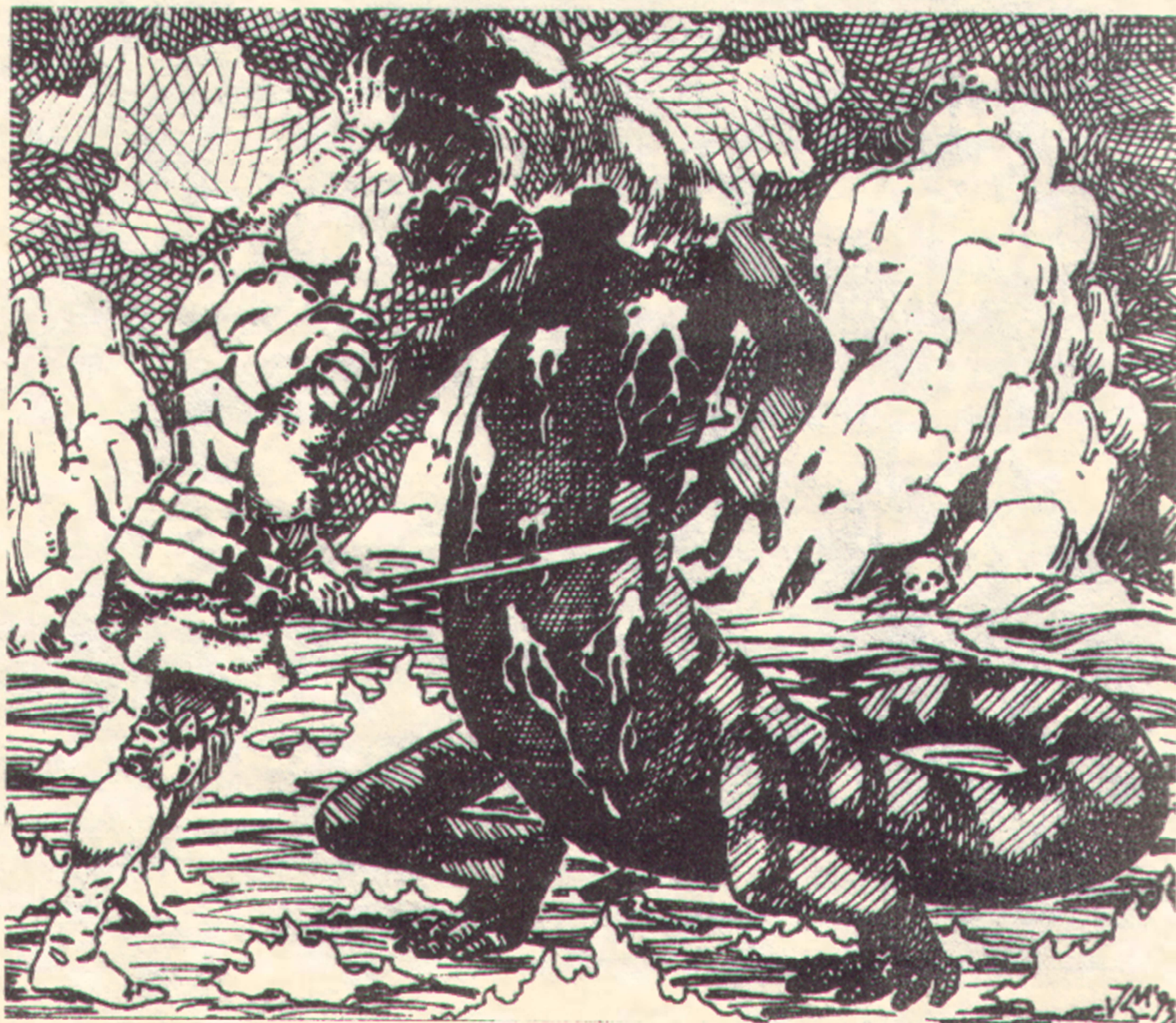


KRYSZTAŁY CZASU

KSIĘGA BESTII

BY SALAM



Spis treści

ANTAR.....	7
ANTYLOPA OPASIK.....	8
ARAN.....	9
ARANOID	11
BAWÓŁ OPAS.....	12
CZERWIAK PUSTYNNY.....	13
CZŁOWIEK.....	14
DENDROID	15
DZIK LEŚNY.....	16
DZIK WIELKI	17
ELF	18
GARGOLIA.....	19
GIGANT SKALNY.....	20
GIGANT WZGÓRZOWY	21
GNOL	22
GNOM.....	23
GOBLIN GÓRSKI	24
GOBLIN NIZINNY	25
GRYFON BIAŁY	26
GRYFON CZARNY	27
GUNTAR.....	28
HARPIA TYPOWA	29
HOBBIT	30
HYDRA BŁOTNA	31
JEDNOROŻEC KSIĄŻĘCY - TAN	32
JEDNOROŻEC LEŚNY -TAI	34
JELEŃ YRAN.....	36
KARAN	36
KLESH.....	39
KOBRA PANCERNA -SARGON	40
KOŃ BOJOWY	42
KOŃ DEMONICZNY	43
KOŃ JUCZNY	44
KOŃ LEŚNY.....	45
KOŃ PALADYŃSKI	46
KOŚCIEJKA.....	47

KRASNOLUD.....	48
LEW.....	49
ŁAPS WODNY.....	50
MALLAUK.....	52
MEGAGARGOILA.....	54
MINOTAUR TYPOWY.....	55
NIEDŹWIEDŹ BIAŁY.....	56
NIEDŹWIEDŹ GÓRSKI.....	57
NIEDŹWIEDŹ JASKINIOWY.....	57
NIEDŹWIEDŹ LEŚNY.....	58
NIEDŹWIEDŹ SKALNY.....	59
OGR.....	60
OGRYLION.....	61
OLBRZYM.....	62
ORKI TYPOWE.....	63
ORKON.....	64
PANTERA CZARNA.....	65
PEGAZ.....	66
PÓŁELF.....	67
PÓŁOLBRZYM.....	68
PÓŁORK.....	69
PRAKOBRA KRÓLEWSKA GARAN-GAN.....	70
PRAKOBRA WĄŻ SETA.....	72
PRASZCZUR.....	73
PRAŻMIJA.....	74
PYTON TYGRYSI.....	75
REPTILION.....	76
SHARAN BIAŁY.....	77
SHARAN CZARNY.....	79
SKOLOPENDRA OLBRZYMIA.....	81
SMOK BŁOTNY.....	82
SZCZUR OLBRZYM.....	83
SZKLARA.....	84
TROLL GÓRSKI.....	85
TROLL NIZINNY.....	86
TRYTON BŁĘKITNY.....	87
TRYTON CZARNY.....	88

TYGRYS.....	89
TYGRYS SZABŁOŻĘBNY.....	90
URUK HAI.....	91
URUK-TAN	93
WARG	95
WARG GÓRSKI	96
WASIHAN.....	97
WEJHUR.....	98
WĘŻOWIDŁO LEŚNE.....	99
WILK LEŚNY.....	100
WIWERN PUSTYNNY	100
ŻMIJA OLBRZYMIA (KRYPTOWA).....	102
MARTWIAKI	104
ZOMBIE.....	110
UTOPIEC.....	110
SZUBIENICZNIK	111
SZKIELET TĘPOGŁOWY.....	111
SZKIELET MIĘKKOGŁOWY	112
KOŚCIOTRUP TĘPOGŁOWY	112
KOŚCIOTRUP MIĘKKOGŁOWY	112
ZDECHŁAK.....	113
GHOUL.....	113
NAGROBIEC	114
CMENTARNICA	114
CIEŃ	114
ZMRO CZ.....	115
UŁUDA	115
ZJAWA.....	115
POŁUDNICA	116
TRUPOŃ.....	116
MUMIA TĘPOGŁOWA.....	117
MUMIA MIĘKKOGŁOWA	117
STRZYGA TĘPOGŁOWA	117
STRZYGA MIĘKKOGŁOWA.....	117
STRUCHLEC MIĘKKOGŁOWY.....	118
UPIÓR	118
UPIORNICA	118

UPIORNIK.....	119
DUCH	119
WIZJA.....	119
WIDMO.....	120
WAMPIR	120
WAMPIRZEC/WAMPIRZYCA	120
CMENTAR	121
KOSTUCH	121
KOŚCIEJ.....	121
CZARNOTRUP	122
LIKANTROPY	123
WILKOŁAK.....	123
KOTOŁAK	124
SZCZUROŁAK.....	125
NIEDŹWIEDZIOŁAK	126
DZIKOŁAK.....	127
WIELKIE SMOKI.....	129
I. Wygląd smoków	129
II. Legenda o powstaniu smoków	129
III. Tryb życia wielkich smoków	130
1. SMOCZE PASJE.....	130
IV. Naturalne smocze zdolności	131
V. WYSTĘPOWANIE DUŻYCH SMOKÓW	134
VI. RODZAJE SMOKÓW I ICH PARAMETRY	135
VII. ODRYWANIE ROLI SMOKA	137
Srebrne Smoki	137
Czerwony smok	139
GOLEMY.....	142
Golemolodzy – czyli twórcy golemów	142
SYSTEMATYKA GOLEMÓW	144
GOLEMY CZĘŚCIOWO ORGANICZNE.....	144
Golem papierowy (też papirusowy, szmaciany).....	144
Golem cielesny (też martwiaczy).....	145
Golem drewniany (też kościany)	146
Golem węglowy	147
Golem szkliny [z zębów]	147
GOLEMY MINERALNE	148

Golem piaskowy (czyli piaskowcowy)	148
Golem gliniany (z zeschniętej gliny)	149
Golem kamienny (np. granitowy, bazaltowy)	150
Golem kwarcowy (też krzemieny)	150
Golem diamentowy (tzw błękitny)	151
GOLEMY METALOWE	152
Golem miedziany (też ołowiany, złoty)	152
Golem spiżowy (też srebrny)	153
Golem żelazny	154
Golem stalowy (też platynowy)	154
Golem adamandytowy	155
GOLEMY INNE	156
Pseudogolemy	156
golemy mieszane: Golem szklany	157
golemy zmiękczone	158
golemy utwardzone	158
obce: Gwazdra (z innych sfer egzystencji – np inteligentne astralne [gwazdra])	158
RYSUNKI	160

ANTAR

RASA: Antar; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :500-1500; WAGA :800-10000

ŻYW 800; SF 300; ZR 10; SZ 30; INT 5; MD 15; UM 0; CH 0; PR 5

ZBROJE: 1. własna skóra: OB 70pkt.; WYP 210/210/210; co

POZ OB wzrasta o 5 pkt. i każde WYP o 20 pkt.

2. zewnętrzne: każda - analogiczna do końskich (tylko w wypadkach bojowego wykorzystania). Ze względu na naturalne opancerzenie stosowane tylko dla wywarcia dodatkowego wrażenia lub w walce ze smokami.

3. nadbudowy: posiadając je antar nie może walczyć i ma o klasę większe ograniczenia SZ i ZR; wyróżnia się ich 4 rodzaje. ścienna - u bardzo dużych osobników obudowywano specjalnym drewnem grzbiet tworząc miniaturową twierdzę. Możliwe jest strzelanie z wewnątrz z kusz, przez 4 postacie /na każdy POZ antara powyżej 10. Obrona tych w środku zwiększana zostaje o 100 pkt.

wieżowa - zamocowane specjalne stanowisko dla kuszy wałowej. Obrona obsługi zwiększona zostaje o 75 pkt. Można zamocować jedną taką wieżę na każde 2 pełne POZ antara powyżej 10 POZ.

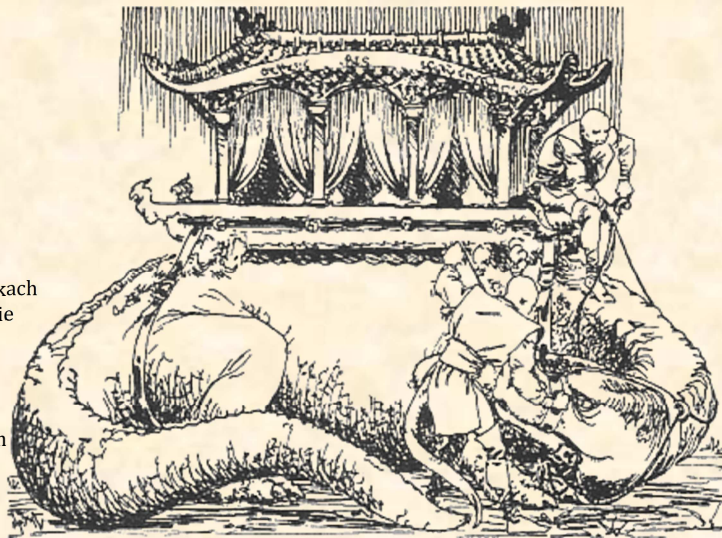
mieszana (ścienna wieżowa) - konstrukcja ta umożliwia istnienie zarazem nadbudowy ściennej i wieżowej. Z powodu ograniczeń miejsca umożliwia strzelanie z kusz tylko przez 2 postacie /na każdy POZ antara powyżej 10, oraz zainstalowanie jednej wieży z kuszą wałową na każde 3 pełne POZ antara powyżej 10. Premie do obrony zostają te same w obydwu przypadkach.

transportowa - możliwość załozenia siedzeń (jedno za drugim) ułatwiających jazdę. W rzędzie nie może być jednak ich więcej niż 1/każde pełne 2 POZ antara. Za każde pełne 5 POZ kamiennego jaszczura istnieje możliwość dostawienia równoległego rzędu lub lekkiej osłony (+50 do OB w wypadku ostrzelenia).

BRON: 1. pysk: bgł +10 pkt., SKUT 80ob, 10 pkt. OB; opóźnienie 5 sg.; uszk. x2

2. ogon: bgł +10., SKUT 100ob, 10 OB; opóźnienie 5 sg.; uszk. x2

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 3: +10 4: +20 10: +10



WYGLĄD: Kamienny jaszczur, to olbrzymi przedstawiciel naziemnych gadów. Posiada niezwykle masywny tułów, szeroką, płaską, jakby żółtą głowę. Całe ciało jest niskie i zarazem raczej szerokie. Ich jaszczurcze łapy są szeroko rozstawione, nie zbyt krótkie, ale za to bardzo grube. Na ich końcu znajdują się potężne pazury, które mogą pełnić rolę grzebnych. Ogon mają równy długości ciała. Jest on także bardzo masywny i gruby. Ogółem te jaszczury przypominają wyglądem gady odmianę gigantycznej salamandry.

Najbardziej charakterystyczna dla nich jest ich twarda skóra. Jej przedziwna budowa przypomina wyglądem spękaną, wyschniętą ziemię.

Ubarwienie posiada nadzwyczaj jednolite - brązowe (samice) lub czarne (samce), o słabym opalizującym połysku.

Mimo ociążałego wyglądu jaszczury te bardzo sprawnie poruszają się. Najczęściej pełzają powoli wlokąc swój o połowę mniej opancerzony brzuch po ziemi. W momencie niebezpieczeństwa lub na komendę potrafią podnieść wysoko swe ciało długo kroczyć. Potrafią też na krótkie dystansy biegać w takiej pozycji.

TRYB ŻYCIA: Jest to całodziennie aktywny, naziemny i sucholubny gad. Żywi się głównie korzeniami drzew, które umiejętnie wygrzebuje swymi potężnymi pazurami, a następnie w szczękach długo miażdży. Każdy jego posiłek trwa dość długo i pozostawia ogromne zniszczenia w drzewostanach. W miarę możliwości pożywia się też padliną. Potrafi niebawem długo też obyć się bez jedzenia. Jak już zacznie jeść nie można ich od tego oderwać. Także po posiłku potrafi kilka dni leżeć na słońcu trawiąc to co zjadł (jeden posiłek starcza mu na kilkadziesiąt dni).

Jedną z ciekawych cech tego zwierzęcia jest to, że stare osobniki są nadzwyczaj spokojne i tolerancyjne. Z tego powodu antar powyżej 10 POZ w zasadzie nie ma możliwości walki. Sprowokować do tego go może jedynie odpowiedni czar lub bliskość agoni. Cywilizowane istoty uważają je za zwierzęta o dobrych charakterach. Fakt ten może potwierdzić zwyczaj starych osobników mieszania się do walki równych im wielkością istot. Widząc ją jaszczury te na wysokopodniesionych łapach wchodzą pomiędzy nie i rykiem, oraz swą obecnością próbują zmusić napastników do zaprzestania walki.

W naturze żyją do 500 lat. W chodowli znane są częste wypadki wielokrotnie dłuższego życia.

Wiele społeczności często wykorzystuje te gady. Prymitywne kultury, zwierzęta lub potwory wykorzystują pancerz po martwych osobnikach jako schronienie lub domostwa. Niektóre kultury (reptilion, malauci) często osławiają, rozmnażają i tresują je. Urodzone w niewoli i oswojone służą najczęściej za wierzchowce reptilionskiej elicie władzy. Często zaprzyjaźniają się z nimi też druidzi, szczególnie, że jest to ulubione zwierzę na totem dla druidów Kręgu Żywiołu Ziemi.

W przeszłości znane są nagminne wypadki używania tych jaszczurów jako ruchome twierdze. Najczęściej w tym celu na grzbiecie mocuje się elastyczne palisady, lub niskie drewniane wieże. Tak wyposażone wojska nazywane są na Orchi pancerną jazdą. W czasach wielkich wojen służyły one do przełamywania szyków przeciwnika, zastraszania go lub do pokonywania ...mniejszych przeszkód wodnych. Obecnie poza Gastą i Archagastą brak w naturze jednostek posiadających te jaszczury.

WYSTĘPOWANIE: Naturalnie zamieszkują wszelkie nizinne i górskie tereny na terenach archipelagów południowych, oraz na centralnym i wschodnim. W tych ostatnich przypadkach spotyka się je sporadycznie i to tylko na południowych, dobrze nasłonecznionych zboczach. Sypiają w wygrzebanych przez siebie norach, nie zważając na obecność innych istot, w tym nawet smoków. Często znajduwane są w płytkich wykrotach i jaskiniach. Wyjątkowo jak na jaszczury jest to zwierzę rodzinne. Normalnie spotyka się je parami (2-4 osobniki z 2-8 POZ) lub "gniazdami" (5+ 1k10 osobników z 0-12 POZ).

W niektórych miastach reptilionskich lub w Ostrogarze czy Get-warr-garze co roku w miesiącu świątecznym istnieje szansa (10%), że można kupić te gady. Oficjalnie jednak cena takiego zwierzęcia liczona jest średnio jako 10 tys. sztuk złota za metr długości. Po nabyciu trudno je wywieźć jednak z danej wyspy, jako, że tylko największe morskie barki są w stanie pokusić się o przujęcie takiego jaszczura na pokład.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI: * Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 3 pkt./POZ antara nie jest w stanie zadać obrażeń.

* Bazowa bariera odpornościowa - od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 10 pkt/POZ antara - rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.

* automatycznie od czynników działających na odporność nr. 7, 8, 9 i 10 odnosi tylko 1/10 obrażeń. Rozpatrujemy to dopiero po odjęciu bazowej barier odpornościowej.

* od 8 POZ ze względu na zbyt grubą skórę uniemożliwiają w standartowy sposób użycia na nich zdolności martwiacej: wyssanie energii życiowej.

* zdolności tragarza: potrafi nosić na grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż to wynika z jego SF, ponadto dwukrotnie większa jest również jego wytrzymałość na zmęczenie. Uwaga: podczas noszenia ciężarów szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

* tratanie: zdolność podjęcia podczas biegu próby przewrócenia i zdeptania istoty, która przed antarem nie uskokczy (tzn. nie wykona udanego rzutu na akt. ZR): warunkiem jest udane TR leżącego (biegłość 30 pkt + premia z SF i ZR, zmniejszone o obronę ze zbroi ofiary).

* taranowanie: zdolność uderzenia w biegu dużej przeszkody lub wielkiej istoty. Zderzenie to zadaje jej 1k100 obrażeń zwiększone o premię z SF i 20 obrażeń/1metr długości antara. W wypadku zderzenia z inną postacią obydwie istoty mogą przewrócić się. Istnieje przy tym szansa, że

załoga antara może ulec przygnieceniu. Chroni przed tym udany % rzut na jeździectwo, albo akt. ZR.

* W wypadku trafienia pyskiem istoty mniejszej od 1/10 jego wielkości jest w stanie przytrzymać ją i konsumować. Oznacza to, że w następnych k10 rundach będzie ją żuć. W każdej następnej rundzie istnieje 95% szansa (- obrona zbroji zmniejszona uorderednio o 30 pkt.), że postać dostanie 2k100 obrażeń + premia z SF antara. Po skończonym żuciu antar połyka ofiarę lub jeśli była w twardej metalowej zbroi to co z niej wpłynęło.

* doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

* samozdrowienie - 1/10 ŻYW za dobę snu.

* "pływanie" - jak każdy gad antar potrafi pływać. Płytsze rzeki lub zbiorniki wodne umie on przekraczać po dnie. Głębsze przepływa on tuż pod powierzchnią wody, po uprzednim dodatkowym nabraniu powietrza. W wypadku braku większego falowania można bardzo długo podróżować na jego grzbiecie w ten sposób.

* specjalne uderzenie ogonem - rozpatruje się jak normalny atak, z tym, że działa naraz na wszystkie istoty w zasięgu ciosu.

Młody; POZ 0; CHAR ntr.ntr.; 3-7m długości; SKARB: nie ma; PDośw. 71 ŻYW 880; SF 440; ZR 50; SZ 70; INT 10; MD 10; UM -; CH* -; PR 30; WI - / - ODPORNOŚCI: 1-70; 2-70; 3-5: po 50; 6-9: po 147; 10-167; AM 0; BROŃ 1: pysk; bgł. 71, TR 120; opżn. 5; SKUT 150 ob + sp.; OB + 5; SP B; AT 1 BROŃ 2: ogon; bgł. 71, TR 120; opżn. 5; SKUT 160 ob + sp.; OB + 5; SP B; AT (1) ZBROJA: pancierz skórny; OGR. - , 1/2; OB bl./dal. 75/ 70; WYP 140/ 210/ 280	Starsza samica; POZ 10; CHAR ntr.ntr.; 9-11m długości; SKARB: nie ma; PDośw. 190 ŻYW 2400; SF 1120; ZR 110; SZ 111; INT 25; MD 25; UM -; CH* -; PR 40; WI - / - ODPORNOŚCI: 1-2: po 184; 3-5: po 164; 6-9: po 392; 10-412; AM 0; BROŃ 1: pysk; bgł. 116, TR 239; opżn. 5; SKUT 360 ob + sp.; OB + 10; SP B; AT (1) BROŃ 2: ogon; bgł. 116, TR 239; opżn. 5; SKUT 380 ob + sp.; OB + 10; SP B; AT (1) ZBROJA: pancierz skórny; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. 135/ 125; WYP 340/ 410/ 480
Młody samiec; POZ 4; CHAR ntr.ntr.; 7-9m długości; SKARB: nie ma; PDośw. 105 ŻYW 1305; SF 640; ZR 70; SZ 82; INT 14; MD 14; UM -; CH* -; PR 50; WI - / - ODPORNOŚCI: 1-2: po 112; 3-5: po 92; 6-9: po 219; 10-239; AM 0; BROŃ 1: pysk; bgł. 79, TR 150; opżn. 5; SKUT 240 ob + sp.; OB + 10; SP B; AT 1 BROŃ 2: ogon; bgł. 79, TR 150; opżn. 5; SKUT 260 ob + sp.; OB + 10; SP B; AT (1) ZBROJA: pancierz skórny; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. 100/ 90; WYP 220/ 290/ 360	Starszy samiec; POZ 12; CHAR ntr. dbr.; 11-13m długości; SKARB: nie ma; PDośw. 255 ŻYW 3000; SF 1400; ZR 130; SZ 125; INT 30; MD 30; UM -; CH* -; PR 50; WI - / - ODPORNOŚCI: 1-2: po 221; 3-5: po 201; 6-9: po 485; 10-505; AM 0; BROŃ 1: pysk; bgł. 130, TR 283; opżn. 5; SKUT 470 ob + sp.; OB + 15; SP B; AT (1) BROŃ 2: ogon; bgł. 130, TR 283; opżn. 5; SKUT 500 ob + sp.; OB + 15; SP B; AT (1) ZBROJA: pancierz skórny; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. 160/ 145; WYP 380/ 450/ 520
Samiec; POZ 8; CHAR ntr.ntr.; 9-11m długości; SKARB: nie ma; PDośw. 150 ŻYW 1950; SF 920; ZR 100; SZ 105; INT 23; MD 23; UM -; CH* -; PR 85; WI - / - ODPORNOŚCI: 1-2: po 157; 3-5: po 137; 6-9: po 322; 10-342; AM 0; BROŃ 1: pysk; bgł. 112, TR 214; opżn. 5; SKUT 310 ob + sp.; OB + 10; SP B; AT 1 BROŃ 2: ogon; bgł. 112, TR 214; opżn. 5; SKUT 330 ob + sp.; OB + 10; SP B; AT (1) ZBROJA: pancierz skórny; OGR. 1/2, 1/2; OB bl./dal. 120/ 110; WYP 300/ 370/ 440	Stara samica; POZ 14; CHAR ntr. dbr.; 11-13m długości; SKARB: nie ma; PDośw. 450 ŻYW 3630; SF 1800; ZR 140; SZ 135; INT 30; MD 35; UM -; CH* -; PR 60; WI - / - ODPORNOŚCI: 1-2: po 256; 3-5: po 237; 6-9: po 585; 10-605; AM 0; BROŃ 1: pysk; bgł. 134, TR 328; opżn. 6; SKUT 570 ob + sp.; OB + 15; SP B; AT (1) BROŃ 2: ogon; bgł. 134, TR 328; opżn. 6; SKUT 600 ob + sp.; OB + 15; SP B; AT (1) ZBROJA: pancierz skórny; OGR. 1/3, 1/2; OB bl./dal. 152/ 137; WYP 420/ 490/ 560

ANTYLOPA OPASIK

RASA: Antylopa -opasik; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :150-200; WAGA :170-370

ŻYW 220; SF 200; ZR 20; SZ 45; INT 5; MD 5; UM 0; CH 0; PR 20

SKÓRA: OB 12; WYP 30 KŁ ;40 TN; 60 OB

BIEGŁOŚCI :ROGI 5 (SKUT 60kŁ OB+30, uszk x1, opżn. 3sg)

KOPYTA 5 (SKUT 20ob OB+10, uszk x1, opżn. 4sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 3: +10 4: +20 8: +20 9: +10

WYGLĄD: Są to ssaki o masywnej, bawolej sylwetce. Odnaczają się dwoma długimi (do 90 cm) rogami, z których każdy odchodzi prosto na bok głowy, po czym zakręcają swymi ostrymi końcami do przodu. Ciało z przodu i z boku niezmiernie podobne jest do młodych Opasów, stąd też pochodzi ich nazwa. Ubarwienie od brunatnego do czarnego. Skóra ciemna, sierść długa i gęsta. Kończyny i racice masywne, rogi jasne. Uszy duże półokrągłe, stojące.

TRYB ŻYCIA: Aktywny głównie wieczorem, częściowo nocą i rano. W razie potrzeby szybko biega. Jest głównie agawożerny, ale chętnie też jada liście i młode pędy krzewów. Lubi kąpiele błotne, jednakże jest w stanie długo obejść się bez wody. Pojmane w niewolę często służą za zwierzę pociągowe. Antylopy te sławę swą zawdzięczają swej ogromnej pomysłowości. Jako zwierzęta niezmiernie podobne do dzieci Opasów mają prawo paść się między tymi bawołami lub w pobliżu. Wielu drapieżników także omija polowanie na nie bojąc się reakcji stada Opasów. Mimo takiej ochrony Opasiki należą do zwierząt płochliwych. W momentach zagrożenia zachęcone brawurą swych pobratymców starają się jak i one atakować wszelkie żywe istoty w pobliżu. Ich przyklejane do Opasów stada z reguły tworzą niezależne zespoły osobników, nie podlegających silniejszemu.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej wszelkie okolice zarosłe agawą lub krzewami. Dość często stada ich (5–50 sztuk z 0–6p.) "szwendające"

się niedaleko stad Opasów spotyka się nie tylko na otwartych przestrzeniach, ale i na skrajach lasów, czy wręcz na wszelkich (np. leśnych) drogach, a szczególnie przy większych traktach. Pojedyncze sztuki (4–6p.) trafiają się rzadko, choć zdarza się, że można je spotkać i w pobliżu cywilizowanych stron.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).

✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa SZ zwierzęcia, to w przypadku zetknięcia się z rogami zadają one podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.

✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.

✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

✓ traktowanie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %-owego rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed bieżącym.



Antylopa -opasik; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 270; SF 280; ZR 60; SZ 95; INT 35; MD 35; UM 25; CH 25; PR 45; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-28 2-28 3-35 4-70 5-25 6-75 7-75 8-95 9-70 10-75 Amg 0 BROŃ 1: Antyl-op. Rogi ; bgl.55; TR 89; opżn. 3; SKUT 100 kl OB+15; SP B AT 1 BROŃ 2: Antyl-op. Kopyta ; bgl.55; TR 89; opżn. 4; SKUT 80 ob OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 37/22; WYP 30/40/60	Antylopa -opasik; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 350; SF 366; ZR 94; SZ 135; INT 51; MD 57; UM 35; CH 71; PR 91; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-51 2-51 3-57 4-91 5-46 6-106 7-106 8-126 9-101 10-106 Amg 0 BROŃ 1: Antyl-op. Rogi ; bgl.103; TR 149; opżn. 3; SKUT 151 kl OB+30; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Antyl-op. Kopyta ; bgl.98; TR 144; opżn. 4; SKUT 111 ob OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 86/56; WYP 35/50/70
Antylopa -opasik; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 290; SF 292; ZR 68; SZ 105; INT 37; MD 39; UM 25; CH 37; PR 57; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-33 2-33 3-40 4-75 5-30 6-83 7-83 8-103 9-78 10-83 Amg 0 BROŃ 1: Antyl-op. Rogi ; bgl.61; TR 97; opżn. 3; SKUT 103 kl OB+15; SP B AT 1 BROŃ 2: Antyl-op. Kopyta ; bgl.61; TR 97; opżn. 4; SKUT 83 ob OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 60/30; WYP 30/40/60	Antylopa -opasik; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 370; SF 378; ZR 102; SZ 145; INT 53; MD 61; UM 35; CH 83; PR 103; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-57 2-58 3-63 4-97 5-52 6-114 7-114 8-134 9-109 10-114 Amg 0 BROŃ 1: Antyl-op. Rogi ; bgl.119; TR 167; opżn. 3; SKUT 154 kl OB+30; SP S AT 1 BROŃ 2: Antyl-op. Kopyta ; bgl.114; TR 162; opżn. 4; SKUT 114 ob OB+5; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 94/64; WYP 35/50/70
Antylopa -opasik; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 310; SF 304; ZR 76; SZ 115; INT 39; MD 43; UM 25; CH 49; PR 69; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-39 2-40 3-46 4-81 5-36 6-91 7-91 8-111 9-86 10-91 Amg 0 BROŃ 1: Antyl-op. Rogi ; bgl.72; TR 110; opżn. 3; SKUT 106 kl OB+15; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Antyl-op. Kopyta ; bgl.67; TR 105; opżn. 4; SKUT 86 ob OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 53/38; WYP 30/40/60	Antylopa -opasik; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 400; SF 410; ZR 115; SZ 160; INT 60; MD 70; UM 40; CH 100; PR 120; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-65 2-66 3-70 4-104 5-59 6-126 7-126 8-146 9-121 10-126 Amg 0 BROŃ 1: Antyl-op. Rogi ; bgl.135; TR 187; opżn. 3; SKUT 192 kl OB+45; SP S AT 1 BROŃ 2: Antyl-op. Kopyta ; bgl.130; TR 182; opżn. 4; SKUT 132 ob OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 122/77; WYP 40/60/85

ARAN

RASA: Aran; CHAR: P każdy, poza społ. Każdy poza CH TYP: magiczny

WZROST :150-200; WAGA :25-75

ŻYW 120; SF 50; ZR 40; SZ 30; INT 50; MD 60; UM 50; CH 30; PR 20

SKÓRA: OB 10; WYP 40 KŁ ;40 TN; 40 OB

BIEGŁOŚCI :ODNÓŻA 20

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 6: +10 7: +10

ULUBIONE PROFESJE: Nie preferują jako rasa określonej profesji. Zupełnie jednak nie zajmują się profesją półboga i barda. Pozostałe profesje są im ogólnodostępne, choć oczywiście najbardziej się ceni te osobniki, które znają się na magii.
JĘZYK: Głównym językiem tych stworzeń jest język sharanów. Polegający na pocieraniu swoich kończyn dolnych, tak aby wydawały dźwięk. Język jest ten bardzo trudny do nauczania przez inne rasy z poza pająkoludzi (trudność 3). Osobniki Aranów nie mają jednak problemów z nauczeniem się języka innych istot rozumnych, zwłaszcza tych z którymi są zmuszeni dłużej przebywać.

ZBROJA: Zewnętrzna: Górna część: Głównie pancerze tułowia, ale nie ograniczające Zr.
Niektórzy zwłaszcza czarujący stosują skóry zwierzęce nie ograniczające ich możliwości magicznych.

HISTORIA: Ciężko powiedzieć skąd wzięły się arany. Same nie prowadzą zapisków dotyczących swojej historii i kultury. Nie są oni nią zainteresowani. Pewne jest, iż początki tej rasy sięgają czasów Czerni, kiedy to pierwsze istoty rozumne pojawiały się na Orchii. Jedne z kronik elfickich donoszą o nawiązaniu stosunków handlowych z plemieniem „jakby pająków z ludzkimi cechami” (wtedy jeszcze nie istniała rasa ludzi – tekst kroniki jest dopisywany w późniejszym terminie). Pewne jest również, iż pająkoludzie nie bardzo byli zainteresowani kolejnymi wojnami. Raczej interesowali się, żeby przeżyć w tym jakże nieprzyjaznym dla nich świecie. Los chciał, że wypierano ich z kolejnych miejsc, aż trafili na Archipelag Pajęczny, gdzie drobniutki wyspeki stały się doskonałym miejscem zarówno obrony, jak i miejscem przetrwania. Pająkoludzie stworzyli tam własną społeczność, która zaczęła rosnąć w siłę. Z początkowo trudnej sytuacji tej rasy, sytuacja zaczęła się zmieniać na bardziej optymistyczną. Społeczność tą omijały kolejne wojny, które wybuchały na bardziej stałym lądzie, a ruchy kontynentu nie wpływały znacząco na zmianę układu wysp zamieszkałych przez arany, sharany i karany. Stworzyli oni swoją dość liczną flotę, która bez problemu potrafiła manewrować między rozsianymi wyspami. Jednak same wyspy przestały wystarczać, rasa zapragnęła ekspansji. Innym także powodem ruszenia pająkoludzi na inne kontynenty, było to iż wielu prac nie byli w stanie wykonywać samodzielnie. Ruszając w bój pająkoludzi najbardziej zależało na niewolnikach, którzy będą dla nich pracować. Do tej pory największym dobrem wśród tej rasy są niewolnicy. Rasa ta dba o swoich niewolników i nie robi im zbyt dużej krzywdy. W zamian za utrzymanie, niewolnicy muszą spełniać należycie swoje zadanie powierzone przez swojego suwerena. Każdy rodzaj nieposłuszeństwa karany jest śmiercią poprzez zjedzenie przez sharany. Pająkoludzie uważają, iż jeśli niewolnik nie wykonuje należycie swoich obowiązków, to przynajmniej powinien napełnić brzuch swojego pana. Największy okres ekspansji przypada na schyłek panowania orków i przez niektórych głoszone są przepowiednie, jakoby pająkoludzie mieliby być następcami orków.

WYGLĄD: Arany to bliscy krewniacy sharanów. Wizualnie stanowią odwrotność tych stworzeń. Standardowa budowa ciała podzielona jest jakby na dwie części – od pasa w górę i w dół. Od pasa w górę arany wyglądają identycznie jak ludzie. Nie widać u nich żadnych znaków szczególnych, są może minimalnie bardziej szpetni. Od pasa w dół stanowią część pajęczą. Niewielki tułów pokryty szarym, bądź czarnym pancerzem, od którego odchodzi 8 odnóży pajęczych. Całość pokryta delikatną sierścią. Odnóża są dość sztywne oraz bardzo ruchliwe, zakończone dłuższymi pazurami, które stanowią doskonałe narzędzie przy wspinaczce oraz w niczym nie przeszkadzają przy poruszaniu się po ziemi. Arany potrafią doskonale włączyć wszystkie odnóżami oraz mają bardzo dobrą koordynację przy włączaniu do ruchu górnych kończyn (ludzkich rąk). Co czyni z nich bardzo niebezpiecznych przeciwników. Podczas walki walczą jakby dwa oddzielne organizmy kierowane za pomocą jednego ośrodka dowodzenia – ludzkiej głowy stworzenia.

SPOSÓB WALKI: Arany doskonale, w przeciwieństwie do sharanów potrafią zrozumieć i pojąć istotę magii. Osobnik, który zajmuje się magią jest o wiele bardziej niebezpieczny, ponieważ potrafi jednocześnie czarować i walczyć wręcz. Przy czym część ludzka rzuca czary, część pajęczą walczy. Posługują się każdego rodzaju magią poza magią barda oraz półboga. W walce wręcz walczą przede wszystkim cztery dowolne odnóża z części pajęczej (cztery pozostałe utrzymują sylwetkę walczącego), które potrafią dodatkowo utrzymać różnego rodzaju broń, które są na tyle poręczne, by można je było utrzymać w dwupazurzastym odnóżu (odpadają wszelkiego rodzaju broń małe). Oczywiście poza odnóżami mogą też walczyć dwie górne kończyny, które są w równym stopniu władne jak u ludzi. Arany stronią od zbroi, chociaż zdarzają się jednostki lubujące się w pancerzach tułowia (zwłaszcza tych które nie ograniczają ich zręczności) oraz czasem używają skór zwierzęcych okrywających ich górną część ciała (te zbroje stosują głównie osobniki, które władają magią). Zdarzają się osobniki, które zaciągają się do armii sharanów. Taki osobnik znacznie podnosi wartości bojowe jednostki (zwłaszcza jeśli włada magią), nie jednokrotnie ceniony jest bardziej niż oficer wywodzący się z karanów.

TRYB ŻYCIA: Największe skupisko aranów to oczywiście wyspy na Archipelagu Pajęczym. Żyją one w społeczności sharanów, jako elita tej rasy. Są oni doskonałymi rzemieślnikami, wojownikami, czarodziejami jaki i zwykłymi leniami żerującymi na swoim statusie społecznym. Spotyka się wśród nich wszystkie dostępne zawody i profesje, których są w stanie się nauczyć. Z racji swej wyjątkowości, są jednymi z



najbardziej poszukiwanych osobników wśród swojej rasy. Jednostki żyjące poza społecznością pająkoludzi już nie mają tak różowo. Przez większość ras uważani za potwory, przez niektórych za zwyczajnych najeźdźców. Tępieni, wyrzucani i gnębieni skazują się zazwyczaj na niechybną śmierć poza swoją rasą lub wracają do niej w nadziei na lepsze jutro. Żyją do 500 lat przy czym dojrzewają bardzo szybko, bo już w wieku 20 lat. Wiek starczy zaczyna się około 251 roku życia.

RELIGIA: Arany nie kultuwują jakiejś określonej religii. Rzadko w ogóle można spotkać, kleryków z tej rasy. Potrafią one nauczyć się profesji kleryckich poza półbogiem. Niektórzy uważają jakoby istota, która została by tej profesji, mogłaby osiągnąć boskość bez większego problemu, podrywając swoich braci rasowych do walki z innymi rasami. Wśród samych pająkoludzi mówi się, że jeśli znalazłby się osobnik, który zjednoczyłby wszystkich, pomaszzerowali by oni prosto na Ostrogar. Póki, co jeszcze się taki nie znalazł.

KULTURA: Ciężko mówić o jakiejś kulturze odrębnej wśród ararów. Dostosowują się oni to społeczności, w której żyją. Nie wyrabiają jakiejś specjalnych dóbr, a ich żywiołem jest głównie walka. Doprowadzili do perfekcji starcia pojedynczego osobnika z czasami nawet liczną grupą przeciwników. Ich największą zaletą jest koordynacja ruchowa, która bez problemu pozwala na walkę z np. trzema przeciwnikami bez konieczności skupiania się na jednym z nich (nie otrzymują oni bonusów ujemnych do obrony przy walce z trzema przeciwnikami. Każdy następny powoduje jednak już ten bonus jakby zwykła istota walczyła z dwoma przeciwnikami).

WYSTĘPOWANIE: Arany są rasą bardzo specyficzną i o bardzo małej liczebności. Rodzone są wśród sharanów, jednak narodzenie dziecka arana jest olbrzymim wydarzeniem. Rodzina, w której zostanie poczęte dziecko arana, natychmiast awansuje w hierarchii społecznej. Dzieje się tak dlatego, iż arany stanowią zaledwie ułamek populacji sharanów. Rasa ta nie jest w stanie rozmnażać się samodzielnie, chociaż bez problemu można rozpoznać płęć już całkiem małych ararów. Przeszkodą jednak jest brak, jakichkolwiek narządów płciowych. Arany nie mogą ze sobą kopulować, ani z żadną inną rasą. Z tego właśnie powodu są z jednej strony tak wyjątkowe wśród rasy sharanów, z drugiej tak nieszcześnieśliwe w tej społeczności. Ze względu na ich przynależność do sharanów można ich najwięcej spotkać wśród tej rasy zamieszkującej najliczniej Archipelag Pajęczy. Arany ze względu na swą wyjątkowość piastują zazwyczaj najwyższe funkcje wśród społeczności sharanów. Potrafią one doskonale posługiwać się językami innych ras rozumnych, dlatego często trafiają jako posłowie, ambasadorzy lub tłumacze do innych społeczności. Jako osobniki żyjące poza społecznością sharanów bardzo często są tępieni i określane jako wynaturzenie.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- Naturalna oburęczność – aran może w ciągu 1 rundy zaatakować, wszystkimi koniczynami (zarówno dolnymi, jak i górnymi) na raz, bez żadnych ograniczeń. Należy pamiętać, iż przynajmniej na czterech koniczynach musi stać i oczywiście musi mu wystarczyć szybkości, aby te ataki przeprowadzić.
- Obalenie – ofiara musi wykonać % rzut na akt. ZR-1/Poz Arana przy każdym trafieniu odnóżem. Nieudany rzut oznacza, że ofiara została przewrócona.
- Obezwładnienie – wystarczy żeby aran trafił obaloną ofiarę przynajmniej dwoma odnóżami, a może zostać ona skutecznie przytrzymana. Udany rzut arana na Sf-Sf przeciwnika. W tej sytuacji ofiara nie może walczyć ani rzucać czarów. Traktuje się ją jako cel nieruchomy. Ofiara może próbować się uwolnić siłując się z Aranem Sf-Sf arana. Przy uwolnieniu się ofiara musi po każdym trafieniu wykonać taki udany test. Czyli, żeby zacząć się podnosić musi dwa razy wykonać taki test przy wcześniejszym podwójnym trafieniu arana.
- Trzymanie na odległość – wystarczy, by choć jedno odnóże arana trafiło przeciwnika, a nie jest on w stanie podejść do arana. Próbuując zrobić to siłą, aran zawsze zdąży się cofnąć, oczywiście jeśli ma gdzie.
- Infrawizja – zasięg widzenia w ciemności mierzy się w odległości równej 1/10SZ
- Pajęczne wspinanie – 8 pajęcznych kończyn doskonale umożliwia aranowi wspinanie się po każdej niemal powierzchni, nawet pionowej, za wyjątkiem powierzchni śliskich, szklanych czy krystalicznych. Aranowie wspinają się w swoim normalnym tempie, a w sytuacjach wymagających rzutu sprawdzającego na utrzymanie się – mogą wykonać aż 4 rzuty (jeden za każdą parę odnóży) i wybrać najkorzystniejszy wynik. Nadzwyczajna ZR ararów podczas wspinaczki nie chroni ich przed zamaszystym atakiem.
- Wrodzona zdolność unikania – jak wojownik zdolność nr. 15, przy czym jeśli aran jest wojownikiem i nabeędzie już tę zdolność nie ma już ona żadnego dodatkowego zastosowania.

Arany; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR P każdy, poza społ. Każdy poza CH Pdośw. ZYW 135; SF 125; ZR 80; SZ 70; INT 75; MD 100; UM 75; CH 60; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-56 2-74 3-31 4-44 5-29 6-56 7-56 8-46 9-46 10-31 Amg 0 BROŃ 1: Aran odnóże ; bgt.80; TR 100; opzn. 3; SKUT 71 ob OB+40; SP B AT 4 BROŃ 2: Włócznie c. ; bgt.60; TR 80; opzn. 5; SKUT 106 kl 56 ob (91) OB+14; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 90/50; WYP 60/110/80	Arany; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR P każdy, poza społ. Każdy poza CH Pdośw. ZYW 169; SF 180; ZR 108; SZ 98; INT 91; MD 122; UM 91; CH 106; PR 96; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-77 2-95 3-51 4-63 5-48 6-79 7-79 8-69 9-69 10-54 Amg 0 BROŃ 1: Aran odnóże ; bgt.138; TR 166; opzn. 3; SKUT 105 ob OB+60; SP S AT 5 BROŃ 2: Włócznie c. ; bgt.113; TR 141; opzn. 5; SKUT 195 kl 95 ob (165) OB+28; SP 2B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 138/78; WYP 70/120/90
Arany; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR P każdy, poza społ. Każdy poza CH Pdośw. ZYW 143; SF 135; ZR 86; SZ 76; INT 77; MD 104; UM 77; CH 72; PR 62; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-79 3-36 4-49 5-34 6-62 7-62 8-52 9-52 10-37 Amg 0 BROŃ 1: Aran odnóże ; bgt.91; TR 113; opzn. 3; SKUT 73 ob OB+40; SP 2B AT 4 BROŃ 2: Włócznie c. ; bgt.66; TR 88; opzn. 5; SKUT 108 kl 58 ob (93) OB+14; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 96/56; WYP 60/110/80	Arany; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR P każdy, poza społ. Każdy poza CH Pdośw. ZYW 177; SF 190; ZR 114; SZ 104; INT 93; MD 126; UM 93; CH 118; PR 108; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-83 2-101 3-57 4-69 5-54 6-86 7-86 8-76 9-76 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Aran odnóże ; bgt.144; TR 174; opzn. 3; SKUT 107 ob OB+60; SP S AT 5 BROŃ 2: Włócznie c. ; bgt.119; TR 149; opzn. 5; SKUT 197 kl 97 ob (167) OB+28; SP 2B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 144/84; WYP 70/120/90
Arany; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR P każdy, poza społ. Każdy poza CH Pdośw. ZYW 151; SF 145; ZR 92; SZ 82; INT 79; MD 108; UM 79; CH 84; PR 74; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-67 2-85 3-42 4-55 5-40 6-69 7-69 8-59 9-59 10-44 Amg 0 BROŃ 1: Aran odnóże ; bgt.107; TR 130; opzn. 3; SKUT 76 ob OB+40; SP S AT 5 BROŃ 2: Włócznie c. ; bgt.82; TR 105; opzn. 5; SKUT 186 kl 86 ob (156) OB+28; SP 2B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 102/62; WYP 60/110/80	Arany; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR P każdy, poza społ. Każdy poza CH Pdośw. ZYW 190; SF 220; ZR 125; SZ 115; INT 100; MD 135; UM 100; CH 135; PR 125; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-91 2-109 3-65 4-76 5-61 6-96 7-96 8-86 9-86 10-71 Amg 0 BROŃ 1: Aran odnóże ; bgt.175; TR 209; opzn. 3; SKUT 115 ob OB+60; SP 2S AT 6 BROŃ 2: Włócznie c. ; bgt.150; TR 184; opzn. 5; SKUT 280 kl 130 ob (235) OB+42; SP S AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 155/95; WYP 80/130/100

Arany; ALCHEMIK; POZ 0; CHAR P każdy, poza społ. Każdy poza CH Pdośw. ZYW 120; SF 100; ZR 80; SZ 55; INT 100; MD 100; UM 100; CH 70; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-61 3-33 4-31 5-46 6-62 7-52 8-42 9-42 10-27 Amg 0 BROŃ 1: Aran odnóże ; bgt.70; TR 88; opzn. 3; SKUT 45 ob OB+20; SP B AT 4 BROŃ 2: Włócznie typ ; bgt.50; TR 68; opzn. 4; SKUT 85 kl 40 ob (75) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , -; OB bl./dal. 67/47; WYP 55/75/90	Arany; ALCHEMIK; POZ 6; CHAR P każdy, poza społ. Każdy poza CH Pdośw. ZYW 136; SF 110; ZR 102; SZ 77; INT 155; MD 134; UM 155; CH 122; PR 85; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-91 2-89 3-59 4-56 5-71 6-79 7-69 8-59 9-59 10-44 Amg 0 BROŃ 1: Aran odnóże ; bgt.91; TR 112; opzn. 3; SKUT 67 ob OB+40; SP 2B AT 4 BROŃ 2: Włócznie typ ; bgt.66; TR 87; opzn. 4; SKUT 87 kl 42 ob (77) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , -; OB bl./dal. 109/69; WYP 65/85/100
Arany; ALCHEMIK; POZ 2; CHAR P każdy, poza społ. Każdy poza CH Pdośw. ZYW 122; SF 100; ZR 84; SZ 59; INT 110; MD 108; UM 110; CH 84; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-68 3-40 4-38 5-53 6-67 7-57 8-47 9-47 10-32 Amg 0 BROŃ 1: Aran odnóże ; bgt.72; TR 90; opzn. 3; SKUT 45 ob OB+20; SP B AT 4 BROŃ 2: Włócznie typ ; bgt.52; TR 70; opzn. 4; SKUT 85 kl 40 ob (75) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , -; OB bl./dal. 91/51; WYP 55/75/90	Arany; ALCHEMIK; POZ 8; CHAR P każdy, poza społ. Każdy poza CH Pdośw. ZYW 138; SF 110; ZR 106; SZ 81; INT 165; MD 142; UM 165; CH 136; PR 95; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-99 2-97 3-66 4-63 5-78 6-84 7-74 8-64 9-64 10-49 Amg 0 BROŃ 1: Aran odnóże ; bgt.103; TR 124; opzn. 3; SKUT 67 ob OB+40; SP S AT 5 BROŃ 2: Włócznie typ ; bgt.78; TR 99; opzn. 4; SKUT 147 kl 57 ob (127) OB+24; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , -; OB bl./dal. 113/73; WYP 65/85/100
Arany; ALCHEMIK; POZ 4; CHAR P każdy, poza społ. Każdy poza CH Pdośw. ZYW 124; SF 100; ZR 88; SZ 63; INT 120; MD 116; UM 120; CH 98; PR 65; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-77 2-86 3-47 4-45 5-60 6-72 7-62 8-52 9-52 10-37 Amg 0 BROŃ 1: Aran odnóże ; bgt.79; TR 97; opzn. 3; SKUT 65 ob OB+40; SP 2B AT 4 BROŃ 2: Włócznie typ ; bgt.54; TR 72; opzn. 4; SKUT 85 kl 40 ob (75) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , -; OB bl./dal. 95/55; WYP 55/75/90	Arany; ALCHEMIK; POZ 10; CHAR P każdy, poza społ. Każdy poza CH Pdośw. ZYW 145; SF 115; ZR 115; SZ 90; INT 185; MD 155; UM 185; CH 155; PR 110; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-110 2-107 3-76 4-72 5-87 6-91 7-81 8-71 9-71 10-56 Amg 0 BROŃ 1: Aran odnóże ; bgt.110; TR 133; opzn. 3; SKUT 68 ob OB+40; SP S AT 5 BROŃ 2: Włócznie typ ; bgt.85; TR 108; opzn. 4; SKUT 148 kl 58 ob (128) OB+24; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , -; OB bl./dal. 122/82; WYP 75/95/110

ARANOID

RASA: Aranoid; CHAR: ntr.zły, ch.zły, ch.ntr TYP: Humanoid-pajęczy

WZROST :150-180; WAGA :120-150

ŻYW 300; SF 200; ZR 25; SZ 45; INT 20; MD 30; UM 25; CH 15; PR 15

SKÓRA: OB 20; WYP 80 KŁ ;80 TN; 80 OB

BIEGŁOŚCI :WŁÓCZNIE 15; SZABLE 10; MIECZE 10

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 4: +10 6: +20 9: +10 10: +10

WYGLĄD: Aranoidy są dużymi humanoidalnymi istotami o charakterystycznym owadzym ciele. Jest ono dokładnie pokryte chitynowym pancerzem. Górna część tułowia przypomina w budowie ogromnego chrabąszcza (podobny układ chitynowych płyt) tyle, że wychodzą z niego dwie cienkie, pokryte chityną ręce z pięciopalczastymi dłońmi zamiast kilku ramion jak to ma miejsce u sharanów. Barki obłożone są grubym chitynowym pancerzem (często z kolczyki naroślami), głowa (owadzia) nie posiada szyi, wychodzi wprost z barków. Nogi są humanoidalne, pięciopalczaste. Ubiór stanowią skóry zwierząt oraz (często szczególnie pośród kapłanów tej rasy) zwykłe materiałowe, dostosowane do sylwetki i budowy ciała Aranoida. Często noszą także dostosowane do swojej budowy pancerze (zwykle naramienniki i osłony nóg). Są niezbyt dużego wzrostu w stosunku do masy istoty (znaczný ciężar stanowi chityna). Narządy rozrodcze są niewidoczne u nieubranego osobnika.

TRYB ŻYCIA: Aranoidy są niezwykle rzadko spotykane na Archipelagach zamieszkaných przez humanoidy. Znane są z zakładania ogromnych miast – kopców (sięgających kilkudziesięciu metrów wysokości) na pogranicznych wyspach archipelagów oraz na Archipelagu Pajęczym. Miasta budowane są w terenach mocno nasłonecznionych. Trudno powiedzieć coś na temat mechanizmów rozmnażania czy życia, ponieważ niewielu badaczy wróciło cało z ich terenów z jakimikolwiek przydatnymi informacjami. Dostęp do miast-kopców jest także bardzo ograniczony. Niektóre graniczne miasta orczych archipelagów prowadzą z nimi handel, ale raczej nie ma możliwości na dostanie się do wnętrza miast. Głównym tego powodem jest kilka rzeczy. Oczywiście dla wielu problemem jest ich owadzi wygląd. Dodatkowo spotykani są pośród żołnierzy w armiach Sharanów, a także dlatego iż wiele wypraw z orczych archipelagów porywa Aranoidy z ich terenów w celu ekstrakcji płynu (zwanego ambrozją) wydzielanego przez te istoty. Ma on silnie narkotyczne działanie, mówi się że otwiera umysł na inne sfery egzystencji, a także silnie podnieca. Nie ma wprost wiedzy skąd pochodzą. Wielu uważa że jest to odłam Sharanów, inni uważają że Aranoidy posiadają na drugiej półkuli potężne państwo, spotyka się także poglądy iż pochodzą z innych sfer egzystencji i pojawili się tu przypadkowo. Spotyka się pośród nich większość profesji (wojownicy, kupcy, kapłani, czarodzieje). Nie spotka się pośród nich rycerzy oraz iluzjonistów.

Posługują się własnym językiem opartym na dźwiękach wydawanych szczękoczołkami. Potrafią w ograniczonym stopniu porozumiewać się językiem orków (ew. problematyczne kwestie rozwiązują pisząc w danym języku), łatwo przychodzi im nauczyć się języków sharanów – przez co czasem są przydatni w negocjacjach z nimi (było kilka takich przypadków i właściwie zawsze brał w nich udział Aranoid).

WYSTĘPOWANIE: Wyspy i archipelagi o ciepłym klimacie. Rzadko poza nimi. Także archipelag Pajęczy. Czasem można spotkać aranoida wśród świt niektórych władców granicznych krain.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- chitynowy pancerz – właściwości jak wyżej, grubość pancerza nie zmienia się z wiekiem, uniemożliwia noszenie jakiegokolwiek zbroi na głowę i tułów (aranoidy produkują broje specjalnie dla siebie)
- tragarz – umiejętność noszenia 2x większych ciężarów niż wynika to ze współczynnika siły
- regeneracja kończyny – w przypadku utraty kończyny (nie głowy) może ją zregenerować z szybkością 1% ubytku/dzień, musi mieć jednak wtedy spokój i dostęp do pożywienia
- odporność na iluzję – iluzje wpływające tylko na zmysł wzroku, a nie bezpośrednio na umysł nie działają na aranoida
- odporność na trucizny – od trucizn zawsze otrzymuje połowę możliwych obrażeń, ma także zawsze 2 rzuty na tę odporność i wybiera lepszy wynik
- ambrozja – płyn z feromonami wydzielany przez aranoida w celach przyciągnięcia partnera/partnerki, posiada silne właściwości pobudzające – halucynogenne, uwolnienie z szyjnych zasobników powoduje powstanie chmury feromonów w obszarze 1m dookoła aranoida, osobnik rasy innej niż aranoid (zwykle humanoid) jeśli nie wykona udanego rzutu na ½ trucizny (odp. Nr 6) popada w euforyczny stan, dodatkowo wzmocniony halucynacjami (głównie erotycznymi), uniemożliwia to jakiejkolwiek skuteczne działanie (walkę, rzucanie czarów, czynności wymagające skupienia), osoba która nie chce jednak odeprzeć tej trucizny – automatycznie wpada w w.w. stan. Przyjęcie zbyt dużej dawki (np. poprzez wstrzyknięcie bezpośrednio do krwiobiegu) może spowodować śmierć (nieudany test na 1/10 odp. 6)



Aranoid; ŁOWCA; POZ 0; CHAR ntr.zły, ch.zły, ch.ntr Pdośw. ŻYW 330; SF 280; ZR 65; SZ 85; INT 45; MD 70; UM 55; CH 55; PR 55; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-57 2-75 3-52 4-43 5-33 6-101 7-81 8-81 9-76 10-91 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie typ ; bgl.75; TR 109; opzn. 4; SKUT 130 kl 85 ob (120) OB+12; SP B AT 1 BROŃ 2: Miecz kr. ; bgl.70; TR 104; opzn. 3; SKUT 120 kl 110 tn OB+8; SP B AT 2 BROŃ 3: Proca skórz. ; bgl.60; TR 94; opzn. 3; SKUT (100) OB+0; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 54/42; WYP 95/115/130	Aranoid; ŁOWCA; POZ 6; CHAR ntr.zły, ch.zły, ch.ntr Pdośw. ŻYW 398; SF 378; ZR 93; SZ 113; INT 61; MD 98; UM 77; CH 101; PR 95; WI 62; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-81 2-99 3-76 4-65 5-55 6-132 7-112 8-112 9-107 10-122 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie c. ; bgl.133; TR 180; opzn. 5; SKUT 319 kl 169 ob (274) OB+42; SP AT 1 BROŃ 2: Miecz kr. ; bgl.123; TR 170; opzn. 3; SKUT 194 kl 174 tn OB+16; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Proca skórz. ; bgl.108; TR 155; opzn. 3; SKUT (154) OB+0; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 116/74; WYP 125/160/180
Aranoid; ŁOWCA; POZ 2; CHAR ntr.zły, ch.zły, ch.ntr Pdośw. ŻYW 346; SF 296; ZR 71; SZ 91; INT 47; MD 76; UM 59; CH 67; PR 65; WI 44; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-63 2-81 3-58 4-49 5-39 6-109 7-89 8-89 9-84 10-99 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie typ ; bgl.86; TR 122; opzn. 4; SKUT 194 kl 104 ob (174) OB+24; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Miecz kr. ; bgl.76; TR 112; opzn. 3; SKUT 174 kl 154 tn OB+16; SP B AT 2 BROŃ 3: Proca skórz. ; bgl.71; TR 105; opzn. 3; SKUT (100) OB+0; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 72/48; WYP 95/115/130	Aranoid; ŁOWCA; POZ 8; CHAR ntr.zły, ch.zły, ch.ntr Pdośw. ŻYW 414; SF 394; ZR 99; SZ 119; INT 63; MD 104; UM 81; CH 113; PR 105; WI 66; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-88 2-107 3-83 4-72 5-62 6-140 7-120 8-120 9-115 10-130 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie c. ; bgl.139; TR 188; opzn. 5; SKUT 323 kl 173 ob (278) OB+42; SP S AT 1 BROŃ 2: Miecz kr. ; bgl.129; TR 178; opzn. 3; SKUT 248 kl 218 tn OB+24; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Proca skórz. ; bgl.114; TR 163; opzn. 3; SKUT (158) OB+0; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 122/80; WYP 125/160/180
Aranoid; ŁOWCA; POZ 4; CHAR ntr.zły, ch.zły, ch.ntr Pdośw. ŻYW 362; SF 312; ZR 77; SZ 97; INT 49; MD 82; UM 63; CH 79; PR 75; WI 48; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-70 2-89 3-65 4-56 5-46 6-117 7-97 8-97 9-92 10-107 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie typ ; bgl.102; TR 140; opzn. 4; SKUT 198 kl 108 ob (178) OB+24; SP S AT 2 BROŃ 2: Miecz kr. ; bgl.92; TR 130; opzn. 3; SKUT 178 kl 158 tn OB+16; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Proca skórz. ; bgl.77; TR 115; opzn. 3; SKUT (138) OB+0; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 78/54; WYP 95/115/130	Aranoid; ŁOWCA; POZ 10; CHAR ntr.zły, ch.zły, ch.ntr Pdośw. ŻYW 440; SF 430; ZR 110; SZ 130; INT 70; MD 115; UM 90; CH 130; PR 120; WI 75; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-97 2-116 3-92 4-80 5-70 6-152 7-132 8-132 9-127 10-142 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie c. ; bgl.170; TR 224; opzn. 5; SKUT 332 kl 182 ob (287) OB+42; SP 2S AT 2 BROŃ 2: Miecz kr. ; bgl.160; TR 214; opzn. 3; SKUT 257 kl 227 tn OB+24; SP S AT 3 BROŃ 3: Proca skórz. ; bgl.145; TR 199; opzn. 3; SKUT (197) OB+0; SP 2B AT 3 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 133/91; WYP 145/180/200

BAWÓŁ OPAS

RASA: Bawół opas; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę
WZROST :275-450; WAGA :350-3500
ŻYW 700; SF 600; ZR 10; SZ 30; INT 5; MD 5; UM 0; CH 0; PR 0

SKÓRA: OB 20; WYP 60 KŁ ;80 TN; 100 OB
BIEGŁOŚCI :ROGI 5 (SKUT 110kł OB+10, uszk x1, opźn. 3sg)
KOPYTA 5 (SKUT 70ob OB+5, uszk x1, opźn. 3sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 4: +20 5: +20 10: +20
WYGLĄD: Są to potężne ssaki o masywnej (bawolej) sylwetce. Odznaczają się dwoma długimi (do 120 cm) rogami, z których każdy odchodzi prosto na bok głowy, po czym zakręcają swymi ostrymi końcami do przodu. Ciało Opasów z przodu wygląda na szczupłe (maks. do 180 cm szerokości), jednak z boku sprawia imponujące wrażenie. Ubarwienie od brunatnego do czarnego. Skóra ciemna, sierść długa i gęsta, z wiekiem silnie rzędna. Kończyny i racice masywne, rogi jasne. Uszy duże półokrągłe, stojące.

TRYB ŻYCIA: Aktywny głównie wieczorem, częściowo nocą i rano. W razie potrzeby szybko biega. Jest głównie agawożerny, ale chętnie też jada liście i młode pędy krzewów. Lubi kąpiele błotne, jednakże jest w stanie długo obejść się bez wody. Pojmane w niewolę często nie przyjmują pokarmu i zdychają z głodu. Bawoły te sławę swą zawdzięczają swej ogromnej agresywności. Mimo słabego wzroku w wypadku zranienia stara się atakować wszelkie żywe istoty w pobliżu (często nawet swoich). Żyją stadnie w grupkach kilkudziesięciu osobników. Każde stado należy do najpotężniejszego samca i poza młodymi składa się wyłącznie z samic. Dojrzałe samce są przepędzane przez przewodnika, jednakże nigdy nie oddalają się dalej niż kilkadziesiąt metrów od samic, czekając na okazję, aż główny samiec będzie czymś zajęty. W wypadku zaatakowania samic lub przewodnika cała grupa (stado) staje się niezmiernie agresywna w stosunku do każdego, kto to uczynił (lub jest w pobliżu). Najczęściej atakują przy pomocy szarży i/lub tratowania, jest to z reguły tak skuteczne, że jak głoszą legendy, to nawet i duże smoki, mają szansę być ich ofiarami, jeśli za szybko nie odlecą.
WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej wszelkie okolice zarosłe agawą lub krzewami. Dość często stada ich (25–75 sztuk z 0–2p., 1 z 6p. i 2–20 "szwendające" się niedaleko z 4–6p.) spotyka się nie tylko na otwartych przestrzeniach, ale i na skrajach lasów, czy wręcz na wszelkich (np. leśnych) drogach, a szczególnie przy większych traktach. Pojedyncze opasy (4–6p.) trafiają się rzadko, choć zdarza się, że można je spotkać i w pobliżu cywilizowanych stron.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:
✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa SZ zwierzęcia, to w przypadku zetknięcia się z rogami zadają one podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.
✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.
✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.
Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
✓ tratowanie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %-owego rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnący



Bawół opas; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 775; SF 695; ZR 50; SZ 80; INT 35; MD 35; UM 25; CH 25; PR 25; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-53 2-53 3-50 4-95 5-70 6-167 7-167 8-167 9-152 10-187 Amg 0 BROŃ 1: Baw-op. Rogi ; bgł.55; TR 129; opźn. 3; SKUT 228 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Baw-op. Kopyta ; bgł.55; TR 129; opźn. 3; SKUT 208 ob OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 25/20; WYP 60/80/100	Bawół opas; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 895; SF 824; ZR 84; SZ 120; INT 51; MD 57; UM 35; CH 71; PR 71; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-78 2-78 3-74 4-118 5-93 6-206 7-206 8-206 9-191 10-226 Amg 0 BROŃ 1: Baw-op. Rogi ; bgł.103; TR 193; opźn. 3; SKUT 316 kł OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Baw-op. Kopyta ; bgł.98; TR 188; opźn. 3; SKUT 276 ob OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 64/54; WYP 70/95/120
Bawół opas; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 805; SF 713; ZR 58; SZ 90; INT 37; MD 39; UM 25; CH 37; PR 37; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-58 2-58 3-55 4-100 5-75 6-176 7-176 8-176 9-161 10-196 Amg 0 BROŃ 1: Baw-op. Rogi ; bgł.61; TR 138; opźn. 3; SKUT 233 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Baw-op. Kopyta ; bgł.61; TR 138; opźn. 3; SKUT 213 ob OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 38/28; WYP 60/80/100	Bawół opas; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 925; SF 842; ZR 92; SZ 130; INT 53; MD 61; UM 35; CH 83; PR 83; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-85 2-86 3-81 4-125 5-100 6-216 7-216 8-216 9-201 10-236 Amg 0 BROŃ 1: Baw-op. Rogi ; bgł.119; TR 212; opźn. 3; SKUT 320 kł OB+10; SP S AT 1 BROŃ 2: Baw-op. Kopyta ; bgł.114; TR 207; opźn. 3; SKUT 280 ob OB+5; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 72/62; WYP 70/95/120
Bawół opas; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 835; SF 731; ZR 66; SZ 100; INT 39; MD 43; UM 25; CH 49; PR 49; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-65 2-66 3-62 4-107 5-82 6-186 7-186 8-186 9-171 10-206 Amg 0 BROŃ 1: Baw-op. Rogi ; bgł.72; TR 151; opźn. 3; SKUT 237 kł OB+5; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Baw-op. Kopyta ; bgł.67; TR 146; opźn. 3; SKUT 217 ob OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 41/36; WYP 60/80/100	Bawół opas; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 970; SF 890; ZR 105; SZ 145; INT 60; MD 70; UM 40; CH 100; PR 100; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-93 2-94 3-88 4-132 5-107 6-231 7-231 8-231 9-216 10-251 Amg 0 BROŃ 1: Baw-op. Rogi ; bgł.135; TR 234; opźn. 3; SKUT 387 kł OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Baw-op. Kopyta ; bgł.130; TR 229; opźn. 3; SKUT 327 ob OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 90/75; WYP 85/115/145

CZERWIAK PUSTYNNY

RASA: Czerwiak pustynny; CHAR: neutralny - zły TYP: magiczny

WZROST :200-300; WAGA :10-30

ŻYW 150; SF 20; ZR 30; SZ 30; INT 5; MD 5; UM 0; CH 0; PR 5

SKÓRA: OB 3; WYP 5 KŁ ;10 TN; 15 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 10; KOLCE 10; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +10 4: +10 6: +10 10: +10



WYGLĄD: Jest to istota o miękkim ciałem w robakowatym kształcie. Czerwiak przypomina olbrzymią larwę, której ciało składa się z obłych segmentów. Nie można wyróżnić odnóży, tak samo jak nie ma wyraźnie zaznaczonej głowy. Głową można natomiast nazwać pierwszy segment ciała czerwiaka z jamą gębową, z której wyrastają zęby. Z segmentu głowowego wyrasta także charakterystyczny ostry długi ząb zwany kłem. Czerwiak nie posiada układu kostnego. Całe ciało pokrywa wytrzymała i elastyczna skóra. Kolor skóry zmienia się w zależności od wieku istoty. Najmłodsze osobniki są koloru piasku pustyni, starsze zmieniają kolor na ciemniejszy, najstarsze osobniki są jasno brązowe.

TRYB ŻYCIA: Czerwiaki to jedne z najbardziej agresywnych i zarazem najmniej przedstawicieli czerwi. Żyją w rojach liczących od 20 do 200 osobników, aczkolwiek na dużych pustyniach, gdzie jest dużo pokarmu roje mogą być nawet dziesięciokrotnie większe. Przemierzają piaski pustyni w poszukiwaniu ofiar, którymi mogą się pożywić. Atakują praktycznie wszystko, co żyje w tym środowisku poczynając od małych owadów, na smokach piaszkowych zaś kończąc. Ich naturalnym środowiskiem jest miękki piasek wydm, w którym poruszają się bez żadnych ograniczeń. Nie posiadają zmysłu wzroku, natomiast mają bardzo dobrze rozwinięty zmysł słuchu i doskonale wyczuwają wszelkie wibracje. Większe ofiary atakują zawsze stadnie i z zaskoczenia. Najczęściej atak rozpoczynają od złuzowania piasku pod ofiarą (poprzez wielokrotne i szybkie przepływanie) co powoduje, że sypki grunt zamienia się w ruchomy piasek i ofiara zaczyna się zapadać. Następnie kilka osobników atakuje nogi ofiary starając się je pochwycić, a co za tym idzie unieruchomić. Pozostałe czerwiaki atakują na powierzchni unieruchomioną ofiarę za pomocą kła. Ponawiają ataki, aż do momentu zabicia ofiary i wciągnięcia jej pod powierzchnię piasku lub do momentu, kiedy zostanie zabitych ok 20% czerwiaków (wtedy rój przestaje atakować i się oddala). Samice tych istot co kilka miesięcy (1-10) składają od 1 do 10 jaj w jednym wspólnym dla roju miejscu zazwyczaj kilka metrów pod powierzchnią ziemi i pozostawiają je bez opieki. Młode zaraz po wykluciu są kanibalami i pożerają najstarsze i najmniejsze osobniki - te które przeżyją tworzą nowy rój. Żyją do 20 lat, dojrzewają po roku.

WYSTĘPOWANIE: Występują tylko na pustyniach i tylko tam, gdzie piasek jest miękki i sypki (najczęściej w wydmach). Zawsze tworzą duże roje liczące od 20 do 200 osobników (z poz 0-6), aczkolwiek na największych pustyniach lub tam gdzie jest dużo pokarmu roje mogą być nawet dziesięciokrotnie większe.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * wyczuwanie drgań - wyczuwa dźwięki i drgania na odległość dziesięciokrotnej szybkości (SZ x 10)
- * luzowanie piasku - szybko przemieszczając się na niedużej głębokości piasku Czerwiak sprawia, że struktura piasku ulega zmianie i zamienia się w ruchome piaski. Luzowanie trwa minimum 5 rund i ma obszar 1 metra sześciennego piasku na każdego Czerwiaka uczestniczącego w tej czynności.
- * unieruchomienie - jeśli Czerwiak trafi pyskiem w nogę ofiary a ta się nie obroni (rzut na 1/2 SZ akt.) zaciska na niej zęby i unieruchamia kończynę zadając przy tym normalne obrażenia. Sprawdzanie trafienie tylko w pierwszej rundzie i obrażenia zadawane są tylko w pierwszej rundzie. Uwolnienie kończyny może nastąpić jeśli Czerwiak zostanie zabity lub puści kończynę (zostanie zabite więcej niż 20% roju). W przypadku istot dwukrotnie większych od Czerwiaka (wg. długości) na każdą kończynę wymagany jest udany atak dwóch Czerwiaków (na trzykrotnie większą trzech itd..).
- * naturalne środowisko piasek - sypki pustynny piasek jest naturalnym środowiskiem Czerwiaka - brak ograniczeń szybkości poruszania i zręczności.

Czerwiak pustynny; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR neutralny - zły Pdośw. ŻYW 175; SF 95; ZR 70; SZ 70; INT 10; MD 15; UM 5; CH 25; PR 30; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-37 2-27 3-18 4-51 5-16 6-57 7-47 8-47 9-32 10-57 Amg 0 BROŃ 1: Czerw. P. kolec ; bgl.70; TR 86; opzn. 2; SKUT 48 kł OB+2; SP B AT 1 BROŃ 2: Czerw. P. pysk ; bgl.70; TR 86; opzn. 4; SKUT 38 kł OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 25/23; WYP 5/10/15	Czerwiak pustynny; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR neutralny - zły Pdośw. ŻYW 230; SF 150; ZR 98; SZ 98; INT 26; MD 31; UM 15; CH 65; PR 70; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-58 2-49 3-39 4-71 5-36 6-83 7-73 8-73 9-58 10-83 Amg 0 BROŃ 1: Czerw. P. kolec ; bgl.140; TR 164; opzn. 2; SKUT 112 kł OB+7; SP S AT 2 BROŃ 2: Czerw. P. pysk ; bgl.135; TR 159; opzn. 4; SKUT 82 kł OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 58/51; WYP 5/10/15
Czerwiak pustynny; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR neutralny - zły Pdośw. ŻYW 185; SF 105; ZR 76; SZ 76; INT 12; MD 17; UM 5; CH 35; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-42 2-32 3-23 4-56 5-21 6-64 7-54 8-54 9-39 10-64 Amg 0 BROŃ 1: Czerw. P. kolec ; bgl.85; TR 103; opzn. 2; SKUT 76 kł OB+5; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Czerw. P. pysk ; bgl.80; TR 98; opzn. 4; SKUT 56 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 34/29; WYP 5/10/15	Czerwiak pustynny; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR neutralny - zły Pdośw. ŻYW 250; SF 160; ZR 104; SZ 104; INT 28; MD 33; UM 15; CH 75; PR 80; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-64 2-55 3-45 4-77 5-42 6-91 7-81 8-81 9-66 10-91 Amg 0 BROŃ 1: Czerw. P. kolec ; bgl.150; TR 176; opzn. 2; SKUT 115 kł OB+7; SP S AT 2 BROŃ 2: Czerw. P. pysk ; bgl.145; TR 171; opzn. 4; SKUT 85 kł OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 64/57; WYP 5/10/15
Czerwiak pustynny; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR neutralny - zły Pdośw. ŻYW 195; SF 115; ZR 82; SZ 82; INT 14; MD 19; UM 5; CH 45; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-48 2-38 3-29 4-62 5-27 6-71 7-61 8-61 9-46 10-71 Amg 0 BROŃ 1: Czerw. P. kolec ; bgl.95; TR 114; opzn. 2; SKUT 78 kł OB+5; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Czerw. P. pysk ; bgl.90; TR 109; opzn. 4; SKUT 58 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 40/35; WYP 5/10/15	Czerwiak pustynny; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR neutralny - zły Pdośw. ŻYW 280; SF 180; ZR 115; SZ 115; INT 35; MD 40; UM 20; CH 90; PR 95; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-72 2-63 3-53 4-84 5-49 6-101 7-91 8-91 9-76 10-101 Amg 0 BROŃ 1: Czerw. P. kolec ; bgl.185; TR 214; opzn. 2; SKUT 145 kł OB+10; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Czerw. P. pysk ; bgl.180; TR 209; opzn. 4; SKUT 105 kł OB+10; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 78/68; WYP 5/10/15

CZŁOWIEK

RASA: Człowiek; CHAR: każdy TYP: humanoid

WZROST :150-200; WAGA :50-100

ŻYW 100; SF 50; ZR 35; SZ 25; INT 60; MD 70; UM 50; CH 40; PR 20; WI 10

BIEGŁOŚCI MIECZE 5; KUSZE 5; KOPIE 5; LACE 5, RAPIERY 5, WŁÓCZNIE 5

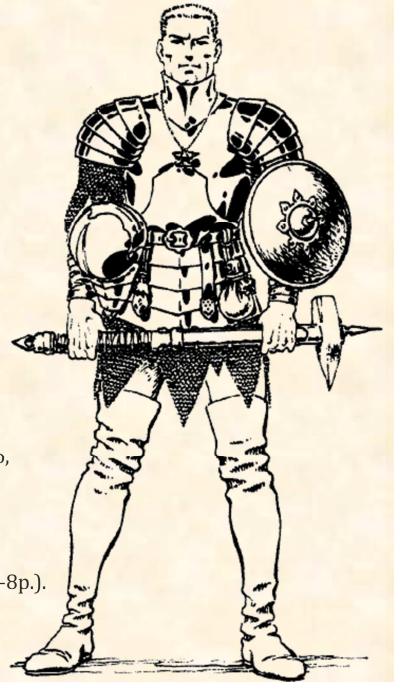
PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 3: +20 4: +10 5: +10 9: +10

WYGLĄD: Ludzie zamieszkujący Archipelag Centralny mają śniadą karnację skóry, włosy ciemne, brody gęste, aczkolwiek często wśród nich spotykani są blondyni i rudzi. Mimo niezbyt potężnych parametrów ludzie ci gustują w ciężkich lub luskowych zbrojach i w eleganckich ubraniach.
TRYB ŻYCIA: Jest to rasa szybko rozwijająca się, odważna i ciekawa nowości. Żyje społecznościach feudalnych z silnym rycerstwem, klerem, kupiectwem i bogatym chłopstwem. Żyją do 100 lat, przy czym dojrzałość osiągają w wieku 15. Narodowym ich językiem jest Wspólny Archipelagu Centralnego, ponadto połowicznie znają też język orków.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej wszelkie miasta i wioski. Rzadziej spotykani są w społecznościach koczowniczych. W terenie najczęściej można ich spotkać jako obstawę lub pasażerów karawan (1–10 rycerzy z 0–8p., 2–20 gwardzistów z 0–8p., 1–5 kupców z 0–10p.), ew. w różnych bandach (5–50 żołnierzy z 0–12p.) lub w najemnych oddziałach (10–100 żołnierzy z 4–8p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ +10 do Wiary



Człowiek; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 115; SF 125; ZR 65; SZ 65; INT 85; MD 110; UM 75; CH 70; PR 50; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-48 2-56 3-53 4-55 5-40 6-44 7-44 8-44 9-54 10-29 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie typ ; bgł.65; TR 85; opźn. 4; SKUT 91 kl 46 ob (81) OB+12; SP B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.65; TR 85; opźn. 5; SKUT (106) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Rapier ; bgł.65; TR 85; opźn. 2; SKUT 91 kl 71 tn OB+8; SP B AT 1 ZBROJA: Napierśnik ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 62/50; WYP 55/105/85	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 149; SF 180; ZR 103; SZ 93; INT 101; MD 132; UM 91; CH 116; PR 96; WI 45; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-77 3-73 4-74 5-59 6-67 7-67 8-67 9-77 10-52 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie c. ; bgł.123; TR 151; opźn. 5; SKUT 195 kl 95 ob (165) OB+28; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.118; TR 146; opźn. 5; SKUT (195) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Rapier ; bgł.113; TR 141; opźn. 2; SKUT 165 kl 125 tn OB+17; SP B AT 1 ZBROJA: półzbr. Gór. Typ ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 104/76; WYP 75/130/90
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 123; SF 135; ZR 81; SZ 71; INT 87; MD 114; UM 77; CH 82; PR 62; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-53 2-61 3-58 4-60 5-45 6-50 7-50 8-50 9-60 10-35 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie typ ; bgł.76; TR 97; opźn. 4; SKUT 153 kl 63 ob (133) OB+24; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.71; TR 92; opźn. 5; SKUT (108) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Rapier ; bgł.76; TR 96; opźn. 2; SKUT 151 kl 111 tn OB+17; SP B AT 1 ZBROJA: Napierśnik ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 74/50; WYP 55/105/85	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 157; SF 190; ZR 109; SZ 99; INT 103; MD 136; UM 93; CH 128; PR 108; WI 45; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-83 3-79 4-80 5-65 6-74 7-74 8-74 9-84 10-59 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie c. ; bgł.129; TR 158; opźn. 5; SKUT 272 kl 122 ob (227) OB+42; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.124; TR 153; opźn. 5; SKUT (197) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Rapier ; bgł.119; TR 148; opźn. 2; SKUT 167 kl 127 tn OB+17; SP B AT 1 ZBROJA: Półzbr. Gór. C. ; Paweż c. p. OGR 1/4 , 1/4; OB bl./dal. 147/105; WYP 95/160/110
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 131; SF 145; ZR 87; SZ 77; INT 89; MD 118; UM 79; CH 94; PR 74; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-59 2-67 3-64 4-66 5-51 6-57 7-57 8-57 9-67 10-42 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie typ ; bgł.92; TR 115; opźn. 4; SKUT 156 kl 66 ob (136) OB+24; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.87; TR 110; opźn. 5; SKUT (186) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Rapier ; bgł.82; TR 105; opźn. 2; SKUT 156 kl 116 tn OB+17; SP B AT 1 ZBROJA: Kirys ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 94/70; WYP 70/115/85	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 170; SF 220; ZR 120; SZ 110; INT 110; MD 145; UM 100; CH 145; PR 125; WI 50; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-83 2-91 3-87 4-87 5-72 6-84 7-84 8-84 9-94 10-69 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie c. ; bgł.160; TR 194; opźn. 5; SKUT 280 kl 130 ob (235) OB+42; SP 2S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.155; TR 189; opźn. 5; SKUT (280) OB+0; SP S AT 1 BROŃ 3: Rapier ; bgł.150; TR 184; opźn. 2; SKUT 235 kl 175 tn OB+25; SP 2B AT 1 ZBROJA: Półzbr. Gór. Miar. ; Paweż c. p. OGR 1/4 , 1/4; OB bl./dal. 157/115; WYP 120/160/130

Człowiek; RYCERZ; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 125; SF 125; ZR 75; SZ 55; INT 85; MD 100; UM 75; CH 90; PR 70; WI 50; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-47 2-54 3-54 4-64 5-39 6-30 7-55 8-45 9-55 10-30 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgł.70; TR 90; opźn. 4; SKUT 81 kl 91 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 2: Kopia typ. ; bgł.70; TR 90; opźn. 5; SKUT 101 kl OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.65; TR 85; opźn. 4; SKUT 91 ob (56) OB+6; SP B AT 1 ZBROJA: Panc. Tuł. Typ. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/2; OB bl./dal. 68/58; WYP 70/110/80	Człowiek; RYCERZ; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 159; SF 174; ZR 103; SZ 83; INT 101; MD 122; UM 85; CH 142; PR 116; WI 72; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-70 2-77 3-77 4-85 5-60 6-53 7-78 8-68 9-78 10-53 Amg 0 BROŃ 1: Miecz pt. ; bgł.134; TR 161; opźn. 5; SKUT 208 kl 268 tn OB+33; SP S AT 1 BROŃ 2: Kopia c. ; bgł.129; TR 156; opźn. 5; SKUT 268 kl OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.119; TR 146; opźn. 4; SKUT 163 ob (93) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Płaszczyn. C. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/4; OB bl./dal. 134/101; WYP 125/180/140
Człowiek; RYCERZ; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 133; SF 133; ZR 81; SZ 61; INT 87; MD 104; UM 75; CH 104; PR 82; WI 54; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-53 2-60 3-60 4-70 5-45 6-36 7-61 8-51 9-61 10-36 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgł.83; TR 104; opźn. 4; SKUT 133 kl 153 tn OB+20; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Kopia typ. ; bgł.78; TR 99; opźn. 5; SKUT 173 kl OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.78; TR 98; opźn. 4; SKUT 151 ob (81) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Panc. Tuł. C. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 84/64; WYP 85/130/100	Człowiek; RYCERZ; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 167; SF 182; ZR 109; SZ 89; INT 103; MD 126; UM 85; CH 156; PR 128; WI 76; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-76 2-83 3-83 4-91 5-66 6-59 7-84 8-74 9-84 10-59 Amg 0 BROŃ 1: Miecz pt. ; bgł.142; TR 171; opźn. 5; SKUT 210 kl 270 tn OB+33; SP S AT 1 BROŃ 2: Kopia c. ; bgł.137; TR 166; opźn. 5; SKUT 270 kl OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.127; TR 156; opźn. 4; SKUT 225 ob (120) OB+18; SP B AT 1 ZBROJA: Płyt typ. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/4 , 1/3; OB bl./dal. 138/105; WYP 145/190/150
Człowiek; RYCERZ; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 141; SF 141; ZR 84; SZ 67; INT 89; MD 108; UM 75; CH 118; PR 94; WI 58; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-59 2-66 3-66 4-76 5-51 6-43 7-68 8-58 9-68 10-43 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgł.101; TR 123; opźn. 4; SKUT 135 kl 155 tn OB+20; SP S AT 2 BROŃ 2: Kopia typ. ; bgł.96; TR 118; opźn. 5; SKUT 175 kl OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.86; TR 108; opźn. 4; SKUT 155 ob (85) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Płaszczyn. Typ. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 115/95; WYP 125/170/135	Człowiek; RYCERZ; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 180; SF 230; ZR 120; SZ 100; INT 110; MD 135; UM 90; CH 175; PR 145; WI 85; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-85 2-92 3-92 4-99 5-74 6-71 7-96 8-86 9-96 10-71 Amg 0 BROŃ 1: Miecz pt. ; bgł.190; TR 225; opźn. 5; SKUT 277 kl 357 tn OB+44; SP 2S AT 2 BROŃ 2: Kopia c. ; bgł.185; TR 220; opźn. 5; SKUT 357 kl OB+0; SP S AT 2 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.175; TR 210; opźn. 4; SKUT 237 ob (132) OB+18; SP 2B AT 1 ZBROJA: Płyt. C. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/4 , 1/4; OB bl./dal. 162/118; WYP 165/210/170

Człowiek; KAPŁAN; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 100; SF 105; ZR 60; SZ 50; INT 100; MD 120; UM 90; CH 80; PR 60; WI 60; ZW 5 ODPORNOŚCI: 1-67 2-59 3-83 4-57 5-42 6-40 7-25 8-25 9-35 10-25 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgł.60; TR 76; opźn. 4; SKUT 76 kl 86 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 60/50; WYP 55/115/85	Człowiek; KAPŁAN; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 128; SF 133; ZR 82; SZ 72; INT 116; MD 160; UM 124; CH 126; PR 100; WI 103; ZW 22 ODPORNOŚCI: 1-90 2-85 3-109 4-79 5-64 6-61 7-46 8-46 9-56 10-46 Amg 0 BROŃ 1: Miecz pt. ; bgł.97; TR 118; opźn. 5; SKUT 143 kl 183 tn OB+22; SP S AT 1 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 72/50; WYP 55/115/85
Człowiek; KAPŁAN; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 106; SF 111; ZR 64; SZ 54; INT 102; MD 130; UM 98; CH 92; PR 70; WI 66; ZW 9 ODPORNOŚCI: 1-73 2-66 3-89 4-63 5-48 6-46 7-31 8-31 9-41 10-31 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgł.64; TR 81; opźn. 4; SKUT 77 kl 87 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 60/50; WYP 55/115/85	Człowiek; KAPŁAN; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 134; SF 139; ZR 86; SZ 76; INT 118; MD 170; UM 132; CH 138; PR 110; WI 109; ZW 26 ODPORNOŚCI: 1-96 2-92 3-115 4-85 5-70 6-67 7-52 8-52 9-62 10-52 Amg 0 BROŃ 1: Miecz pt. ; bgł.101; TR 123; opźn. 5; SKUT 144 kl 184 tn OB+22; SP S AT 1 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 72/50; WYP 55/115/85
Człowiek; KAPŁAN; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 112; SF 117; ZR 68; SZ 58; INT 104; MD 140; UM 106; CH 104; PR 80; WI 72; ZW 13 ODPORNOŚCI: 1-80 2-74 3-97 4-70 5-55 6-52 7-37 8-37 9-47 10-37 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgł.73; TR 91; opźn. 4; SKUT 79 kl 89 tn OB+10; SP 2B AT 1 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 60/50; WYP 55/115/85	Człowiek; KAPŁAN; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 145; SF 150; ZR 95; SZ 85; INT 125; MD 185; UM 145; CH 155; PR 125; WI 125; ZW 32 ODPORNOŚCI: 1-106 2-102 3-126 4-94 5-79 6-74 7-59 8-59 9-69 10-59 Amg 0 BROŃ 1: Miecz pt. ; bgł.110; TR 134; opźn. 5; SKUT 147 kl 187 tn OB+22; SP S AT 1 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 72/50; WYP 55/115/85

DENDROID

RASA: Dendroid; CHAR: ntr.db, ntr.ntr, ntr.zł. TYP: magiczny

WZROST :300-400; WAGA :100-500

ŻYW 250; SF 300; ZR 10; SZ 20; INT 20; MD 50; UM 15; CH 30; PR 10

SKÓRA: OB 25; WYP 80 KŁ ;100 TN; 140 OB

BIEGŁOŚCI :GAŁĘZIE 15; KONARY 15

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 3: +10 4: +10 5: +10 10: +20



WYGLĄD: Dendroidy to dosyć duże istoty podobne do drzewców i drzew, pośród których żyją. Mają jednak przewagę nad nimi, ponieważ posiadają silne, wykształcone kończyny górne i dolne umożliwiające im szybkie poruszanie. U poruszającego się dendroida łatwo rozróżnić gałęzie odpowiadające za ramiona oraz nogi. Konary-ręce posiadają różną ilość chwytnych palców. Twarz dendroida zawiera się w jego głównym pniu, mniej więcej w $\frac{3}{4}$ wysokości istoty. Nie posiada wykształconej szyi i barków. W ramach twarzy można rozpoznać otwory odpowiadające za oczy oraz usta, rzadko kiedy wykształcają nosy.

Wydawane przez nie dźwięki są niskie i świszczące. W przypadku gdy znają języki humanoidów ich mowa jest powolna i często nie są w stanie wypowiedzieć niektórych zwrotów.

Wzrostem dochodzą do maksymalnie 4 metrów (szczególnie najstarsze osobniki). Waga waha się w przedziale od 100 do 500 kg. Skóra odpowiada teksturę korze drzewa, z którego się wykształcił. Zwykle jest grubsza w niewielkim stopniu niż u zwyczajnego drzewa. Jest przy tym niesamowicie elastyczna i odporna na uszkodzenia. Zdarza się, że jest porośnięta mchem lub nawet niewielkimi krzewami.

Ilość wykształconych ramion może się różnić w zależności od osobnika. Zwykle są to dwa, jednak można spotkać dendroidy posiadające cztery czy więcej aktywnych konarów-ramion. Stopy, tak wielkością jak i kształtem, przypominają wyrwane z ziemi korzenie. Głowy (jeśli można tak nazwać zwieńczenie głównego pnia) porośnięte są parasolowato rozrośniętymi gałęziami pokrytymi listowiem, a okresowo kwiatami i żółędziami (w zależności od drzewa od którego bezpośrednio pochodzą). Ze względu na to, iż potrafią wykształcić się z różnych drzew ich wygląd, a także cechy osobnika, mogą znaczenie odbiegać od standardu.

Wraz ze wzrostem powiększają także średnice pnia tworzącego ich ciało jak i średnicę poszczególnych konarów. Największe osobniki są niezwykle podobne do drzewców i często są z nimi mylone. Wielu uważa, że dendroidy są wręcz pierwszym etapem rozwoju drzewców.

TRYB ŻYCIA: Dendroidy będące mniejszą odmianą drzewców często z nimi współpracują. Opiekują się dużymi połaciami lasu oraz w nich żyją. W czasach antycznych były częściej spotykane niż obecnie głównie ze względu na to, iż ilość gęstych borów była większa. Aktualnie, w ramach Archipelagu Centralnego, można je spotkać na terenach silnie zalesionych. Szczególnie upodobały sobie (tak jak drzewce) ciąg wysp Arianom i wyspy Old-can, In-can, które są ich naturalną siedzibą. Nie potrzebują pokarmów gdyż dzięki swoim zdolnościom oraz korzeniom mogą je z łatwością pobrać bezpośrednio z ziemi. Dendroidy mające kontakt z humanoidami mogą bez większych kłopotów nauczyć się porozumiewać za pomocą wyczynionych języków. W ramach kontaktów ze sobą używają niedostępnej dla większości mowy opartej na poruszeniach gałęzi, wydzielaniu zapachów, czy też zmianie koloru obrastających je liści.

Unikają oczywiście wszelkich źródeł ognia oraz wysokiej temperatury. Nie spotyka się ich na terenach suchych oraz pustynnych. Zwykle są aktywne w ciągu dnia, chociaż noc i ciemność nie stanowią dla nich jakiegось większego problemu.

WYSTĘPOWANIE: Żyją głównie samotnie, czasem spotyka się je podczas ceremonii druidów jako specjalnych gości. Żyją głównie w gęstych lasach. Nie tworzą par i rozmnażają się sporadycznie. Wykształcone żółędzie muszą upaść na ziemię w miejscu gdzie występuje silne źródło magii. Na skutek jej działania oraz opieki nad wyrastającym drzewem przez drzewca lub dendroida z takiego owocu może w ciągu 20-30 lat wykształcić się nowy dendroid. Nic nie wiadomo o pierwszym przedstawicielu tego gatunku. Pojawili się niemal jednocześnie z drzewcami. Żyją bardzo długo, najstarsze okazy opowiadały o zdarzeniach sprzed setek lat. Starają się unikać kontaktów z humanoidami, ponieważ ci polują na nie i upodobałi sobie ich drewno na wykonywanie drogich mebli oraz przedmiotów.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

Podstawowe umiejętności Łowcy - od 1 do 10.

Postrzeganie naturą - widzą normalnie, ale z większym nasyceniem barw zimnych. Potrafią również przełączyć na tryb postrzegania naturalnego dla roślin, a więc drganiowo-naciskowego. Mogą tego dokonać jednak tylko na terenie gdzie występują rośliny ukorzenione. Zasięg takiego widzenia równy jest 1/2 SZ w metrach.

Wyczucie zagrożenia roślin - wyczuwają ból i śmierć większych roślin (min. 1/2 metra) w promieniu 1 km na POZ. Nie muszą się koncentrować.

1/2 ran klutych - rany klute działają z 1/2 skuteczności, a pociski z broni ręcznych, miotanych z 1/10 skuteczności.

Podwójne obrażenia od ognia - od naturalnego jak i magicznego ognia otrzymują podwójne obrażenia.

Zastygnięcie w naturze - po k10 rundowej przemianie może zastygnąć w miejscu i od tego czasu jest nie do odróżnienia od normalnego drzewa (tylko druidzi i niektóre czary mogą zadziaływać). Gdy chcą "ożyć" robią to automatycznie i mogą od razu działać.

Zamazysty atak - jak wojownik, ale tylko splecionymi konarami.

Oplatanie korzeniami - jedna osoba stojąca na polu obok może zostać zaatakowana korzeniami i pnączami pojawiającymi się z ziemi, ale dendroid w tej rundzie musi chociaż raz zaatakować i trafić ofiarę, a dodatkowo ma przez to połowę ataków w rundzie. Oplatany musi wykonać rzut % na akt. ZR, inaczej do czasu uwolnienia ma 1/2 TR, OB i UM. Złapany w sidła może się uwolnić poświęcając rundę ataków broni tnącej lub wyrrywając się, a więc % rzutem na 1/10 SF.

Atak cierniami - raz dziennie dendroid może wystrzelić z siebie tyle cierni, który posiada POZ. Każdy cierni traktuje się jakby miał TR o 50 mniejsze niż w konarach, a skuteczność równą 50kł + 1/4 SF. Można wystrzelić maksymalnie na odległość równą 1/10 SF w metrach. Ciernie muszą być wystrzelone w jedną istotę lub ewentualnie w grupę ściśniętych osób. Można też wystrzeliwać zatrute ciernie, ale jest ich o połowę mniej niż normalnych. Istota trafiona takim cierniem broni się na odp. nr 6 i jeżeli % rzut się nie powiedzie zostaje dodatkowo sparaliżowana na k5 rund.

Duszenie - po udanym trafieniu dwoma konarami następuje automatyczne unieruchomienie, co oznacza, że ofiara nie może atakować i ma tylko OB ze zbroi (skóry). Żeby się wyrwać ofiara musi mieć wolne obie ręce i wykonać rzut % na 1/10 SF. Test wykonuje się co rundę. W tym czasie dendroid dusi ofiarę zadając jej co rundę k100 ran + 1/10 SF. Dendroid może od następnej rundy dusić już tylko jedną ręką, a drugą atakować.

Magia druidzka - ma dostęp do czaró odpowiednio jak druid na takim samym poziomie. Nie potrzebują PM, magazynują je naturalnie i posiadają 50 PM dziennie na POZ. Nie kumuluje się to z PM nieużytych w dniu poprzednim. Nie może (nie potrafi) korzystać z amuletów. Czary poznaje automatycznie, głównie te skierowane na kontrolę roślinności. Rzadziej kontroli zwierząt czy już bardzo rzadko przemiany w zwierzęta.

Rozsadzenie korzeniami - potrafią swoimi korzeniami rozsadzić 1m3 kamienia na 2 POZ. Trwa to 60 rund na jeden metr sześcienny. Potem wystarczy uderzenie czymś ciężkim i skała się rozsypuje.

Atak zaskoczenia - po udanym zastygnięciu w naturze może zaatakować przechodzącą obok istotę, która broni się na 1/2 akt. SZ. W

przypadku fiaszka rzutu jest ona automatycznie zaskoczona na 1 rundę.
Dendroidzi z żywiołów - niektórzy dendroidzi posiadają w sobie żywioł - patrz Żywiołaki. Mają następujące przyrosty: Ognia - SF + 50 (bez bonusów); Ziemi - ŻYW + 50 (bez bonusów); Wody - ZR + 25; Powietrza - SZ + 25; Chaosu SF i ŻYW + 25; SZ i ZR + 10
Wzmocnienie kory - kosztem zwiększenia o jeden stopień ograniczeń SZ i ZR wyparowania tnące i obuchowe wzrastają o 10 pkt. na POZ, a kłute o 5. Może to trwać maksymalnie 1 godz. na POZ, ale nie częściej niż raz dziennie.
Korowa tarcza - jedna łapa zmienia się w tarczę, co daje + 10 do OB dal + 10 na 2 POZ. W starciu bezpośrednim tarcza jest nie przydatna.
Splatanie konarów - umiejętność zrobienia z dwóch konarów jednego. Splatanie i rozplatanie trwa k10 rund. (patrz broń Konar)
Agonia - Dendroid ma agonie, a więc po przyjęciu odpowiedniej liczby ciosów wędnie w tempie 10/Żyw na rundę
CIEKAWOSTKI: Niektóre elfie rody posiadają w herbach stylizowane sylwetki dendroidów. Ze względu na to, iż drewno dendroidów jest niezwykle elastyczne (zapewne dzięki przepływającej przez nie magii) zdarzają się wyprawy w celu złapania lub zgładzenia tych istot, a na koniec przerobienia jego ciała na niezwykle wytrzymałe sprzęty i meble. Zmusza się nawet schwytane żywe dendroidy, aby zajęły nietypową pozycję czy też układ gałęzi tak, aby po ich zabiciu, łatwiej było obrobić uzyskany materiał. Wszelkie wykonane w z tego materiału przedmioty są niesamowicie kosztowne. Z żywych dendroidów pozyskiwana jest także cenna żywica.

Dendroid; STRAŻNIK LASU; POZ 0; CHAR ntr.db, ntr.ntr, ntr.zł. Pdośw. ŻYW 300; SF 400; ZR 50; SZ 60; INT 25; MD 60; UM 20; CH 55; PR 35; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-40 2-34 3-40 4-63 5-38 6-90 7-90 8-90 9-75 10-110 Amg 0 BROŃ 1: Dendr. Gałęzie ; bgl.75; TR 120; opżn. 3; SKUT 145 ob OB+15; SP B AT 2 BROŃ 2: Dendr. Konary ; bgl.75; TR 120; opżn. 7; SKUT 180 ob OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 40/25; WYP 80/100/140	Dendroid; STRAŻNIK LASU; POZ 6; CHAR ntr.db, ntr.ntr, ntr.zł. Pdośw. ŻYW 380; SF 510; ZR 78; SZ 88; INT 41; MD 76; UM 30; CH 95; PR 75; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-56 3-62 4-84 5-59 6-124 7-124 8-124 9-109 10-144 Amg 0 BROŃ 1: Dendr. Gałęzie ; bgl.145; TR 203; opżn. 3; SKUT 262 ob OB+45; SP S AT 3 BROŃ 2: Dendr. Konary ; bgl.140; TR 198; opżn. 7; SKUT 367 ob OB+36; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 98/53; WYP 110/130/170
Dendroid; STRAŻNIK LASU; POZ 2; CHAR ntr.db, ntr.ntr, ntr.zł. Pdośw. ŻYW 320; SF 420; ZR 56; SZ 66; INT 27; MD 62; UM 20; CH 65; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-45 2-39 3-45 4-68 5-43 6-99 7-99 8-99 9-84 10-119 Amg 0 BROŃ 1: Dendr. Gałęzie ; bgl.90; TR 137; opżn. 3; SKUT 195 ob OB+30; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Dendr. Konary ; bgl.85; TR 132; opżn. 7; SKUT 265 ob OB+24; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 61/31; WYP 90/110/150	Dendroid; STRAŻNIK LASU; POZ 8; CHAR ntr.db, ntr.ntr, ntr.zł. Pdośw. ŻYW 400; SF 530; ZR 84; SZ 94; INT 43; MD 78; UM 30; CH 105; PR 85; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-70 2-63 3-69 4-91 5-66 6-133 7-133 8-133 9-118 10-153 Amg 0 BROŃ 1: Dendr. Gałęzie ; bgl.155; TR 216; opżn. 3; SKUT 267 ob OB+45; SP S AT 3 BROŃ 2: Dendr. Konary ; bgl.150; TR 211; opżn. 7; SKUT 372 ob OB+36; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 104/59; WYP 120/140/180
Dendroid; STRAŻNIK LASU; POZ 4; CHAR ntr.db, ntr.ntr, ntr.zł. Pdośw. ŻYW 340; SF 440; ZR 62; SZ 72; INT 29; MD 64; UM 20; CH 75; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-46 3-52 4-75 5-50 6-108 7-108 8-108 9-93 10-128 Amg 0 BROŃ 1: Dendr. Gałęzie ; bgl.100; TR 150; opżn. 3; SKUT 200 ob OB+30; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Dendr. Konary ; bgl.95; TR 145; opżn. 7; SKUT 270 ob OB+24; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 67/37; WYP 100/120/160	Dendroid; STRAŻNIK LASU; POZ 10; CHAR ntr.db, ntr.ntr, ntr.zł. Pdośw. ŻYW 430; SF 570; ZR 95; SZ 105; INT 50; MD 85; UM 35; CH 120; PR 100; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-78 2-71 3-77 4-98 5-73 6-145 7-145 8-145 9-130 10-165 Amg 0 BROŃ 1: Dendr. Gałęzie ; bgl.190; TR 256; opżn. 3; SKUT 322 ob OB+60; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Dendr. Konary ; bgl.185; TR 251; opżn. 7; SKUT 462 ob OB+48; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 130/70; WYP 130/150/190

DZIK LEŚNY

RASA: Dzik leśny; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :140-190; WAGA :35-350

ŻYW 180; SF 40; ZR 15; SZ 30; INT 5; MD 5; UM 0; CH 0; PR 5

SKÓRA: OB 5; WYP 20 KŁ ;25 TN; 30 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 10 (SKUT 40kł, 40tn OB+10, uszk x1, opżn. 3sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 4: +20 8: +20 10: +20

WYGLĄD: Ciało mają masywne, kończyny krótkie, czteropalczaste. Głowa wydłużona w charakterystyczny ryj. Górne i dolne kły dobrze rozwinięte. Ubarwienie brunatne, latem ciemniejsze. Sierść składa się z włosów wełnistych i z ostrych szczeciniastych.

TRYB ŻYCIA: Dzień spędza w legowisku zwanym barłogiem. Często żeruje ryjąc w ściółce leśnej. wszytkożerny, jednak najczęściej pożywia się wszelkimi bulwami i innymi miękkimi częściami roślin. W stosunku do większych istot raczej płochliwy, jednakże zraniony staje się agresywny do wszystkiego co się rusza.

Stare osobniki często szarżują na pojedyncze istoty o podobnych rozmiarach.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej lasy liściaste i mieszane, szczególnie te podmokłe. Spotykane są równie często pojedynczo (2–6p.), co i rodzinami (1–10 z Op., 1–5 z 2p. i 1–2 z 4–6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpedzenia przestrzeń równa SZ zwierzęcia, to w przypadku zetknięcia się z kłami dzika zadają
- ✓ one podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.



Dzik leśny; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 210; SF 105; ZR 65; SZ 70; INT 30; MD 35; UM 25; CH 25; PR 30; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-25 2-25 3-22 4-67 5-22 6-61 7-61 8-56 9-36 10-56 Amg 0 BROŃ 1: Dzik pysk ; bgl.65; TR 82; opżn. 3; SKUT 46 kł 46 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 25/20; WYP 20/25/30	Dzik leśny; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 290; SF 154; ZR 99; SZ 104; INT 46; MD 51; UM 35; CH 71; PR 76; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-47 2-48 3-44 4-88 5-43 6-89 7-89 8-84 9-64 10-84 Amg 0 BROŃ 1: Dzik pysk ; bgl.129; TR 154; opżn. 3; SKUT 98 kł 98 tn OB+15; SP S AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 69/54; WYP 25/30/35
Dzik leśny; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 230; SF 113; ZR 73; SZ 78; INT 32; MD 37; UM 25; CH 37; PR 42; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-30 2-30 3-27 4-72 5-27 6-69 7-69 8-64 9-44 10-64 Amg 0 BROŃ 1: Dzik pysk ; bgl.73; TR 91; opżn. 3; SKUT 48 kł 48 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 38/28; WYP 20/25/30	Dzik leśny; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 310; SF 162; ZR 107; SZ 112; INT 48; MD 53; UM 35; CH 83; PR 88; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-53 2-54 3-50 4-94 5-49 6-97 7-97 8-92 9-72 10-92 Amg 0 BROŃ 1: Dzik pysk ; bgl.137; TR 163; opżn. 3; SKUT 100 kł 100 tn OB+15; SP S AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 77/62; WYP 25/30/35

Dzik leśny; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw.
ŻYW 250; SF 121; ZR 81; SZ 86; INT 34; MD 39; UM 25; CH 49; PR 54; WI 0; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-36 2-36 3-33 4-78 5-33 6-77 7-77 8-72 9-52 10-72 Amg 0
BROŃ 1: Dzik pysk ; bgl.86; TR 106; opżn. 3; SKUT 70 kl 70 tn OB+10; SP 2B AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 46/36; WYP 20/25/30

Dzik leśny; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw.
ŻYW 340; SF 180; ZR 120; SZ 125; INT 55; MD 60; UM 40; CH 100; PR 105; WI 15; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-61 2-62 3-57 4-101 5-56 6-107 7-107 8-102 9-82 10-102 Amg 0
BROŃ 1: Dzik pysk ; bgl.155; TR 185; opżn. 3; SKUT 105 kl 105 tn OB+15; SP S AT 2
ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 90/75; WYP 30/35/45

DZIK WIELKI

RASA: Dzik wielki; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :200-300; WAGA :200-500

ŻYW 800; SF 200; ZR 15; SZ 30; INT 5; MD 10; UM 0; CH 0; PR 10

SKÓRA: OB 20; WYP 80 KŁ ;100 TN; 120 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 10 (SKUT 120tn OB+15, uszk x2, opżn. 3sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 4: +20 8: +20 10: +20

WYGLĄD: Ciało mają masywne, kończyny krótkie, czteropalcaste.

Głowa wydłużona w charakterystyczny ryj. Górne i dolne kły dobrze rozwinięte. Ubarwienie złocisto-brunatne, latem ciemniejsze. Sierść składa się z włosów wełnistych i z ostrych szczeciniastych.

TRYB ŻYCIA: Dzień spędza w legowisku zwanym barłogiem. Często żeruje ryjąc w ściółce leśnej. Jest wszystkożerny, jednak najczęściej pożywia się wszelkimi bulwami i innymi miękkimi częściami roślin. W stosunku do większych istot raczej płochliwy, jednakże niezmiernie agresywny do słabszych od siebie. Zraniony staje się agresywny do wszystkiego co się rusza. Stare osobniki często szarżują na pojedyncze istoty nawet o większych rozmiarach.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej lasy liściaste i mieszane, szczególnie te podmokłe. Często widuje się je na śródlęśnych drogach.

Spotykane są równie często pojedynczo (2–8p.), co i rodzinami (1–5 z Op., 1–5 z 2p., 1–2 z 4p. i 1 z 6–8p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpedzenia przestrzeń równa SZ zwierzęcia, to w przypadku zetknięcia się z kłami dzika zadają
- ✓ one podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.



Dzik wielki; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw.
ŻYW 875; SF 280; ZR 65; SZ 70; INT 30; MD 40; UM 25; CH 25; PR 35; WI 0; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-58 2-59 3-55 4-100 5-55 6-145 7-145 8-140 9-120 10-140 Amg 0
BROŃ 1: Dzik.wlk. Pysk ; bgl.65; TR 99; opżn. 4; SKUT 130 tn OB+7; SP B AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 42/35; WYP 80/100/120

Dzik wielki; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw.
ŻYW 995; SF 378; ZR 99; SZ 104; INT 46; MD 56; UM 35; CH 71; PR 81; WI 10; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-81 2-82 3-78 4-122 5-77 6-182 7-182 8-177 9-157 10-177 Amg 0
BROŃ 1: Dzik.wlk. Pysk ; bgl.129; TR 176; opżn. 4; SKUT 274 tn OB+22; SP S AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 91/69; WYP 95/120/145

Dzik wielki; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw.
ŻYW 905; SF 296; ZR 73; SZ 78; INT 32; MD 42; UM 25; CH 37; PR 47; WI 0; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-63 2-64 3-60 4-105 5-60 6-155 7-155 8-150 9-130 10-150 Amg 0
BROŃ 1: Dzik.wlk. Pysk ; bgl.73; TR 109; opżn. 4; SKUT 134 tn OB+7; SP B AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 58/43; WYP 80/100/120

Dzik wielki; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw.
ŻYW 1025; SF 394; ZR 107; SZ 112; INT 48; MD 58; UM 35; CH 83; PR 93; WI 10; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-88 2-89 3-85 4-129 5-84 6-191 7-191 8-186 9-166 10-186 Amg 0
BROŃ 1: Dzik.wlk. Pysk ; bgl.137; TR 187; opżn. 4; SKUT 278 tn OB+22; SP S AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 99/77; WYP 95/120/145

Dzik wielki; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw.
ŻYW 935; SF 312; ZR 81; SZ 86; INT 34; MD 44; UM 25; CH 49; PR 59; WI 0; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-70 2-71 3-67 4-112 5-67 6-164 7-164 8-159 9-139 10-159 Amg 0
BROŃ 1: Dzik.wlk. Pysk ; bgl.86; TR 125; opżn. 4; SKUT 198 tn OB+15; SP 2B AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 66/51; WYP 80/100/120

Dzik wielki; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw.
ŻYW 1070; SF 430; ZR 120; SZ 125; INT 55; MD 65; UM 40; CH 100; PR 110; WI 15; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-96 2-97 3-92 4-136 5-91 6-205 7-205 8-200 9-180 10-200 Amg 0
BROŃ 1: Dzik.wlk. Pysk ; bgl.155; TR 210; opżn. 4; SKUT 287 tn OB+22; SP S AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 112/90; WYP 115/145/175

ELF

RASA: Elf; CHAR: każdy TYP: humanoidalny

WZROST :160-210; WAGA :40-90

ŻYW 80; SF 30; ZR 50; SZ 40; INT 80; MD 60; UM 50; CH 40; PR 50; WI 0

BIEGŁOŚCI MIECZE 10; ŁUKI 10; WŁÓCZNIE 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 5: +10 10: +10

WYGLĄD: Jest to niezwykle długowieczna rasa, z wyglądu przypominająca ludzi.

Do jej najbardziej charakterystycznych cech można zaliczyć harmonijną wysmukłość

sylwetki, taneczne ruchy, piękne, proste włosy i uszy o szpiczastej u góry małżowinie.

Ich oczy są duże, najczęściej ciemne i lekko skośne, a rysy twarzy jakby rzeźbione.

Wraz z legendarną wprost urodą wiąże się ich melodyjność głosu, zamięłowanie

do śpiewu, poezji i piękna. Ubrania, zbroje i bronie robione przez nich są prawdziwymi

dziełami sztuki. Ich ozdoby cechuje przede wszystkim wysoka jakość wykonania,

a nie zawartość kruszców.

TRYB ŻYCIA: Elfy to rasa o bardzo starym rodowodzie i burzliwej przeszłości. Ich mentalność

łączy je z naturą, dzięki czemu miasta elfów prawie zawsze znajdują się wśród wielkich

lasów, z dala od pól uprawnych i zatłoczonych miast. Większość z nich mieszka w

małych leśnych wioskach, ale tam, gdzie żyją ich władcy, można spotkać przepiękne

pałace i zamki, wykonane z kunsztem i starannością równą ich długowieczności.

WYSTĘPOWANIE: brak

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ infrawizja (2/10 SZ)

✓ normalny zasięg słuchu i wzroku dwukrotnie większy niż by wynikał ze współczynników



Elf; MAG; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 80; SF 80; ZR 90; SZ 80; INT 130; MD 90; UM 100; CH 80; PR 75; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-64 2-60 3-33 4-31 5-66 6-21 7-21 8-21 9-46 10-56 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.60; TR 77; opzn. 2; SKUT 60 kl 50 tn OB+6; SP B AT 2 BROŃ 2: Sztylet typ. ; bgl.50; TR 67; opzn. 1; SKUT 50 kl 35 tn (45) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 49/43; WYP 10/15/20	Elf; MAG; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 102; SF 90; ZR 118; SZ 108; INT 185; MD 118; UM 149; CH 126; PR 115; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-94 2-87 3-59 4-56 5-91 6-39 7-39 8-39 9-64 10-74 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.81; TR 101; opzn. 2; SKUT 102 kl 82 tn OB+12; SP 2B AT 3 BROŃ 2: Sztylet typ. ; bgl.66; TR 86; opzn. 1; SKUT 52 kl 37 tn (47) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 83/71; WYP 10/15/20
Elf; MAG; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 84; SF 80; ZR 96; SZ 86; INT 140; MD 96; UM 108; CH 92; PR 85; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-72 2-67 3-40 4-38 5-73 6-26 7-26 8-26 9-51 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.62; TR 79; opzn. 2; SKUT 60 kl 50 tn OB+6; SP B AT 2 BROŃ 2: Sztylet typ. ; bgl.52; TR 69; opzn. 1; SKUT 50 kl 35 tn (45) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 61/49; WYP 10/15/20	Elf; MAG; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 106; SF 90; ZR 124; SZ 114; INT 195; MD 124; UM 157; CH 138; PR 125; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-102 2-95 3-66 4-63 5-98 6-44 7-44 8-44 9-69 10-79 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.93; TR 114; opzn. 2; SKUT 102 kl 82 tn OB+12; SP S AT 4 BROŃ 2: Sztylet typ. ; bgl.78; TR 99; opzn. 1; SKUT 82 kl 52 tn (72) OB+10; SP 2B AT 4 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 89/77; WYP 10/15/20
Elf; MAG; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 88; SF 80; ZR 102; SZ 92; INT 150; MD 102; UM 116; CH 104; PR 95; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-80 2-75 3-47 4-45 5-80 6-31 7-31 8-31 9-56 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.69; TR 87; opzn. 2; SKUT 60 kl 50 tn OB+6; SP 2B AT 3 BROŃ 2: Sztylet typ. ; bgl.54; TR 72; opzn. 1; SKUT 50 kl 35 tn (45) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 61/55; WYP 10/15/20	Elf; MAG; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 115; SF 95; ZR 135; SZ 125; INT 215; MD 135; UM 175; CH 155; PR 140; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-113 2-105 3-76 4-72 5-107 6-51 7-51 8-51 9-76 10-86 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.100; TR 123; opzn. 2; SKUT 103 kl 83 tn OB+12; SP S AT 4 BROŃ 2: Sztylet typ. ; bgl.85; TR 108; opzn. 1; SKUT 83 kl 53 tn (73) OB+10; SP 2B AT 4 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 100/88; WYP 10/15/20

Elf; ŁOWCA; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 95; SF 95; ZR 90; SZ 80; INT 105; MD 100; UM 80; CH 80; PR 90; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-60 2-75 3-49 4-30 5-40 6-39 7-39 8-39 9-24 10-49 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgl.70; TR 88; opzn. 4; SKUT 73 kl 83 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 2: Łuk typ. ; bgl.70; TR 88; opzn. 3; SKUT (73) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Włócznie typ ; bgl.54; TR 72; opzn. 1; SKUT 83 kl 38 ob (73) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 80/70; WYP 20/70/40	Elf; ŁOWCA; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 129; SF 144; ZR 118; SZ 108; INT 121; MD 128; UM 102; CH 126; PR 130; WI 62; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-83 2-98 3-72 4-51 5-61 6-62 7-62 8-62 9-47 10-72 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgl.128; TR 154; opzn. 4; SKUT 186 kl 216 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk dł. ; bgl.123; TR 149; opzn. 5; SKUT (166) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Włócznie typ ; bgl.113; TR 139; opzn. 4; SKUT 156 kl 66 ob (136) OB+24; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 128/98; WYP 20/70/40
Elf; ŁOWCA; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 103; SF 103; ZR 96; SZ 86; INT 107; MD 106; UM 84; CH 92; PR 100; WI 44; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-66 2-81 3-55 4-36 5-46 6-45 7-45 8-45 9-30 10-55 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgl.81; TR 100; opzn. 4; SKUT 125 kl 145 tn OB+20; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Łuk typ. ; bgl.76; TR 95; opzn. 3; SKUT (125) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Włócznie typ ; bgl.65; TR 83; opzn. 4; SKUT 143 kl 53 ob (123) OB+24; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 96/76; WYP 20/70/40	Elf; ŁOWCA; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 137; SF 152; ZR 124; SZ 114; INT 123; MD 134; UM 106; CH 138; PR 140; WI 66; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-89 2-105 3-78 4-57 5-67 6-68 7-68 8-68 9-53 10-78 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgl.134; TR 161; opzn. 4; SKUT 188 kl 218 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk dł. ; bgl.129; TR 156; opzn. 5; SKUT (233) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Włócznie typ ; bgl.119; TR 146; opzn. 4; SKUT 158 kl 68 ob (138) OB+24; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 134/104; WYP 20/70/40
Elf; ŁOWCA; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 111; SF 111; ZR 102; SZ 92; INT 109; MD 112; UM 88; CH 104; PR 110; WI 48; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-72 2-88 3-61 4-42 5-52 6-52 7-52 8-52 9-37 10-62 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgl.97; TR 118; opzn. 4; SKUT 127 kl 147 tn OB+20; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk dł. ; bgl.92; TR 113; opzn. 5; SKUT (157) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Włócznie typ ; bgl.82; TR 103; opzn. 4; SKUT 147 kl 57 ob (127) OB+24; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 102/82; WYP 20/70/40	Elf; ŁOWCA; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 150; SF 170; ZR 135; SZ 125; INT 130; MD 145; UM 115; CH 155; PR 155; WI 75; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-98 2-114 3-87 4-65 5-75 6-77 7-77 8-77 9-62 10-87 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgl.165; TR 195; opzn. 4; SKUT 192 kl 222 tn OB+30; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Łuk dł. ; bgl.160; TR 190; opzn. 5; SKUT (237) OB+0; SP S AT 1 BROŃ 3: Włócznie typ ; bgl.150; TR 180; opzn. 4; SKUT 222 kl 87 ob (192) OB+36; SP 2B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 145/115; WYP 20/70/40

Elf; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 95; SF 105; ZR 90; SZ 80; INT 105; MD 100; UM 75; CH 70; PR 80; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-60 2-75 3-32 4-45 5-40 6-40 7-40 8-40 9-40 10-35 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgl.70; TR 89; opzn. 4; SKUT 76 kl 86 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 2: Łuk typ. ; bgl.70; TR 89; opzn. 3; SKUT (76) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Włócznie typ ; bgl.65; TR 84; opzn. 4; SKUT 86 kl 41 ob (76) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.met.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 80/70; WYP 20/70/40	Elf; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 129; SF 160; ZR 118; SZ 108; INT 121; MD 122; UM 91; CH 116; PR 126; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-81 2-96 3-52 4-64 5-59 6-63 7-63 8-63 9-63 10-58 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł. ; bgl.128; TR 155; opzn. 4; SKUT 190 kl 220 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk dł. ; bgl.123; TR 150; opzn. 5; SKUT (170) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Włócznie typ ; bgl.113; TR 140; opzn. 4; SKUT 160 kl 70 ob (140) OB+24; SP B AT 1 ZBROJA: Półpanc. Tuł. C. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 95/65; WYP 70/125/100
--	---

Elf; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 103; SF 115; ZR 96; SZ 86; INT 107; MD 104; UM 77; CH 82; PR 92; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-65 2-80 3-37 4-50 5-45 6-46 7-46 8-46 9-46 10-41 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł.; bgl.81; TR 102; opzn. 4; SKUT 128 kl 148 tn OB+20; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Łuk typ.; bgl.76; TR 97; opzn. 3; SKUT (128) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Włócznie typ.; bgl.76; TR 95; opzn. 4; SKUT 146 kl 56 ob (126) OB+24; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L.; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 96/76; WYP 20/70/40	Elf; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 137; SF 170; ZR 124; SZ 114; INT 123; MD 126; UM 93; CH 128; PR 138; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-87 2-102 3-58 4-70 5-65 6-70 7-70 8-70 9-70 10-65 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł.; bgl.134; TR 163; opzn. 4; SKUT 192 kl 222 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk dł.; bgl.129; TR 158; opzn. 5; SKUT (237) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Włócznie typ.; bgl.119; TR 148; opzn. 4; SKUT 162 kl 72 ob (142) OB+24; SP B AT 1 ZBROJA: Półpanc. Tuł. C.; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 95/65; WYP 70/125/100
Elf; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 111; SF 125; ZR 102; SZ 92; INT 109; MD 108; UM 79; CH 94; PR 104; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-71 2-86 3-43 4-56 5-51 6-53 7-53 8-53 9-53 10-48 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł.; bgl.97; TR 119; opzn. 4; SKUT 131 kl 151 tn OB+20; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk dł.; bgl.92; TR 114; opzn. 5; SKUT (161) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Włócznie typ.; bgl.82; TR 104; opzn. 4; SKUT 151 kl 61 ob (131) OB+24; SP B AT 1 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ.; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 71/51; WYP 55/115/85	Elf; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 150; SF 190; ZR 135; SZ 125; INT 130; MD 135; UM 100; CH 145; PR 155; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-95 2-110 3-66 4-77 5-72 6-79 7-79 8-79 9-79 10-74 Amg 0 BROŃ 1: Miecz dł.; bgl.165; TR 197; opzn. 4; SKUT 197 kl 227 tn OB+30; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Łuk dł.; bgl.160; TR 192; opzn. 5; SKUT (242) OB+0; SP S AT 1 BROŃ 3: Włócznie typ.; bgl.150; TR 182; opzn. 4; SKUT 227 kl 92 ob (197) OB+36; SP 2B AT 1 ZBROJA: Panc. Tuł. C.; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 97/67; WYP 85/130/100

GARGOLIA

RASA: Gargolia; CHAR: najczęściej zły TYP: magiczny

WZROST :200-250; WAGA :100-200

ŻYW 350; SF 240; ZR 15; SZ 15; INT 40; MD 40; UM 45; CH 15; PR 40

SKÓRA: OB 40; WYP 120 KŁ;100 TN; 110 OB

BIEGŁOŚCI :ŁAPY 15; ROGI 5; KOLANA 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 4: +20

WYGLĄD: Gargoila czarna jest ssakopodobnym monstrem o humanoidalnej postawie. Odnacza się nagim ciałem i charakterystyczną sylwetką polegającą na chodzeniu ze zgiętymi w kolanach nogami. Na czole, kolanach i łokciach występują u nich twarde rogowe wytwory, w kształcie dłuższych kolców. Ich ciemnobrązowa lub czarna skóra w dotyku wydaje się śliska i twarda jak kamień (choć jest i odpowiednio elastyczna). Twarz gargoili (z wyjątkiem charakterystycznego rogu na głowie) przypomina z przodu ludzką, jednak jej duże policzki i szerokie usta upodabniają ją do wizerunku maski teatralnej. Palce dłoni i stóp zaopatrzone są w krótkie pazury, dzięki czemu nadają się zarówno do szarpania (cięcia) jak i dźgania (kłucia).

TRYB ŻYCIA: Gargoile czarne najczęściej tworzą małe społeczności o hierarchicznych zależnościach. aczkolwiek wiele osobników niemogących się temu poddać jest wypędzana. Najczęściej pędzą nocny tryb życia. Tam, gdzie nie dociera światło słoneczne są w stanie być non stop aktywne. Istoty te z natury są drapieżnikami. W sytuacjach skrajnych są w stanie pożywiać się innymi pokarmami, albo zapadać w stan "letargu" objawiający się skamieniem postaci. Tą właściwość mogą też wykorzystywać w dowolnym momencie. Skamieniała postać nie musi być odzwierciedleniem gargoili. Może ona przybrać postać dowolnej istoty, która wymiarami jej odpowiada i którą wcześniej obmacała gargoila. Będąc posągiem gargoila traci kontakt ze wszelkim otoczeniem i podlega tym samym prawom co on. Z tego stanu jest w stanie ją obudzić tylko pierwsze rany lub dotknięcie żywej istoty (w tym czasie słyszy i ew. widzi dokładnie to co się wokół niej dzieje). Dzięki możliwościom samospetryfikowania się (samoskamienienia) gargoile są w stanie niepostrzeżenie przebywać w cywilizowanych budowlach, bez praktycznej możliwości wykrycia ich (tylko czar Jasnowidzenie, ew. dokładne [% na UM - 100] wykrycie magii w posągu pozwala stwierdzić, że jest on magiczny). Jako żywe istoty potrafią żyć do 200 lat, choć dojrzałość osiągają już w wieku 15 lat. Pod względem zdolności do walki najczęściej traktuje się je jako monstra, aczkolwiek jeśli posiadają nauczycieli (np. niewolników), to są w stanie wyuczyć się zdolności żołnierskich lub złodziejskich. Mową gargoili czarnych jest najczęściej najbardziej powszechny język z rodzimej okolicy (np. orków, wspólny).

WYSTĘPOWANIE: Jako społeczność (5-50 osobników z 0-14p.) zamieszkują najczęściej wszelkiego typu podziemne budowle lub opuszczone zamki (itp.). Pojedyncze (1-5 z 6-14p.) egzemplarze, żywe lub pod postacią posągów spotyka się praktycznie we wszelkiego typu kamiennych budowlach.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ samoskamienienie – potrafią w przeciągu 1-10 rund wprowadzić swe ciało w stan skamienienia przyjmując przy tym postać istoty (podobnych wymiarów), którą kiedyś dobrze poznały.
- ✓ kopanie kolanami – W momencie, gdy przeciwnik jest bardzo blisko niej (zasięg 0) są w stanie dodatkowo kopnąć każdym kolanem.
- ✓ uderzenie głową – W momencie, gdy przeciwnik jest bardzo blisko niej (zasięg 0) są w stanie dodatkowo dźgnąć kolcem umieszczonym na czole.
- ✓ rozrywanie; W momencie pochwycenia dwoma łapami jest w stanie w następnej rundzie (opóź.7 sg.) próbować (rozpatruje się to jak normalne trafienie bez Obrony ofiary ze ZR, broni i tarczy) rozerwać ciało słabszej (fizycznie) istoty, zadając 1-100 ran + bonus z SF.
- ✓ widzenie nocą – potrafią widzieć w każdej ciemności, za to bezpośrednio w świetle słonecznym mają o b.20% mniejsze TR i Obronę, oraz o b.10% mniejszą odporność na magię.
- ✓ całkowita odporność na polimorfie
- ✓ całkowita odporność na petryfikację



Gargolia; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR najczęściej zły Pdośw.
ZYW 400; SF 340; ZR 55; SZ 55; INT 45; MD 50; UM 50; CH 40; PR 65; WI 25; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-58 2-59 3-36 4-79 5-34 6-94 7-94 8-94 9-79 10-94 Amg 0
BROŃ 1: Gargol. Czarn. Łapy; bgl.75; TR 114; opzn. 3; SKUT 125 kl 125 tn OB+12; SP B AT 2
BROŃ 2: Gargol. Czarn. Rogi; bgl.65; TR 104; opzn. 2; SKUT 120 kl OB+3; SP B AT 1
BROŃ 3: Gargol. Czarn. Kolana; bgl.65; TR 104; opzn. 3 i 7; SKUT 115 kl OB+0; SP B AT 2
ZBROJA: brak; OGR - , -; OB bl./dal. 57/45; WYP 120/100/110

Gargolia; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR najczęściej zły Pdośw.
ZYW 480; SF 450; ZR 83; SZ 83; INT 61; MD 66; UM 60; CH 80; PR 105; WI 35; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-81 2-81 3-58 4-100 5-55 6-128 7-128 8-128 9-113 10-128 Amg 0
BROŃ 1: Gargol. Czarn. Łapy; bgl.145; TR 198; opzn. 3; SKUT 232 kl 232 tn OB+36; SP S AT 3
BROŃ 2: Gargol. Czarn. Rogi; bgl.130; TR 183; opzn. 2; SKUT 217 kl OB+9; SP 2B AT 1
BROŃ 3: Gargol. Czarn. Kolana; bgl.125; TR 178; opzn. 3 i 7; SKUT 172 kl OB+0; SP B AT 2
ZBROJA: brak; OGR - , -; OB bl./dal. 109/73; WYP 180/160/170

Gargolia; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR najczęściej zły Pdośw. ZYW 420; SF 360; ZR 61; SZ 61; INT 47; MD 52; UM 50; CH 50; PR 75; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-64 3-41 4-84 5-39 6-103 7-103 8-103 9-88 10-103 Amg 0 BRON 1: Gargol. Czarn. Łapy ; bgl:90; TR 132; opzn. 3; SKUT 170 kl 170 tn OB+24; SP 2B AT 2 BRON 2: Gargol. Czarn. Rogi ; bgl:75; TR 117; opzn. 2; SKUT 125 kl OB+3; SP B AT 1 BRON 3: Gargol. Czarn. Kolana ; bgl:80; TR 119; opzn. 3 i 7; SKUT 145 kl OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 75/51; WYP 140/120/130	Gargolia; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR najczęściej zły Pdośw. ZYW 500; SF 470; ZR 89; SZ 89; INT 63; MD 68; UM 60; CH 90; PR 115; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-88 2-88 3-65 4-107 5-62 6-137 7-137 8-137 9-122 10-137 Amg 0 BRON 1: Gargol. Czarn. Łapy ; bgl:155; TR 210; opzn. 3; SKUT 237 kl 237 tn OB+36; SP S AT 3 BRON 2: Gargol. Czarn. Rogi ; bgl:140; TR 195; opzn. 2; SKUT 222 kl OB+9; SP 2B AT 1 BRON 3: Gargol. Czarn. Kolana ; bgl:135; TR 190; opzn. 3 i 7; SKUT 207 kl OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 115/79; WYP 200/180/190
Gargolia; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR najczęściej zły Pdośw. ZYW 440; SF 380; ZR 67; SZ 67; INT 49; MD 54; UM 50; CH 60; PR 85; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-70 2-71 3-48 4-91 5-46 6-112 7-112 8-112 9-97 10-112 Amg 0 BRON 1: Gargol. Czarn. Łapy ; bgl:100; TR 144; opzn. 3; SKUT 175 kl 175 tn OB+24; SP 2B AT 2 BRON 2: Gargol. Czarn. Rogi ; bgl:85; TR 129; opzn. 2; SKUT 165 kl OB+6; SP B AT 1 BRON 3: Gargol. Czarn. Kolana ; bgl:85; TR 129; opzn. 3 i 7; SKUT 155 kl OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 81/57; WYP 160/140/150	Gargolia; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR najczęściej zły Pdośw. ZYW 530; SF 510; ZR 100; SZ 100; INT 70; MD 75; UM 65; CH 105; PR 130; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-96 2-96 3-73 4-114 5-69 6-149 7-149 8-149 9-134 10-149 Amg 0 BRON 1: Gargol. Czarn. Łapy ; bgl:190; TR 251; opzn. 3; SKUT 287 kl 287 tn OB+48; SP 2S AT 4 BRON 2: Gargol. Czarn. Rogi ; bgl:175; TR 236; opzn. 2; SKUT 232 kl OB+9; SP S AT 1 BRON 3: Gargol. Czarn. Kolana ; bgl:170; TR 231; opzn. 3 i 7; SKUT 217 kl OB+0; SP 2B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 138/90; WYP 220/200/210

GIGANT SKALNY

RASA: Gigant skalny; CHAR: każdy TYP: humanoid

WZROST :400-600; WAGA :1800-2500

ŻYW 1200; SF 1000; ZR 5; SZ 20; INT 15; MD 40; UM 30; CH 50; PR 30

SKÓRA: OB 100; WYP 200 KŁ ;200 TN; 200 OB

BIEGŁOŚCI :PIĘŚCI 5; GŁAZY 10; MACZUGI 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 3: +10 4: +20 10: +20

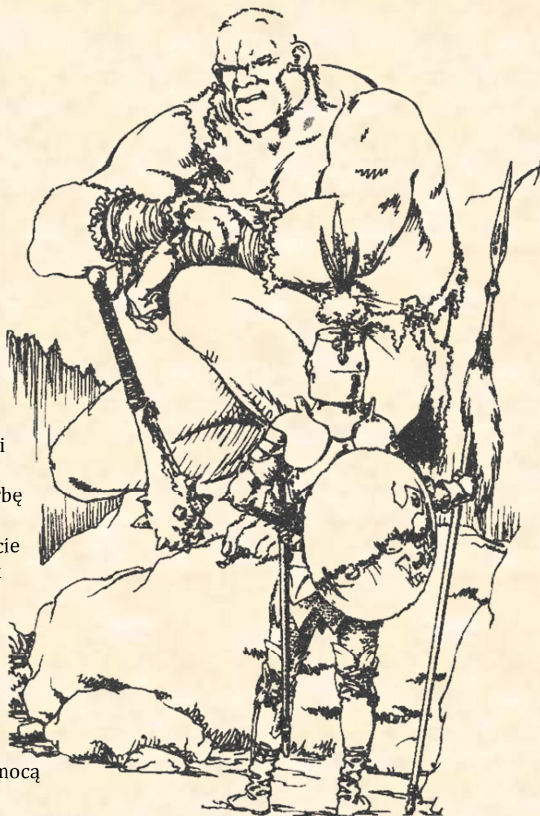
WYGLĄD: Giganty skalne należą do ogromnych ssaków o humanoidalnej postawie. Odnaczają się wysokim wzrostem, potężną sylwetką i ludzką posturą. Najczęściej chodzą w pozycji wyprostowanej i tylko podczas walki się garbią. Na swą oliwkową, grubą skórę tylko starsze osobniki nakładają niedbale wyprawione skóry bawole. Każdy osobnik posiada także dużą torbę skórzaną (tam też znajduje się praktycznie cały jego dobytek). Z zewnątrz ich skóra wygląda jakby była śliska, za to w dotyku okazuje się niesamowicie twarda i elastyczna. Dzięki swej skórze i umięśnieniu przypominają zlepek głazów, co z możliwością zmieniania odcienia swej skóry daje im jakby niewidzialność na tle wielu formacji skalnych. Praktycznie także nie posiadają też żadnego owłosienia (nawet ich kobiety są kompletnie tyse).

TRYB ŻYCIA: Giganty skalne pędzą najczęściej samotny lub rodzinny tryb życia. Praktycznie także nie zakładają większych skupisk. W rejonach cywilizowanych lub o dużej ilości smoków często prowadzą bardzo skryty tryb życia. Z reguły istoty które widziały ich siedziby traktują jak niewolników lub pokarm. Polują najczęściej z zasadzki i za pomocą głazów lub lawin kamieni. Ofiarami służącymi im za pokarm są przede wszystkim wszelkie mniejsze istoty, w tym szczególnie humanoidy i nie za duże monstra. Niekiedy starają się też wchodzić w komitywę z innymi rasami, które w zamian za ich opiekę mają pomagać w zdobywaniu pożywienia. Często do pomocy sobie wykorzystują też wszelkie większe zwierzęta, które potrafią po swojemu "udomawiać". Żyją do 800 lat. Dojrzałość swoją osiągają po 60 latach. Najczęściej spotykani są jako łowcy i ew. jako druidzi, niekiedy jednak zdarzają się wśród nich wojownicy, czy inni (niż druidzi) klerycy, a nawet iluzjoniści. Posługują się najczęściej własnym (skalnych gigantów) językiem, aczkolwiek znają też język olbrzymów, a po części także orków, gnoli lub goblinów.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej tereny górskie, kamieniste lub pagórkowate, aczkolwiek można je spotkać także w pobliżu kamienistych stromych wybrzeży (np. klifów) lub na obrzeżach puszczy i gęstych lasów. Za siedziby obierają sobie najczęściej większe groty, jaskinie lub ukryte doliny. W pobliżu swych rodzinnych osad równie często można spotkać całą rodzinę (0-4 z Op., 1-2 z 2p. i 1-2 z 4-6p.), jak i pojedyncze osobniki (2-8p.). Z dala od swych naturalnych siedzib spotyka się praktycznie tylko samotników (8p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✗ mają problemy z Trafieniem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ W wypadku istot dwukrotnie mniejszych i dwukrotnie słabszych (w SF) atak ich liczy się jako atak daleki (nie skutkuje zasłanianie się bronią, itp.).
- ✓ W momencie upadania (np. z powodu agonii) jeśli są przycotmne, to starają się upaść na wroga (jeśli ofiara nie wykona %-owego rzutu na ZR aktualną [few. i na SZ akt., czy nie zostanie zaskoczona tym], to zostaje przygnieciona i od duszenia powinna dostawać 1-100 ran na rundę [wygrzebanie się wymaga %-owego rzutu na 1/2 ZR aktualnej]).
- ✓ Posiadają możliwość na tle skał stawania się niewidocznymi (połączenie krycia się w cieniu z mimikrą – przystosowanie kolorytu skóry do koloru tła skał) w rezultacie daje im to możliwość zaskakiwania na 1/2 SZ akt., a w wypadku nagłego podnoszenia się nawet na 1/10 SZ akt.



Gigant skalny; ŁOWCA; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ZYW 1260; SF 1095; ZR 45; SZ 60; INT 40; MD 80; UM 60; CH 90; PR 70; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-94 2-103 3-109 4-100 5-80 6-255 7-255 8-255 9-240 10-275 Amg 0 BRON 1: Gig.S. Maczugi ; bgl:65; TR 179; opzn. 10; SKUT 523 ob OB+5; SP B AT 1 BRON 2: Głaz d. ; bgl:70; TR 184; opzn. 15; SKUT 573 ob (523) OB+6; SP B AT 1 BRON 3: Gig.S. Pięści ; bgl:65; TR 179; opzn. 6; SKUT 373 ob OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 115/110; WYP 245/290/340	Gigant skalny; ŁOWCA; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ZYW 1396; SF 1242; ZR 73; SZ 88; INT 56; MD 108; UM 82; CH 136; PR 110; WI 62; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-120 2-130 3-136 4-125 5-105 6-298 7-298 8-298 9-283 10-318 Amg 0 BRON 1: Gig.S. Maczugi ; bgl:123; TR 254; opzn. 10; SKUT 810 ob OB+10; SP S AT 2 BRON 2: Głaz d. ; bgl:123; TR 254; opzn. 15; SKUT 910 ob (810) OB+13; SP 2B AT 1 BRON 3: Gig.S. Pięści ; bgl:113; TR 244; opzn. 6; SKUT 510 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 128/118; WYP 285/330/380
---	---

Gigant skalny; ŁOWCA; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 1292; SF 1119; ZR 51; SZ 66; INT 42; MD 86; UM 64; CH 102; PR 80; WI 44; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-100 2-109 3-115 4-106 5-86 6-266 7-266 8-266 9-251 10-286 Amg 0 BROŃ 1: Gig.S. Maczugi ; bgl.76; TR 193; opzn. 10; SKUT 779 ob OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Głaz d. ; bgl.76; TR 193; opzn. 15; SKUT 879 ob (779) OB+13; SP B AT 1 BROŃ 3: Gig.S. Pięści ; bgl.76; TR 190; opzn. 6; SKUT 473 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 123/113; WYP 245/290/340	Gigant skalny; ŁOWCA; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 1428; SF 1274; ZR 79; SZ 94; INT 58; MD 114; UM 86; CH 148; PR 120; WI 66; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-127 2-138 3-143 4-132 5-112 6-310 7-310 8-310 9-295 10-330 Amg 0 BROŃ 1: Gig.S. Maczugi ; bgl.129; TR 264; opzn. 10; SKUT 1068 ob OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Głaz d. ; bgl.129; TR 264; opzn. 15; SKUT 1218 ob (1068) OB+19; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Gig.S. Pięści ; bgl.119; TR 254; opzn. 6; SKUT 518 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 133/118; WYP 285/330/380
Gigant skalny; ŁOWCA; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 1324; SF 1143; ZR 57; SZ 72; INT 44; MD 92; UM 68; CH 114; PR 90; WI 48; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-107 2-117 3-122 4-113 5-93 6-276 7-276 8-276 9-261 10-296 Amg 0 BROŃ 1: Gig.S. Maczugi ; bgl.92; TR 212; opzn. 10; SKUT 785 ob OB+10; SP S AT 2 BROŃ 2: Głaz d. ; bgl.92; TR 212; opzn. 15; SKUT 885 ob (785) OB+13; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Gig.S. Pięści ; bgl.82; TR 202; opzn. 6; SKUT 485 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 126/116; WYP 245/290/340	Gigant skalny; ŁOWCA; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 1480; SF 1346; ZR 90; SZ 105; INT 65; MD 125; UM 95; CH 165; PR 135; WI 75; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-136 2-147 3-152 4-140 5-120 6-327 7-327 8-327 9-312 10-347 Amg 0 BROŃ 1: Gig.S. Maczugi ; bgl.160; TR 303; opzn. 10; SKUT 1086 ob OB+15; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Głaz d. ; bgl.160; TR 303; opzn. 15; SKUT 1236 ob (1086) OB+19; SP S AT 1 BROŃ 3: Gig.S. Pięści ; bgl.150; TR 293; opzn. 6; SKUT 636 ob OB+15; SP 2B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 133/118; WYP 325/370/420

GIGANT WZGÓRZOWY

RASA: Gigant wzgórzowy; CHAR: każdy TYP: humanoid

WZROST :300-500; WAGA :500-1500

ŻYW 900; SF 800; ZR 10; SZ 40; INT 30; MD 50; UM 20; CH 60; PR 40

SKÓRA: OB 15; WYP 100 KŁ ;100 TN; 100 OB

BIEGŁOŚCI :PIĘŚCI 10; GŁAZY 5; MACZUGI 10

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 3: +10 4: +20 10: +20

WYGLĄD: Giganty wzgórzowe należą do ogromnych ssaków o humanoidalnej postawie. Odnaczają się wysokim wzrostem, masywną (potężną) sylwetką i ludzką posturą, jednakże ich rozmiary jakby je proporcjonalnie zmniejszają (co jest spowodowane dźwiganiem bardzo dużego cielska). Często chodzą w pozycji lekko zgarbionej, co jest często przyczyną, że wydają się mniejsze. Na swą brązową, grubą skórę najczęściej nakładają niedbale wyprawione skóry bawole. Każdy osobnik posiada także dużą torbę skórzaną (tam też znajduje się praktycznie cały jego dobytek).

TRYB ŻYCIA: Giganty wzgórzowe pędzą najczęściej półkoczowniczy tryb życia. Tam gdzie pożywienia jest dużo często zakładają całe wioski lub osiedlają się w dużych jaskiniach. Gdy brakuje jedzenia osada najczęściej rozprasza się po całej okolicy i tylko najstarsze zostają na starych pieleszach. W rejonach cywilizowanych lub o dużej ilości smoków często zagrożone tym stawiają potężne zamczyska, skąd zbierają daninę z całej okolicy. Za pokarm najczęściej służą im wszelkie duże zwierzęta (bawoły Opasy), mniejsze humanoidy, czy monstra. Na swe ofiary polują najczęściej za pomocą głazów, których kilka z reguły mają przy sobie lub w pobliżu. Niekiedy starają się też wchodzić w komitywę z innymi rasami, które w zamian za ich opiekę mają pomagać w zdobywaniu pożywienia. Żyją do 400 lat, aczkolwiek dojrzałość swoją osiągają już po 30 latach. Najczęściej spotykani są jako przedstawiciele kasty żołnierskiej, rzadziej klerycznej lub jako iluzjoniści. Posługują się najczęściej własnym (gigantów wzgórzowych) językiem, aczkolwiek znają też język olbrzymów, a po części także orków, gnoli lub goblinów.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej tereny pagórkowate, aczkolwiek można je spotkać także w górach, a pojedynczo i w nizinnych lasach. W pobliżu swych wiosek (z reguły taka osada liczy 5–50 osobników z 0–10p.) najczęściej krążą rodzinami (0–4 z Op., 1–2 z 2p. i 1–2 z 4–6p.) lub pojedynczo (2–8p.). Pojedynczo z dala od swych siedzib najczęściej spotyka się tylko samotników (8p.).

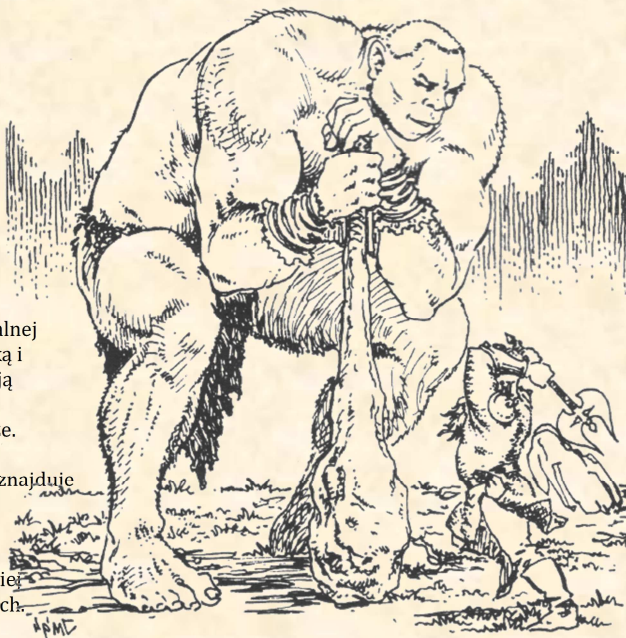
SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✗ mają problemy z Trafieniem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary).

✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

✓ W wypadku istot dwukrotnie mniejszych i dwukrotnie słabszych (w SF) atak ich liczy się jako atak daleki (nie skutkuje zastąpienie się bronią, itp.).

✓ W momencie upadania (np. z powodu agonii) jeśli są przytomne, to starają się upaść na wroga (jeśli ofiara nie wykona %-owego rzutu na ZR aktualną [ew. i na SZ akt., czy nie zostanie zaskoczona tym], to zostaje przygnieciona i od duszenia powinna dostawać 1–100 ran na rundę [wygrzebanie się wymaga %-owego rzutu na 1/2ZR aktualnej]).



Gigant wzgórzowy; BARBARZYŃCA; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ZYW 975; SF 925; ZR 60; SZ 90; INT 55; MD 75; UM 45; CH 90; PR 70; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-81 2-73 3-78 4-101 5-81 6-210 7-210 8-210 9-195 10-230 Amg 0 BROŃ 1: Gig.W. Maczugi ; bgl.65; TR 163; opzn. 7; SKUT 381 ob OB+7; SP B AT 1 BROŃ 2: Głaz typ. ; bgl.60; TR 158; opzn. 8; SKUT 431 ob (381) OB+6; SP B AT 1 BROŃ 3: Gig.W. Pięści ; bgl.65; TR 163; opzn. 5; SKUT 356 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 40/33; WYP 145/190/240	Gigant wzgórzowy; BARBARZYŃCA; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ZYW 1095; SF 1090; ZR 94; SZ 124; INT 65; MD 91; UM 55; CH 136; PR 116; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-104 2-97 3-101 4-123 5-103 6-253 7-253 8-253 9-238 10-273 Amg 0 BROŃ 1: Gig.W. Maczugi ; bgl.117; TR 235; opzn. 7; SKUT 572 ob OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Głaz d. ; bgl.107; TR 225; opzn. 15; SKUT 872 ob (772) OB+13; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Gig.W. Pięści ; bgl.107; TR 225; opzn. 5; SKUT 522 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 48/33; WYP 165/210/260
Gigant wzgórzowy; BARBARZYŃCA; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 1005; SF 955; ZR 68; SZ 98; INT 55; MD 77; UM 45; CH 102; PR 82; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-86 2-78 3-83 4-106 5-86 6-221 7-221 8-221 9-206 10-241 Amg 0 BROŃ 1: Gig.W. Maczugi ; bgl.74; TR 176; opzn. 7; SKUT 388 ob OB+7; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Głaz typ. ; bgl.64; TR 166; opzn. 8; SKUT 438 ob (388) OB+6; SP B AT 1 BROŃ 3: Gig.W. Pięści ; bgl.74; TR 172; opzn. 5; SKUT 356 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 40/33; WYP 145/190/240	Gigant wzgórzowy; BARBARZYŃCA; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 1125; SF 1120; ZR 102; SZ 132; INT 65; MD 93; UM 55; CH 148; PR 128; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-111 2-104 3-108 4-130 5-110 6-264 7-264 8-264 9-249 10-284 Amg 0 BROŃ 1: Gig.W. Maczugi ; bgl.121; TR 243; opzn. 7; SKUT 580 ob OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Głaz d. ; bgl.111; TR 233; opzn. 15; SKUT 880 ob (780) OB+13; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Gig.W. Pięści ; bgl.111; TR 233; opzn. 5; SKUT 530 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 49/34; WYP 165/210/260

Gigant wzgórzowy; BARBARZYŃCA; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 1035; SF 985; ZR 76; SZ 106; INT 55; MD 79; UM 45; CH 114; PR 94; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-93 2-85 3-90 4-113 5-93 6-232 7-232 8-232 9-217 10-252 Amg 0 BROŃ 1: Gig.W. Maczugi ; bgl.88; TR 194; opzn. 7; SKUT 546 ob OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Głaz typ. ; bgl.78; TR 184; opzn. 8; SKUT 646 ob (546) OB+12; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Gig.W. Pięści ; bgl.78; TR 184; opzn. 5; SKUT 496 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 48/33; WYP 145/190/240	Gigant wzgórzowy; BARBARZYŃCA; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 1170; SF 1180; ZR 115; SZ 145; INT 70; MD 100; UM 60; CH 165; PR 145; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-119 2-112 3-116 4-137 5-117 6-280 7-280 8-280 9-265 10-300 Amg 0 BROŃ 1: Gig.W. Maczugi ; bgl.150; TR 279; opzn. 7; SKUT 745 ob OB+22; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Głaz d. ; bgl.140; TR 269; opzn. 15; SKUT 1195 ob (1045) OB+19; SP S AT 1 BROŃ 3: Gig.W. Pięści ; bgl.140; TR 269; opzn. 5; SKUT 670 ob OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 62/40; WYP 185/230/280
--	--

GNOL

RASA: Gnoł; CHAR: przeważnie praw.zły lub praw.neutr. TYP: humanoid

WZROST :180-230; WAGA :80-130

ŻYW 180; SF 125; ZR 10; SZ 30; INT 15; MD 20; UM 10; CH 15; PR 10

SKÓRA: OB 5; WYP 20 KŁ ;20 TN; 20 OB

BIEGŁOŚCI :CEPY 10; ŁUKI 10; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 3: +10 4: +20 10: +20

WYGLĄD: Gnole należą do ssaków o humanoidalnej postawie, jednak z kilkoma specyficznymi cechami. Odnazczają się wysoką, szczupłą sylwetką, o silnym "zylastym" umięśnieniu. Ich prawie całe ciało pokryte jest krótką sierścią, dzięki której z reguły nie noszą ubrań (z wyjątkiem zbroi). Najbardziej charakterystyczna jest u nich twarz, która mniej lub bardziej przypomina pysk wilka lub szakala. Po przyjrzeniu się z bliska ma jednak ona dość dużo cech ludzkich, a ponadto potrafi wydawać całkiem cywilizowane dźwięki.

TRYB ŻYCIA: Gnole prowadzą dość cywilizowany tryb życia. Ich połączone w jedną społeczność rodziny tworzą z reguły hierarchiczne społeczeństwo, oparte na bezwzględnym posłuszeństwie do własnych Lordów (10–12p.). Mimo wojowniczego trybu życia (lubią się mieszać praktycznie do wszelkich walk) utrzymują też dość dobre stosunki kupieckie z innymi rasami wymieniając najczęściej zdobycze wojenne na dostawy żywności dla własnych siedzib. W rejonach mało cywilizowanych polują często na innych humanoidów w celach konsumpcyjnych Gnole żyją do 200 lat, aczkolwiek dojrzałość osiągają w wieku 30. Prawie wyłącznie spotyka się ich jako wojowników, łowców lub gwardzystów. Tylko raz na kilkuset osobników spotyka się u nich przedstawicieli innych profesji. Jak krążą legendy rasa ta wywodzi się od jakiegoś prastarego szczepu ludzkiego (od półolbrzymów), który w niepamiętnych czasach za jakieś przewinienie związane z wilkami został przemieniony częściowo na wzór tych zwierząt.

WYSTĘPOWANIE: Gnole spotyka się najczęściej w okolicach pagórkowatych i górskich. Tam też z reguły z dala od innych społeczności (w tym i swoich) zakładają średniej wielkości osady (liczące najczęściej od 20 do 200 osobników). Z racji dość skrytego trybu życia zakładają je najczęściej w dużych zespołach jaskiń, w labiryntach lub w małych (zdobycznych) zameczkach. Najczęściej oddziały ich wojowników krążą w patrolach (1–10 osobników z 6–8p.) wokół siedzib, ew. wynajmują się jako najemnicy (6–8p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ infrawizja (2/10 SZ%)



Gnoł; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR przeważnie praw.zły lub praw.neutr. Pdośw. ŻYW 195; SF 200; ZR 50; SZ 70; INT 40; MD 60; UM 35; CH 45; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-38 2-45 3-36 4-59 5-24 6-59 7-59 8-59 9-59 10-64 Amg 0 BROŃ 1: Morning star ; bgl.70; TR 95; opzn. 3; SKUT 110 ob OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.70; TR 95; opzn. 4; SKUT (95) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Kordelas ; bgl.60; TR 85; opzn. 2; SKUT 80 kl 80 tn (75) OB+4; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 42/34; WYP 45/80/75	Gnoł; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR przeważnie praw.zły lub praw.neutr. Pdośw. ŻYW 258; SF 310; ZR 78; SZ 98; INT 56; MD 82; UM 51; CH 91; PR 86; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-69 3-59 4-81 5-46 6-91 7-91 8-91 9-91 10-96 Amg 0 BROŃ 1: Korbacz potr. ; bgl.128; TR 166; opzn. 6; SKUT 287 ob OB+25; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.123; TR 161; opzn. 4; SKUT (167) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Kordelas ; bgl.108; TR 146; opzn. 2; SKUT 137 kl 137 tn (127) OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt-met. C. ; T.dr.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 79/54; WYP 75/125/105
Gnoł; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR przeważnie praw.zły lub praw.neutr. Pdośw. ŻYW 206; SF 220; ZR 56; SZ 76; INT 42; MD 64; UM 37; CH 57; PR 52; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-44 2-51 3-42 4-65 5-30 6-67 7-67 8-67 9-67 10-72 Amg 0 BROŃ 1: Morning star ; bgl.81; TR 108; opzn. 3; SKUT 175 ob OB+16; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.76; TR 103; opzn. 4; SKUT (145) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Kordelas ; bgl.71; TR 96; opzn. 2; SKUT 80 kl 80 tn (75) OB+4; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 56/40; WYP 45/80/75	Gnoł; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR przeważnie praw.zły lub praw.neutr. Pdośw. ŻYW 274; SF 330; ZR 84; SZ 104; INT 58; MD 86; UM 53; CH 103; PR 98; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-76 3-66 4-88 5-53 6-100 7-100 8-100 9-100 10-105 Amg 0 BROŃ 1: Korbacz potr. ; bgl.134; TR 175; opzn. 6; SKUT 292 ob OB+25; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.129; TR 170; opzn. 4; SKUT (217) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Kordelas ; bgl.114; TR 155; opzn. 2; SKUT 142 kl 142 tn (132) OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Łusk. Typ. ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 89/64; WYP 80/130/95
Gnoł; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR przeważnie praw.zły lub praw.neutr. Pdośw. ŻYW 222; SF 240; ZR 62; SZ 82; INT 44; MD 68; UM 39; CH 69; PR 64; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-51 2-58 3-49 4-72 5-37 6-76 7-76 8-76 9-76 10-81 Amg 0 BROŃ 1: Morning star ; bgl.97; TR 127; opzn. 3; SKUT 180 ob OB+16; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.92; TR 122; opzn. 4; SKUT (150) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Kordelas ; bgl.77; TR 107; opzn. 2; SKUT 120 kl 120 tn (110) OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. C. ; T.dr.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 68/52; WYP 65/115/85	Gnoł; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR przeważnie praw.zły lub praw.neutr. Pdośw. ŻYW 300; SF 370; ZR 95; SZ 115; INT 65; MD 95; UM 60; CH 120; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-77 2-85 3-75 4-96 5-61 6-112 7-112 8-112 9-112 10-117 Amg 0 BROŃ 1: Korbacz potr. ; bgl.165; TR 211; opzn. 6; SKUT 302 ob OB+25; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.160; TR 206; opzn. 4; SKUT (227) OB+0; SP S AT 2 BROŃ 3: Kordelas ; bgl.145; TR 191; opzn. 2; SKUT 182 kl 182 tn (167) OB+12; SP 2B AT 3 ZBROJA: Łusk. C. ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 96/71; WYP 105/150/115

Gnoł; BARBARZYŃCA; POZ 0; CHAR przeważnie praw.zły lub praw.neutr. Pdośw. ŻYW 210; SF 200; ZR 60; SZ 80; INT 40; MD 45; UM 35; CH 45; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-38 2-28 3-36 4-59 5-39 6-61 7-61 8-61 9-46 10-81 Amg 0 BROŃ 1: Morning star ; bgl.65; TR 91; opzn. 3; SKUT 110 ob OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.65; TR 91; opzn. 4; SKUT (95) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Kordelas ; bgl.55; TR 81; opzn. 2; SKUT 80 kl 80 tn (75) OB+4; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 54/46; WYP 45/80/100	Gnoł; BARBARZYŃCA; POZ 6; CHAR przeważnie praw.zły lub praw.neutr. Pdośw. ŻYW 290; SF 310; ZR 94; SZ 114; INT 50; MD 61; UM 45; CH 91; PR 86; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-59 2-50 3-57 4-79 5-59 6-95 7-95 8-95 9-80 10-115 Amg 0 BROŃ 1: Korbacz potr. ; bgl.117; TR 157; opzn. 6; SKUT 217 ob OB+17; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.112; TR 152; opzn. 4; SKUT (167) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Kordelas ; bgl.97; TR 137; opzn. 2; SKUT 137 kl 137 tn (127) OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Futro ; T.dr.nrm. OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 70/53; WYP 65/110/160
---	---

Gnol; BARBARZYŃCA; POZ 2; CHAR przeważnie praw.zły lub praw.neutr. Pdośw. ŻYW 230; SF 220; ZR 68; SZ 88; INT 40; MD 47; UM 35; CH 57; PR 52; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-43 2-33 3-41 4-64 5-44 6-70 7-70 8-70 9-55 10-90 Amg 0 BROŃ 1: Morning star ; bgł.74; TR 102; opźn. 3; SKUT 115 ob OB+8; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgł.69; TR 97; opźn. 4; SKUT (100) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Kordelas ; bgł.64; TR 90; opźn. 2; SKUT 80 kl 80 tn (75) OB+4; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 62/54; WYP 45/80/100	Gnol; BARBARZYŃCA; POZ 8; CHAR przeważnie praw.zły lub praw.neutr. Pdośw. ŻYW 310; SF 330; ZR 102; SZ 122; INT 50; MD 63; UM 45; CH 103; PR 98; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-65 2-56 3-63 4-85 5-65 6-104 7-104 8-104 9-89 10-124 Amg 0 BROŃ 1: Korbacz potr. ; bgł.121; TR 164; opźn. 6; SKUT 222 ob OB+17; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgł.116; TR 159; opźn. 4; SKUT (172) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Kordelas ; bgł.101; TR 144; opźn. 2; SKUT 142 kl 142 tn (132) OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Futro ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 76/59; WYP 65/110/160
Gnol; BARBARZYŃCA; POZ 4; CHAR przeważnie praw.zły lub praw.neutr. Pdośw. ŻYW 250; SF 240; ZR 76; SZ 96; INT 40; MD 49; UM 35; CH 69; PR 64; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-49 2-39 3-47 4-70 5-50 6-79 7-79 8-79 9-64 10-99 Amg 0 BROŃ 1: Morning star ; bgł.88; TR 119; opźn. 3; SKUT 180 ob OB+16; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgł.83; TR 114; opźn. 4; SKUT (150) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Kordelas ; bgł.68; TR 99; opźn. 2; SKUT 90 kl 90 tn (85) OB+4; SP B AT 2 ZBROJA: Futro ; T.dr.nrm. OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 69/53; WYP 65/110/160	Gnol; BARBARZYŃCA; POZ 10; CHAR przeważnie praw.zły lub praw.neutr. Pdośw. ŻYW 340; SF 370; ZR 115; SZ 135; INT 55; MD 70; UM 50; CH 120; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-72 2-64 3-71 4-92 5-72 6-116 7-116 8-116 9-101 10-136 Amg 0 BROŃ 1: Arcykorbacz ; bgł.150; TR 198; opźn. 9; SKUT 362 ob OB+25; SP 2S AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgł.145; TR 193; opźn. 4; SKUT (227) OB+0; SP S AT 2 BROŃ 3: Kordelas ; bgł.130; TR 178; opźn. 2; SKUT 182 kl 182 tn (167) OB+12; SP 2B AT 3 ZBROJA: Łusk. C. ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 68/43; WYP 105/150/115

GNOM

RASA: Gnom; CHAR: każdy TYP:

WZROST :100-150; WAGA :50-100

ŻYW 100; SF 50; ZR 40; SZ 15; INT 80; MD 80; UM 40; CH 15; PR 25; WI 0

SKÓRA: OB 2; WYP 10 KŁ ;10 TN; 10 OB

BIEGŁOŚCI :MŁOTY 10; TOPORY 10; MIECZE 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 5: +10 6: +10 7: +10 10: +10

WYGLĄD: Gnomy z daleka przypominają krasnoludy, jednakże mają nie tak szerokie ramiona i lepiej zachowane proporcje ciała. Kobiety gnomów uchodzą za bardzo zmysłowe i pońetne, co niekiedy przysparza wielu problemów. Mężczyźni z reguły nie mają wiele włosów i nie lubią nosić zbroi, jeśli nie ma ku temu oczywistej potrzeby. Nade wszystko wyróżniają się opasłymi brzuskami, szczególnie, że lubią smacznie i dużo zjeść.

TRYB ŻYCIA: Gnomy spotyka się w wszędzie i to najczęściej w większych, zasiedlonych rodzinach. Od początku znanej historii Orcusa naród ten nigdy nie stworzył własnego państwa, zadowolając się wykorzystywaniem swych ogromnych możliwości intelektualnych. Gnomy wyróżniają się swym humorem i znajomością zabaw oraz nader często popadają w kłopoty ze względu na głupie (niekiedy aż za bardzo) kawały. Jako mało wojowniczy naród są chętnie przez wszystkich widziani.

WYSTĘPOWANIE: brak

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ Infrawizja (2/10 SZ%)



Gnom; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 115; SF 125; ZR 80; SZ 55; INT 105; MD 120; UM 65; CH 45; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-60 3-35 4-48 5-43 6-54 7-54 8-44 9-44 10-39 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.70; TR 90; opźn. 4; SKUT 91 ob (56) OB+6; SP B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.60; TR 80; opźn. 5; SKUT (106) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Toporek ; bgł.70; TR 90; opźn. 2; SKUT 71 tn (71) OB+3; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 67/61; WYP 35/70/65	Gnom; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 149; SF 180; ZR 108; SZ 83; INT 121; MD 142; UM 81; CH 91; PR 101; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-84 2-81 3-55 4-67 5-62 6-77 7-77 8-67 9-67 10-62 Amg 0 BROŃ 1: Młot kr. Boj. ; bgł.128; TR 156; opźn. 5; SKUT 255 ob (165) OB+25; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.113; TR 141; opźn. 5; SKUT (195) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Toporek ; bgł.118; TR 146; opźn. 2; SKUT 125 tn (125) OB+6; SP B AT 2 ZBROJA: Łusk-met. Typ. ; T.met.m. OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 84/59; WYP 110/150/100
Gnom; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 123; SF 135; ZR 86; SZ 61; INT 107; MD 124; UM 67; CH 57; PR 67; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-65 3-40 4-53 5-48 6-60 7-60 8-50 9-50 10-45 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.81; TR 103; opźn. 4; SKUT 153 ob (83) OB+12; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.66; TR 88; opźn. 5; SKUT (108) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Toporek ; bgł.81; TR 101; opźn. 2; SKUT 111 tn (111) OB+6; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 79/67; WYP 35/70/65	Gnom; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 157; SF 190; ZR 114; SZ 89; INT 123; MD 146; UM 83; CH 103; PR 113; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-90 2-87 3-61 4-73 5-68 6-84 7-84 8-74 9-74 10-69 Amg 0 BROŃ 1: Młot kr. Boj. ; bgł.134; TR 164; opźn. 5; SKUT 257 ob (167) OB+25; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.119; TR 149; opźn. 5; SKUT (197) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Toporek ; bgł.124; TR 154; opźn. 2; SKUT 127 tn (127) OB+6; SP B AT 2 ZBROJA: Kirys ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 98/73; WYP 80/125/95
Gnom; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 131; SF 145; ZR 92; SZ 67; INT 109; MD 128; UM 69; CH 69; PR 79; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-74 2-71 3-46 4-59 5-54 6-67 7-67 8-57 9-57 10-52 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.97; TR 120; opźn. 4; SKUT 156 ob (86) OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.82; TR 105; opźn. 5; SKUT (186) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Toporek ; bgł.87; TR 110; opźn. 2; SKUT 116 tn (116) OB+6; SP B AT 2 ZBROJA: Łusk-met. Typ. ; T.met.m. OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 67/55; WYP 110/150/100	Gnom; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 170; SF 220; ZR 125; SZ 100; INT 130; MD 155; UM 90; CH 120; PR 130; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-98 2-95 3-69 4-80 5-75 6-94 7-94 8-84 9-84 10-79 Amg 0 BROŃ 1: Młot kr. Boj. ; bgł.165; TR 199; opźn. 5; SKUT 265 ob (175) OB+25; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.150; TR 184; opźn. 5; SKUT (280) OB+0; SP S AT 1 BROŃ 3: Toporek ; bgł.155; TR 189; opźn. 2; SKUT 175 tn (175) OB+9; SP 2B AT 3 ZBROJA: Kirys ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 98/73; WYP 80/125/95

Gnom; KUPIEC; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 100; SF 100; ZR 65; SZ 40; INT 130; MD 130; UM 65; CH 65; PR 75; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-94 2-74 3-54 4-51 5-46 6-35 7-35 8-25 9-25 10-35 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.65; TR 81; opźn. 4; SKUT 85 ob (50) OB+6; SP B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.55; TR 71; opźn. 5; SKUT (100) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 26/20; WYP 20/25/30	Gnom; KUPIEC; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 122; SF 116; ZR 96; SZ 62; INT 170; MD 185; UM 75; CH 123; PR 127; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-123 2-104 3-80 4-76 5-71 6-53 7-53 8-43 9-43 10-53 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.102; TR 123; opźn. 4; SKUT 149 ob (79) OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.87; TR 108; opźn. 5; SKUT (179) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 63/51; WYP 20/25/30
Gnom; KUPIEC; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 104; SF 102; ZR 67; SZ 44; INT 140; MD 140; UM 65; CH 81; PR 89; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-102 2-82 3-61 4-58 5-53 6-40 7-40 8-30 9-30 10-40 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.69; TR 85; opźn. 4; SKUT 85 ob (50) OB+6; SP B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.59; TR 75; opźn. 5; SKUT (100) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 34/22; WYP 20/25/30	Gnom; KUPIEC; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 126; SF 118; ZR 98; SZ 66; INT 180; MD 195; UM 75; CH 139; PR 141; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-131 2-112 3-87 4-83 5-78 6-59 7-59 8-49 9-49 10-59 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.106; TR 127; opźn. 4; SKUT 149 ob (79) OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.91; TR 112; opźn. 5; SKUT (179) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 65/53; WYP 20/25/30

Gnom; KUPIEC; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 108; SF 104; ZR 69; SZ 48; INT 150; MD 150; UM 65; CH 97; PR 103; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-110 2-90 3-68 4-65 5-60 6-46 7-46 8-36 9-36 10-46 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.78; TR 95; opzn. 4; SKUT 146 ob (76) OB+12; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl.63; TR 80; opzn. 5; SKUT (101) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR -,-; OB bl./dal. 36/24; WYP 20/25/30	Gnom; KUPIEC; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 135; SF 125; ZR 110; SZ 75; INT 195; MD 215; UM 80; CH 160; PR 160; WI 45; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-141 2-123 3-96 4-92 5-87 6-66 7-66 8-56 9-56 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.115; TR 138; opzn. 4; SKUT 151 ob (81) OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl.100; TR 123; opzn. 5; SKUT (181) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR -,-; OB bl./dal. 77/65; WYP 20/25/30
---	---

Gnom; ILUZJONISTA; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 100; SF 100; ZR 90; SZ 65; INT 130; MD 105; UM 90; CH 40; PR 65; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-91 2-68 3-35 4-48 5-43 6-35 7-35 8-25 9-25 10-50 Amg 0 BROŃ 1: Igiełka ; bgl.50; TR 69; opzn. 1; SKUT 35 kl (35) OB+0; SP B AT 5 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl.50; TR 69; opzn. 5; SKUT (100) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR -,-; OB bl./dal. 45/45; WYP 20/25/30	Gnom; ILUZJONISTA; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 116; SF 110; ZR 130; SZ 99; INT 185; MD 127; UM 139; CH 80; PR 117; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-119 2-93 3-59 4-71 5-66 6-52 7-52 8-42 9-42 10-67 Amg 0 BROŃ 1: Igiełka ; bgl.71; TR 95; opzn. 1; SKUT 37 kl (37) OB+0; SP 2B AT 6 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl.66; TR 90; opzn. 5; SKUT (102) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR -,-; OB bl./dal. 85/85; WYP 20/25/30
Gnom; ILUZJONISTA; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 102; SF 100; ZR 100; SZ 73; INT 140; MD 109; UM 98; CH 50; PR 79; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-98 2-74 3-41 4-54 5-49 6-40 7-40 8-30 9-30 10-55 Amg 0 BROŃ 1: Igiełka ; bgl.52; TR 72; opzn. 1; SKUT 35 kl (35) OB+0; SP B AT 5 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl.52; TR 72; opzn. 5; SKUT (100) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR -,-; OB bl./dal. 56/55; WYP 20/25/30	Gnom; ILUZJONISTA; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 118; SF 110; ZR 140; SZ 107; INT 195; MD 131; UM 147; CH 90; PR 131; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-126 2-100 3-65 4-77 5-72 6-57 7-57 8-47 9-47 10-72 Amg 0 BROŃ 1: Igiełka ; bgl.83; TR 108; opzn. 1; SKUT 47 kl (47) OB+1; SP S AT 7 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl.78; TR 103; opzn. 5; SKUT (177) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR -,-; OB bl./dal. 96/95; WYP 20/25/30
Gnom; ILUZJONISTA; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 104; SF 100; ZR 110; SZ 81; INT 150; MD 113; UM 106; CH 60; PR 93; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-105 2-81 3-47 4-60 5-55 6-45 7-45 8-35 9-35 10-60 Amg 0 BROŃ 1: Igiełka ; bgl.59; TR 80; opzn. 1; SKUT 35 kl (35) OB+0; SP 2B AT 6 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl.54; TR 75; opzn. 5; SKUT (100) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR -,-; OB bl./dal. 65/65; WYP 20/25/30	Gnom; ILUZJONISTA; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 125; SF 115; ZR 155; SZ 120; INT 215; MD 140; UM 165; CH 105; PR 150; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-136 2-109 3-74 4-85 5-80 6-64 7-64 8-54 9-54 10-79 Amg 0 BROŃ 1: Igiełka ; bgl.90; TR 117; opzn. 1; SKUT 48 kl (48) OB+1; SP S AT 7 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl.85; TR 112; opzn. 5; SKUT (178) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR -,-; OB bl./dal. 111/110; WYP 20/25/30

GOBLIN GÓRSKI

RASA: Goblin górski; CHAR: pr. zły, ntr zły TYP: humanoid

WZROST :120-150; WAGA :50-100

ŻYW 130; SF 60; ZR 30; SZ 30; INT 40; MD 50; UM 30; CH 10; PR 10; WI 0

SKÓRA: OB 5; WYP 20 KŁ ;30 TN; 40 OB

BIEGŁOŚCI :TOPORY 5; MACZUGI 5; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 6: +10 7: +10 8: +20 9: +10

WYGLĄD: Gobliny nizinne należą do ssaków o humanoidalnej postawie. Chodzą najczęściej na lekko ugiętych nogach, przez co często przypominają orki, aczkolwiek bardzo wyróżnia je niski wzrost i masowość ciała, co z kolei upodabnia je do krasnoludów. Ich krępe, ciemnej karnacji ciało pokryte jest szczeciniastymi, kręconymi, krótkimi włosami, nie tworzącymi jednak nic przypominającego futerko. Twarz mają raczej okrągłą, o nabrzmiałych szerokich policzkach i wargach, oraz o lekko przydużych zębach (szczególnie kłach).

TRYB ŻYCIA: Gobliny górskie żyją do 100 lat i najczęściej spotykani są jako żołnierze lub Kapłani. Żyją najczęściej w małych społecznościach..

Ich mężczyźni odznaczają się ogromną brutalnością i agresywnością. Najczęściej władzę wśród nich dzierży najsilniejszy i najbogatszy goblin, którego doradcami jest rada starszych.

WYSTĘPOWANIE: Przeważnie mieszkają w opustoszałych kopalniach, labiryntach, kompleksach jaskiń. Przeważnie można spotkać małe grupy goblinów swoich siedzib, w ilości 1–10 z poziomem 0, 1–5 z poziomami 1–4 i przywódca o poziomie 5–8. Lubią walczyć w ciężkich zbrojach. Ich społeczności przeważnie liczą 50 + 1k100 osobników.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ infrawizja (2/10 SZ%)



Goblin górski; BARBARZYŃCA; POZ 0; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 155; SF 135; ZR 80; SZ 80; INT 65; MD 75; UM 55; CH 40; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-42 2-33 3-28 4-41 5-41 6-59 7-59 8-69 9-44 10-49 Amg 0 BROŃ 1: Wiekiera ; bgl.60; TR 81; opzn. 3; SKUT 83 ob (58) OB+8; SP B AT 2 BROŃ 2: Topór boj. ; bgl.60; TR 81; opzn. 4; SKUT 98 tn (83) OB+4; SP B AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.55; TR 76; opzn. 1; SKUT 53 kl 58 tn (58) OB+2; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra pojed. ; T.dr.m OGR -, 1/2; OB bl./dal. 70/62; WYP 35/65/90	Goblin górski; BARBARZYŃCA; POZ 6; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 195; SF 190; ZR 114; SZ 114; INT 75; MD 91; UM 65; CH 86; PR 86; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-62 2-54 3-48 4-60 5-60 6-83 7-83 8-93 9-68 10-73 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgl.112; TR 142; opzn. 7; SKUT 197 ob (147) OB+16; SP S AT 2 BROŃ 2: Topór boj. ; bgl.107; TR 137; opzn. 4; SKUT 177 tn (147) OB+8; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.97; TR 127; opzn. 1; SKUT 87 kl 97 tn (97) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Futro ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 81/65; WYP 65/120/180
Goblin górski; BARBARZYŃCA; POZ 2; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 165; SF 145; ZR 88; SZ 88; INT 65; MD 77; UM 55; CH 52; PR 52; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-47 2-38 3-33 4-46 5-46 6-66 7-66 8-76 9-51 10-56 Amg 0 BROŃ 1: Wiekiera ; bgl.69; TR 92; opzn. 3; SKUT 86 ob (61) OB+8; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Topór boj. ; bgl.64; TR 87; opzn. 4; SKUT 101 tn (86) OB+4; SP B AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.64; TR 85; opzn. 1; SKUT 53 kl 58 tn (58) OB+2; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR -, 1/2; OB bl./dal. 82/74; WYP 45/90/120	Goblin górski; BARBARZYŃCA; POZ 8; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 210; SF 200; ZR 122; SZ 122; INT 75; MD 93; UM 65; CH 98; PR 98; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-60 3-54 4-66 5-66 6-91 7-91 8-101 9-76 10-81 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgl.116; TR 148; opzn. 7; SKUT 200 ob (150) OB+16; SP S AT 2 BROŃ 2: Topór boj. ; bgl.111; TR 143; opzn. 4; SKUT 180 tn (150) OB+8; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.101; TR 133; opzn. 1; SKUT 90 kl 100 tn (100) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Futro ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 85/69; WYP 65/120/180
Goblin górski; BARBARZYŃCA; POZ 4; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 175; SF 155; ZR 96; SZ 96; INT 65; MD 79; UM 55; CH 64; PR 64; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-53 2-44 3-39 4-52 5-52 6-73 7-73 8-83 9-58 10-63 Amg 0 BROŃ 1: Wiekiera ; bgl.83; TR 108; opzn. 3; SKUT 138 ob (88) OB+16; SP S AT 3 BROŃ 2: Topór boj. ; bgl.78; TR 103; opzn. 4; SKUT 168 tn (138) OB+8; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.68; TR 93; opzn. 1; SKUT 58 kl 63 tn (63) OB+2; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR -, 1/2; OB bl./dal. 98/82; WYP 45/90/120	Goblin górski; BARBARZYŃCA; POZ 10; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 240; SF 240; ZR 135; SZ 135; INT 80; MD 100; UM 70; CH 115; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-76 2-68 3-62 4-73 5-73 6-103 7-103 8-113 9-88 10-93 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgl.145; TR 182; opzn. 7; SKUT 285 ob (210) OB+24; SP 2S AT 2 BROŃ 2: Topór boj. ; bgl.140; TR 177; opzn. 4; SKUT 255 tn (210) OB+12; SP S AT 3 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.130; TR 167; opzn. 1; SKUT 120 kl 135 tn (135) OB+7; SP 2B AT 4 ZBROJA: Futro ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 99/75; WYP 65/120/180

Goblin górski; ŁOWCA; POZ 0; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 145; SF 125; ZR 70; SZ 70; INT 65; MD 90; UM 60; CH 50; PR 50; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-43 2-51 3-46 4-27 5-27 6-57 7-57 8-67 9-42 10-47 Amg 0 BROŃ 1: Wekiera ; bgl.65; TR 84; opżn. 3; SKUT 81 ob (56) OB+8; SP B AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.60; TR 79; opżn. 4; SKUT (76) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.60; TR 79; opżn. 1; SKUT 51 kł 56 tn (56) OB+2; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra pojed. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 60/52; WYP 35/65/90	Goblin górski; ŁOWCA; POZ 6; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 179; SF 174; ZR 98; SZ 98; INT 81; MD 118; UM 82; CH 96; PR 90; WI 62; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-66 2-74 3-69 4-48 5-48 6-80 7-80 8-90 9-65 10-70 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgl.123; TR 150; opżn. 7; SKUT 193 ob (143) OB+16; SP S AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.113; TR 140; opżn. 4; SKUT (133) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.108; TR 135; opżn. 1; SKUT 83 kł 93 tn (93) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Futro ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 74/58; WYP 65/120/180
Goblin górski; ŁOWCA; POZ 2; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 153; SF 133; ZR 76; SZ 76; INT 67; MD 96; UM 64; CH 62; PR 60; WI 44; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-49 2-57 3-52 4-33 5-33 6-63 7-63 8-73 9-48 10-53 Amg 0 BROŃ 1: Wekiera ; bgl.76; TR 96; opżn. 3; SKUT 133 ob (83) OB+16; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.66; TR 86; opżn. 4; SKUT (78) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.71; TR 90; opżn. 1; SKUT 51 kł 56 tn (56) OB+2; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 78/62; WYP 45/90/120	Goblin górski; ŁOWCA; POZ 8; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 187; SF 182; ZR 104; SZ 104; INT 83; MD 124; UM 86; CH 108; PR 100; WI 66; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-73 2-82 3-76 4-55 5-55 6-86 7-86 8-96 9-71 10-76 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgl.129; TR 157; opżn. 7; SKUT 270 ob (195) OB+24; SP S AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.119; TR 147; opżn. 4; SKUT (135) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.114; TR 142; opżn. 1; SKUT 85 kł 95 tn (95) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Futro ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 84/60; WYP 65/120/180
Goblin górski; ŁOWCA; POZ 4; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 161; SF 141; ZR 82; SZ 82; INT 69; MD 102; UM 68; CH 74; PR 70; WI 48; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-56 2-65 3-59 4-40 5-40 6-70 7-70 8-80 9-55 10-60 Amg 0 BROŃ 1: Wekiera ; bgl.92; TR 114; opżn. 3; SKUT 135 ob (85) OB+16; SP S AT 3 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.82; TR 104; opżn. 4; SKUT (125) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.77; TR 99; opżn. 1; SKUT 75 kł 85 tn (85) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 84/68; WYP 45/90/120	Goblin górski; ŁOWCA; POZ 10; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 200; SF 200; ZR 115; SZ 115; INT 90; MD 135; UM 95; CH 125; PR 115; WI 75; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-82 2-91 3-85 4-63 5-63 6-95 7-95 8-105 9-80 10-85 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgl.160; TR 191; opżn. 7; SKUT 275 ob (200) OB+24; SP 2S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.150; TR 181; opżn. 4; SKUT (185) OB+0; SP S AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.145; TR 176; opżn. 1; SKUT 110 kł 125 tn (125) OB+7; SP 2B AT 4 ZBROJA: Futro ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 89/65; WYP 65/120/180

GOBLIN NIZINNY

RASA: Goblin nizinny; CHAR: pr. zły, ntr zły TYP: humanoid

WZROST :120-170; WAGA :40-90

ŻYW 90; SF 40; ZR 20; SZ 20; INT 30; MD 40; UM 10; CH 5; PR 5

SKÓRA: OB 5; WYP 20 KŁ ;20 TN; 20 OB

BIEGŁOŚCI :TOPORY 10; DZIDY 5; SZABLE 10

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 6: +10 7: +10 8: +20 9: +10

WYGLĄD: Gobliny nizinne należą do ssaków o humanoidalnej postawie. Chodzą najczęściej na lekko ugiętych nogach, przez co często przypominają orki, aczkolwiek bardzo wyróżnia je niski wzrost i masywność ciała, co z kolei upodabnia je do krasnoludów. Ich krępe, ciemnej karnacji ciało pokryte jest szczeciniastymi, kręconymi, krótkimi włosami, nie tworzącymi jednak nic przypominającego futerko. Twarz mają raczej okrągłą, o nabrzmiałych szerokich policzkach i wargach, oraz o lekko przydużych zębach (szczególnie kłach).

TRYB ŻYCIA: Gobliny nizinne żyją do 100 lat i najczęściej spotykani są jako żołnierze, złodzieje (także zabójcy i kupcy) lub klerycy [astrologowie do 10p.]. Bardzo rzadko można też u nich spotkać alchemików i iluzjonistów [do 10p.]. Żyją najczęściej w licznych społecznościach, strukturą przypominające wioski. Ich mężczyźni odznaczają się ogromną ruchliwością i agresywnością. Rodziny goblinów są nadzwyczaj liczne, szczególnie, że panujący u nich system haremowy umożliwia samicom wspólną opiekę nad dziećmi. Nieżonaci najczęściej zbierają się w liczne bandy (w stronach cywilizowanych tworzą armie), które poza wojaczką mają za zadanie zapewnić wyżywienie reszcie społeczności.

Najczęściej władzę wśród nich dzierży najsilniejszy i najbogatszy goblin, którego doradcami jest rada starszych, aczkolwiek bardzo skłonni są poddawać się władzy istot silniejszych np. orkom, ogrom, gigantom, czy nawet smokom. Gobliny bardzo rzadko skłonne podjąć otwartą walkę (praktycznie czynią to tylko podczas obrony swych siedzib). Ich ulubionym stylem walki są zasadzki (szczególnie nocne) i walka podjazdowa, stąd dość dużą część ich oddziałów stanowią łowcy.

WYSTĘPOWANIE: Gobliny nizinne zamieszkują najczęściej wszelkie nie za gorące i nie za zimne obszary. Na terenach cywilizowanych tworzą warowne wioski.

* Małe szpiegowskie grupy tworzy najczęściej 1–5 starszych wojowników (2–4 poziom) z dowódcą (6–8poziom).

** Do patrolowania terenów znajdujących się blisko wiosek wystawiają najczęściej hordy składające się najczęściej ze 10–100 wojowników (4–to poziomowych + weteran dowódca), ale z racji częstych walk najczęściej spotykane są liczące 1–100 zdolnych do walki goblinów.

*** Armie goblinów (wystawiane najczęściej do walki z innymi rasami) najczęściej tworzą młodociani kadeci (0–poziom), typowi wojownicy (4–ty poziom) lub weterani (8–poziom).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ infrawizja (2/10 SZ%)



Goblin nizinny; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 105; SF 115; ZR 60; SZ 60; INT 55; MD 80; UM 35; CH 35; PR 35; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-38 2-46 3-25 4-38 5-23 6-52 7-52 8-62 9-52 10-27 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj. ; bgl.70; TR 87; opżn. 4; SKUT 93 tn (78) OB+4; SP B AT 2 BROŃ 2: Dzida typ. ; bgl.65; TR 82; opżn. 2; SKUT 83 kł (78) OB+10; SP B AT 2 BROŃ 3: Maczeta ; bgl.70; TR 87; opżn. 2; SKUT 48 kł 73 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 48/44; WYP 45/80/75	Goblin nizinny; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 139; SF 170; ZR 88; SZ 88; INT 71; MD 102; UM 51; CH 81; PR 81; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-60 2-68 3-46 4-58 5-43 6-75 7-75 8-85 9-75 10-50 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj. ; bgl.128; TR 153; opżn. 4; SKUT 237 tn (192) OB+12; SP S AT 3 BROŃ 2: Dzida typ. ; bgl.118; TR 143; opżn. 2; SKUT 152 kł (142) OB+21; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Maczeta ; bgl.118; TR 143; opżn. 2; SKUT 82 kł 132 tn OB+16; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt-met. C. ; T.dr.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 66/54; WYP 75/125/105
Goblin nizinny; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 113; SF 125; ZR 66; SZ 66; INT 57; MD 84; UM 37; CH 47; PR 47; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-43 2-51 3-30 4-43 5-28 6-58 7-58 8-68 9-58 10-33 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj. ; bgl.81; TR 100; opżn. 4; SKUT 161 tn (131) OB+8; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Dzida typ. ; bgl.71; TR 90; opżn. 2; SKUT 86 kł (81) OB+10; SP B AT 2 BROŃ 3: Maczeta ; bgl.81; TR 98; opżn. 2; SKUT 68 kł 118 tn OB+16; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 58/50; WYP 45/80/75	Goblin nizinny; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ŻYW 147; SF 180; ZR 94; SZ 94; INT 73; MD 106; UM 53; CH 93; PR 93; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-66 2-74 3-52 4-64 5-49 6-82 7-82 8-92 9-82 10-57 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj. ; bgl.134; TR 161; opżn. 4; SKUT 240 tn (195) OB+12; SP S AT 3 BROŃ 2: Dzida typ. ; bgl.124; TR 151; opżn. 2; SKUT 155 kł (145) OB+21; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Maczeta ; bgl.124; TR 151; opżn. 2; SKUT 85 kł 135 tn OB+16; SP B AT 2 ZBROJA: Łusk. Typ. ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 76/64; WYP 80/130/95

Goblin nizinny; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ZYW 121; SF 135; ZR 72; SZ 72; INT 59; MD 88; UM 39; CH 59; PR 59; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-49 2-57 3-36 4-49 5-34 6-65 7-65 8-75 9-65 10-40 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj.; bgł.97; TR 117; opżn. 4; SKUT 163 tn (133) OB+8; SP S AT 3 BROŃ 2: Dzida typ.; bgł.87; TR 107; opżn. 2; SKUT 143 kł (133) OB+21; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Maczeta; bgł.87; TR 107; opżn. 2; SKUT 73 kł 123 tn OB+16; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. C.; T.dr.nrm. OGR 1/2, 1/2; OB bl./dal. 60/52; WYP 65/115/85	Goblin nizinny; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ZYW 160; SF 200; ZR 105; SZ 105; INT 80; MD 115; UM 60; CH 110; PR 110; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-74 2-82 3-60 4-71 5-56 6-91 7-91 8-101 9-91 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj.; bgł.165; TR 195; opżn. 4; SKUT 245 tn (200) OB+12; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Dzida typ.; bgł.155; TR 185; opżn. 2; SKUT 215 kł (200) OB+31; SP S AT 3 BROŃ 3: Maczeta; bgł.155; TR 185; opżn. 2; SKUT 110 kł 185 tn OB+24; SP 2B AT 3 ZBROJA: Łusk. C.; T.dr.d OGR 1/2, 1/3; OB bl./dal. 85/73; WYP 105/150/115

Goblin nizinny; ŁOWCA; POZ 0; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ZYW 105; SF 105; ZR 60; SZ 60; INT 55; MD 80; UM 40; CH 45; PR 45; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-38 2-46 3-42 4-23 5-23 6-51 7-51 8-61 9-36 10-41 Amg 0 BROŃ 1: Dzida typ.; bgł.65; TR 81; opżn. 2; SKUT 81 kł (76) OB+10; SP B AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l.; bgł.60; TR 76; opżn. 4; SKUT (71) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Toporek; bgł.70; TR 86; opżn. 2; SKUT 66 tn (66) OB+3; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ.; T.dr.m OGR -, 1/2; OB bl./dal. 54/44; WYP 45/80/75	Goblin nizinny; ŁOWCA; POZ 6; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ZYW 139; SF 154; ZR 88; SZ 88; INT 71; MD 108; UM 62; CH 91; PR 85; WI 62; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-61 2-69 3-65 4-44 5-44 6-74 7-74 8-84 9-59 10-64 Amg 0 BROŃ 1: Dzida typ.; bgł.123; TR 147; opżn. 2; SKUT 148 kł (138) OB+21; SP S AT 3 BROŃ 2: Łuk refl. l.; bgł.113; TR 137; opżn. 4; SKUT (128) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Toporek; bgł.118; TR 142; opżn. 2; SKUT 118 tn (118) OB+6; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt-met. Typ.; T.dr.m OGR -, 1/2; OB bl./dal. 95/74; WYP 60/100/85
Goblin nizinny; ŁOWCA; POZ 2; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ZYW 113; SF 113; ZR 66; SZ 66; INT 57; MD 86; UM 44; CH 57; PR 55; WI 44; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-44 2-52 3-48 4-29 5-29 6-57 7-57 8-67 9-42 10-47 Amg 0 BROŃ 1: Dzida typ.; bgł.76; TR 93; opżn. 2; SKUT 138 kł (128) OB+21; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l.; bgł.66; TR 83; opżn. 4; SKUT (73) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Toporek; bgł.81; TR 97; opżn. 2; SKUT 106 tn (106) OB+6; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ.; T.dr.m OGR -, 1/2; OB bl./dal. 71/50; WYP 45/80/75	Goblin nizinny; ŁOWCA; POZ 8; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ZYW 147; SF 162; ZR 94; SZ 94; INT 73; MD 114; UM 66; CH 103; PR 95; WI 66; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-68 2-77 3-72 4-51 5-51 6-80 7-80 8-90 9-65 10-70 Amg 0 BROŃ 1: Dzida typ.; bgł.129; TR 154; opżn. 2; SKUT 205 kł (190) OB+31; SP S AT 3 BROŃ 2: Łuk refl. l.; bgł.119; TR 144; opżn. 4; SKUT (130) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Toporek; bgł.124; TR 149; opżn. 2; SKUT 120 tn (120) OB+6; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt-met. Typ.; T.dr.m OGR -, 1/2; OB bl./dal. 111/80; WYP 60/100/85
Goblin nizinny; ŁOWCA; POZ 4; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ZYW 121; SF 121; ZR 72; SZ 72; INT 59; MD 92; UM 48; CH 69; PR 65; WI 48; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-51 2-60 3-55 4-36 5-36 6-64 7-64 8-74 9-49 10-54 Amg 0 BROŃ 1: Dzida typ.; bgł.92; TR 111; opżn. 2; SKUT 140 kł (130) OB+21; SP S AT 3 BROŃ 2: Łuk refl. l.; bgł.82; TR 101; opżn. 4; SKUT (120) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Toporek; bgł.87; TR 106; opżn. 2; SKUT 110 tn (110) OB+6; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ.; T.dr.m OGR -, 1/2; OB bl./dal. 77/56; WYP 45/80/75	Goblin nizinny; ŁOWCA; POZ 10; CHAR pr. zły, ntr zły Pdośw. ZYW 160; SF 180; ZR 105; SZ 105; INT 80; MD 125; UM 75; CH 120; PR 110; WI 75; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-77 2-86 3-81 4-59 5-59 6-89 7-89 8-99 9-74 10-79 Amg 0 BROŃ 1: Dzida typ.; bgł.160; TR 188; opżn. 2; SKUT 210 kł (195) OB+31; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Łuk refl. l.; bgł.150; TR 178; opżn. 4; SKUT (180) OB+0; SP S AT 2 BROŃ 3: Toporek; bgł.155; TR 183; opżn. 2; SKUT 165 tn (165) OB+9; SP 2B AT 3 ZBROJA: Kurt-met. Typ.; T.dr.m OGR -, 1/2; OB bl./dal. 122/91; WYP 60/100/85

GRYFON BIAŁY

RASA: Gryfon Biały; CHAR: ntr ntr TYP: magiczny

WZROST :120-150; WAGA :50-250

ŻYW 400; SF 160; ZR 40; SZ 40; INT 10; MD 10; UM 0; CH 20; PR 40

SKÓRA: OB 12; WYP 45 KŁ ;45 TN; 70 OB

BIEGŁOŚCI :DZIÓB 10 (SKUT 60kł OB+10, uszk x1, opżn. 3sg)

PAZURY 10 (SKUT 80tn OB+20, uszk x1, opżn. 4sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 4: +10 6: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Gryfon, to mitologiczny przedstawiciel ssaków chimerokształtnych. To ostatnie słowo nie oznacza, że jest on związany z chimera, a jedynie tak jak i ona zmieszany z kilku istot. Dziś można by nazwać to "mutacją" – w świecie Kryształów czasu nazwijmy to "dziełem chaosu" lub "wynaturzeniem natury". Wyglądem gryfon przypomina z przodu ogromnego orła, z tyłu zaś wielkiego lwa. Rozdział tych istot widoczny jest już tuż za przednimi łapami (ptasimi). W porównaniu do orła skrzydła ma silniejsze i szersze (do 8 metrów rozpiętości). Poruszają się po ziemi niczym kot i ze złożonymi skrzydłami. W powietrzu najczęściej wykorzystują lot ślizgowy. Maść gryfonów najczęściej jest bardzo jasna-biała, popielata lub jasnoszara, ale zawsze posiada czarne odcienie i obrzeżenia. Brzuch biały z żółtym odcieniem.

TRYB ŻYCIA: Gryfon to drapieżca uosabiający szybkość orła i siłę lwa. Żyją w parach i rodzinach. Podczas okresu godowego (zaczynającego się w połowie zimy) dość często szybują nad wzgórzami i górami szukając odpowiedniego miejsca do znalezienia gniazda. Niekiedy nie budują gniazd, a przywłaszczają sobie grotty, jaskinie i inne skalne zacisza. W niebezpiecznych okolicach podczas wychowu młodych z reguły jeden z nich non stop patroluje niebo w poszukiwaniu wrogów. W momencie ujrzenia takowego charakterystycznym lotem pikowym stara się go spłoszyć przelatując niedaleko jego. Polują parami. Nigdy nie atakuje liczniejszych od siebie grup humanoidów lub zwierząt. Nie atakuje bez przyczyny postacie ubrane w ciężkie metalowe zbroje. Bezlitosny jest zaś dla pojedynczych ofiar i inwentarzu. Mniejsze ofiary zabija na ziemi lub porywa w szpony i sinym ciosem dzioba w głowę zabija w powietrzu. Średnie postacie stara się zabić poprzez silny cios szponów z lotu pikowego. Wtedy ofiara obrażenia dostaje tylko z łap, jako podwójne, a na dodatek liczone są jako klute. Duże ofiary lub napastników zagrażającym gniazda atakują one lotem ślizgowym. Tak jak i przy porywaniu nie muszą one przy tym lądować, zaś ofiara otrzymuje tnący cios z każdej łapy i to o podwójnej sile. Pojmane w niewolę i dobrze traktowane (patrz stajenny, treser, hodowca) łatwo się oszwajają. W wypadku szczególnych zabiegów (szkolone przez tresera przez 1k10 dni) są w stanie zezwolić na dosiadanie się. Lot jednak ich z takim pasażerem jest dwukrotnie wolniejszy i bardziej męczący. Atakować w tedy mogą ofiarę tylko poprzez porywanie jej w powietrze lub lot ślizgowy. Oczywiście razem z nimi może atakować także jeździec, jeżeli ma kopie, lance lub włócznię. W wypadku tych dwóch pierwszych broni atak z lotu ślizgowego (koszącego) porównujemy do szarży. Istoty humanoidalne (szczególnie elfy, krasnoludy, gnomy i ludzie) z reguły bardzo lubią te piękne zwierzęta. Z tego też powodu często można tam spotkać hodowlę tych zwierząt. Na niektórych, szczególnych wyspach służą one, jako pełne wdzięku, ale i niezmiernie pomocne do patrolowania i walki istoty, szczególnie gdy na ich grzbiecie siedzi bystrooki elfi łucznik lub krasnoludzki kusznik. Krasnoludy i elfy traktują gryfony niczym członków rodziny. Stają się one wtedy łagodne i bardzo oddane. Ludzie i gnomy traktują gryfony jak zwykłe zwierzęta i nie zwracają uwagi na ich indywidualne psychiczne potrzeby. Obydwie te rasy często też nimi handlują, choć niełatwo zdobyć oswojone takie zwierzę (lub jego jajo). Cena gryfona na świątecznym targu w Ostrogarze z reguły równa jest około 15 000 do 75 000 sztuk złota [2500 w "skupie"]].

Możliwość kupna gryfona zdarza się jednak tylko raz na kilka lat (1k10lat, z szansą, 10%, że się na taką licytację zawnazsza zdąży). Normalnie gryfony żyją 25-30 lat.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują wszelkiego typu kamieniste wzgórza i góry. Dość często spotyka się je też na małych wyspach i nad morzem. Najczęściej żyją parami lub małymi rodzinami (0-6 POZ). Stare osobniki (8-12 POZ) są najczęściej samotne.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią)



- podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
 - ✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrozony wzrok, co pozwala mu podczas wypatrywania (musi być skupiony) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmiernych, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).
 - ✓ latanie – za pomocą skrzydeł, adekwatnie jak duże ptaki. Wzlot (na 2 metry) trwa 1 rundę, prędkość lotu 1/2 SZ (liczonej w metrach) na rundę, zwrotność 45 stopni na rundę (+ automatyczne hamowanie).
 - ✓ pikowanie – w trybie życia
 - ✓ lot koszący – w trybie życia
 - ✓ porywanie w powietrze – w trybie życia
 - ✓ bicie skrzydłami (b. – 20%OB) kosztem ataków z łap – tylko na ziemi

Gryfon Biały; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 450; SF 260; ZR 80; SZ 80; INT 15; MD 20; UM 5; CH 45; PR 65; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-33 3-33 4-66 5-31 6-101 7-91 8-101 9-86 10-91 Amg 0 BROŃ 1: Gryf. B. Dziób ; bgl.70; TR 104; opzn. 3; SKUT 95 kl OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Gryf. B. Pazury ; bgl.70; TR 104; opzn. 4; SKUT 105 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 47/42; WYP 45/45/70	Gryfon Biały; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 530; SF 370; ZR 108; SZ 108; INT 31; MD 36; UM 15; CH 85; PR 105; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-55 3-55 4-87 5-52 6-135 7-125 8-135 9-120 10-125 Amg 0 BROŃ 1: Gryf. B. Dziób ; bgl.140; TR 187; opzn. 3; SKUT 182 kl OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Gryf. B. Pazury ; bgl.135; TR 182; opzn. 4; SKUT 212 tn OB+30; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 85/70; WYP 45/45/70
Gryfon Biały; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 470; SF 280; ZR 86; SZ 86; INT 17; MD 22; UM 5; CH 55; PR 75; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-57 2-38 3-38 4-71 5-36 6-110 7-100 8-110 9-95 10-100 Amg 0 BROŃ 1: Gryf. B. Dziób ; bgl.85; TR 121; opzn. 3; SKUT 130 kl OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Gryf. B. Pazury ; bgl.80; TR 116; opzn. 4; SKUT 150 tn OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 58/48; WYP 45/45/70	Gryfon Biały; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 550; SF 390; ZR 114; SZ 114; INT 33; MD 38; UM 15; CH 95; PR 115; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-81 2-61 3-61 4-93 5-58 6-144 7-134 8-144 9-129 10-134 Amg 0 BROŃ 1: Gryf. B. Dziób ; bgl.150; TR 200; opzn. 3; SKUT 187 kl OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Gryf. B. Pazury ; bgl.145; TR 195; opzn. 4; SKUT 217 tn OB+30; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 91/76; WYP 45/45/70
Gryfon Biały; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 490; SF 300; ZR 92; SZ 92; INT 19; MD 24; UM 5; CH 65; PR 85; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-44 3-44 4-77 5-42 6-119 7-109 8-119 9-104 10-109 Amg 0 BROŃ 1: Gryf. B. Dziób ; bgl.95; TR 134; opzn. 3; SKUT 135 kl OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Gryf. B. Pazury ; bgl.90; TR 129; opzn. 4; SKUT 155 tn OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 64/54; WYP 45/45/70	Gryfon Biały; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 580; SF 430; ZR 125; SZ 125; INT 40; MD 45; UM 20; CH 110; PR 130; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-89 2-69 3-69 4-100 5-65 6-156 7-146 8-156 9-141 10-146 Amg 0 BROŃ 1: Gryf. B. Dziób ; bgl.185; TR 240; opzn. 3; SKUT 227 kl OB+20; SP 2S AT 1 BROŃ 2: Gryf. B. Pazury ; bgl.180; TR 235; opzn. 4; SKUT 267 tn OB+40; SP S AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 107/87; WYP 45/45/70

GRYFON CZARNY

RASA: Gryfon Czarny; CHAR: ntr ntr TYP: magiczny

WZROST :180-230; WAGA :150-500

ŻYW 900; SF 300; ZR 20; SZ 40; INT 35; MD 20; UM 10; CH 10; PR 20

SKÓRA: OB 28; WYP 90 KŁ ;120 TN; 130 OB
BIEGŁOŚCI :DZIÓB 10 (SKUT 100kl OB+10, uszk x1, opzn. 4sg)
PAZURY 10 (SKUT 130tn OB+25, uszk x1, opzn. 5sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 4: +10 6: +10 8: +10 9: +10

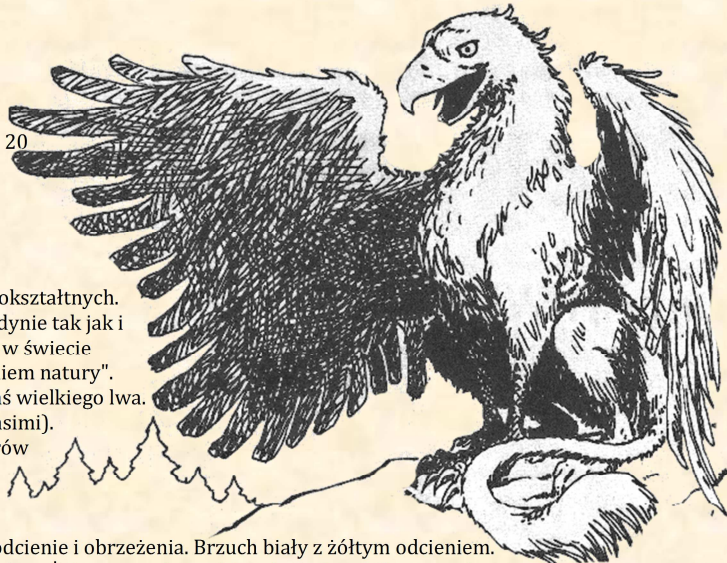
WYGLĄD: Gryfon, to mitologiczny przedstawiciel ssaków chimerokształtnych.

To ostatnie słowo nie oznacza, że jest on związany z chimera, a jedynie tak jak i ona zmieszany z kilku istot. Dziś można by nazwać to "mutacją" – w świecie Kryształów czasu nazwijmy to "dziełem chaosu" lub "wynaturzeniem natury". Wyglądem gryfon przypomina z przodu ogromnego orła, z tyłu zaś wielkiego lwa. Rozdział tych istot widoczny jest już tuż za przednimi łapami (ptasimi). W porównaniu do orła skrzydła ma silniejsze i szersze (do 8 metrów rozpiętości). Poruszają się po ziemi niczym kot i ze złożonymi skrzydłami. W powietrzu najczęściej wykorzystują lot ślizgowy.

Maść gryfonów najczęściej jest bardzo

jasna-biała, popielata lub jasnoszara, ale zawsze posiada czarne odcienie i obrzeżenia. Brzuch biały z żółtym odcieniem.

TRYB ŻYCIA: Gryfon to drapieżca uosabiający szybkość orła i siłę lwa. Żyją w parach i rodzinach. Podczas okresu godowego (zaczynającego się w połowie zimy) dość często szubują nad wzgórzami i górami szukając odpowiedniego miejsca do znalezienia gniazda. Niekiedy nie budują gniazd, a przywłaszczają sobie groty, jaskinie i inne skalne zaciszka. W niebezpiecznych okolicach podczas wychowu młodych z reguły jeden z nich non stop patroluje niebo w poszukiwaniu wrogów. W momencie ujrzania takowego charakterystycznym lotem pikowym stara się go spłoszyć przelatując niedaleko jego. Polują parami. Nigdy nie atakuje liczniejszych od siebie grup humanoidów lub zwierząt. Nie atakuje bez przyczyny postacie ubrane w ciężkie metalowe zbroje. Bezlitosny jest zaś dla pojedynczych ofiar i inwentarzu. Mniejsze ofiary zabija na ziemi lub porywa w szpony i sinym ciosem dzioba w głowę zabija w powietrzu. Średnie postacie stara się zabić poprzez silny cios szponów z lotu pikowego. Wtedy ofiara obrażenia dostaje tylko z łap, jako podwójne, a na dodatek liczone są jako klute. Duże ofiary lub napastników zagrażającym gniazda atakują one lotem ślizgowym. Tak jak i przy porywaniu nie muszą one przy tym lądować, zaś ofiara otrzymuje tnący cios z każdej łapy i to o podwójnej sile. Pojmane w niewolę i dobrze traktowane (patrz stajenny, treser, hodowca) łatwo się oswiają. W wypadku szczególnych zabiegów (szkolone przez tresera przez 1k10 dni) są w stanie zezwolić na dosiadanie się. Lot jednak ich z takim pasażerem jest dwukrotnie wolniejszy i bardziej męczący się. Atakować w tedy mogą ofiarę tylko poprzez porywanie jej w powietrze lub lot ślizgowy. Oczywiście razem z nimi może atakować także jeździec, jeżeli ma kopie, lance lub włócznię. W wypadku tych dwóch pierwszych broni atak z lotu ślizgowego (koszącego) porównujemy do szarży. Istoty humanoidalne (szczególnie elfy, krasnoludy, gnomy i ludzie) z reguły bardzo lubią te piękne zwierzęta. Z tego też powodu często można tam spotkać hodowle tych zwierząt. Na niektórych, szczególnych wyspach służą one, jako pełne wdzięku, ale i niezmiernie pomocne do patrolowania i walki istoty, szczególnie gdy na ich grzbiecie siedzi bystrooki elfi łucznik lub krasnoludzki kusznik. Krasnoludy i elfy traktują gryfony nieczym członków rodziny. Stają się one wtedy łagodne i bardzo oddane. Ludzie i gnomy traktują gryfony jak zwykłe zwierzęta i nie zwracają uwagi na ich indywidualne psychiczne potrzeby. Obydwie te rasy często też nimi handlują, choć niełatwo zdobyć oswojone takie zwierzę (lub jego jajo). Cena gryfona na świątecznym targu w Ostrogarze z reguły równa jest około 15 000 do 75 000 sztuk złota [2500 w "skupie"]]. Możliwość kupna gryfona zdarza się jednak tylko raz na kilka lat (1k10lat, z szansą, 10%, że się na taką licytację zawczasu zdąży). Normalnie gryfony żyją 25-30 lat.



WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują wszelkiego typu kamieniste wzgórza i góry. Dość często spotyka się je też na małych wyspach i nad morzem. Najczęściej żyją parami lub małymi rodzinami (0–6 POZ). Stare osobniki (8–12 POZ) są najczęściej samotne.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
- ✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala mu podczas wypatrywania (musi być skupiony) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).
- ✓ latanie – za pomocą skrzydeł, adekwatnie jak duże ptaki. Wzlot (na 2 metry) trwa 1 rundę, prędkość lotu 1/2 SZ (liczonej w metrach) na rundę, zwrotność 45 stopni na rundę (+ automatyczne hamowanie).
- ✓ pikowanie – w trybie życia
- ✓ lot koszący – w trybie życia
- ✓ porywanie w powietrze – w trybie życia
- ✓ bicie skrzydłami – (b. – 20%OB) kosztem ataków z łap – tylko na ziemi
- ✓ unoszenie (zaskoczenia)
- ✓ b. rzadko samce dysponują zdolnościami żołnierskimi

Gryfon Czarny; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 975; SF 400; ZR 60; SZ 80; INT 40; MD 30; UM 15; CH 35; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-84 2-63 3-62 4-95 5-60 6-167 7-157 8-167 9-152 10-157 Amg 0 BRON 1: Gryf. C. Dziób ; bgl.70; TR 116; opzn. 4; SKUT 150 kl OB+5; SP B AT 1 BRON 2: Gryf. C. Pazury ; bgl.70; TR 116; opzn. 5; SKUT 165 tn OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 43/38; WYP 90/120/130	Gryfon Czarny; DOROŚŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 1095; SF 510; ZR 88; SZ 108; INT 56; MD 46; UM 25; CH 75; PR 85; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-107 2-86 3-85 4-117 5-82 6-205 7-195 8-205 9-190 10-195 Amg 0 BRON 1: Gryf. C. Dziób ; bgl.140; TR 199; opzn. 4; SKUT 277 kl OB+15; SP S AT 1 BRON 2: Gryf. C. Pazury ; bgl.135; TR 194; opzn. 5; SKUT 322 tn OB+37; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 81/66; WYP 90/120/130
Gryfon Czarny; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 1005; SF 420; ZR 66; SZ 86; INT 42; MD 32; UM 15; CH 45; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-89 2-68 3-67 4-100 5-65 6-177 7-167 8-177 9-162 10-167 Amg 0 BRON 1: Gryf. C. Dziób ; bgl.85; TR 133; opzn. 4; SKUT 205 kl OB+10; SP 2B AT 1 BRON 2: Gryf. C. Pazury ; bgl.80; TR 128; opzn. 5; SKUT 235 tn OB+25; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 54/44; WYP 90/120/130	Gryfon Czarny; DOROŚŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 1125; SF 530; ZR 94; SZ 114; INT 58; MD 48; UM 25; CH 85; PR 95; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-114 2-93 3-92 4-124 5-89 6-215 7-205 8-215 9-200 10-205 Amg 0 BRON 1: Gryf. C. Dziób ; bgl.150; TR 212; opzn. 4; SKUT 282 kl OB+15; SP S AT 1 BRON 2: Gryf. C. Pazury ; bgl.145; TR 207; opzn. 5; SKUT 327 tn OB+37; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 87/72; WYP 90/120/130
Gryfon Czarny; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 1035; SF 440; ZR 72; SZ 92; INT 44; MD 34; UM 15; CH 55; PR 65; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-96 2-75 3-74 4-107 5-72 6-187 7-177 8-187 9-172 10-177 Amg 0 BRON 1: Gryf. C. Dziób ; bgl.95; TR 146; opzn. 4; SKUT 210 kl OB+10; SP 2B AT 1 BRON 2: Gryf. C. Pazury ; bgl.90; TR 141; opzn. 5; SKUT 240 tn OB+25; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 60/50; WYP 90/120/130	Gryfon Czarny; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 1170; SF 570; ZR 105; SZ 125; INT 65; MD 55; UM 30; CH 100; PR 110; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-122 2-101 3-100 4-131 5-96 6-229 7-219 8-229 9-214 10-219 Amg 0 BRON 1: Gryf. C. Dziób ; bgl.185; TR 252; opzn. 4; SKUT 342 kl OB+20; SP 2S AT 1 BRON 2: Gryf. C. Pazury ; bgl.180; TR 247; opzn. 5; SKUT 402 tn OB+50; SP S AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 103/83; WYP 90/120/130

GUNTAR

RASA: Guntar; CHAR: CH. Z TYP:

WZROST :400-800; WAGA :500-1000

ŻYW 1000; SF 400; ZR 20; SZ 50; INT 10; MD 20; UM 0; CH 10; PR 30

SKÓRA: OB 30; WYP 120 KŁ ;160 TN; 140 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 20; ŁAPY 10

PREMIE DO ODPORNOŚCI 4: +20 8: +20 10: +20



WYGLĄD: Guntar jest to jeden z największych przedstawicieli naziemnych gadów. Posiada niezwykle umięśnione ciało wonską ale długą paszczę przypominającą krokodylą najerzoną dwoma rzędami ostrych zębów. Jego łuska ma kolor zielono różowy ale z wiekiem przybiera zielono-fioletowy. Jego głowa pokryta jest rogową naroślą przez co w praktyce na głowie ma dwa razy większe wyparowania. Jego ciało zakończone jest długim ogonem.

TRYB ŻYCIA: Jest to całunogowy aktywny naziemny gad z łatwością mogący się przystosować do nowego środowiska. Żywi się wszystkim co jest mniejsze od niego ale z racji swej agresywnej natury często gdy widzi istotą większą od niego gotów jest porzucić swoją niedoszlą ofiarą tylko po to żeby stawić czoła tej większej. Atakuje z biegu ale tylko pyskiem natomiast jeżeli chce urzywać łap to wtedy staje na tylnych kończynach. Żyje w lasach i wzgórzach

WYSTĘPOWANIE: Pojedynczo 0-10p

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

Widzenie w ciemnościach-1/2 SZ w metrach.

Pływanie- Potrafi osiągnąć niebywałe prędkości w wodzie i pod wodą 1/2 SZ w m/r. bez oddychania wytrzyma 1r/ 10Żyw.
Odp. na chłód i gorąco.

Jego ząby to doskonałe lekarstwo na chorobą zwaną GNILEC.

Guntar; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR CH. Z Pdośw. ŻYW 1075; SF 500; ZR 60; SZ 90; INT 15; MD 30; UM 5; CH 35; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-64 2-66 3-65 4-108 5-63 6-177 7-177 8-197 9-162 10-197 Amg 0 BRON 1: Guntar pysk ; bgl.80; TR 136; opzn. 4; SKUT 245 kl OB+20; SP B AT 1 BRON 2: Guntar łapy ; bgl.70; TR 126; opzn. 5; SKUT 175 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 60/40; WYP 120/160/140	Guntar; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR CH. Z Pdośw. ŻYW 1195; SF 610; ZR 88; SZ 118; INT 31; MD 46; UM 15; CH 75; PR 95; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-88 2-89 3-88 4-130 5-85 6-215 7-215 8-235 9-200 10-235 Amg 0 BRON 1: Guntar pysk ; bgl.150; TR 219; opzn. 4; SKUT 332 kl OB+30; SP S AT 1 BRON 2: Guntar łapy ; bgl.135; TR 204; opzn. 5; SKUT 302 tn OB+24; SP 2B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 98/68; WYP 180/220/200
--	--

Guntar; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR CH. Z Pdośw. ŻYW 1105; SF 520; ZR 66; SZ 96; INT 17; MD 32; UM 5; CH 45; PR 65; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-71 3-70 4-113 5-68 6-187 7-187 8-207 9-172 10-207 Amg 0 BRON 1: Guntar pysk; bgł.95; TR 153; opżn. 4; SKUT 250 kl OB+20; SP 2B AT 1 BRON 2: Guntar łapy; bgł.80; TR 138; opżn. 5; SKUT 230 tn OB+16; SP B AT 2 ZBROJA: brak; OGR - , -; OB bl./dal. 66/46; WYP 140/180/160	Guntar; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR CH. Z Pdośw. ŻYW 1220; SF 640; ZR 94; SZ 124; INT 33; MD 48; UM 15; CH 85; PR 105; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-95 2-96 3-95 4-137 5-92 6-226 7-226 8-246 9-211 10-246 Amg 0 BRON 1: Guntar pysk; bgł.160; TR 233; opżn. 4; SKUT 340 kl OB+30; SP S AT 1 BRON 2: Guntar łapy; bgł.145; TR 218; opżn. 5; SKUT 310 tn OB+24; SP 2B AT 2 ZBROJA: brak; OGR - , -; OB bl./dal. 104/74; WYP 200/240/220
Guntar; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR CH. Z Pdośw. ŻYW 1135; SF 540; ZR 72; SZ 102; INT 19; MD 34; UM 5; CH 55; PR 75; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-76 2-78 3-77 4-120 5-75 6-197 7-197 8-217 9-182 10-217 Amg 0 BRON 1: Guntar pysk; bgł.105; TR 166; opżn. 4; SKUT 255 kl OB+20; SP 2B AT 1 BRON 2: Guntar łapy; bgł.90; TR 151; opżn. 5; SKUT 235 tn OB+16; SP B AT 2 ZBROJA: brak; OGR - , -; OB bl./dal. 72/52; WYP 160/200/180	Guntar; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR CH. Z Pdośw. ŻYW 1280; SF 700; ZR 105; SZ 135; INT 40; MD 55; UM 20; CH 100; PR 120; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-103 2-104 3-103 4-144 5-99 6-243 7-243 8-263 9-228 10-263 Amg 0 BRON 1: Guntar pysk; bgł.195; TR 275; opżn. 4; SKUT 415 kl OB+40; SP 2S AT 1 BRON 2: Guntar łapy; bgł.180; TR 260; opżn. 5; SKUT 375 tn OB+32; SP S AT 3 ZBROJA: brak; OGR - , -; OB bl./dal. 125/85; WYP 220/260/240

HARPIA TYPOWA

RASA: Harpia typowa; CHAR: ntr zły TYP: humanoidalne magiczne

WZROST :130-180; WAGA :20-70

ŻYW 80; SF 40; ZR 40; SZ 25; INT 50; MD 30; UM 50; CH 40; PR 15

SKÓRA: OB 2; WYP 10 KŁ ;10 TN; 10 OB

BIEGŁOŚCI :PAZURY 15; PAŁY 5; PROCE 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 3: +20 6: +10 7: +10 10: +10

WYGLĄD: Harpie należą do przedziwnych istot łączących sobą cechy zarówno ludzkie, jak i ptasie. Ich głowa, tułów i ręce są kształtu typowo ludzkiego, zaś cała dolna część, oraz wyrastające z pleców skrzydła to typowo sępie. Dobrze zadbane harpie i niepokazujące swych ptasich cech (np po okryciu długim płaszczem lub w odpowiedniej pozie) nie są prawie do odróżnienia od ludzkich kobiet. Ich twarze są młode i piękne, zaś piersi wyglądają na jędrne. W momencie podrażnienia twarz ich przybiera niesamowicie odrażający wygląd, zaś piersi jakby maleją. MG dla postaci pierwszy raz się spotykających z takim obliczem może założyć że wywoła to strach (po nieudany % rzucie na odporność nr 2).

TRYB ŻYCIA: Harpie typowe to istoty żyjące najczęściej w dużych grupach zwanych gniazdami. Dość łatwo można je wyczuć po charakterystycznym zapachu guana ptasiego, aczkolwiek, który im nie przeszkadza – z reguły są bardzo niechlujne i brudne. Wszystkie one prowadzą bardzo społeczny tryb życia, co objawia się poprzez ogromną więź łączącą je ze sobą. pomagają im to skutecznie bronić się w ich siedzibach. Gniazdem harpii włada królowa. Jest ona bardzo despotyczna i okrutna Jak wszystkie harpie lubuje się we wszelkiego rodzaju drogowcennych kamieniach i klejnotach, jednak ma jeszcze zwyczaj zabierania ich swym poddanym. Najczęściej harpie zajmują się zwabianiem różnych istot do środka swych siedzib, gdzie, gdy tylko stwierdzą, że są w stanie pokonać ofiarę stadnie rzucają się starając zatłuc ją swymi kościanymi pałkami. W wypadku większej liczby ofiar część z nich żywcem trzymają w różnych naturalnego pochodzenia "celach". Niekiedy także z niedoszlą ofiarą są w stanie dogadać się i w zamian za uwolnienie umówić się na dostarczanie przez nią bogactw lub pożywienia. Największym problemem harpii jest to, że ich populacja składa się prawie wyłącznie z samic. Średnio jeden osobnik męski przypada na około 100 samic. Samce mogą być urodzone tylko przez bardzo dobrze odżywną harpię, a więc właściwie tylko przez królową. Ponieważ jednak śmiertelność jaj (składają i wysiadują jaja) i młodych jest bardzo wysoka, to oznacza, że samce bardzo rzadko dożywają dojrzałości. Ich życie poza tym jest też bardzo krótkie, jako że nadmiernie eksploatowane dość szybko umierają z wycieńczenia lub na różne z tym związane choroby. W praktyce nowe gniazdo harpii może powstać, gdy odpowiednia ilość dorosłych samic jest w stanie zabrać jakiegoś samca dla siebie. Gniazdo w którym zabraknie samców skazane jest na naturalną zagładę. Niekiedy zdarzają się też harpie o innych charakterach niż typowe. Są ona najczęściej wypędzane ze stada. Przygarnięta i po otrzymaniu dobrej opieki może okazać się wiernym i oddanym przyjacielem. Harpie żyją do 100 lat. Naturalnie traktowane są jako istoty (potwory) wszystkożerne. Zdarza się jednak, że osobno trzymane są w stanie wyuczyć się zdolności żołnierskich, złodziejskich, a nawet czasami klerycznych albo czarodziejskich.

WYSTĘPOWANIE: Harpie zamieszkują najczęściej wszelkie leśne lub górskie tereny, które są zarazem zapewni im ochronę przed deszczem. Z tego powodu ich gniazda, a nawet całe kolonie najłatwiej spotkać na skraju wielkich gęstych puszczy lub wielkich górskich jaskiniach. Dość często osiedlają się też w obrębie większych ruin lub podziemi (w tym i labiryntów).

* Małe łowcze grupy tworzą najczęściej grupy 2k10 samic (0–2 POZ) w obstawie 1k5 starszych samic (4–8 POZ).

* Do patrolowania terenów wokół siedziby kolonii najczęściej wykorzystuje się samice (1k5 sztuk) odpowiadające 4–6 POZ.

* Nowo założone gniazdo harpii tworzy najczęściej 50 + 1k50 osobników (0–10 POZ). Najczęściej jednak około 1/4 osobników znajduje się poza gniazdem.

* Dawno założone gniazdo harpii tworzy najczęściej 2k100 osobników (0–10 POZ). Najczęściej jednak około 1/4 osobników znajduje się poza gniazdem, a poza tym często są to kolonie bez samców, a więc o wymierającej populacji.

* W pojedynczych odludnych chatkach lub w mniejszych ruinach można spotkać pojedyncze harpie, które zostały wypędzone ze stada (1k5 sztuk z POZ 0–6).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ infrawizja 1/10SZ

✓ doskonały słuch – harpie dwukrotnie trudniej jest zaskoczyć (jej SZ jest liczona podwójnie)

✓ latanie – za pomocą skrzydeł z prędkością 1/2 akt. SZ liczonej w metrach na rundę (wzlot trwa 1 rundę);

✓ czający śpiew – śpiew ten wywołuje analogiczny efekt do czaru Oczarowanie. Oznacza to, że w każdej rundzie jego trwania postać, która nie wykona % rzutu na odporność nr 2 zmniejszoną o 1 pkt/POZ harpii (+ ewentualnie zmniejszoną o 10 pkt przy zbiorowym śpiewie) zmienia swoje nastawienie do harpii na o klasę lepsze. W praktyce można wyróżnić nastawienie zajadle wrogie, wrogie, neutralne, pozytywne i "hołdujące". Tylko bezpośrednia agresja harpii na oczarowaną ofiarę jest w stanie zmienić jej nastawienie. Efekt śpiewu nie wpływa na istoty kompletnie głuche lub bardzo głupie (INT poniżej 20 pkt). Zatkanie obydwu uszu zwiększa odporność nr 2 o 20 pkt (w wypadku wosku o 50 pkt), ale i o analogiczną ilość pkt zmniejsza OB.

✓ W momencie zagrożenia dzieci, królowej lub gniazda wpadają one w rodzaj szału odpowiadającemu częściowo czarowi Furioza. W praktyce aż do zakończenia walki dążą one do zwarcia z wrogiem, posiadając przy okazji o 40 pkt większe Trafienie i o 20 pkt większą OB.



Harpia typowa; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr zły Pdośw. ŻYW 95; SF 115; ZR 80; SZ 65; INT 75; MD 70; UM 75; CH 70; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-51 2-46 3-46 4-39 5-24 6-51 7-51 8-41 9-41 10-36 Amg 0 BROŃ 1: Harp.T. Pazury ; bgł.75; TR 94; opźn. 2; SKUT 63 tn OB+4; SP B AT 1 BROŃ 2: Kościana pała ; bgł.65; TR 84; opźn. 2; SKUT 58 ob OB+7; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 36/32; WYP 10/10/10	Harpia typowa; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr zły Pdośw. ŻYW 129; SF 170; ZR 108; SZ 93; INT 91; MD 92; UM 91; CH 116; PR 91; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-72 2-67 3-66 4-58 5-43 6-74 7-74 8-64 9-64 10-59 Amg 0 BROŃ 1: Harp.T. Pazury ; bgł.133; TR 160; opźn. 2; SKUT 147 tn OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Kościana pała ; bgł.118; TR 145; opźn. 2; SKUT 102 ob OB+14; SP 2B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 72/60; WYP 10/10/10
Harpia typowa; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr zły Pdośw. ŻYW 103; SF 125; ZR 86; SZ 71; INT 77; MD 74; UM 77; CH 82; PR 57; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-56 2-51 3-51 4-44 5-29 6-57 7-57 8-47 9-47 10-42 Amg 0 BROŃ 1: Harp.T. Pazury ; bgł.86; TR 107; opźn. 2; SKUT 101 tn OB+8; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Kościana pała ; bgł.71; TR 92; opźn. 2; SKUT 61 ob OB+7; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 46/38; WYP 10/10/10	Harpia typowa; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr zły Pdośw. ŻYW 137; SF 180; ZR 114; SZ 99; INT 93; MD 96; UM 93; CH 128; PR 103; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-78 2-73 3-72 4-64 5-49 6-81 7-81 8-71 9-71 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Harp.T. Pazury ; bgł.139; TR 168; opźn. 2; SKUT 150 tn OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Kościana pała ; bgł.124; TR 153; opźn. 2; SKUT 105 ob OB+14; SP 2B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 78/66; WYP 10/10/10
Harpia typowa; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr zły Pdośw. ŻYW 111; SF 135; ZR 92; SZ 77; INT 79; MD 78; UM 79; CH 94; PR 69; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-62 2-57 3-57 4-50 5-35 6-64 7-64 8-54 9-54 10-49 Amg 0 BROŃ 1: Harp.T. Pazury ; bgł.102; TR 124; opźn. 2; SKUT 103 tn OB+8; SP S AT 2 BROŃ 2: Kościana pała ; bgł.87; TR 109; opźn. 2; SKUT 93 ob OB+14; SP 2B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 52/44; WYP 10/10/10	Harpia typowa; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr zły Pdośw. ŻYW 150; SF 200; ZR 125; SZ 110; INT 100; MD 105; UM 100; CH 145; PR 120; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-86 2-81 3-80 4-71 5-56 6-90 7-90 8-80 9-80 10-75 Amg 0 BROŃ 1: Harp.T. Pazury ; bgł.170; TR 202; opźn. 2; SKUT 155 tn OB+12; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Kościana pała ; bgł.155; TR 187; opźn. 2; SKUT 140 ob OB+21; SP S AT 3 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 89/77; WYP 10/10/10

HOBBIT

RASA: Hobbit; CHAR: każdy TYP: humanoid

WZROST :90-140; WAGA :30-80

ŻYW 70; SF 25; ZR 60; SZ 25; INT 80; MD 70; UM 35; CH 20; PR 15; WI 0

SKÓRA: OB 5; WYP 20 KŁ ;20 TN; 20 OB

BIEGŁOŚCI :MIECZE 5; KAMIEŃ 10; ŁUKI 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 2: +10 3: +20 5: +10 6: +10

WYGLĄD: Hobbici przypominają karłowatych ludzi, albo niewyrośnięte gnomy lub krasnoludy, jednakże wyróżniają je gęste, kręcone owłosienie, często porastające też lekko dłonie i stopy oraz prawidłowe proporcje ciała. Ich krępe ciało ma dość grubą skórę. Ciekawą ich cechą są duże, głęboko osadzone pod gęstymi brwiami oczy, nieco przypominające krasnoludzkie.

TRYB ŻYCIA: Usposobienie hobbitów uchodzi za bardzo spokojne i jeśli tylko mogą, nie mieszają się do spraw większych ras. Jeśli jednak to robią, widać, że są bardzo ciekawscy i dzięki swej wrodzonej, niebywale dużej zręczności, niezwykle wszędobylscy. Hobbici jako lud spokojny, o zainteresowaniu rolnictwem nie wykształcili nigdy własnego państwa, ani własnych formacji wojskowych, za to bez szemrania podporządkowują się, oczywiście w miarę swych możliwości, silniejszym rasom. Najczęściej lubią zamieszkiwać wzgórza, gdzie system ich podziemnych nor-chatek tworzy całe wioski lub małe miasteczka. Ulubionym ich zajęciem, poza leniuchowaniem, jest uprawa chmielu, tytoniu i zbieranie soczystych liści agawy. Z tego też powodu są znani jako dobrzy rolnicy i kupcy, szczególnie, że większość plonów sprzedają krasnoludom lub reptillionom, zyskując przy tym ich militarną ochronę.

WYSTĘPOWANIE:brak

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

Brak



Hobbit; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 85; SF 100; ZR 100; SZ 65; INT 105; MD 110; UM 60; CH 50; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-50 2-66 3-52 4-45 5-40 6-48 7-38 8-38 9-38 10-23 Amg 0 BROŃ 1: Miecz kr. ; bgł.65; TR 85; opźn. 3; SKUT 75 kł 65 tn OB+8; SP B AT 2 BROŃ 2: łuk kr. ; bgł.65; TR 85; opźn. 2; SKUT (65) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Mały kamień ; bgł.60; TR 80; opźn. 1; SKUT 45 ob (40) OB+0; SP B AT 4 ZBROJA: Skóra pojed. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 90/82; WYP 35/55/70	Hobbit; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 119; SF 155; ZR 128; SZ 93; INT 121; MD 132; UM 76; CH 96; PR 91; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-72 2-88 3-73 4-65 5-60 6-72 7-62 8-62 9-62 10-47 Amg 0 BROŃ 1: Miecz kr. ; bgł.123; TR 151; opźn. 3; SKUT 138 kł 118 tn OB+16; SP S AT 3 BROŃ 2: łuk kr. ; bgł.118; TR 146; opźn. 2; SKUT (118) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Mały kamień ; bgł.108; TR 136; opźn. 1; SKUT 78 ob (68) OB+0; SP B AT 4 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 128/112; WYP 45/80/75
Hobbit; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 93; SF 110; ZR 106; SZ 71; INT 107; MD 114; UM 62; CH 62; PR 57; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-55 2-71 3-57 4-50 5-45 6-55 7-45 8-45 9-45 10-30 Amg 0 BROŃ 1: Miecz kr. ; bgł.76; TR 97; opźn. 3; SKUT 127 kł 107 tn OB+16; SP 2B AT 2 BROŃ 2: łuk kr. ; bgł.71; TR 92; opźn. 2; SKUT (67) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Mały kamień ; bgł.71; TR 91; opźn. 1; SKUT 45 ob (40) OB+0; SP B AT 4 ZBROJA: Skóra pojed. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 104/88; WYP 35/55/70	Hobbit; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 127; SF 165; ZR 134; SZ 99; INT 123; MD 136; UM 78; CH 108; PR 103; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-78 2-94 3-79 4-71 5-66 6-79 7-69 8-69 9-69 10-54 Amg 0 BROŃ 1: Miecz kr. ; bgł.129; TR 158; opźn. 3; SKUT 191 kł 161 tn OB+24; SP S AT 3 BROŃ 2: łuk kr. ; bgł.124; TR 153; opźn. 2; SKUT (121) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Mały kamień ; bgł.114; TR 143; opźn. 1; SKUT 81 ob (71) OB+0; SP B AT 4 ZBROJA: Kurt-met. Typ. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 144/120; WYP 60/100/85
Hobbit; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 101; SF 120; ZR 112; SZ 77; INT 109; MD 118; UM 64; CH 74; PR 69; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-77 3-63 4-56 5-51 6-62 7-52 8-52 9-52 10-37 Amg 0 BROŃ 1: Miecz kr. ; bgł.92; TR 115; opźn. 3; SKUT 130 kł 110 tn OB+16; SP S AT 3 BROŃ 2: łuk kr. ; bgł.87; TR 110; opźn. 2; SKUT (110) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Mały kamień ; bgł.77; TR 100; opźn. 1; SKUT 70 ob (60) OB+0; SP B AT 4 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 112/96; WYP 45/80/75	Hobbit; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 140; SF 185; ZR 145; SZ 110; INT 130; MD 145; UM 85; CH 125; PR 120; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-86 2-102 3-87 4-78 5-73 6-87 7-77 8-77 9-77 10-62 Amg 0 BROŃ 1: Miecz kr. ; bgł.160; TR 193; opźn. 3; SKUT 196 kł 166 tn OB+24; SP 2S AT 4 BROŃ 2: łuk kr. ; bgł.155; TR 188; opźn. 2; SKUT (166) OB+0; SP S AT 2 BROŃ 3: Mały kamień ; bgł.145; TR 178; opźn. 1; SKUT 106 ob (91) OB+0; SP 2B AT 5 ZBROJA: Kurt-met. Typ. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 155/131; WYP 60/100/85

Hobbit; ŻŁODZIEJ; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 70; SF 80; ZR 110; SZ 75; INT 120; MD 100; UM 65; CH 50; PR 55; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-65 3-69 4-30 5-40 6-55 7-45 8-20 9-20 10-20 Amg 0 BROŃ 1: Nóż typ. ; bgł.55; TR 74; opźn. 1; SKUT 40 kł 45 tn (45) OB+2; SP B AT 3 BROŃ 2: łuk kr. ; bgł.60; TR 79; opźn. 2; SKUT (60) OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 74/72; WYP 35/55/70	Hobbit; ŻŁODZIEJ; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 92; SF 102; ZR 165; SZ 124; INT 148; MD 128; UM 81; CH 90; PR 101; WI 56; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-76 2-89 3-92 4-52 5-62 6-74 7-64 8-39 9-39 10-39 Amg 0 BROŃ 1: Nóż typ. ; bgł.92; TR 118; opźn. 1; SKUT 65 kł 75 tn (75) OB+5; SP S AT 5 BROŃ 2: łuk kr. ; bgł.92; TR 118; opźn. 2; SKUT (105) OB+0; SP 2B AT 2 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 132/127; WYP 35/55/70
--	---

Hobbit; ZŁODZIEJ; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 74; SF 84; ZR 120; SZ 83; INT 126; MD 106; UM 67; CH 60; PR 67; WI 42; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-58 2-71 3-75 4-36 5-46 6-60 7-50 8-25 9-25 10-25 Amg 0 BROŃ 1: Nóż typ. ; bgl.59; TR 79; opzn. 1; SKUT 41 kl 46 tn (46) OB+2; SP B AT 3 BROŃ 2: łuk kr. ; bgl.64; TR 84; opzn. 2; SKUT (61) OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 87/82; WYP 35/55/70	Hobbit; ZŁODZIEJ; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 96; SF 106; ZR 175; SZ 132; INT 154; MD 134; UM 83; CH 100; PR 113; WI 58; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-83 2-96 3-98 4-58 5-68 6-80 7-70 8-45 9-45 10-45 Amg 0 BROŃ 1: Nóż typ. ; bgl.96; TR 124; opzn. 1; SKUT 66 kl 76 tn (76) OB+5; SP S AT 5 BROŃ 2: łuk kr. ; bgl.96; TR 124; opzn. 2; SKUT (106) OB+0; SP 2B AT 2 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 142/137; WYP 35/55/70
Hobbit; ZŁODZIEJ; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 78; SF 88; ZR 130; SZ 91; INT 132; MD 112; UM 69; CH 70; PR 79; WI 44; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-66 2-79 3-82 4-43 5-53 6-66 7-56 8-31 9-31 10-31 Amg 0 BROŃ 1: Nóż typ. ; bgl.68; TR 89; opzn. 1; SKUT 42 kl 47 tn (47) OB+2; SP 2B AT 4 BROŃ 2: łuk kr. ; bgl.68; TR 89; opzn. 2; SKUT (62) OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 94/92; WYP 35/55/70	Hobbit; ZŁODZIEJ; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 105; SF 115; ZR 195; SZ 150; INT 165; MD 145; UM 90; CH 115; PR 130; WI 65; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-92 2-105 3-107 4-66 5-76 6-87 7-77 8-52 9-52 10-52 Amg 0 BROŃ 1: Nóż typ. ; bgl.105; TR 136; opzn. 1; SKUT 68 kl 78 tn (78) OB+5; SP S AT 5 BROŃ 2: łuk kr. ; bgl.105; TR 136; opzn. 2; SKUT (108) OB+0; SP 2B AT 2 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 162/157; WYP 35/55/70

Hobbit; KUPIEC; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ZYW 70; SF 75; ZR 85; SZ 50; INT 130; MD 120; UM 60; CH 70; PR 65; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-81 2-80 3-71 4-48 5-43 6-29 7-19 8-19 9-19 10-19 Amg 0 BROŃ 1: Nóż typ. ; bgl.55; TR 71; opzn. 1; SKUT 38 kl 43 tn (43) OB+2; SP B AT 3 BROŃ 2: Mały kamień ; bgl.55; TR 71; opzn. 1; SKUT 38 ob (33) OB+0; SP B AT 4 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 45/43; WYP 30/35/40	Hobbit; KUPIEC; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ZYW 92; SF 91; ZR 116; SZ 72; INT 170; MD 175; UM 70; CH 128; PR 117; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-111 2-111 3-98 4-74 5-69 6-48 7-38 8-38 9-38 10-38 Amg 0 BROŃ 1: Nóż typ. ; bgl.92; TR 112; opzn. 1; SKUT 62 kl 72 tn (72) OB+5; SP S AT 5 BROŃ 2: Mały kamień ; bgl.87; TR 107; opzn. 1; SKUT 62 ob (52) OB+0; SP 2B AT 5 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 79/74; WYP 30/35/40
Hobbit; KUPIEC; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 74; SF 77; ZR 87; SZ 54; INT 140; MD 130; UM 60; CH 86; PR 79; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-89 2-88 3-78 4-55 5-50 6-35 7-25 8-25 9-25 10-25 Amg 0 BROŃ 1: Nóż typ. ; bgl.59; TR 75; opzn. 1; SKUT 39 kl 44 tn (44) OB+2; SP B AT 3 BROŃ 2: Mały kamień ; bgl.59; TR 75; opzn. 1; SKUT 39 ob (34) OB+0; SP B AT 4 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 50/45; WYP 30/35/40	Hobbit; KUPIEC; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 96; SF 93; ZR 118; SZ 76; INT 180; MD 185; UM 70; CH 144; PR 131; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-119 2-119 3-105 4-81 5-76 6-53 7-43 8-43 9-43 10-43 Amg 0 BROŃ 1: Nóż typ. ; bgl.96; TR 117; opzn. 1; SKUT 63 kl 73 tn (73) OB+5; SP S AT 5 BROŃ 2: Mały kamień ; bgl.91; TR 112; opzn. 1; SKUT 63 ob (53) OB+0; SP 2B AT 5 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 81/76; WYP 30/35/40
Hobbit; KUPIEC; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 78; SF 79; ZR 89; SZ 58; INT 150; MD 140; UM 60; CH 102; PR 93; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-97 2-96 3-85 4-62 5-57 6-40 7-30 8-30 9-30 10-30 Amg 0 BROŃ 1: Nóż typ. ; bgl.68; TR 84; opzn. 1; SKUT 39 kl 44 tn (44) OB+2; SP 2B AT 4 BROŃ 2: Mały kamień ; bgl.63; TR 79; opzn. 1; SKUT 39 ob (34) OB+0; SP B AT 4 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 49/47; WYP 30/35/40	Hobbit; KUPIEC; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 105; SF 100; ZR 130; SZ 85; INT 195; MD 205; UM 75; CH 165; PR 150; WI 45; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-129 2-130 3-114 4-90 5-85 6-60 7-50 8-50 9-50 10-50 Amg 0 BROŃ 1: Nóż typ. ; bgl.105; TR 128; opzn. 1; SKUT 65 kl 75 tn (75) OB+5; SP S AT 5 BROŃ 2: Mały kamień ; bgl.100; TR 123; opzn. 1; SKUT 65 ob (55) OB+0; SP 2B AT 5 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 93/88; WYP 30/35/40

HYDRA BŁOTNA

RASA: Hydra błotna; CHAR: ntr ntr TYP: magiczny

GŁOWA:

WZROST :200-400; WAGA :200-500

ŻYW 250; SF 200; ZR 30; SZ 30; INT 30; MD 10; UM 0; CH 0; PR 5

SKÓRA: OB 15; WYP 30 KŁ ;50 TN; 80 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 10

PREMIE DO ODPORNOŚCI 2: +20 6: +20 7: +20

TŁÓW:

WZROST :300-400; WAGA :1000-5000

ŻYW 2000; SF 800; ZR 10; SZ 10; INT 0; MD 0; UM 0; CH 0; PR 5

SKÓRA: OB 45; WYP 90 KŁ ;150 TN; 240 OB

PREMIE DO ODPORNOŚCI 2: +20 6: +20 7: +20



WYGLĄD: Hydra błotna należy do mitycznych wielogłowych istot wywodzących się od płazów. Odznacza się wielkim, beczułkowatym tułowiem, z reguły uniesionym nad powierzchnię ziemi do wysokości odpowiadającej średnio połowie wielkości ciała. Najistotniejszą cechą każdej hydry jest posiadanie wielu głów. Każda z nich umieszczona jest na długiej, raczej grubej w przekroju owalnej szyji. Sama głowa (z pyskiem) jest lekko spłaszczona, zwężona i zaopatrzona w dwa, raczej małe i ciemne, ślepie. Hydra błotna posiada normalnie od 6 do 10 głów (co jest uwarunkowane genetycznie – losowo dla każdego osobnika: k5+5). Łapy hydry są długie, słoniowa, acz lekko zagięte na boki i posiadają grube palce zaopatrzone w mocarne pazury. Z tylnej części ciała wyrasta im krótki (minimum metrowy) ogon, dość silnie zwężający się ku końcowi.

Grzbiet i boki zwierzęcia są koloru stalowo popielatego, a dolną część szyji i brzucha wyraźnie żółtawa, Całe ciało pokryte jest też lepkiem śluzem o właściwościach toksycznych.

TRYB ŻYCIA: Jest to typowo dzienna, ziemnowodna istota, z reguły non stop zanurzona w bagnie lub płytkiej (jak dla niej) wodzie. Żywi się wszelkimi mniejszymi od siebie istotami, na które poluje z zasadzki – nagłe wynurzenie z towarzyszącymi im efektami jest bardzo zaskakujące. Najniebezpieczniejszą jej bronią w stosunku do lekkich istot jest rozszarpywanie jeśli zostaną pochwiczone przez dwie lub więcej głów. Także zetknięcie się bezpośredni gołym ciałem z jej śluzem jest niebezpieczne ze względu na jego toksyczne właściwości.

Hydra błotna jest istotą bardzo odporną na głód (nawet do kilkunastu lat), ale o ile ma tylko okazję to stara się jeść bez ograniczeń. Zabicie jej z reguły także sprawia problemy gdyż posiada zdolność regeneracji ciała. Pozbawiona głów hydra (jej tułów) zaczyna skakać w różne strony, najczęściej do momentu, gdy się nie zmęczy lub nie natrafi na głębszą wodę, której natychmiast kompletnie się zanurza.

Naturalnie żyją bardzo długo (do 500 lat) jednak bardzo rzadko spotyka się osobniki starsze od 100 lat (nieopisane na poziomach od 13 w górę)

Uwaga: Hydra błotna jest przedmiotem polowań wielu istot, szczególnie dla jej pożywnego, trudno rozkładającego się mięsa – wędzone lub suszone jest jadalne do 10 lat. Ineligentne istoty wiedzą jednak, że jeden z jej organów wewnętrznych (odpowiedzialny zarazem za produkcję śluzu) – woreczek żółciowy, gromadzi bardzo silną truciznę (w ilości litra / poz hydry). Litra wystarcza jednorazowo do zatrucia 10 przedmiotów (bronii) lub 100 grotów (wietrzeje w ciągu 10-1000 dni). W przypadku dostania się do krwi zadaje 50-500 ran (lub 5-50 w przypadku udanego rzutu procentowego na połowę odporności na trucizny).

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują wszelkie nizinne i górskie zbiorniki wodne, najlepiej zarośnięte i głębsze, gdzie mogą skryć się w wypadku niebezpieczeństwa lub poważnych ran. Takim miejsca pozwalają też im dobrze czatować na przechodzące istoty, gdyż z reguły wystają im z

wody tylko czybki głów (oczy). Normalnie spotyka się je pojedynczo, aczkolwiek raz na prę lat mają gody i wtedy można się natknąć naraz na kilk-kilkanaście osobników w jednym miejscu

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- Nagłe wynurzenie: fontanna wody lub błota i widok potwora pozwala zaskoczyć wszelkie istoty które nie wykonają % rzutu na połowę aktualnej SZ.
- Rozrywanie: W momencie gdy minimum dwie głowy pochwyć istotę o całkowitej masie (liczonej w SW) mniejszą od ich łącznej SF (i obie głowy hydry wpadną jednocześnie na ten sam pomysł - % rzut na INT)to są w stanie w następnych rundach tak szarpać ofiarę, rozciągając ją, że dostaje ona automatycznie k100 ran na każde dwie głowy ciągnące naraz(bez wyparowań) ,
- Toksyczny śluz: dotknięcie hydry gołym ciałem (nie dotyczy istot pokrytych łuskami) powoduje stany zapalne objawiające się zaczerwienieniem i otrzymywaniem się przez 1-10 ran co rundę przez najbliższe 1-10 rund (np. czarodziejom uniemożliwia to rzucanie czarów o czasie rzucenia dłuższym od 2 segm), uwaga: wysuszony śluz traci całkowicie swe właściwości, przemycie rany skraca o połowę ilość otrzymywania obrażeń
- Regeneracja: tułów (z kończynami) hydry błotnej jest w stanie zregenerować w każdej rundzie ilość ran równą 100, a każda głowa do 10 ran na rundę
- Odrastanie kończyn i głów: raz dziennie dzięki regeneracji potrafi odrosnąć jej każda utracona kończyna lub głowa
- Daleki zasięg: głowy hydry traktuje się jakby miały zasięg 2,1,0 – są więc w stanie uniemożliwić przeciwnikowi dostanie się w pobliże tyłowi
- Multi-atak: obrona celu jest zmniejszana o 5 pkt na każdą następną atakującą głowę powyżej pierwszej
- Przydeptanie: może sieć najczęściej wydażyć, gdy podejdziesz się zbyt blisko pozbawionej głów hydry i akurat (5% szans / poz hydry) w tym kierunku ona skoczyć. W takim wypadku jeśli się nie odskoczy (% rzut na akt. ZR) postać zostanie obalona i nadeptnięta, co zadaje jednorazowo 1-100 ran zwiększone o bonus z SF. W nowej rundzie ponownie należy to sprawdzić. Zbroje zmniejszają obrażenia o wielkość wyparowań obuchowych, grząskie podłoże może zmniejszyć ilość zadanych obrażeń do połowy.
- Oddychanie przez skórę: pozwala na obywatnia się pod wodą bez wynurzenia dla zaczerpnięcia powietrza.

Młoda Hydra Błotna ; POZ.0; CHAR. N.N.; (3-3,5m.d*); Sk. brak GŁOWA.: ŻYW. 300; SF 320; ZR 70; SZ 70;INT 55; M 40; UM -; CH* -; PR 30; Odp.w%:01-39;02-59;03-39;04-39;05-39;06-97;07-97;08-77;09-77;10-77; AM -%; BROŃ 1.Pysk-Bi. 71%, TR 110%; op.3; RANY 105k*+sp.; OB-3; SP B; AT 1(każda) CIAŁO -: ŻYW.2150; SF1000; ZR 15; SZ 40;INT sp; M sp; UM -; CH* -; PR 30; Tułów Odp.w%:01-122;02-142;03-122;04-122;05-122;06-350;07-350;08-010-330; AM -%; ZBR.: ciało; OGR. -,-; OB.BL/DAL -35 +3/głowę /- 35%; WYP. 30 / 50 / 80 ZBR.: ciało; OGR. -,-; OB.BL/DAL -30 +3/głowę /- 30%; WYP. 90 / 150/ 240	Samica Hydry Błotnej; POZ.6; CHAR. N.N.; (4,5-5m.d*); Sk. brak ŻYW. 360; SF 440; ZR 98; SZ 98;INT 77; M 50; UM -; CH* -; PR 70; Głowy Odp.w%:01-61;02-81;03-61;04-61;05-61;06-130;07-130;08-010-115; AM -%; DOŚW. - BROŃ 1.Pysk-Bi.114%, TR 168%; op.3; RANY 160k*+sp.; OB-6; SP B; AT 1(każda) ŻYW.2300; SF1200; ZR 43; SZ 40;INT sp; M sp; UM -; CH* -; PR 70; Tułów Odp.w%:01-144;02-164;03-144;04-144;05-144;06-400;07-400;08-010-380; AM -%; ZBR.: ciało; OGR. -,-; OB.BL/DAL -63 +6/głowę /- 63%; WYP. 30 / 50 / 80 ZBR.: ciało; OGR. -,-; OB.BL/DAL -45 +6/głowę /- 45%; WYP. 90 / 150/ 240
Młoda Samica Hydry Błotnej ; POZ.2; CHAR. N.N.; (3,5-4m.d*); Sk. brak ŻYW. 320; SF 340; ZR 76; SZ 76;INT 59; M 40; UM -; CH* -; PR 40; Głowy Odp.w%:01-46;02-66;03-46;04-46;05-46;06-106;07-106;08-86;09-86;010-86; AM-%; BROŃ 1.Pysk-Bi. 77%, TR 119%; op.3; RANY 135k*+sp.; OB-6; SP B; AT 1(każda) ŻYW.2200; SF1040; ZR 21; SZ 40;INT sp; M sp; UM -; CH* -; PR 40; Tułów Odp.w%:01-129;02-149;03-129;04-129;05-129;06-364;07-364;08-010-344; AM -%; ZBR.: ciało; OGR. -,-; OB.BL/DAL -41 +6/głowę /- 41%; WYP. 30 / 50 / 80 ZBR.: ciało; OGR. -,-; OB.BL/DAL -36 +6/głowę /- 36%; WYP. 90 / 150/ 240	Samiec Hydry Błotnej ; POZ.8; CHAR. N.N.; (4,5-5m.d*); Sk. brak ŻYW. 380; SF 460; ZR104; SZ104;INT 81; M 50; UM -; CH* -; PR 80; Głowy Odp.w%:01-67;02-87;03-67;04-67;05-67;06-139;07-139;08-010-124; AM -%; DOŚW. - BROŃ 1.Pysk-Bi.120%, TR 176%; op.5; RANY 165k*+sp.; OB-6; SP B; AT 1(każda) ŻYW.2350; SF1240; ZR 50; SZ 40;INT sp; M sp; UM -; CH* -; PR 80; Tułów Odp.w%:01-152;02-172;03-152;04-152;05-152;06-414;07-414;08-010-394; AM -%; ZBR.: ciało; OGR. -,-; OB.BL/DAL -69 +6/głowę /- 69%; WYP. 30 / 50 / 80 ZBR.: ciało; OGR.1/2,1/2; OB.BL/DAL -40 +6/głowę /- 40%; WYP. 90 / 150/ 240
Młody Samiec Hydry Błotnej ; POZ.4; CHAR. N.N.; (4-4,5m.d*); Sk. brak ŻYW. 340; SF 360; ZR 82; SZ 82;INT 63; M 40; UM -; CH* -; PR 50; Głowy Odp.w%:01-52;02-72;03-52;04-52;05-52;06-115;07-115;08-95;09-95;010-95; AM-%; - BROŃ 1.Pysk-Bi. 83%, TR 127%; op.3; RANY 140k*+sp.; OB-6; SP B; AT 1(każda) ŻYW.2250; SF1080; ZR 27; SZ 40;INT sp; M sp; UM -; CH* -; PR 50; Tułów Odp.w%:01-137;02-157;03-137;04-137;05-137;06-378;07-378;08-010-358; AM -%; ZBR.: ciało; OGR. -,-; OB.BL/DAL -47 +6/głowę /- 47%; WYP. 30 / 50 / 80 ZBR.: ciało; OGR. -,-; OB.BL/DAL -42 +6/głowę /- 42%; WYP. 90 / 150/ 240	Stara Samica Hydry Błotnej ; POZ.10; CHAR. N.N.; (4,5-5m.d*); Sk. brak ŻYW. 400; SF 480; ZR120; SZ120;INT 95; M 60; UM -; CH* -; PR100; Głowy Odp.w%:01-75;02-95;03-75;04-75;05-75;06-150;07-150;08-010-135; AM -%; DOŚW. - BROŃ 1.Pysk-Bi.136%, TR 196%; op.5; RANY 195k*+sp.; OB-9; SP B; AT 1(każda) ŻYW.2400; SF1320; ZR 65; SZ 40;INT sp; M sp; UM -; CH* -; PR100; Tułów Odp.w%:01-160;02-180;03-160;04-160;05-160;06-432;07-432;08-010-412; AM -%; ZBR.: ciało; OGR. -,-; OB.BL/DAL -85 +9/głowę /- 85%; WYP. 30 / 50 / 80 ZBR.: ciało; OGR.1/2,1/2; OB.BL/DAL -50 +9/głowę /- 50%; WYP. 110/ 170/ 260

JEDNOROŻEC KSIĄŻĘCY - TAN

RASA: Jednorożec ksiązący -Tan; CHAR: ntr dbr (ewid) TYP: magiczny

WZROST :150-200; WAGA :450-750

ŻYW 800; SF 250; ZR 25; SZ 85; INT 55; MD 50; UM 60; CH 20; PR 55

SKÓRA: OB 8; WYP 20 KŁ ;30 TN; 40 OB

BIEGŁOŚCI :ROGI 25 (SKUT 150kł OB+10, uszk x2, opżn. 2sg)

KOPYTA 10 (SKUT 70ob OB+15, uszk x2, opżn. 5sg)

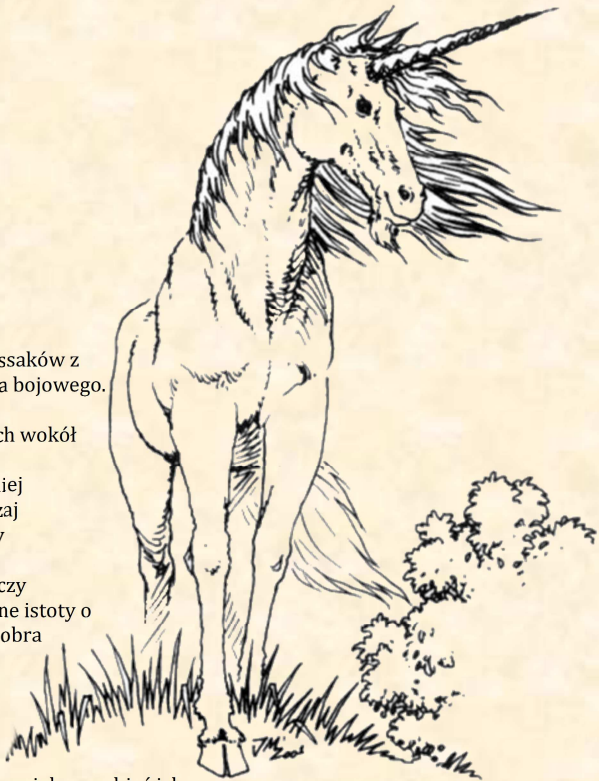
PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 4: +10 6: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Jednorożec ksiązący, to mitologiczny przedstawiciel magicznych ssaków z grupy nieparzystokopytnych, swym wyglądem bardzo przypominający konia bojowego. Jego najbardziej charakterystyczną cechą jest długi, raczej cienki biały róg, znajdujący się na czubku głowy. Sam róg składa się z dwóch ściśle skręconych wokół siebie i zwięzających się na końcu kostnych "prętów". Na grzbiecie posiada białą, piękną grzywę o długim, z początku prostym, a później spadającym włosiu. Ogon długi biały. Maść jednorożców ksiązących zazwyczaj jest biała we wszelkich odmianach, rzadziej szara. Rzadko zdarzają się okazy ciemno nakrapiane.

TRYB ŻYCIA: Jednorożec ksiązący, to przedstawiciel równinnych przeżuwaczy posiadający magiczny rodowód. W krainach, rządzonych kiedyś przez potężne istoty o dobrych charakterach jednorożce były sprowadzane z Planów Egzystencji Dobra do zasiedlania tych terenów.

Swoją sławę zawdzięczają swemu "świętemu" rogowi, który posiada niesamowite magiczne właściwości. Jak głoszą legendy jednorożce (jako rasa) zostały obdarowane nim w mitycznych czasach, przez jedno z najpotężniejszych Bóstw Dobra w zamian za ich osobiste piękno i dobroć.

Inne legendy głoszą, że jednorożce powstały jako rasa na wzór koni, z tym, że miały uosabiać ich najpiękniejsze (dla Dobra) cechy. Sam jednorożec ksiązący swymi zwyczajami bardzo przypomina dzikie konie (choć wyglądem raczej



bojowe). Tak samo jak one pożywia się, zachowuje i podobnie jak one jest wielce płochliwy. Żyje parami, pojedynczo lub rzadziej rodzinami. Dożywa naturalnie do ponad 200 lat, jednakże ma bardzo dużo wrogów i rzadko spotyka się tak stare osobniki. Istota ta dzięki swemu magicznemu pochodzeniu posiada kilka nadzwyczajnych zdolności. Najczęściej wiążą się one z jej bezpieczeństwem i czynieniem dobra, a swą naturę zawdzięczają magii rogu. Sam róg nawet oddzielony zachowuje część swych właściwości (uzdrowienie, podwójna szansa na krytyczne), ponadto sproszkowany jest używany jako komponent do robienia wielu specjalistycznych (magicznie) broni lub mikstur. Jest to powód, dla którego jednorożce stronią od wszelkich istot, aczkolwiek znane są legendy, że dają się oswoić postaciom o dobrym charakterze (najlepiej ewidentnie), a szczególnie (takim) dziewicom.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej wszelkiego typu dzikie równiny, jednakże zawsze są niezmiernie rzadkie. Niekiedy można spotkać je w pobliżu oaz. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (2–10p.) i parami (2 sztuki z 0–8p.), rzadko rodzinami (1–5 sztuk z 0–4p., 1–5 sztuk z 6–8p., 0–1 sztuk z 10p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala jej podczas wypatrywania (musi być skupiona) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmiernych, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

- ✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %-owego rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed bieżącym.

Uwaga: w momencie, gdy do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn. wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%-owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).

- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa SZ jednorożca, to w przypadku zetknięcia się z rogiem zadaje on podwójną ilość ran.

Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.

- ✓ Dwukrotnie większa szansa na Trafienie Krytyczne w przeciwnika rogiem (dotyczy każdego nim Trafienia, zarówno przez jednorożca jak i przez posługującego się rogiem). Uwaga: biegiłość w sztylcie można uznać za adekwatną do posługiwania się samym rogiem jednorożca)

- ✓ Autoteleportacja – raz dziennie na każde 50 UM, w miejsce, w którym już kiedyś przebywał (ew. też z jeźdźcem – udane po %-owym rzucie na UM)

- ✓ Wykrycie zachwiania równowagi (automatycznie) – wycucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowanego emanacją ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu 1/2 SZ metrów przed sobą.

- ✓ Wykrycie charakteru [względem moralności] (zasięg wzrok, wymaga jednej rundy koncentracji)

- ✓ Wykrycie kłamstwa (automatycznie, w zasięgu słuchu)

- ✓ Wykrycie niebezpieczeństwa – automatyczne ostrzeżenie przed wejściem w zasadzkę lub pułapkę na rundę wcześniej na każde 10 UM jednorożca.

- ✓ Aura Dobra: (zła z charakteru istota, znajdująca się w promieniu 100 metrów, która nie przełamie na połowę swej odporności zaklęcia, w danej rundzie nic nie jest w stanie zrobić przeciwko niemu)

- ✓ 25% AntyMagia (chroniąca także jeźdźcę)

- ✓ Uzdrawianie – raz dziennie na każde 100 UM jednorożca (lub posługującego się rogiem), po dotknięciu rogiem wywołuje [o ile był udany %-owy rzut na UM] efekt analogiczny do uzdrowienia (patrz odpowiedni czar Kapłański).

Jednorożec książęcy -Tan; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ZYW 875; SF 330; ZR 65; SZ 135; INT 85; MD 80; UM 85; CH 45; PR 80; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-93 2-73 3-65 4-100 5-65 6-150 7-140 8-150 9-135 10-140 Amg 0 BROŃ 1: Jednor. Tan Róg ; bgt.75; TR 114; opzn. 2; SKUT 157 kl OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Jednor. Tan. Kop ; bgt.60; TR 99; opzn. 5; SKUT 117 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 28/23; WYP 20/30/40	Jednorożec książęcy -Tan; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ZYW 995; SF 416; ZR 99; SZ 175; INT 101; MD 102; UM 95; CH 91; PR 126; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-119 2-99 3-90 4-124 5-89 6-186 7-176 8-186 9-171 10-176 Amg 0 BROŃ 1: Jednor. Tan Róg ; bgt.123; TR 174; opzn. 2; SKUT 254 kl OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Jednor. Tan. Kop ; bgt.103; TR 154; opzn. 5; SKUT 174 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 67/57; WYP 20/30/40
Jednorożec książęcy -Tan; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ZYW 905; SF 342; ZR 73; SZ 145; INT 87; MD 84; UM 85; CH 57; PR 92; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-99 2-79 3-71 4-106 5-71 6-159 7-149 8-159 9-144 10-149 Amg 0 BROŃ 1: Jednor. Tan Róg ; bgt.81; TR 122; opzn. 2; SKUT 235 kl OB+10; SP B AT 1 BROŃ 2: Jednor. Tan. Kop ; bgt.66; TR 107; opzn. 5; SKUT 120 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 41/31; WYP 20/30/40	Jednorożec książęcy -Tan; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ZYW 1025; SF 428; ZR 107; SZ 185; INT 103; MD 106; UM 95; CH 103; PR 138; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-126 2-106 3-97 4-131 5-96 6-195 7-185 8-195 9-180 10-185 Amg 0 BROŃ 1: Jednor. Tan Róg ; bgt.139; TR 192; opzn. 2; SKUT 332 kl OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Jednor. Tan. Kop ; bgt.119; TR 172; opzn. 5; SKUT 177 ob OB+15; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 80/65; WYP 20/30/40
Jednorożec książęcy -Tan; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ZYW 935; SF 354; ZR 81; SZ 155; INT 89; MD 88; UM 85; CH 69; PR 104; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-106 2-86 3-78 4-113 5-78 6-168 7-158 8-168 9-153 10-158 Amg 0 BROŃ 1: Jednor. Tan Róg ; bgt.92; TR 135; opzn. 2; SKUT 238 kl OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Jednor. Tan. Kop ; bgt.72; TR 115; opzn. 5; SKUT 123 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 49/39; WYP 20/30/40	Jednorożec książęcy -Tan; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ZYW 1070; SF 460; ZR 120; SZ 200; INT 110; MD 115; UM 100; CH 120; PR 155; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-135 2-115 3-105 4-139 5-104 6-208 7-198 8-208 9-193 10-198 Amg 0 BROŃ 1: Jednor. Tan Róg ; bgt.155; TR 213; opzn. 2; SKUT 340 kl OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Jednor. Tan. Kop ; bgt.135; TR 193; opzn. 5; SKUT 220 ob OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 93/78; WYP 20/30/40

JEDNOROŻEC LEŚNY -TAI

RASA: Jednorożec leśny -Tai; CHAR: ntr dbr (ewid) TYP: magiczny

WZROST :150-170; WAGA :450-550

ŻYW 400; SF 150; ZR 25; SZ 85; INT 55; MD 50; UM 50; CH 20; PR 55

SKÓRA: OB 8; WYP 20 KŁ ;30 TN; 40 OB

BIEGŁOŚCI :ROGI 25 (SKUT 150kł OB+10, uszk x2, opzn. 2sg)

KOPYTA 10 (SKUT 50ob OB+15, uszk x2, opzn. 5sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 4: +10 6: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Jednorożec (Tai), to mitologiczny przedstawiciel magicznych ssaków z grupy nieparzystokopytnych, swym wyglądem bardzo przypominający (raczej) drobnych rozmiarów konia (szczególnie leśnego). Jego najbardziej charakterystyczną cechą jest długi, raczej cienki biały róg, znajdujący się na czubku głowy. Sam róg składa się z dwóch ściśle skreślonych wokół siebie i zwężających się na końcu kostnych "prętów".

Na grzbiecie posiada białą, piękną grzywę o bardzo długim (50–70 cm.) spadającym włosiu. Ogon długi biały.

Maść jednorożców leśnych zazwyczaj jest biała we wszelkich odmianach, rzadziej szara. Rzadko zdarzają się okazy ciemno nakrapiane.

TRYB ŻYCIA: Jednorożec Tai, to przedstawiciel leśnych (rzadziej równinnych lub górskich) przeżuwaczy posiadający magiczny rodowód. W leśnych krainach, rządzonych kiedyś przez potężne istoty o dobrych charakterach jednorożce były sprowadzane z Planów Egzystencji Dobra do zasiedlania tych terenów. Swoją sławę zawdzięczają swemu "świętemu" rogowi, który posiada niesamowite magiczne właściwości. Jak głoszą legendy jednorożce (jako rasa) zostały obdarowane nim w mitycznych czasach, przez jedno z najpotężniejszych Bóstw Dobra w zamian za ich osobiste piękno i dobroć. Inne legendy głoszą, że jednorożce powstały jako rasa na wzór koni, z tym, że miały uosabiać ich najpiękniejsze (dla Dobra) cechy. Sam jednorożec swymi zwyczajami bardzo przypomina dzikie konie. Tak samo jak one pożywia się, zachowuje i podobnie jak one jest wielce płochliwy. Żyje parami, pojedynczo lub rzadziej rodzinami. Dożywa naturalnie do ponad 200 lat, jednakże ma bardzo dużo wrogów i rzadko spotyka się tak stare osobniki. Istota ta dzięki swemu magicznemu pochodzeniu posiada kilka nadzwyczajnych zdolności. Najczęściej wiążą się one z jej bezpieczeństwem i czynieniem dobra, a swą naturę zawdzięczają magii rogu. Sam róg nawet oddzielony zachowuje część swych właściwości (uzdrowienie, podwójna szansa na krytyczne), ponadto sproszkowany jest używany jako komponent do robienia wielu specjalistycznych (magicznie) broni lub mikstur. Jest to powód, dla którego jednorożce stronią od wszelkich istot, aczkolwiek znane są legendy, że dają się oswoić postaciom o dobrym charakterze (najlepiej ewidentnie), a szczególnie (takim) dziewczynom.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej wszelkiego typu dzikie lasy, jednakże zawsze są niezmiernie rzadkie. Niekiedy można je spotkać na terenach dzikich równin, wzgórz lub niskich gór. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (2–10p.) i parami (2 sztuki z 0–8p.), rzadko rodzinami (1–5 sztuk z 0–4p., 1–5 sztuk z 6–8p., 0–1 sztuk z 10p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala jej podczas wypatrywania (musi być skupiona) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

- ✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %-owego rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.

Uwaga: w momencie, gdy do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%-owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).

- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpedzenia przestrzeń równa SZ jednorożca, to w przypadku zetknięcia się z rogiem zadaje on podwójną ilość ran.

Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.

- ✓ Dwukrotnie większa szansa na Trafienie Krytyczne w przeciwnika rogiem (dotyczy każdego nim Trafienia, zarówno przez jednorożca jak i przez posługującego się rogiem). Uwaga: biegleść w sztylcie można uznać za adekwatną do posługiwania się samym rogiem jednorożca)

- ✓ Autoteleportacja – raz dziennie na każde 50 UM, w miejsce, w którym już kiedyś przebywał (ew. też z jeźdźcem – udane po %-owym rzucie na UM)

- ✓ Wykrycie zachwiania równowagi (automatycznie) – wycucie i lokalizacja zachwiania równowagi spowodowanego emanacją ewidentnie złych, dobrych lub neutralnych istot w promieniu 1/2 SZ metrów przed sobą.

- ✓ Wykrycie charakteru [względem moralności] (zasięg wzrok, wymaga jednej rundy koncentracji)

- ✓ Wykrycie kłamstwa (automatycznie, w zasięgu słuchu)

- ✓ Wykrycie niebezpieczeństwa – automatyczne ostrzeżenie przed wejściem w zasadzkę lub pułapkę na rundę wcześniej na każde 10 UM jednorożca.

- ✓ Aura Dobra: (zła z charakteru istota, znajdująca się w promieniu 100 metrów, która nie przełamie na połowę swej odporności zaklęcia, w danej rundzie nic nie jest w stanie zrobić przeciwko niemu)

- ✓ 25% AntyMagia (chroniąca także jeźdźcę)

- ✓ Uzdrawianie – raz dziennie na każde 100 UM jednorożca (lub posługującego się rogiem), po dotknięciu rogiem wywołuje [o ile był udany %-owy rzut na UM] efekt analogiczny do uzdrowienia (patrz odpowiedni czar Kapłański).



Jednorożec leśny -Tai; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 450; SF 230; ZR 65; SZ 135; INT 85; MD 80; UM 75; CH 45; PR 80; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-72 2-52 3-44 4-79 5-44 6-98 7-88 8-98 9-83 10-88 Amg 0 BRON 1: Jednor. Tai Róg ; bgl.75; TR 104; opżn. 2; SKUT 132 kł OB+5; SP B AT 1 BRON 2: Jednor. Tai. Kop ; bgl.60; TR 89; opżn. 5; SKUT 82 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR -,-; OB bl./dal. 28/23; WYP 20/30/40	Jednorożec leśny -Tai; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 530; SF 316; ZR 99; SZ 175; INT 101; MD 102; UM 85; CH 91; PR 126; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-96 2-76 3-67 4-101 5-66 6-129 7-119 8-129 9-114 10-119 Amg 0 BRON 1: Jednor. Tai Róg ; bgl.123; TR 164; opżn. 2; SKUT 229 kł OB+10; SP 2B AT 1 BRON 2: Jednor. Tai. Kop ; bgl.103; TR 144; opżn. 5; SKUT 129 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR -,-; OB bl./dal. 67/57; WYP 20/30/40
Jednorożec leśny -Tai; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 470; SF 242; ZR 73; SZ 145; INT 87; MD 84; UM 75; CH 57; PR 92; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-78 2-58 3-50 4-85 5-50 6-106 7-96 8-106 9-91 10-96 Amg 0 BRON 1: Jednor. Tai Róg ; bgl.81; TR 112; opżn. 2; SKUT 210 kł OB+10; SP B AT 1 BRON 2: Jednor. Tai. Kop ; bgl.66; TR 97; opżn. 5; SKUT 85 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR -,-; OB bl./dal. 41/31; WYP 20/30/40	Jednorożec leśny -Tai; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 550; SF 328; ZR 107; SZ 185; INT 103; MD 106; UM 85; CH 103; PR 138; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-103 2-83 3-74 4-108 5-73 6-137 7-127 8-137 9-122 10-127 Amg 0 BRON 1: Jednor. Tai Róg ; bgl.139; TR 182; opżn. 2; SKUT 307 kł OB+15; SP S AT 1 BRON 2: Jednor. Tai. Kop ; bgl.119; TR 162; opżn. 5; SKUT 132 ob OB+15; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR -,-; OB bl./dal. 80/65; WYP 20/30/40
Jednorożec leśny -Tai; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 490; SF 254; ZR 81; SZ 155; INT 89; MD 88; UM 75; CH 69; PR 104; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-85 2-65 3-57 4-92 5-57 6-114 7-104 8-114 9-99 10-104 Amg 0 BRON 1: Jednor. Tai Róg ; bgl.92; TR 125; opżn. 2; SKUT 213 kł OB+10; SP 2B AT 1 BRON 2: Jednor. Tai. Kop ; bgl.72; TR 105; opżn. 5; SKUT 88 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR -,-; OB bl./dal. 49/39; WYP 20/30/40	Jednorożec leśny -Tai; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 580; SF 360; ZR 120; SZ 200; INT 110; MD 115; UM 90; CH 120; PR 155; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-112 2-92 3-82 4-116 5-81 6-149 7-139 8-149 9-134 10-139 Amg 0 BRON 1: Jednor. Tai Róg ; bgl.155; TR 203; opżn. 2; SKUT 315 kł OB+15; SP S AT 1 BRON 2: Jednor. Tai. Kop ; bgl.135; TR 183; opżn. 5; SKUT 165 ob OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR -,-; OB bl./dal. 93/78; WYP 20/30/40

JELEŃ YRAN

RASA: Jeleń Yran; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :150-250; WAGA :70-270

ŻYW 110; SF 60; ZR 20; SZ 45; INT 5; MD 5; UM 0; CH 20; PR 45

SKÓRA: OB 6; WYP 15 KŁ; 20 TN; 30 OB

BIEGŁOŚCI :ROGI 5 (SKUT 30kł OB+30, uszk x1, opżn. 3sg)

KOPYTA 0 (SKUT 20ob OB+5, uszk x1, opżn. 4sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 4: +20 8: +10 9: +10

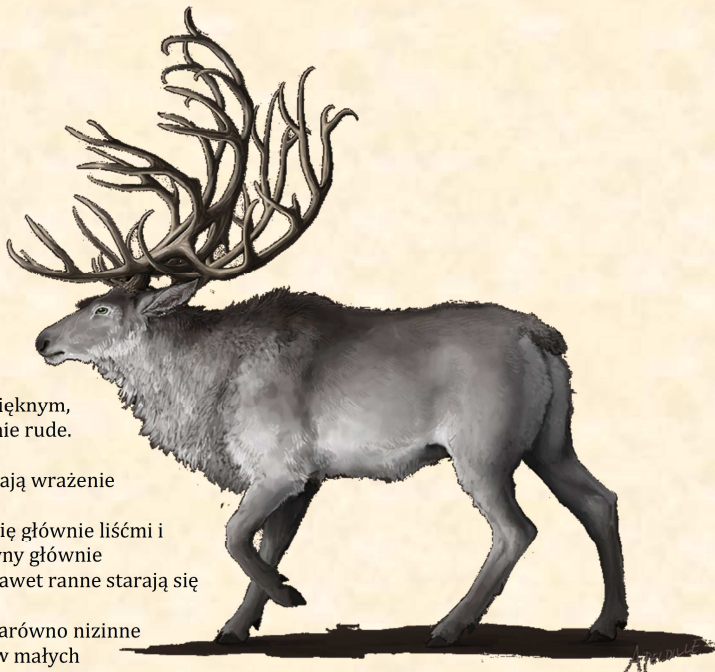
WYGLĄD: Jeleń Yran, to typowy przedstawiciel ssaków z grupy przeżuwaczy. Odznacza się wysoką głową na dość długiej szyi z pięknym, aczkolwiek niezbyt imponującym masywnym porożem. Ubarwienie rude. Na grzbiecie i szyi znajdują się długie, lekko kręcone włosy, które w porównaniu do krótkiej sierści reszty ciała sprawiają wrażenie jakby "napuszenia się".

TRYB ŻYCIA: Jelenie te, to typowi leśni roślinożercy. Odżywiają się głównie liśćmi i gałązkami drzew, roślinami zielnymi, jagodami i grzybami. Aktywny głównie wczesnym rankiem i wieczorem. Z natury są bardzo płochliwe i nawet ranne starają się uciekać, aczkolwiek osaczone walczą do śmierci.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują wszelkiego typu lasy i puszcze, zarówno nizinne jak i górskie. Spotyka się równie często pojedynczo (2-6p.), jak i w małych stadach (1-5 z Op., 1-5 z 2p. i 1-2 z 4-6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa SZ zwierzęcia, to w przypadku zetknięcia się z rogami zadają one podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.
- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.



Jeleń Yran; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 135; SF 125; ZR 60; SZ 95; INT 35; MD 35; UM 25; CH 45; PR 70; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-41 2-21 3-18 4-63 5-18 6-46 7-46 8-56 9-41 10-46 Amg 0 BROŃ 1: Jeleń Yr. Rogi ; bgł.55; TR 73; opżn. 3; SKUT 46 kł OB+15; SP B AT 1 BROŃ 2: Jeleń Yr. Kopyta ; bgł.50; TR 68; opżn. 4; SKUT 41 ob OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 31/16; WYP 15/20/30	Jeleń Yran; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 175; SF 168; ZR 94; SZ 135; INT 51; MD 57; UM 35; CH 91; PR 116; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-43 3-39 4-83 5-38 6-69 7-69 8-79 9-64 10-69 Amg 0 BROŃ 1: Jeleń Yr. Rogi ; bgł.103; TR 129; opżn. 3; SKUT 72 kł OB+30; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Jeleń Yr. Kopyta ; bgł.93; TR 119; opżn. 4; SKUT 62 ob OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 80/50; WYP 15/20/30
Jeleń Yran; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 145; SF 131; ZR 68; SZ 105; INT 37; MD 39; UM 25; CH 57; PR 82; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-46 2-26 3-23 4-68 5-23 6-52 7-52 8-62 9-47 10-52 Amg 0 BROŃ 1: Jeleń Yr. Rogi ; bgł.61; TR 80; opżn. 3; SKUT 47 kł OB+15; SP B AT 1 BROŃ 2: Jeleń Yr. Kopyta ; bgł.56; TR 75; opżn. 4; SKUT 42 ob OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 54/24; WYP 15/20/30	Jeleń Yran; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 185; SF 174; ZR 102; SZ 145; INT 53; MD 61; UM 35; CH 103; PR 128; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-50 3-45 4-89 5-44 6-75 7-75 8-85 9-70 10-75 Amg 0 BROŃ 1: Jeleń Yr. Rogi ; bgł.119; TR 146; opżn. 3; SKUT 73 kł OB+30; SP S AT 1 BROŃ 2: Jeleń Yr. Kopyta ; bgł.109; TR 136; opżn. 4; SKUT 63 ob OB+5; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 88/58; WYP 15/20/30
Jeleń Yran; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 155; SF 137; ZR 76; SZ 115; INT 39; MD 43; UM 25; CH 69; PR 94; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-33 3-29 4-74 5-29 6-59 7-59 8-69 9-54 10-59 Amg 0 BROŃ 1: Jeleń Yr. Rogi ; bgł.72; TR 93; opżn. 3; SKUT 49 kł OB+15; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Jeleń Yr. Kopyta ; bgł.62; TR 83; opżn. 4; SKUT 44 ob OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 47/32; WYP 15/20/30	Jeleń Yran; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 200; SF 190; ZR 115; SZ 160; INT 60; MD 70; UM 40; CH 120; PR 145; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-77 2-58 3-52 4-96 5-51 6-84 7-84 8-94 9-79 10-84 Amg 0 BROŃ 1: Jeleń Yr. Rogi ; bgł.135; TR 165; opżn. 3; SKUT 92 kł OB+45; SP S AT 1 BROŃ 2: Jeleń Yr. Kopyta ; bgł.125; TR 155; opżn. 4; SKUT 67 ob OB+5; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 116/71; WYP 15/20/30

KARAN

RASA: Karan; CHAR: PR-ZŁY TYP: magiczny

WZROST :150; WAGA :100-500

ŻYW 1200; SF 320; ZR 80; SZ 120; INT 50; MD 60; UM 10; CH 10; PR 20

SKÓRA: OB 100; WYP 240 KŁ; 240 TN; 240 OB

(całkowicie odporne na broń niemagiczną oraz częściowo odporne na broń magiczną obuchowa (tylko 50 % skuteczności))

BROŃ 1: Pajęczce odnóża: bgł +20, Skut 80 ob, 40 kł, 40 tn, obr+20 pkt, każda. Przy czym nie są się w stanie bronić więcej niż 4 odnóżami na raz. Na pozostałych muszą stać, op. 3 sg, uszk x0,5, zasięg 0-2, 1 atak na rundę każdym odnóżem, potrafią utrzymywać na odległość.

BROŃ 2: szczękoczułki: bgł+40, Skut 200 kł, OB+0, opż. 5 sg.; uszk. x2; zasięg 0; 1 atak/rundę; po trafieniu automatyczne wstrzyknięcie soku żołądkowego lub ewentualnie plucie kwasem na krótkie odległości max. 1m (obrażenia od kwasu: 50 na każdy centymetr2 pokrycia danej płaszczyzny. Maksymalna jednorazowa dawka kwasu może pokryć 3 cm2, współczynnik uszkodzeń x3)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 6: +20 7: +20 10: +20

ULUBIONE PROFESJE: Nie preferują jako rasa określonej profesji, chociaż zdecydowanie stronią od magii oraz nie zajmują się profesjami



rycerskimi (również nie są bardami i wiedźminami). Jest to spowodowane tym, iż każdy Karan jest jakby rycerzem. Potężny pancerz własny, różnorodność broni jakim potrafią walczyć oraz styl bycia, traktują siebie jako istoty wyższe, jest wystarczającym powodem tego, iż przez większość innych osobników są oni traktowani z respektem i prestiżem, jakim nie jeden rycerz wśród innych istot rozumnych nigdy nie będzie mógł się pochwalić.

JĘZYK: Potrafią oni zrozumieć ten język, jednak nigdy nie będą próbowały przekazywać żadnych wiadomości w tym języku. Uważają swój język za jedyny godny porozumiewania a reszta są tylko metodami mechanicznymi porozumiewania się istot słabszych.

HISTORIA: Historia karanów związana jest ściśle z osobą elfiego mędrca Tanuvela. Osobnik ten zajmował się mieszaniami różnych ras i kultur. Około 1000 roku wysłał od niego przepowiednię, iż to właśnie pająkoludzie będą kiedyś rasą panującą na Orchii oraz że z ich strony popłynie olbrzymie zagrożenie dla ras rozumnych. Niedługo potem inne rasy przekonały się, po raz pierwszy o potęgę ludzi-pająków. To on również uzupełniał kroniki elfickie (późniejsze dopiski) o zmiany i o sharanach. To wreszcie on odnalazł, barbarzyńsko żyjącą na archipelagu pajęczym, bardzo małe plemię sharanów wraz z jeszcze mniejszą grupką aranów, wkułił się w ich łaski. I to wreszcie on jest odpowiedzialny za stworzenie karanów (choć niektórzy błędnie uważają, iż to on stworzył sharany). Tanuvel w znacznym stopniu ucywilizował całą rasę pająkoludzi i to on uważany jest jako nieformalny król (jeśli tak można go nazwać) i prawdziwy przywódca cywilizowanych pająkoludzi. Osobę samego Tanuvela długo należałoby opisywać, jednak nie pora na to w tym miejscu. Pewne jest, iż to on za pomocą swojej magii i dzięki pomocy wyuczonych przez niego aranów (uczniów) dokonał stworzenia pierwszego karana. Oczywiście nie wiadomo za pomocą jakiej magii i przy pomocy jakich rytuałów oraz jak wiele istnień pochłonęło stworzenie tej rasy. Do tej pory wśród pająkoludzi błakają się różnej wielkości mastylugi (nie mylić z mastugami), czyli nieudane eksperymenty Tanuvela, które uważane są za podrasę oraz są wykorzystywane przez społeczność pająkoludzi jako służący. Karani po wejściu w szeregi społeczności pająkoludzi szybko zdobyli szacunek i uznanie. Są jednak bardzo zaborczy względem innych osobników swojej rasy, stąd ich stosunkowo mała liczebność. W głównej mierze są doskonałymi dowódcami prowadzącymi swoje zastępy wojowników (sharanów, aranów, karanów, najemników, niewolników, mastalug itp.) Od początku swojego istnienia stały się uosobieniem najlepszych cech pająków i ludzi. Wygląd, siłę, elastyczność, sposób walki, twardość pancerza, długowieczność to wszystko zostało zabrane z pajęczej natury. Zaś z ludzkiej zostało zabrane to co najcenniejsze – inteligencja i łatwość przyswajania wiedzy tak by stała się ona doskonałym narzędziem w walce z potencjalnym przeciwnikiem. Dzięki takiej mieszance, karany potrafią w pełni wykorzystywać wszystkie moce pająków, których normalne pajęczaki nie rozumieją i nie potrafią w pełni wykorzystać np. różne rodzaje sieci preparowane przy pomocy różnych wydzielin znajdujących się w ich organizmie. Karany są doskonałymi strategami, posiadają zdolności planowania i prognozowania ataków. Przy czym cała ich wiedza skupia się głównie na różnych sposobach walki i pojedynków oraz prowadzenia wojen i bitew.

Nie prowadzą żadnych zapisków na temat swojej historii ani kultury. Jednak pielęgnią swoje tradycje, poczuć wyższości względem innych ras, związki rodzinne, w przekazie „ustnym” z ojca na syna. W tym również zawiera się ziarno opowieści o stworzeniu pierwszego karana oraz o ich twórcy Tanuvelu. Opowieści te są zazwyczaj bardzo skąpe, chociaż bardzo precyzyjne, czyli maksimum treści przy minimum słów (dlatego nie ma wśród nich przedstawicieli płci pięknej, o tym w innym miejscu).

STWORZENIE PIERWSZEGO KARANA: Cel jaki przyświecał Tanuvelowi był jasny – stworzyć mieszkankę człowieka i pajaka, która w największym stopniu wykorzysta możliwości tych obu ras. Od początku odrzucił potrzebę, żeby ta istota posługiwała się magią, miał przeciw Arany. Chodziło o to, by potrafiła walczyć idealnie a jednocześnie nie była kłopotliwa do prowadzenia do boju. Tak więc potrzebował idealnego żołnierza (wojownika), który jednocześnie da się poprowadzić przez silnego wodza. Prób było bardzo wiele, ale Tanuvel miał czas. Po pierwsze był elfem, po drugie, w końcowym etapie życia zaczął wyznawać Morghlita, który przyobiecał mu życie po życiu, jeśli to pierwsze mu się skończy (stał się martwiakiem, z pełną świadomością po zakończeniu swojego elfiego życia). Do każdego rytuału potrzebował istnień zarówno ludzi jak i sharanów. Dlatego krzyżówek tych stworzeń powstało tak wiele wśród społeczności pająkoludzi. Wszystkie one posiadają różne proporcje dwóch ras, z których się składają, dlatego tak różny jest ich wygląd oraz zachowanie. Przez społeczeństwo pająkoludzi zostali oni nazwani mastylugami. Inne rasy rozumne nie potrafią często odróżnić karanów, mastalug, czy sharanów. Jednak każdy przedstawiciel rodziny pajęczokształtnych bez problemu to uczyni. Mówi się, że sharany i arany są rozpoznawalne bez żadnego problemu, ponieważ nie są istotami magicznymi. Natomiast karanów od najdoskonalszych mastalug odróżnia idealna proporcja pierwiastka pajęczego i ludzkiego, którą tylko istoty z domieszką krwi pajęczej potrafią rozpoznać. Inne istoty zapewne rozpoznają je przy dłuższym przebywaniu. Mastalugi to bardzo zakąpleksione istoty, które nie bardzo wiedzą kim są. Karany natomiast to osobniki przekonane o swojej wyższości nad innymi rasami oraz doskonale wiedzące, kim są, po co są i że zawsze będą.

W tym miejscu należy jeszcze zwrócić uwagę, że Tanuvel dał swoim stworzeniom coś od siebie. Karany posiadają magiczny pancerz na całym ciele. Objawia się to dużo wyższym wyparowaniami w stosunku do swoich kuzynów (sharanów i aranów) oraz jest on całkowicie odporny na broń niemagiczną oraz częściowo niewrażliwy na broń magiczną obuchową (50% skuteczności). Dodatkowo karany znają i potrafią się nimi idealnie posłużyć własne związki w organizmie, które służą im do tworzenia sieci o różnych właściwościach (w zależności od potrzeb). Więcej w tej kwestii w dziale specjalne zdolności. Karany również posiadają niewielką zdolność regeneracji (niespotykaną u innych przedstawicieli rodziny). Działła ona w ten sposób, że karan może zregenerować np. utraconą kończynę. Więcej w zdolnościach.

WYGLĄD: Karany to bliscy krewniacy sharanów i aranów. Wizualnie stanowią dość przykry widok dla innych ras rozumnych – przerośniętego pajaka. Spory tyłów pokryty jest szarym, bądź czarnym pancerzem, od którego odchodzi 8 odnóży pajęczych. W górnej części znajduje się głowa, posiadająca osiem krótkich szczypułek, stanowiących narzędzia wzroku. Najgroźniejsze są szczękoczułki, czyli aparat gębowy pajaka, przypominający dwa długie sierpy, wyposażone w kanaliki doprowadzające do ciała ukąszonej ofiary soki żołądkowe. Całość pokryta delikatną sierścią. Odnóża są dość sztywne oraz bardzo ruchliwe, zakończone chwytными pazurami, które stanowią doskonałe narzędzie przy wspinaczce oraz w niczym nie przeszkadzają przy poruszaniu się po ziemi. Karany potrafią doskonale włączyć wszystkimi odnóżami oraz mają bardzo dobrą koordynację ruchową. Przy tym wszystkim są bardzo szybkie i dość zręczne, co czyni z nich, najpotężniejsze, wśród swojej rodziny pająkoludzi, osobniki (oczywiście jeśli chodzi o rozwój bez użycia magii).

TRYB ŻYCIA: Żyją bardzo długo do 700 lat, przy czym dojrzewają bardzo wcześnie, bo już w wieku 10 lat. Wiek starczy jako takiego nie posiadają, chociaż biologicznie zaczynają się starzeć ok. 400 lat, jednak nie ma to większego wpływu na ich współczynniki i cechy. Największe skupisko karanów to oczywiście wyspy na Archipelagu Pajęczym. Żyją one w społeczności sharanów, jako główni przedstawiciele armii. Są oni, najlepszymi wśród swoich pobratymców, wojownikami, żołnierzami, dowódcami. Zajmują się głównie walką, chociaż nieliczni decydują się na posiadanie potomstwa. Wśród karanów posiadanie dzieci i ich wychowanie jest uważane jako pewien objaw słabości. Osobniki, które się na to decydują zazwyczaj spadają w hierarchii ważności, ich dzieci niestety są tym już obciążone. Nie zajmują się zawodami nie związanymi z walką, przy czym można spotkać wśród nich np. kupców handlujących bronią, zbroją lub niewolnikami. Bardzo często w ich otoczeniu znajdują się mastylugi, które są ich oddanymi służącymi.

WYSTĘPOWANIE, PSYCHIKA I ROZMNAŻANIE: Karany są rasą o małej liczebności. Nie jest to jednak związane z możliwościami ich rozmnażania, ale z ich naturą. Są zazwyczaj bardzo zaborczymi osobnikami nie tolerującymi sprzeciwu. Stąd dwa osobniki tej rasy mają spory problem z porozumiewaniem się, jeśli nie znają swojej zależności. Są istotami bardzo hierarchicznymi i znającymi swoje miejsce w szeregu. Dla tego tak ciężko jest przyjąć karanowi zdanie innego karana, jeśli nie jest od niego zależny np. nie służy w jego oddziale, stosunek ojciec-syn. Doskonale potrafią narzucać swoją wolę innym przedstawicielom ras rozumnych, które je rozumieją (znają ich język). Posiadają spore zdolności przekonywania oraz przedkładania swoich argumentów nad inne. Przy czym nie dyskutują z przełożonymi oraz suwerenami oraz nigdy nie kwestionują rozkazów (nawet jeśli jest to rozkaz, który spowoduje utratę życia). Czyni to z nich bardzo oddanych żołnierzy i dobrych dowódców oraz bardzo niebezpiecznych przeciwników w przypadku zbliżających się poglądów.

Karany jako takie występują tylko w postaci osobników płci męskiej. Nie rodzą się samice. W związku z tym, iż zostały spłodzone z magii nie mają potrzeby posiadania potomstwa, ani nie posiadają popędu płciowego. Nie znaczy to jednak, iż nie mogą kopolować, czy rozmnażać się. Karany w tym względzie są bardzo podobne do ludzi, tj. mogą się mieszać praktycznie z każdą rasą rozumną humanoidalną (słowo mogą ma tu kluczowe znaczenie). W praktyce wygląda to tak, iż jeśli karan postanowi odbyć stosunek z partnerką zazwyczaj robi to siłą. Po tym stosunku (prawie 100% skuteczności zajścia w ciążę), karan obwija swoją pajęczyną partnerkę i następuje okres lęgu karanów. Samica jest karmiona przez karana (najpierw wstrzykuje jej toksyny jadowe z własnych gruczołów, które jej nie zabijają ale obojętniają całkowicie). W praktyce jest niczym innym jak inkubatorem dla jego jaj. Okres ten trwa od 2-4 miesięcy. Po wykluciu się młodych karanów, samica najczęściej zdycha. W okresie ciąży,

samica jest całkowicie nieruchoma, zazwyczaj już nie do odratowania jest jej psychika, nawet jeśli udałoby się do niej dotrzeć przed wykluceniem się karanów. Na jej psychikę działają w kolejności – najpierw gwałt przez pająka (sama raczej się nie zgodzi), potem oplatanie siecią (prawie nie możliwa do rozerwania min. siła wymagana przy próbie rozerwania to ok. 360 SF) bez możliwości ruchu przez okres od 2 do 4 miesięcy i na koniec rozerwanie skóry i bardzo często narządów wewnętrznych przy wydostaniu się małych karanów. Małe karany są w stanie wydostać się z brzucha i rozerwać sieć, ponieważ z każdym dniem sieć traci na swojej sile (zmniejsza się siła potrzebna do rozerwania – 4 pkt siły dziennie). Małe karany przy urodzeniu posiadają zazwyczaj wartość siły około 200 pkt. Podczas jednego lęgu rodzi się od 2 do 4 osobników, jak wcześniej wspomniano tylko płci męskiej. Potem w życiu karan następuje szybki wzrost psycho-fizyczny pod czujnym okiem ojca przez okres około 10 lat. Oczywiście karan po urodzeniu się małych, zostawia swoją partnerkę na pewną śmierć, jeśli do tej pory nie zmarła. Zdarzają się przypadki zjadania jej przez karana i jego potomków, co ma być jej wkładem przy starcie bądź, co bądź jej dzieci.

Tutaj kilka uwag. Ojcowie (czyli ci którzy przeszli przez cały okres - spłodzenie i wychowanie potomków) są zazwyczaj później mniej agresywni w stosunku do innych osobników ze swojej rasy (zwyczajnie bardziej tolerancyjni). Potomkowie w przyszłości bez problemu rozpoznają swojego ojca nawet po wielu latach rozłąki i zawsze będzie między nimi zależność: nadrzędny – ojciec, podrzędny – syn. Osobniki zrodzone z magii a nie poprzez normalny okres wychowania, są cenieni znacznie bardziej wśród społeczności karanów (kolejna zależność nadrzędności i podrzędności). Dla innych osobników (łącznie z pajęczakami) ta zależność jest kompletnie nie rozpoznawalna.

SPOSOBY WALKI: Karany zazwyczaj walczą wyłącznie wręcz, bardzo rzadko stosują walkę na dystans. W walce wręcz walczą przede wszystkim cztery dowolne odnóża (cztery pozostałe utrzymują sylwetkę walczącego), które potrafią dodatkowo utrzymać różnego rodzaju bronie, które są na tyle poręczne, by można je było utrzymać w dwupazurzystym odnóżu. Karany mają znacznie lepiej skonstruowane zakończenia kończyn w postaci pazurów. Są to pazury chwytne, dzięki czemu łatwiej jest im utrzymać mniejsze przedmioty niż ich pajęczym pobratymcom. Karany, podobnie jak inni przedstawiciele swojej rodziny, raczej stronią od zbroi, chociaż zdarzają się jednostki lubujące się w dodatkowych nakryciach w postaci różnego rodzaju skór lub materiałów (zwłaszcza tych które nie ograniczają ich zręczności). Karany jeśli nie muszą stronią od magii, wiedzą iż jest ona bardzo niebezpieczna. W przypadku walki z kilkoma przeciwnikami, karan w pierwszej kolejności będzie starał się wyeliminować przeciwników władających magią. Sami jednak raczej rzadko jej używają. Tylko odpowiednio poinstruowani, potrafią posłużyć się pomniejszymi przedmiotami magicznymi. Osobniki będące w regularnej armii (znacząca większość) mają bardzo dobry kontakt ze swoimi towarzyszami. Podwyższają znacznie wartość bojową oddziału. Jeśli karan jest dowódcą oddziału, zna on każdego żołnierza po imieniu i jest gotowy walczyć z nimi ramię w ramię. Jednak nigdy nie narazi on swojego oddziału na większe niebezpieczeństwo niż zachodzi potrzeba np. przy ratowaniu z opresji swojego żołnierza, który i tak prawdopodobnie zginie. Karany bardzo rzadko dowodzą olbrzymimi armiami, znacznie lepiej sprawdzają się jako dowódcy niewielkich oddziałów (liczebność ok. 50 osobników), mając pewną dowolność w działaniu.

RELIGIA: Karany nie kultywują jakieś określonej religii. Najczęściej spotyka się wśród nich wyznawców bóstw neutrealnych albo częściej wyznawców Seta lub Morghlita. Zdecydowanie najbardziej nienawidzonym bóstwem jest Katan.

KULTURA: Ciężko mówić o jakieś kulturze odrębnej wśród karanów. Dostosowują się oni do społeczności, w której żyją. Nie wyrabiają jakiś specjalnych dóbr, a ich żywiołem jest głównie walka. Doprowadzili do perfekcji starcia pojedynczego osobnika z czasami nawet liczną grupą przeciwników. Ich największą zaletą jest koordynacja ruchowa, która bez problemu pozwala na walkę z np. trzema przeciwnikami bez konieczności skupiania się na jednym z nich. Znają się oni doskonale na planowaniu i organizowaniu czasu walki w czasie wojny oraz czasu w okresie pokoju. Świetnie potrafią zarządzać osobnikami podległymi im. Swoich podkomendnych obdarzają szacunkiem, a często nawet przyjaźnią. Nie przywiązują jednak tak znaczącej roli przyjaźni, jak to ma miejsce wśród innych istot rozumnych. Są istotami, których zależności pomiędzy określonymi osobnikami potrafią zdefiniować i nazwać. Powoduje to sporą piramidkę zależności, która definiuje miejsce danego osobnika w całej strukturze społecznej. Karany żyjące w swojej społeczności, bez spisu ludności orientacyjnie są w stanie podać przybliżoną liczbę osobników z najbliższego otoczenia oraz przedstawić ich stosunki nadrzędności i podrzędności w stosunku do innych osobników.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

Naturalna oburęczność – Karan może w ciągu 1 rundy zaatakować, wszystkimi koniczynami na raz, bez żadnych ograniczeń. Należy pamiętać, iż przynajmniej na czterech koniczynach musi stać i oczywiście musi mu wystarczyć szybkości, aby te ataki przeprowadzić.

Obalenie – ofiara musi wykonać % rzut na akt. ZR-1/Poz Karana przy każdym trafieniu odnóżem. Nieudany rzut oznacza, że ofiara została przewrócona.

Obezwładnienie – wystarczy żeby karan trafił obaloną ofiarę przynajmniej dwoma odnóżami, a może zostać ona skutecznie przytrzymana. Udany rzut karana na Sf-Sf przeciwnika. W tej sytuacji ofiara nie może walczyć ani rzucać czarów. Traktuje się ją jako cel nieruchomy. Ofiara może próbować się uwolnić siłując się z Karanem Sf-Sf karana. Przy uwolnieniu się ofiara musi po każdym trafieniu wykonać taki udany test. Czyli, żeby zacząć się podnosić musi dwa razy wykonać taki test przy wcześniejszym podwójnym trafieniu karana.

Trzymanie na odległość – wystarczy, by choć jedno odnóże karana trafiło przeciwnika, a nie jest on w stanie podejść do niego. Próbuując zrobić to siłą, karan zawsze zdąży się cofnąć, oczywiście jeśli ma gdzie.

Infrawizja – zasięg widzenia w ciemności mierzy się w odległości równej 2/10SZ

Pajęcze wspinanie – 8 pajęczych kończyn doskonale umożliwia karanowi wspinanie się po każdej niemal powierzchni, nawet pionowej, za wyjątkiem powierzchni śliskich, szklanych czy krystalicznych. Karanowie wspinają się w swoim normalnym tempie, a w sytuacjach wymagających rzutu sprawdzającego na utrzymanie się – mogą wykonać aż 4 rzuty (jeden za każdą parę odnóży) i wybrać najkorzystniejszy wynik. Nadzwyczajna ZR karanów podczas wspinaczki nie chroni ich przed zamaszystym atakiem.

Wrodzona zdolność unikania – jak wojownik zdolność nr. 15, przy czym jeśli karan jest wojownikiem i nabeździe już tę zdolność nie ma już ona żadnego dodatkowego zastosowania.

Pajęczyna – karany potrafią wytwarzać pajęczą sieć. Doskonale orientują się oni w swoich enzymach i dlatego potrafią jej wyrób dobrać do danej potrzeby.

Np.

1. potrafią wykonać bardzo sprężystą i elastyczną sieć. Tak sieć może być wykorzystana do wspinania się nawet kilku osobników. Jest ona bardzo trwała i bardzo odporna na przerwanie.

2. sieć do oplatania swoich partnerek lub ofiar. Jest ona bardzo twarda i w ogóle nierozciągliwa. Ciężko ją rozerwać, jak również przebić. W przypadku partnerek, potrafią ją nasączyć przyjemnym zapachem. Nie ma ona wtedy żadnych specjalnych właściwości, jednak posiada walory zapachowe.

3. sieć lecząca. Potrafią oni nasączyć pajęczynę, która po przyłożeniu do zranionego miejsca ma lecznicze właściwości. W praktyce oznacza to, że jeśli osobnik jest w stanie regenerować obrażenia przy pomocy naturalnych zdolności lub innych właściwości, proces jest dwukrotnie szybszy. Jest ona kumulatywna np. z czarami. Karany wytwarzają sieć leczącą przykładają do rany a aran rzuca czary leczące. Proces zdrowienia następuje dwukrotnie szybciej.

4. Mg w określonych sytuacjach może założyć iż pajęczyna posiada jeszcze inne właściwości. Wszystko zależy od zdrowego rozsądku i potrzeb wykorzystania tej zdolności.

Atak szczękoczułkami - jeśli przeciwnik jest obezwładniony (patrz wyżej) i/albo znajduje się w zasięgu 0, to karan może go zaatakować szczękoczułkami. Trafiona ofiara dostaje normalne obrażenia kłute (zależnie od wyparowań), lecz poza tym karan wgrzyza się w ranę. Pod koniec następnej rundy wstrzyknij w ten sposób swe soki trawienne wprost w ranę ofiary, zadając jej 1k100 poważnych obrażeń w każdej rundzie takiego trawienia. Jedynie atak innej istoty jest w stanie oderwać karana od tej czynności. karan najpierw trawi wnętrze ofiary, na końcu skórę i kości, aż zostanie tylko zdatna do spożycia papka, której nie da się już wskrzesić ani zregenerować.

Regeneracja kończyn – Karany posiadają zadziwiająco zdolność regeneracji swoich odnóży. Choć nie potrafią regenerować poniesionych obrażeń, to jednak potrafią regenerować kończyny. Następuje to samoczynnie po upływie maks. 10 dni. Przy czym proces ten trwa w zależności od utraty procentowej danej kończyny – 10% na dzień. Proces zaczyna się od dnia utraty danego odnóży i postępuje do całkowitego jej odrostu. Jeśli Karan utraci więcej niż jedną kończynę, proces ten postępuje kolejno dla każdej kończyny oddzielnie, czyli max. 80 dni przy całkowitej utracie wszystkich 8 odnóży.

Karmienie – zdolność przekazywani składników pokarmowych z wnętrza własnego ciała za pomocą szczękoczułek. Składniki te są niezbędne do utrzymania w stanie wegetatywnym istoty żyjącej. Zdolność ta używana jest w stosunku do partnerek, w momencie lęgu. Może mieć też zastosowanie w przypadku np. pomocy istocie jeszcze żyjącej.

Plucie kwasem - na krótkie odległości max. 1m (obrażenia od kwasu: 50 na każdy centymetr² pokrycia danej płaszczyzny. Maksymalna jednorazowa dawka kwasu może pokryć 3 cm², współczynnik uszkodzeń x3). Zdolność ta jest stosowana bardzo rzadko. Karany stosują ją zazwyczaj tylko w momencie zagrożenia życia, kiedy np. przeciwnik znajduje się blisko i chce dobić danego osobnika. Zdolność ta potrafi bardzo często odwrócić wynik walki, jeśli dotychczasowy wynik był nie korzystny dla karana np. splunięcie w twarz przeciwnika. Kwas ten jest całkowicie nie szkodliwy dla żadnych pajaków, chyba, że w miejscu gdzie posiadają ludzką skórę. Kwas ten może być wykorzystany np. do tworzenia silnie żrących mikstur, jednak nie może być wykorzystany jako komponent z karana, ponieważ nie posiada go w sobie. Na własne potrzeby, w swoim organizmie, jest w stanie wytworzyć ten kwas poprzez połączenie różnych enzymów.

Karan; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR PR-ZŁY Pdośw. ŻYW 1260; SF 420; ZR 120; SZ 160; INT 75; MD 100; UM 35; CH 40; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-112 2-130 3-87 4-100 5-85 6-208 7-208 8-188 9-188 10-193 Amg 0 BROŃ 1: Karan szczęki ; bgl.100; TR 154; opzn. 5; SKUT 305 kl OB+0; SP B AT 1 BROŃ 2: Karan odnóża ; bgl.80; TR 134; opzn. 3; SKUT 145 kl 145 tn OB+80; SP B AT 4 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 250/170; WYP 240/240/240	Karan; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR PR-ZŁY Pdośw. ŻYW 1396; SF 530; ZR 148; SZ 188; INT 91; MD 122; UM 51; CH 86; PR 96; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-138 2-156 3-112 4-124 5-109 6-247 7-247 8-227 9-227 10-232 Amg 0 BROŃ 1: Karan szczęki ; bgl.158; TR 225; opzn. 5; SKUT 432 kl OB+0; SP S AT 1 BROŃ 2: Karan odnóża ; bgl.133; TR 200; opzn. 3; SKUT 192 kl 192 tn OB+120; SP 2B AT 4 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 318/198; WYP 290/290/290
Karan; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR PR-ZŁY Pdośw. ŻYW 1292; SF 440; ZR 126; SZ 166; INT 77; MD 104; UM 37; CH 52; PR 62; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-117 2-135 3-92 4-105 5-90 6-218 7-218 8-198 9-198 10-203 Amg 0 BROŃ 1: Karan szczęki ; bgl.111; TR 167; opzn. 5; SKUT 310 kl OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Karan odnóża ; bgl.86; TR 142; opzn. 3; SKUT 150 kl 150 tn OB+80; SP B AT 4 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 256/176; WYP 240/240/240	Karan; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR PR-ZŁY Pdośw. ŻYW 1428; SF 550; ZR 154; SZ 194; INT 93; MD 126; UM 53; CH 98; PR 108; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-145 2-163 3-119 4-131 5-116 6-257 7-257 8-237 9-237 10-242 Amg 0 BROŃ 1: Karan szczęki ; bgl.164; TR 234; opzn. 5; SKUT 437 kl OB+0; SP S AT 1 BROŃ 2: Karan odnóża ; bgl.139; TR 209; opzn. 3; SKUT 197 kl 197 tn OB+120; SP 2B AT 4 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 324/204; WYP 290/290/290
Karan; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR PR-ZŁY Pdośw. ŻYW 1324; SF 460; ZR 132; SZ 172; INT 79; MD 108; UM 39; CH 64; PR 74; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-124 2-142 3-99 4-112 5-97 6-228 7-228 8-208 9-208 10-213 Amg 0 BROŃ 1: Karan szczęki ; bgl.127; TR 186; opzn. 5; SKUT 415 kl OB+0; SP S AT 1 BROŃ 2: Karan odnóża ; bgl.102; TR 161; opzn. 3; SKUT 155 kl 155 tn OB+80; SP 2B AT 4 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 262/182; WYP 240/240/240	Karan; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR PR-ZŁY Pdośw. ŻYW 1480; SF 590; ZR 165; SZ 205; INT 100; MD 135; UM 60; CH 115; PR 125; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-153 2-171 3-127 4-138 5-123 6-272 7-272 8-252 9-252 10-257 Amg 0 BROŃ 1: Karan szczęki ; bgl.195; TR 270; opzn. 5; SKUT 547 kl OB+0; SP 2S AT 1 BROŃ 2: Karan odnóża ; bgl.170; TR 245; opzn. 3; SKUT 207 kl 207 tn OB+120; SP S AT 5 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 335/215; WYP 340/340/340

KLESH

RASA: Klesh; CHAR: ntr ntr TYP: magiczny

WZROST :100-300; WAGA :100-1000

ŻYW 800; SF 100; ZR 10; SZ 10; INT 1; MD 5; UM 0; CH 0; PR 40

SKÓRA: OB 40; WYP 50 KŁ ;50 TN; 50 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 5; 0 0; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 4: +20 6: +10 9: +10 10: +20

WYGLĄD:

Kleshe są dużymi istotami bliżej nieznanego pochodzenia. 95% wielkości ich ciała to ogromny, skórzasty, odwłok. Średnica odwłoka dochodzi do 3 m., wagą nawet do 1000 kg. Głowa osadzono jest nisko na tułowie. Jest niewielka w stosunku do reszty ciała (jednak wielkością często przekracza 0,5 m średnicy). Zaopatrzona jest w odpowiednie do swojej wielkości szczękoczułki z gryzącymi narządami pyszczkowymi. Klesh porusza się na 3 parach segmentowanych nóg. Czasem występują w wersji z zanikającymi skrzydłami (wielkości 20-50 cm zaraz za głową). Porusza się stosunkowo powoli. Odwłok i odnóża pokryte są grubym owłosieniem.

TRYB ŻYCIA: Kleshe hodowane są na specjalnych farmach i służą jako duże zbiorniki biomasy. Są odporne na niskie jak i wysokie temperatury oraz wszystkożerne więc ich zastosowanie jako swoistego bydła jest niezwykle popularne na niemal całym Archipelagu Pajęczym. Owady te jedzą niemal wszystko, co spotkają na swojej drodze i nie są zbyt wybredne pod tym względem. Zjedzą tak padlinę jak i porzucone w błocie jabłka. Dożywają do max 10 lat osiągając wtedy maksymalny rozmiar.

Klesha zabija najczęściej sharan wbiciem szczękoczułek w 'słabiznę' za głowę. Odpowiednia duża ilość trucizny powoduje, że klesh zamienia się w łatwo trawioną papkę dla kilku-kilkudziesięciu sharanów. Prosty układ nerwowy rozkłada się jako ostatni i nie raz - nie dwa, sądząc z opowieści wyrwanych z rąk sharanów niewolników, klesh żyje jeszcze kilka godzin zanim padnie od wstrzykniętych mu toksyn. Widziano, także pożywiających się, na jeszcze żywych kleshach, sharnów.

Inna metoda użycia klesha to odcięcie jego głowy (zwykle robi to wyćwiczony w tym zadaniu niewolnik) co powoduje wystrzał adrenaliny do ciała i znaczne utwardzenie ścianek odwłoka. Klesha kolejno unieruchamia się odcinając odnóża (może nie zauważyć utraty głowy i uciekać!), a następnie oczyszcza wnętrze odwłoka z mięsa specjalnymi łopatami. Do wnętrza wchodzi zespół złożony (w zależności od wielkości klesha) 2-3 sharanów i niewolnika. Odwłok zaszywany jest od środka.

Kolejno odłącza się od ścian odwłoka tchawki tak, aby siedzący w odwłoku mogli oddychać przez układ oddechowy na wpół zabitego klesha. Tak przygotowane odwłoki są wodowane i porywane prądami płyną czasem po kilka - kilkanaście dni do momentu trafienia na stały ląd.

Niewolnik służyć może jako pomoc przy lądowaniu, albo jako pożywienie jeśli skończą się zabrane zapasy. Jeden z sharanów to zwykle ciężarna samica, która po lądowaniu tworzy nowe leże sharanów. Klesz w tej postaci, i prawidłowo oczyszczony bez uszkodzenia ważnych części może funkcjonować 3-4 tygodnie, aż do własnej śmierci z... głodu.

Ze względu na wielkość i twardość odnóży wykorzystuje się je jako broń obuchową (swoiste pałki).

WYSTĘPOWANIE: Spotykane są także niewielkie stada (10-20 sztuk) na wolności. Samodzielnie żyjące osobniki potrafią wyrosnąć tak samo duże jak te w niewoli. Są rozdzielnopłciowe, samice zwykle są nawet dziesięciokrotnie większe od samców i to tylko samice są podstawą hodowli. Zapłodnione składają do 30 jaj zakopywanych w płytkich dołkach.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- Wszystkożerny - może zjeść cokolwiek, byle to była materia organiczna, nie robi mu różnicy czy je korę drzewa czy zgniłe mięso.

- Saby układ nerwowy - wszelkie ciosy skierowane w spłoty nerwowe są niemal niemożliwe, z powodu ich niewielkiej ilości i wielkości. Jest całkowicie odporny na krytyczne ciosy polegające na uszkodzeniu nerwów lub mózgu - traktowane są jako normalny cios.

- Odporność na trucizny - działają na niego 2x słabiej (1/2 obrażeń, 1/2 czasu trwania) niż wynika to z opisu użytej na keshu toksyny

- Słaba regeneracja - kesh regeneruje się w tempie 1 Żyw / 1runda



Klesh; WSZYSTKOŻERCA; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 875; SF 165; ZR 60; SZ 50; INT 26; MD 35; UM 25; CH 25; PR 65; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-56 2-57 3-54 4-99 5-54 6-144 7-134 8-109 9-119 10-129 Amg 0 BROŃ 1: Klesh szczęki ; bgl.60; TR 82; opzn. 5; SKUT 71 kł OB+2; SP B AT 1 ZBROJA TŁÓW: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 52/50; WYP 50/50/50 ZBROJA GŁOWA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 52/50; WYP 150/150/150	Klesh; WSZYSTKOŻERCA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 995; SF 228; ZR 94; SZ 84; INT 42; MD 51; UM 35; CH 71; PR 111; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-81 2-82 3-78 4-122 5-77 6-177 7-167 8-142 9-152 10-162 Amg 0 BROŃ 1: Klesh szczęki ; bgl.124; TR 156; opzn. 5; SKUT 117 kł OB+5; SP S AT 1 ZBROJA TŁÓW: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 89/84; WYP 60/60/60 ZBROJA GŁOWA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 89/84; WYP 180/180/180
Klesh; WSZYSTKOŻERCA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 905; SF 173; ZR 68; SZ 58; INT 28; MD 37; UM 25; CH 37; PR 77; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-62 3-59 4-104 5-59 6-152 7-142 8-117 9-127 10-137 Amg 0 BROŃ 1: Klesh szczęki ; bgl.68; TR 92; opzn. 5; SKUT 73 kł OB+2; SP B AT 1 ZBROJA TŁÓW: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 60/58; WYP 50/50/50 ZBROJA GŁOWA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 60/58; WYP 150/150/150	Klesh; WSZYSTKOŻERCA; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 1025; SF 244; ZR 102; SZ 92; INT 44; MD 53; UM 35; CH 83; PR 123; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-87 2-88 3-84 4-128 5-83 6-186 7-176 8-151 9-161 10-171 Amg 0 BROŃ 1: Klesh szczęki ; bgl.132; TR 166; opzn. 5; SKUT 151 kł OB+7; SP S AT 1 ZBROJA TŁÓW: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 99/92; WYP 60/60/60 ZBROJA GŁOWA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 99/92; WYP 180/180/180
Klesh; WSZYSTKOŻERCA; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 935; SF 181; ZR 76; SZ 66; INT 30; MD 39; UM 25; CH 49; PR 89; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-69 3-66 4-111 5-66 6-161 7-151 8-126 9-136 10-146 Amg 0 BROŃ 1: Klesh szczęki ; bgl.81; TR 106; opzn. 5; SKUT 105 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA TŁÓW: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 71/66; WYP 50/50/50 ZBROJA GŁOWA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 71/66; WYP 150/150/150	Klesh; WSZYSTKOŻERCA; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 1070; SF 280; ZR 115; SZ 105; INT 51; MD 60; UM 40; CH 100; PR 140; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-95 2-96 3-91 4-135 5-90 6-200 7-190 8-165 9-175 10-185 Amg 0 BROŃ 1: Klesh szczęki ; bgl.150; TR 189; opzn. 5; SKUT 160 kł OB+7; SP S AT 1 ZBROJA TŁÓW: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 112/105; WYP 70/70/70 ZBROJA GŁOWA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 112/105; WYP 210/210/210

KOBRA PANCERNA -SARGON

RASA: Kobra pancerna -Sargon; CHAR: każdy Praworzadny TYP: magiczny

WZROST :750-1500; WAGA :550-1850

ŻYW 5000; SF 800; ZR 30; SZ 70; INT 50; MD 50; UM 25; CH 75; PR 50

SKÓRA: OB 200; WYP 550 KŁ ;550 TN; 550 OB +50/POZ

BIEGŁOŚCI :PYSK 25; 0 0; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 3: +20

WYGLĄD: Kobra Pancerna zwana często tylko Sargon jest jednym z najbardziej niebezpiecznych i niezniszczalnych istot innoplanowych pozostawianych przez siły Prawa na Planach Materialnych. Wyglądem swoim raczej przypomina typową kobrą, jednak cechują ją monstrialne wymiary, duża grubość i charakterystyczna łuska.

To właśnie dzięki niej istota ta zyskała swą nazwę, gdyż w praktyce łuska ta przypomina pancerz kostny o dużych, płaskich, guzowatych, kwadratowych wybrzuszeniach. Jego twardość jest niesamowita, zaś dzięki magii utrzymuje też nienaganną elastyczność (brak ograniczeń do ZR i SZ).

Głowa Sargona jest równie (o ile nie bardziej) pancerna, przytym raczej większa niż być powinna. Zaopatrzona jest w małe niebieski oczy.

Całe ubarwienie ciała najczęściej jest oliwkowo-zielone, rzadziej oliwkowo-stalowe lub inne.

Sargon, podobnie jak inne kobry posiada umiejętności unoszenia pionowo i rozplaszczania przedniej części ciała.

TRYB ŻYCIA: Jak głoszą legendy Kobra Pancerna została stworzona przez nieznane już siły Praworzadności jako strażnik i obrońca przed pochodem CHAOSU. Nie znane są obecnie losy tych zmagają, jednak poprzez swą przydatność i niezniszczalność została sobie upodobana przez wielu Bogów. Na Planach Materialnych najczęściej służy do obrony skarbców, sanktuariów lub innych niezmiernie ważnych miejsc. Z reguły nie jest agresywna. W walce z innymi istotami posługują się zarówno swym jadem, jak i wieloma innymi zdolnościami (np. z racji wielkości Kobry Pancerne są w stanie atakować tak, jakby miały też zasięg 2). Zabita (jeśli kompletnie nie zostanie zdematerializowana na danym Planie Egzystencji) odradza się automatycznie po 5 latach i często (jeśli etos jej na to pozwala) idzie zemścić się na swych zabójcach.

Niekiedy Sargony są używane przez potężne istoty jako Gwardia Przyboczna lub wierzchowce, rzadziej do prowadzenia wojsk antycznych istot. Większość tych istot posługuje się między sobą Mową Prawa (4 stopień trudności językowej), aczkolwiek znają też Dawną Mowę.

Sargony są "naturalnie" nieśmiertelne (dopóki całkowicie się je nie zgładzi), ponadto nie potrzebują jeść (choć mogą). Latami też (jeśli muszą) potrafią nie oddychać (kumulują oddech). Wadą ich jest to, że się nie rozmnażają, jednak są w stanie być klonowane przez niezmiernie potężne istoty za pomocą specjalistycznych czarów (3-5 Krąg Magii Specjalnej).

Uwaga: Skóra Sargona umiejętnie wyprawiona pozwala robić ubrania o obronie i wyparowaniach równych połowie użytego do tego celu monstra. Taka skóra nadal zachowuje swą magiczność i elastyczność (brak ograniczeń), ponadto połowi większość niekorzystnych czynników fizycznych.

WYSTĘPOWANIE: Normalnie Kobry Pancerne nie można spotkać, jednak prawdopodobne jest ich znalezienie w przepastnych labiryntach, grobowcach lub Katakumbach. Poza wyjątkowymi sytuacjami spotyka się je praktycznie tylko pojedynczo (0-8p.)

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobywcy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).

* doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

* doskonały wzrok - postać posiada wyostrzony wzrok, dzięki czemu widzi na dwukrotnie większą odległość niż normalnie.

* stała infrawizja (zasięg SZ w metrach)

* ząby jadowe: W momencie ukąszenia dostarczają jad, który :

- przenosi w stały letarg każdą istotą (też martwiaki), która nie odeprze (w przeciągu najbliższych 1-5 rund - co rundą)

go %-owym rzutem na 1/10 Zakłąć.

* 50% AntyMagii

* Aura Ewidentności (zależnie od charakteru Zła, Neutralna lub Dobra): Jakakolwiek istota o przeciwnym charakterze, która nie przełamie zaklęcia (%-owym rzutem na połowę odporności na zaklęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.

* Aura Prawa -jakakolwiek istota o nie praworzadnym charakterze, która nie przełamie zaklęcia (%-owym rzutem na połowę odporności na zaklęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.

* Promień ognia (zianie ogniem) - zamiast ataku jest w stanie wysłać raz na 1-50 rund kierunkową wiązką białych płomieni. Ich temperatura spopiela każdą istotą, która nie odeprze ognia (%-owym rzutem na połowę odporności nr.8), a w wypadku odparcia zadaje 550 [+/- 2-100] ran (1/10 tego to uszkodzenia na zbroję i inne przedmioty znajdujące się przy ofierze ataku).



* gruba skóra -dziesięciokrotnie zmniejsza wszelkie efekty raniące czynników fizycznych (nie dotyczy ciosów bronią, itp.).
 * przygniatacie - postać, która nie odskoczy (%-owy rzut na ZR akt) przed pełną wężem zostaje obalona i przygnieciona ciałem węża. W każdej rundzie takiego duszenia postać otrzymuje 1-100 ran + b. do ran z SF węża zredukowany o b. do ran z wolnej SF ofiary. Ilość tych ran jest ponadto zmniejszana o połowę wartości wyparowań obuchowych ofiary.

Uwaga: Naraz może być tylko duszona 1 istota (poniżej 2 metrów długości) na każde 5 metrów długości węża.

Kobra pancerna -Sargon; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR każdy Praworządny Pdośw. ZYW 5125; SF 925; ZR 70; SZ 110; INT 55; MD 60; UM 30; CH 100; PR 75; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-297 2-298 3-294 4-297 5-272 6-625 7-625 8-625 9-610 10-625 Amg 0 BRON 1: Kobra panc. Pysk ; bgt.85; TR 184; opżn. 2; SKUT 306 kł OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 230/220; WYP 550/550/550	Kobra pancerna -Sargon; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR każdy Praworządny Pdośw. ZYW 5325; SF 1090; ZR 98; SZ 138; INT 71; MD 76; UM 40; CH 140; PR 115; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-324 2-324 3-320 4-322 5-297 6-676 7-676 8-676 9-661 10-676 Amg 0 BRON 1: Kobra panc. Pysk ; bgt.155; TR 273; opżn. 2; SKUT 384 kł OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 263/248; WYP 850/850/850
Kobra pancerna -Sargon; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR każdy Praworządny Pdośw. ZYW 5175; SF 955; ZR 76; SZ 116; INT 57; MD 62; UM 30; CH 110; PR 85; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-302 2-303 3-299 4-302 5-277 6-638 7-638 8-638 9-623 10-638 Amg 0 BRON 1: Kobra panc. Pysk ; bgt.100; TR 203; opżn. 2; SKUT 313 kł OB+10; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 236/226; WYP 650/650/650	Kobra pancerna -Sargon; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR każdy Praworządny Pdośw. ZYW 5375; SF 1120; ZR 104; SZ 144; INT 73; MD 78; UM 40; CH 150; PR 125; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-332 2-332 3-328 4-330 5-305 6-689 7-689 8-689 9-674 10-689 Amg 0 BRON 1: Kobra panc. Pysk ; bgt.165; TR 287; opżn. 2; SKUT 392 kł OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 269/254; WYP 950/950/950
Kobra pancerna -Sargon; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR każdy Praworządny Pdośw. ZYW 5225; SF 985; ZR 82; SZ 122; INT 59; MD 64; UM 30; CH 120; PR 95; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-310 2-311 3-307 4-310 5-285 6-651 7-651 8-651 9-636 10-651 Amg 0 BRON 1: Kobra panc. Pysk ; bgt.110; TR 216; opżn. 2; SKUT 321 kł OB+10; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 242/232; WYP 750/750/750	Kobra pancerna -Sargon; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR każdy Praworządny Pdośw. ZYW 5450; SF 1180; ZR 115; SZ 155; INT 80; MD 85; UM 45; CH 165; PR 140; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-340 2-340 3-336 4-337 5-312 6-708 7-708 8-708 9-693 10-708 Amg 0 BRON 1: Kobra panc. Pysk ; bgt.200; TR 329; opżn. 2; SKUT 445 kł OB+20; SP 2S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 285/265; WYP 1050/1050/1050

KOŃ BOJOWY

RASA: Koń bojowy; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :150-200; WAGA :500-1000

ŻYW 400; SF 300; ZR 15; SZ 65; INT 10; MD 10; UM 0; CH 0; PR 20

SKÓRA: OB 6; WYP 15 KŁ ;20 TN; 30 OB

BIEGŁOŚCI : BIEGŁOŚCI :PYSK 15 (SKUT 15tn OB+10, uszk x1, opźn. 6sg)

KOPYTA 15 (SKUT 90ob OB+15, uszk x1, opźn. 5sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 4: +10 6: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Koń bojowy, wywodzący się bezpośrednio od konia ciężkiego (jucznego), to udomowiony przedstawiciel ssaków z grupy nieparzystokopytnych. Odnacza się solidnymi wymiarami, masywną, aczkolwiek zgrabną budową i grubymi (jak na konia) nogami. Głowa gruba i ciężka, ciało mięsiste. Chód krótki, raczej ciężki, aczkolwiek nie pozbawiony gracji.

TRYB ŻYCIA: Koń ten, to typowy przedstawiciel udomowionych do celów wojskowych przeżuwaczy. Jako niezmiernie łatwe w hodowli zwierzę nie spotyka się go praktycznie poza siedzibami cywilizowanych ras humanoidalnych. Tam też, szczególnie przez ludzi, reptillionów, rzadziej i przez elitę orków traktowany jest jako zwierzę noszące na swym grzbiecie odzianych w stal rycerzy. Z racji swego szkolenia jako zwierzę bojowe, konie te stały się słabo wrażliwe na strach i ból, ponadto z reguły są bardzo posłuszne dosiadającym je jeźdźcom. Nadmiernie nieeksploatowany dożywa 25–35 lat.

WYSTĘPOWANIE: Występuje praktycznie tylko tam, gdzie się je hoduje; bardzo rzadko zdziczałe osobniki spotyka się w pobliżu miast (1–5 z 0–6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).

✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.

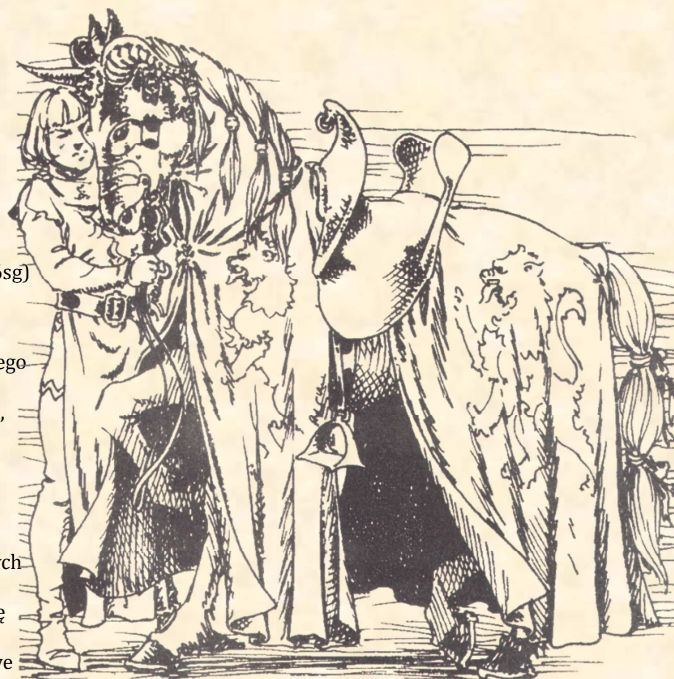
✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.

✓ odporność na strach: z racji swego wyszkolenia posiadają podwójną odporność na strach (tzn każdorazowo sprawdzając swą odporność na strach wykonują dodatkowy rzut obronny przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany).

Uwaga: w momencie, gdy koń do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%–owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %–owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).



Koń bojowy; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 450; SF 380; ZR 55; SZ 115; INT 40; MD 40; UM 25; CH 25; PR 45; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-59 2-39 3-35 4-70 5-35 6-113 7-103 8-113 9-98 10-103 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.65; TR 108; opźn. 6; SKUT 102 tn OB+0; SP B AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.65; TR 108; opźn. 5; SKUT 140 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 11/11; WYP 15/20/30	Koń bojowy; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 530; SF 466; ZR 89; SZ 155; INT 56; MD 62; UM 35; CH 71; PR 91; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-81 2-62 3-57 4-91 5-56 6-144 7-134 8-144 9-129 10-134 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.113; TR 168; opźn. 6; SKUT 131 tn OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.108; TR 163; opźn. 5; SKUT 206 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 45/45; WYP 15/20/30
Koń bojowy; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 470; SF 392; ZR 63; SZ 125; INT 42; MD 44; UM 25; CH 37; PR 57; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-64 2-44 3-40 4-75 5-40 6-121 7-111 8-121 9-106 10-111 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.71; TR 116; opźn. 6; SKUT 105 tn OB+0; SP B AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.71; TR 116; opźn. 5; SKUT 143 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 19/19; WYP 15/20/30	Koń bojowy; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 550; SF 478; ZR 97; SZ 165; INT 58; MD 66; UM 35; CH 83; PR 103; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-87 2-68 3-63 4-97 5-62 6-152 7-142 8-152 9-137 10-142 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.129; TR 186; opźn. 6; SKUT 141 tn OB+0; SP S AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.124; TR 181; opźn. 5; SKUT 209 ob OB+15; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 53/53; WYP 15/20/30
Koń bojowy; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 490; SF 404; ZR 71; SZ 135; INT 44; MD 48; UM 25; CH 49; PR 69; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-70 2-50 3-46 4-81 5-46 6-129 7-119 8-129 9-114 10-119 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.82; TR 129; opźn. 6; SKUT 116 tn OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.77; TR 124; opźn. 5; SKUT 191 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 27/27; WYP 15/20/30	Koń bojowy; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 580; SF 510; ZR 110; SZ 180; INT 65; MD 75; UM 40; CH 100; PR 120; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-95 2-76 3-70 4-104 5-69 6-164 7-154 8-164 9-149 10-154 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.145; TR 207; opźn. 6; SKUT 149 tn OB+0; SP S AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.140; TR 202; opźn. 5; SKUT 262 ob OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 66/66; WYP 15/20/30

KOŃ DEMONICZNY

RASA: Koń demoniczny; CHAR: ntr zły (ewid) TYP: magiczny

WZROST :170-200; WAGA :500-1000

ŻYW 1000; SF 400; ZR 25; SZ 75; INT 30; MD 25; UM 50; CH 25; PR 40

SKÓRA: OB 15; WYP 35 KŁ ;55 TN; 75 OB

BIEGŁOŚCI : BIEGŁOŚCI :PYSK 25 (SKUT 15tn OB+10, uszk x1, opzn. 6sg)

KOPYTA 25 (SKUT 120ob OB+25, uszk x1, opzn. 5sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 4: +10 10: +10

WYGLĄD: Demoniczny Koń, to odmiana konia bojowego, która wychowywała się na jednym z Ewidentnie Złych Planów Egzystencji, jako istota przeznaczona do służby Czarnemu Rycerzowi. Wygląd tego konia przypomina typowego konia bojowego, jest jednak od niego wyższy, szczuplejszy i jakby idealny w kształtach. Maść sierści i ciała prawie wyłącznie jest czarna w różnych odcieniach, niekiedy z różnego rodzaju plamami. Grzywa i ogon niekiedy ciemne (czarne), rzadko srebrne. Bardzo rzadko można spotkać inaczej ubarwione Demoniczne Konie (np. Odwrotnie). Chód jego jest płynny i pełny gracji, często wygląda, jakby wogóle nie stąpał po ziemi (co niekiedy zresztą bywa prawdą).

TRYB ŻYCIA: Demoniczny Koń, to zwierzę, które życie swe spędziło na jednym z Ewidentnie Złych Planów Egzystencji. Zdobycie jego przez Czarnego Rycerza jest jednym z najbardziej prestiżowych osiągnięć, szczególnie, że zdobywa go praktycznie raz w życiu.

Demoniczny Koń na Materialny Plan Egzystencji może zostać zesłany tylko w określonym celu i wyłącznie przez przepotężne istoty (najczęściej są to Bogowie). Jeżeli Bóstwo opiekujące się danym Czarnym Rycerzem uzna, że zasłużył on na nagrodę i/lub potrzebuje on sprzymierzeńca do jakiejś niezmiernie ważnej misji, to jednorazowo jest w stanie zesłać Czarnemu Rycerzowi informację, gdzie może na niego oczekiwać jego święty wierzchowiec. W wypadkach, gdy Czarny Rycerz z własnej winy nie dotrze do takiego konia, często jest on bezpowrotnie zabierany z powrotem (by nie dostać się w niepowołane "szpony"). Każdy Demoniczny Koń w zachowaniu i zwyczajach nie jest do odróżnienia od zwykłego bojowego konia, jednak w sytuacjach stresowych lub na życzenie

jeźdźca jest w stanie uaktywnić swe nadprzyrodzone właściwości. Część z nich posiada samoistnie, zaś inne zostają mu jakby przydzielane w momencie wysyłania go czarnemu rycerzowi. Na planie Materialnym demoniczne konie nie starzeją się, mogą się swobodnie rozmnażać (ich potomstwo traktuje się jako typowe konie bojowe, z tym, że o złym charakterze), jednakże nie są w stanie przyswajać doświadczenia (choć pomagając w walce absorbują przynależną sobie jego część). W wypadku śmierci konia z reguły jego ciało wraca na macierzysty Plan Egzystencji, aczkolwiek to co zostało z niego przy Czarnym Rycerzu może zostać użyte do wskrzeszenia (itp.) jego o ile odbywać się to będzie na tym jego macierzystym Planie Egzystencji. Uwaga: Niekiedy (w bardzo rzadkich wypadkach i okolicznościach) demoniczne konie mogą być przydzielane innym Praworządnym Złym funkcjom np. Półbogom, Łowcom lub Rycerzom, przy czym będą to tylko młode osobniki. Czarnym Rycerzom przydziela się konia w zależności od jego czynów i poziomów, a więc z reguły na każde 5 poziomów Czarnego Rycerza coraz to starszego konia.

WYSTĘPOWANIE: Występuje praktycznie tylko tam, gdzie znajdują się wysokopoziomowi Czarni Rycerze. Naturalnie można spotkać ich na typowych do życia koni obszarach Ewidentnie Złych Planach Egzystencji.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.

Uwaga: w momencie, gdy koń do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%-owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1-50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).

- ✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

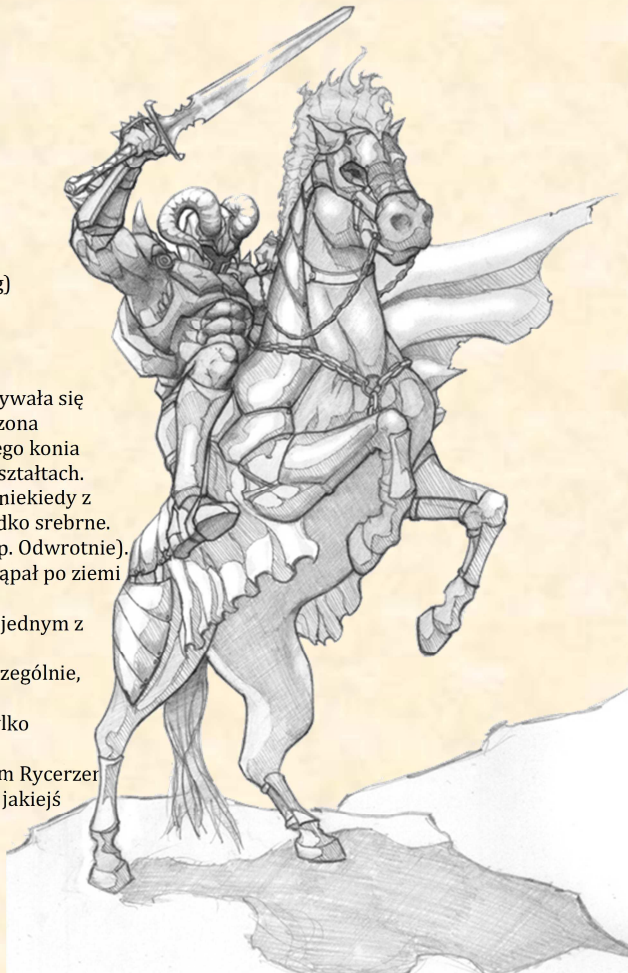
Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

- ✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %-owego rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegącym.
- ✓ odporność na strach: z racji swego wyszkolenia posiadają podwójną odporność na strach (tzn każdorazowo sprawdzając swą odporność na strach wykonują dodatkowy rzut obronny przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany).
- ✓ Aura Zła: (dobra z charakteru istota, znajdująca się w promieniu 100 metrów, która nie przełamie na połowę swej odporności zaklęcia, w danej rundzie nic nie jest w stanie zrobić przeciwko niemu)
- ✓ Wykrycie Charakteru [względem moralności] (automatycznie, w zasięgu wzroku)
- ✓ 25% Antymagia (chroniąca także jeźdźcę)
- ✓ Cechy specjalne:

W momencie wyznaczania konia Czarnemu Rycerzowi określone są też jego cechy dodatkowe. Z racji rzadkości tych cech maksymalnie powinno się przyznawać tyle cech, by suma ich numerów [kolejności] nie była większa od aktualnego poziomu doświadczenia Czarnego Rycerza [w wypadku Czarnego Rycerza-Astrologa wlicza się i poziom drugiej profesji].

Uwaga: niekiedy istnieje możliwość, o ile np. nie przekroczy to limitu poziomów, że koń Czarnego Rycerza zostanie obdarowany nową cechą.

1. Zwiększona (o b. - 50%) antyodporność Aury Zła.
2. Dwukrotnie większa niż normalnie Żywotność.
3. Zwiększona o (po) b.50 INT i MD, oraz zdolność mówienia w dowolnym języku znanym Czarnemu Rycerzowi.
4. Stały kontakt telepatyczny z Czarnym Rycerzem.



- Umiejętność chodzenia (i biegania) po powietrzu (non-stop), adekwatnie do odpowiedniego czaru kapłańskiego.
- Umiejętność teleportacji [trwa 1 rundę] bezbłędnie w każde miejsce nie oddzielone magią, po którym wcześniej stąpał już on [koń] – patrz odpowiedni czar u maga.
- Stałe Uzdrawienie – raz dziennie dokładnie o północy lub na życzenie jeźdźca, koń, jak i jego pasażer ulega Cudownemu Uzdrawieniu, które jest w stanie także zneutralizować truciznę, zregenerować utraconą część ciała lub przywrócić straconą Energię Życiową, jednakże nie ma mocy wskrzeszać nikogo więcej poza właścicielem konia [Czarnym Rycerzem].
- Stałe Odrodzenie – raz dziennie dokładnie o północy lub na życzenie jeźdźca, koń na dowolny czas może zostać odesłany na Macierzysty Plan Egzystencji, przy powrocie koń pozbywa się wszelkich ran, klątw lub złej magii go wiążącej. Tym sposobem koń też automatycznie zostaje przywrócony do życia [jeśli oczywiście jego odporność szokowa przetrwała to i o ile przyczyną śmierci nie była utrata całej Energii Życiowej].
- Umiejętność przenoszenia się pomiędzy dowolnymi Planami Egzystencji – raz dziennie dokładnie w samo południe lub na życzenie jeźdźca, na których kiedyś sam był lub z którego częstką miał do czynienia.
- Zależne od przeznaczenia jeźdźcy (np. umożliwia jeźdźcy korzystanie z przemian Półboskich, z adekwatnymi jak u półboga restrykcjami).

Koń demoniczny; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 1075; SF 480; ZR 65; SZ 125; INT 60; MD 55; UM 75; CH 50; PR 65; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-96 2-95 3-70 4-105 5-70 6-175 7-175 8-175 9-160 10-185 Amg 0 BROŃ 1: Koń Palad. Kopyta; bgł.75; TR 129; opżn. 5; SKUT 180 ob OB+12; SP B AT 1 BROŃ 2: Koń Palad. Pysk; bgł.75; TR 129; opżn. 6; SKUT 127 tn OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -,-; OB bl./dal. 42/30; WYP 35/55/75	Koń demoniczny; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 1195; SF 566; ZR 99; SZ 165; INT 76; MD 77; UM 85; CH 96; PR 111; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-121 2-121 3-95 4-129 5-94 6-211 7-211 8-211 9-196 10-221 Amg 0 BROŃ 1: Koń Palad. Kopyta; bgł.123; TR 189; opżn. 5; SKUT 261 ob OB+25; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Koń Palad. Pysk; bgł.118; TR 184; opżn. 6; SKUT 156 tn OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -,-; OB bl./dal. 89/64; WYP 35/55/75
Koń demoniczny; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 1105; SF 492; ZR 73; SZ 135; INT 62; MD 59; UM 75; CH 62; PR 77; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-102 2-101 3-76 4-111 5-76 6-184 7-184 8-184 9-169 10-194 Amg 0 BROŃ 1: Koń Palad. Kopyta; bgł.81; TR 137; opżn. 5; SKUT 243 ob OB+25; SP B AT 1 BROŃ 2: Koń Palad. Pysk; bgł.81; TR 137; opżn. 6; SKUT 138 tn OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -,-; OB bl./dal. 63/38; WYP 35/55/75	Koń demoniczny; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 1220; SF 578; ZR 107; SZ 175; INT 78; MD 81; UM 85; CH 108; PR 123; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-127 2-128 3-101 4-135 5-100 6-219 7-219 8-219 9-204 10-229 Amg 0 BROŃ 1: Koń Palad. Kopyta; bgł.139; TR 207; opżn. 5; SKUT 324 ob OB+37; SP S AT 2 BROŃ 2: Koń Palad. Pysk; bgł.134; TR 202; opżn. 6; SKUT 166 tn OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -,-; OB bl./dal. 109/72; WYP 35/55/75
Koń demoniczny; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 1135; SF 504; ZR 81; SZ 145; INT 64; MD 63; UM 75; CH 74; PR 89; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-109 2-109 3-83 4-118 5-83 6-193 7-193 8-193 9-178 10-203 Amg 0 BROŃ 1: Koń Palad. Kopyta; bgł.92; TR 150; opżn. 5; SKUT 246 ob OB+25; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Koń Palad. Pysk; bgł.87; TR 145; opżn. 6; SKUT 141 tn OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -,-; OB bl./dal. 71/46; WYP 35/55/75	Koń demoniczny; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 1280; SF 610; ZR 120; SZ 190; INT 85; MD 90; UM 90; CH 125; PR 140; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-136 2-137 3-109 4-143 5-108 6-234 7-234 8-234 9-219 10-244 Amg 0 BROŃ 1: Koń Palad. Kopyta; bgł.155; TR 228; opżn. 5; SKUT 332 ob OB+37; SP S AT 2 BROŃ 2: Koń Palad. Pysk; bgł.150; TR 223; opżn. 6; SKUT 174 tn OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -,-; OB bl./dal. 122/85; WYP 35/55/75

KOŃ JUCZNY

RASA: Koń juczny; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :150-180; WAGA :450-950

ŻYW 300; SF 200; ZR 15; SZ 55; INT 5; MD 5; UM 0; CH 0; PR 20

SKÓRA: OB 6; WYP 15 KŁ ;20 TN; 30 OB
BIEGŁOŚCI :PYSK 10 (SKUT 15tn OB+10, uszk x1, opżn. 6sg)
KOPYTA 10 (SKUT 90ob OB+15, uszk x1, opżn. 5sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 4: +10 6: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Koń juczny to udomowiony przedstawiciel ssaków z grupy nieparzystokopytnych. Odznacza się solidnymi wymiarami, masywną budową i grubymi (jak na konia) nogami, z pęciami porośniętymi grubym włosiem. Głowa gruba i ciężka, ciało otłuszczone, mięsiste. Chód krótki, ciężki.

TRYB ŻYCIA: Koń ten, to typowy przedstawiciel udomowionych przeżuwaczy. Jako niezmiernie łatwe w hodowli zwierzę nie spotyka się go praktycznie poza siedzibami cywilizowanych ras humanoidalnych. Przez ludzi, reptillionów i orków traktowany jest jako zwierzę pociągowe, zaś przez ogry, gnole, olbrzymy i giganty uznawany jest jako zwierzę na mięso. Z racji swego udomowienia nie zwraca uwagi na to co się wokół niego dzieje, przez co jest praktycznie nieczuły na wszelkie niebezpieczeństwa (tzn. mało płochliwy), aczkolwiek zraniony lub przestraszony z reguły wpada w panikę uciekając aż do utraty sił. Nadmiernie nieeksploatowany dożywa 25–30 lat.

WYSTĘPOWANIE: Występuje praktycznie tylko tam, gdzie się je hodzi, rzadko zdziczałe osobniki spotyka się w pobliżu miast (1–5 z 0–6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafia) podwójną ilość ran.

✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

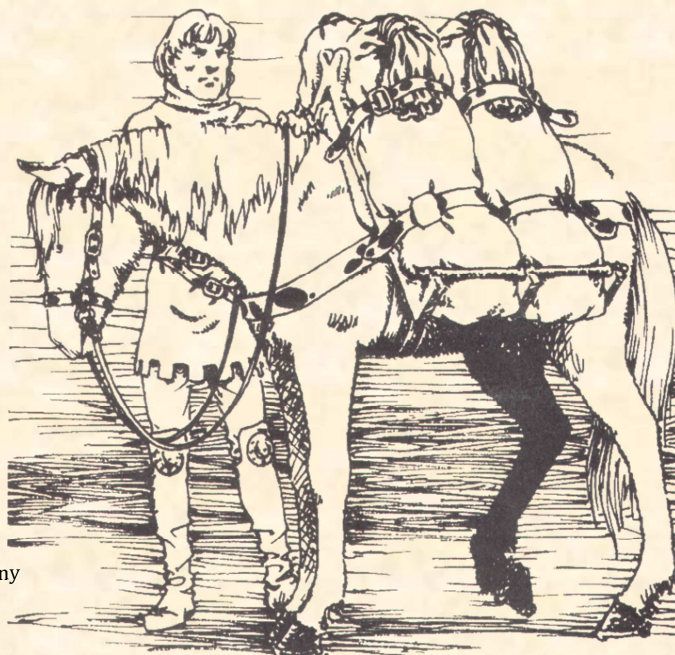
Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

Kryształy Czasu Strona 197 z 285 Księga Mistrza Gry

✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona

✓ pozytywnego %rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.

Uwaga: w momencie, gdy koń do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%-owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).



Koń juczny; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 350; SF 280; ZR 55; SZ 105; INT 35; MD 35; UM 25; CH 25; PR 45; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-32 3-29 4-64 5-29 6-93 7-83 8-93 9-78 10-83 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.55; TR 88; opżn. 6; SKUT 77 tn OB+0; SP B AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.55; TR 88; opżn. 5; SKUT 115 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 11/11; WYP 15/20/30	Koń juczny; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 430; SF 366; ZR 89; SZ 145; INT 51; MD 57; UM 35; CH 71; PR 91; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-55 3-51 4-85 5-50 6-124 7-114 8-124 9-109 10-114 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.103; TR 148; opżn. 6; SKUT 106 tn OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.98; TR 143; opżn. 5; SKUT 181 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 45/45; WYP 15/20/30
Koń juczny; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 370; SF 292; ZR 63; SZ 115; INT 37; MD 39; UM 25; CH 37; PR 57; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-57 2-37 3-34 4-69 5-34 6-101 7-91 8-101 9-86 10-91 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.61; TR 96; opżn. 6; SKUT 80 tn OB+0; SP B AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.61; TR 96; opżn. 5; SKUT 118 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 19/19; WYP 15/20/30	Koń juczny; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 450; SF 378; ZR 97; SZ 155; INT 53; MD 61; UM 35; CH 83; PR 103; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-81 2-62 3-57 4-91 5-56 6-132 7-122 8-132 9-117 10-122 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.119; TR 166; opżn. 6; SKUT 109 tn OB+0; SP SAT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.114; TR 161; opżn. 5; SKUT 184 ob OB+15; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 53/53; WYP 15/20/30
Koń juczny; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 390; SF 304; ZR 71; SZ 125; INT 39; MD 43; UM 25; CH 49; PR 69; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-44 3-40 4-75 5-40 6-109 7-99 8-109 9-94 10-99 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.72; TR 109; opżn. 6; SKUT 83 tn OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.67; TR 104; opżn. 5; SKUT 121 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 27/27; WYP 15/20/30	Koń juczny; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 480; SF 410; ZR 110; SZ 170; INT 60; MD 70; UM 40; CH 100; PR 120; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-89 2-70 3-64 4-98 5-63 6-144 7-134 8-144 9-129 10-134 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.135; TR 187; opżn. 6; SKUT 124 tn OB+0; SP SAT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.130; TR 182; opżn. 5; SKUT 237 ob OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 66/66; WYP 15/20/30

KOŃ LEŚNY

RASA: Koń leśny; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :140-170; WAGA :350-450

ŻYW 200; SF 150; ZR 20; SZ 75; INT 5; MD 5; UM 0; CH 10; PR 20

SKÓRA: OB 6; WYP 15 KŁ ;20 TN; 30 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 10 (SKUT 15tn OB+10, uszk x1, opżn. 6sg)

KOPYTA 10 (SKUT 90ob OB+15, uszk x1, opżn. 5sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 4: +20 6: +10 8: +10

WYGLĄD: Koń leśny to dziki przedstawiciel ssaków z grupy nieparzystokopytnych. Odnacza się drobnymi wymiarami, krótką stojącą grzywą i ciemnobrązową karnacją ciała. Sierść z wyjątkiem grzywy krótka i gładka. Ogon długi, srebrny.

TRYB ŻYCIA: Koń ten, to typowy przedstawiciel leśnych przeżuwaczy. Jako niezmiernie płochliwe zwierzę bardzo stroni od miejsc cywilizowanych. Z reguły rzuca się do ucieczki przy najmniejszym zaniepokojeniu (np. wyczuwając obcy zapach). Żyje stadami, jednak na terenach bogatych w agawę można go spotkać tabunami. Dożywa 25–30 lat.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej wszelkiego typu dzikie lasy (stada 2–20 sztuk z 0–6p.) i niecywilizowane równiny (tabuny 20–2000 osobników z 0–6p.). Pojedyncze sztuki (1–5 z 0–6p.) spotkać można także na leśnych drogach.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI: ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).

✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

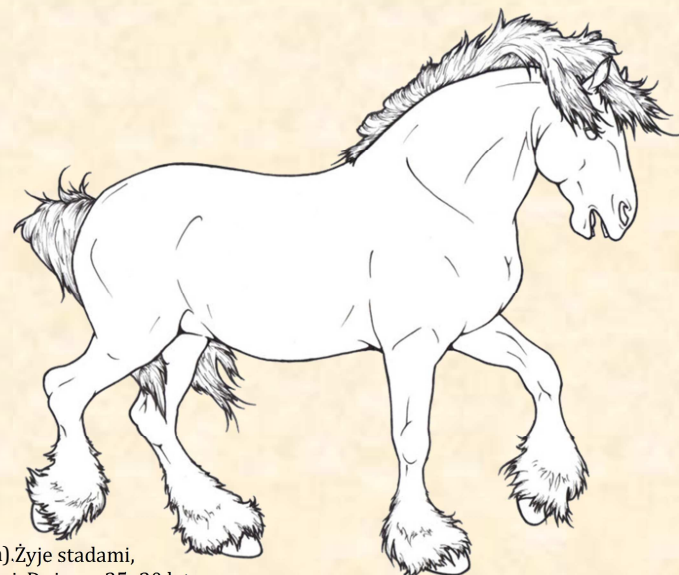
✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.

✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto jej wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

✓ trutowanie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %rztu na ZR i trafi w leżącego) przed biegącym.

Uwaga: w momencie, gdy koń do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%–owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %–owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).



Koń leśny; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 250; SF 230; ZR 60; SZ 125; INT 35; MD 35; UM 25; CH 35; PR 45; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-47 2-27 3-24 4-69 5-24 6-78 7-68 8-78 9-53 10-68 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.60; TR 89; opżn. 6; SKUT 64 tn OB+0; SP B AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.60; TR 89; opżn. 5; SKUT 102 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 16/16; WYP 15/20/30	Koń leśny; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 330; SF 316; ZR 94; SZ 165; INT 51; MD 57; UM 35; CH 81; PR 91; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-70 2-50 3-46 4-90 5-45 6-109 7-99 8-109 9-84 10-99 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.108; TR 149; opżn. 6; SKUT 149 tn OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.103; TR 144; opżn. 5; SKUT 169 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 50/50; WYP 15/20/30
Koń leśny; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 270; SF 242; ZR 68; SZ 135; INT 37; MD 39; UM 25; CH 47; PR 57; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-32 3-29 4-74 5-29 6-86 7-76 8-86 9-61 10-76 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.66; TR 97; opżn. 6; SKUT 67 tn OB+0; SP B AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.66; TR 97; opżn. 5; SKUT 105 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 24/24; WYP 15/20/30	Koń leśny; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 350; SF 328; ZR 102; SZ 175; INT 53; MD 61; UM 35; CH 93; PR 103; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-76 2-57 3-52 4-96 5-51 6-117 7-107 8-117 9-92 10-107 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.124; TR 167; opżn. 6; SKUT 97 tn OB+0; SP SAT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.119; TR 162; opżn. 5; SKUT 172 ob OB+15; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 58/58; WYP 15/20/30
Koń leśny; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 290; SF 254; ZR 76; SZ 145; INT 39; MD 43; UM 25; CH 59; PR 69; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-58 2-39 3-35 4-80 5-35 6-94 7-84 8-94 9-69 10-84 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.77; TR 110; opżn. 6; SKUT 78 tn OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.72; TR 105; opżn. 5; SKUT 108 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 32/32; WYP 15/20/30	Koń leśny; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 380; SF 360; ZR 115; SZ 190; INT 60; MD 70; UM 40; CH 110; PR 120; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-84 2-65 3-59 4-103 5-58 6-129 7-119 8-129 9-104 10-119 Amg 0 BROŃ 1: Koń. pysk ; bgl.140; TR 187; opżn. 6; SKUT 112 tn OB+0; SP SAT 1 BROŃ 2: Koń. kopyta ; bgl.135; TR 182; opżn. 5; SKUT 225 ob OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 71/71; WYP 15/20/30

KOŃ PALADYŃSKI

RASA: Koń paladyński; CHAR: ntr dbr (ewid) TYP: magiczny

WZROST :170-200; WAGA :500-1000

ŻYW 1000; SF 400; ZR 25; SZ 75; INT 30; MD 25; UM 50; CH 25; PR 40

SKÓRA: OB 15; WYP 35 KŁ ;55 TN; 75 OB

BIEGŁOŚCI : BIEGŁOŚCI :PYSK 25 (SKUT 15tn OB+10, uszk x1, opzn. 6sg)

KOPYTA 25 (SKUT 120ob OB+25, uszk x1, opzn. 5sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 4: +10 10: +10

WYGLĄD: Koń Paladyński, to odmiana konia bojowego, która wychowywała się na jednym z Ewidentnie Dobrych Planów Egzystencji, jako istota przeznaczona do służby Paladynowi. Wygląd tego konia przypomina typowego konia bojowego, jest jednak od niego wyższy, szczuplejszy i jakby idealny w kształtach. Maść sierści i ciała prawie wyłącznie jest biała w różnych odcieniach, niekiedy z różnego rodzaju plamami. Grzywa i ogon niekiedy srebrne, rzadko ciemne (czarne). Bardzo rzadko można spotkać inaczej ubarwione Konie Paladyńskie (np. Odwrotnie). Chód jego jest płynny i pełny gracji; często wygląda, jakby wogóle nie stąpał po ziemi (co niekiedy zresztą bywa prawdą).

TRYB ŻYCIA: Koń Paladyński, to zwierzę, które życie swe spędziło na jednym z Ewidentnie Dobrych Planów Egzystencji. Zdobyć go przez Paladyna jest jednym z najbardziej prestiżowych osiągnięć, szczególnie, że zdobywa go praktycznie raz w życiu. Koń paladyński na Materialny Plan Egzystencji może zostać zesłany tylko w określonym celu i wyłącznie przez przepiękne istoty (najczęściej są to Bogowie). Jeżeli Bóstwo opiekujące się danym Paladynem uzna, że zasłużył on na nagrodę i/lub potrzebuje on sprzymierzeńca do jakiejś niezmiernie ważnej misji, to jednorazowo jest w stanie zesłać Paladynowi informację, gdzie może na niego oczekiwać jego święty wierzchowiec. W wypadkach, gdy Paladyn z własnej winy nie dotrze do takiego konia, często jest on bezpowrotnie zabierany z powrotem (by nie dostać się w niepowołane "szpony"). Każdy koń Paladyński w zachowaniu i zwyczajach nie jest do odróżnienia od zwykłego bojowego konia, jednak w sytuacjach stresowych lub na życzenie jeźdźcy jest w stanie uaktywnić swe nadprzyrodzone właściwości. Część z nich posiada samoistnie, zaś inne zostają mu jakby przydzielane w momencie wysyłania go paladynowi. Na planie Materialnym konie paladyńskie nie starzeją się, mogą się swobodnie rozmnażać (ich potomstwo traktuje się jako typowe konie bojowe, z tym, że o dobrym charakterze), jednakże nie są w stanie przyswajać doświadczenia (choć pomagając w walce absorbują przynależną sobie jego część). W wypadku śmierci konia z reguły jego ciało wraca na macierzysty plan Egzystencji, aczkolwiek to co zostało z niego przy Paladynie może zostać użyte do wskrzeszenia (itp.) jego o ile odbywać się to będzie na tym jego macierzystym Planie Egzystencji. Uwaga: Niekiedy (w bardzo rzadkich wypadkach i okolicznościach) konie paladyńskie mogą być przydzielane innym Praworządnym Dobrych funkcjom np. Półbogom, Łowcom lub Rycerzom, przy czym będą to tylko młode osobniki. Paladynom przydziela się konia w zależności od jego czynów i poziomów, a więc z reguły na każde 5 poziomów Paladyna coraz to starszego konia.

WYSTĘPOWANIE: Występuje praktycznie tylko tam, gdzie znajdują się wysokopoziomowi Paladyni. Naturalnie można spotkać ich na typowych do życia koni obszarach Ewidentnie Dobrych Planach Egzystencji.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).

✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.

Uwaga: w momencie, gdy koń do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%-owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1-50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).

✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskończy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %-owego rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.

✓ odporność na strach: z racji swego wyszkolenia posiadają podwójną odporność na strach (tzn każdorazowo sprawdzając swą odporność na strach wykonują dodatkowy rzut obronny przed strachem, jeśli poprzedni był nieudany).

✓ Aura Dobra: (zła z charakteru istota, znajdująca się w promieniu 100 metrów, która nie przełamie na połowę swej odporności zaklęcia, w danej rundzie nic nie jest w stanie zrobić przeciwko niemu).

✓ Wykrycie Charakteru [względem moralności] (automatycznie, w zasięgu wzroku)

✓ 25% Antymagia (chroniąca także jeźdźcę)

✓ Cechy specjalne:

W momencie wyznaczania konia Paladynowi określone są też jego cechy dodatkowe. Z racji rzadkości tych cech maksymalnie powinno się przyznawać tyle cech, by suma ich numerów [kolejności] nie była większa od aktualnego poziomu doświadczenia Paladyna [w wypadku Paladyna-Astrologa wlicza się i poziom drugiej profesji].

Uwaga: niekiedy istnieje możliwość, o ile np. nie przekroczy to limitu poziomów, że koń Paladyna zostanie obdarowany nową cechą

1. Zwiększona (o b. – 50%) antyodporność Aury Dobra.

2. Dwukrotnie większa niż normalnie Żywotność

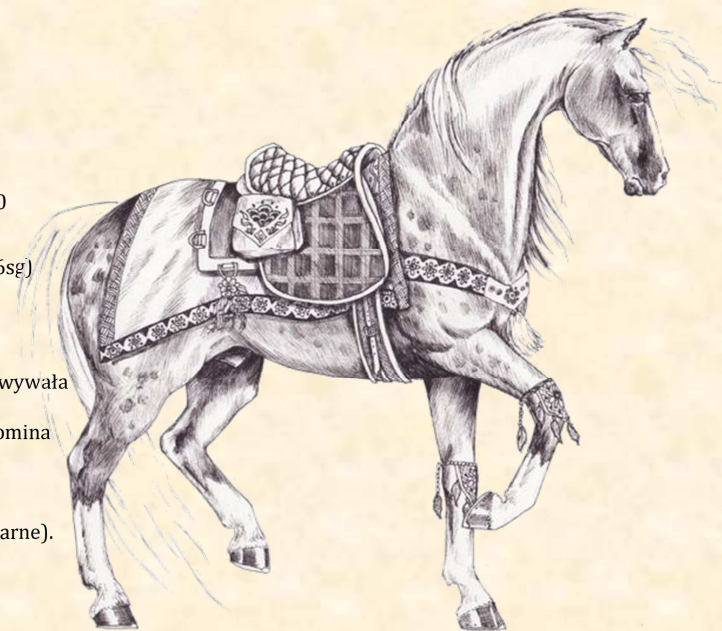
3. Zwiększona o (po) b.50 INT i MD, oraz zdolność mówienia w dowolnym języku znanym Paladynowi.

4. Stały kontakt telepatyczny z Paladynem

5. Umiejętność chodzenia (i biegania) po powietrzu (non-stop), adekwatnie do odpowiedniego czaru kapłańskiego.

6. Umiejętność teleportacji [trwa 1 rundę] – bezbłędnie w każde miejsce nie oddzielone magią, po którym wcześniej stąpał już on [koń] – patrz odpowiedni czar u maga.

7. Stałe Uzdrawienie – raz dziennie dokładnie w samo południe lub na życzenie jeźdźcy, koń, jak i jego pasażer ulega Cudownemu Uzdrawieniu, które jest w stanie także zneutralizować truciznę, zregenerować utraconą część ciała lub przywrócić straconą Energię Życiową, jednakże nie ma mocy wskrzeszać nikogo więcej poza właścicielem konia



- [Paladynem].
8. Stałe Odrodzenie – raz dziennie dokładnie w samo południe lub na życzenie jeźdźca, koń na dowolny czas może zostać odesłany na Macierzysty Plan Egzystencji, przy powrocie koń pozbywa się wszelkich ran, kłátw lub złej magii go wiążącej; Tym sposobem koń też automatycznie zostaje przywrócony do życia [jeśli oczywiście jego odporność szokowa przetrwała to i o ile przyczyną śmierci nie była utrata całej Energii Życiowej].
9. Umiejętność przenoszenia się pomiędzy dowolnymi Planami Egzystencji – raz dziennie dokładnie w samo południe lub na życzenie jeźdźca), na których kiedyś sam był lub z którego częstką miał do czynienia.
- Kryształy Czasu Strona 199 z 285 Księga Mistrza Gry
10. Zależne od przeznaczenia jeźdźca (np. umożliwia jeźdźcowi korzystanie z przemian Półboskich, z adekwatnymi jak u półboga restrykcjami).

Koń paladyński; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ZYW 1075; SF 480; ZR 65; SZ 125; INT 60; MD 55; UM 75; CH 50; PR 65; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-96 2-95 3-70 4-105 5-70 6-175 7-175 8-175 9-160 10-185 Amg 0 BROŃ 1: Koń Palad. Kopyta; bgł.75; TR 129; opżn. 5; SKUT 180 ob OB+12; SP B AT 1 BROŃ 2: Koń Palad. Pysk; bgł.75; TR 129; opżn. 6; SKUT 127 tn OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -,-; OB bl./dal. 42/30; WYP 35/55/75	Koń paladyński; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ZYW 1195; SF 566; ZR 99; SZ 165; INT 76; MD 77; UM 85; CH 96; PR 111; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-121 2-121 3-95 4-129 5-94 6-211 7-211 8-211 9-196 10-221 Amg 0 BROŃ 1: Koń Palad. Kopyta; bgł.123; TR 189; opżn. 5; SKUT 261 ob OB+25; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Koń Palad. Pysk; bgł.118; TR 184; opżn. 6; SKUT 156 tn OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -,-; OB bl./dal. 89/64; WYP 35/55/75
Koń paladyński; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ZYW 1105; SF 492; ZR 73; SZ 135; INT 62; MD 59; UM 75; CH 62; PR 77; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-102 2-101 3-76 4-111 5-76 6-184 7-184 8-184 9-169 10-194 Amg 0 BROŃ 1: Koń Palad. Kopyta; bgł.81; TR 137; opżn. 5; SKUT 243 ob OB+25; SP B AT 1 BROŃ 2: Koń Palad. Pysk; bgł.81; TR 137; opżn. 6; SKUT 138 tn OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -,-; OB bl./dal. 63/38; WYP 35/55/75	Koń paladyński; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ZYW 1220; SF 578; ZR 107; SZ 175; INT 78; MD 81; UM 85; CH 108; PR 123; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-127 2-128 3-101 4-135 5-100 6-219 7-219 8-219 9-204 10-229 Amg 0 BROŃ 1: Koń Palad. Kopyta; bgł.139; TR 207; opżn. 5; SKUT 324 ob OB+37; SP S AT 2 BROŃ 2: Koń Palad. Pysk; bgł.134; TR 202; opżn. 6; SKUT 166 tn OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -,-; OB bl./dal. 109/72; WYP 35/55/75
Koń paladyński; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ZYW 1135; SF 504; ZR 81; SZ 145; INT 64; MD 63; UM 75; CH 74; PR 89; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-109 2-109 3-83 4-118 5-83 6-193 7-193 8-193 9-178 10-203 Amg 0 BROŃ 1: Koń Palad. Kopyta; bgł.92; TR 150; opżn. 5; SKUT 246 ob OB+25; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Koń Palad. Pysk; bgł.87; TR 145; opżn. 6; SKUT 141 tn OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -,-; OB bl./dal. 71/46; WYP 35/55/75	Koń paladyński; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr dbr (ewid) Pdośw. ZYW 1280; SF 610; ZR 120; SZ 190; INT 85; MD 90; UM 90; CH 125; PR 140; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-136 2-137 3-109 4-143 5-108 6-234 7-234 8-234 9-219 10-244 Amg 0 BROŃ 1: Koń Palad. Kopyta; bgł.155; TR 228; opżn. 5; SKUT 332 ob OB+37; SP S AT 2 BROŃ 2: Koń Palad. Pysk; bgł.150; TR 223; opżn. 6; SKUT 174 tn OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -,-; OB bl./dal. 122/85; WYP 35/55/75

KOŚCIEJKA

RASA: Kościejka; CHAR: ntr. zły (ewid) TYP: magiczny

WZROST :20-150; WAGA :1-30

ŻYW 50; SF 30; ZR 40; SZ 60; INT 10; MD 10; UM 20; CH 0; PR 5

SKÓRA: OB 10; WYP 40 KŁ ;10 TN; 30 OB

BIEGŁOŚCI :SZCZĘKI 10; 0 0; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 3: +20 4: +20 7: +200 8: +200

WYGLĄD: Segmentowaty, złożony z wielu elementów (kości, mięśnie, ścięgna, drobne przedmioty) stwór zaliczany do insektów. Każdy z segmentów niezależnie od tego, czym jest, połączony jest z istotą (która tak naprawdę ma wygląd ślepego, długiego i oślizgłego robaka) z pomocą długich nerwów. Z tych to nerwów wrastających w element bazowy segmentu wyrastają, po dwa na każdy segment, odnóża, co daje ogólny wynik kilkudziesięciu odnóży. Na obu końcach (gdzie koniec to pojęcie względne) znajdują się ostre jak brzytwa szczęki, powstałe również dzięki nerwom centralnego elementu stwora. Gdy dany segment zostanie w pełni zaadaptowany, element centralny rozciąga nad nim cienką, przeźroczystą skórę, dzięki czemu istota jest w całości biała. Jej długość sięga od dwudziestu centymetrów do półtora metra i wyznacza ona ilość elementów, z jakich kościejka może się składać.

TRYB ŻYCIA: Odżywia się ciałami umarłych i tylko z ich elementów ma możliwość rozbudowy swego ciała. Jeśli napotka na swej drodze ciało, może się w nim zagnieździć zamiast jeść je jak typowa bestia. Po zagnieźdzeniu powoli wysysa z truchła wszystkie przydatne elementy, wrywa fragmenty kości czy też mięśni i dołącza do swego ciała. Każdy rok takiego pożywiania się (nie wiadomo dlaczego tyle) powoduje, że może on urosnąć do pełnych rozmiarów (1,5m), bądź wytworzyć dodatkowy ośrodek centralny.

Zdenerwowana albo zagrożona istota uruchamia gruczoły jadowe, znajdujące się w odnóżach. Jeden kontakt ze skórą powoduje osadzenie na niej trucizny, która w przeciągu kilku godzin powoduje przegnicie ciała i odpadnięcie od kości. Krew staje się czarną mazią, a kości kruszeją i łamią się. Wyleczenie jest możliwe, wymaga jednak drogich specyfików. Wystraszona potrafi bardzo szybko zmienić kierunek gdzie odwoł staje się głową i dość płynnie przejść z pościgu do ucieczki. Atakuje zwykle z zaskoczenia, szybko biegnąc do ofiary i wgryzając się w jej kończyny.

Rozcięta na pół bądź porąbana wciąż żyje, każdy skrawek ucieka w swoją stronę, lecz po kilku minutach ucieczki przeżywa tylko ta część, która ma ośrodek centralny. Przypadek wytworzenia dodatkowego ośrodka centralnego sprawia, że rozcięta na dwie części, każda z nich przetrwa i ucieknie w swoją stronę. Wyodrębnienie dwóch ośrodków centralnych sprawia, że kościejka może samoistnie podzielić się tworząc nowe osobniki i tak najczęściej robi. Jedym słowem zainfekowany cmentarz bądź pobojowisko, po kilkunastu latach może stać się bardzo ale to bardzo niebezpiecznym. Istoty te jako chyba jedyne z pogranicza życia i śmierci są odporne na wysysanie ENŻ, często też mniejsze osobniki można spotkać w brzuchach martwaków takich jak zombie czy zdechlaków (choć w tym przypadku ilość gazu jaką zdechłak dysponuje jest mniejsza). Bez pożywienia są w stanie przeżyć do roku, potem zastygają oraz wysychają tworząc skorupę. W skorupie owej przeżywa segment centralny, który przeobraża się w młodą kościejkę z której wychodzi "na powierzchnię" po k5 latach. Jeśli na tym etapie nie znajdzie żywiciela w określonym czasie umiera.

WYSTĘPOWANIE: Krypty i stare cmentarze, czasami również pobojowiska rozsiane po całym Orkusie Wielkim oraz Osmundzie.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* Jad w odnóżach - dotykając gołej skóry o wyparowaniach mniejszych niż 30 zostawia truciznę która wnika w skórę oraz infekuje (odp 6 -20). krew. W przeciągu (k10+1/50 ŻYW) godzin powoduje narastające osłabienie, krew ciemnieje. Po kolejnym takim etapie (k10+1/50 ŻYW) postać ma problemy z oddychaniem, czuje silny ból w ciele, krew ciemnieje jeszcze bardziej. W trzecim etapie ból ustępuje postać nabiera ziemistej cery, poruszać może jedynie oczami. Na tym etapie krew staje się czarną mazią, ofiara jest już praktycznie nie do odratowania poza silną magią leczącą połączoną z regeneracją. Agonia trwa (k10+1/50 ŻYW) godzin po czym następuje zgon. Po śmierci wszelkie próby manipulacji zwłokami kończą się tym, że ciało odchodzi od kości, mięśnie od ścięgien czemu towarzyszy straszny szlamowany smród. Tuż po dotknięciu

splukanie wodą niweluje negatywny modyfikator. Wyleczenie jest możliwe, tylko za pomocą magii. Udany test na odp 6 powoduje osłabienie, które dopada ofiarę po (k10+1/50 ŻYW) oraz wymioty, solidny sen przywróci sprawność.

- * Odporność na wysysanie ENŻ - z tej istoty nie można wysać jej życiowej energii z racji jej istnienia na pograniczu życia i śmierci.
- * Odporność na obrażenia - wszelkie bronie zadają 1/10 obrażeń, chyba, że trafią w segment pierwszy (który niekoniecznie znajduje się jego połowie) najczęściej (100/ilość segmentów %) wtedy zadaje pełne obrażenia (w przypadku borni o większym polu rażenia jak jeden segment, bądź selektywnego cięcia wzdłuż decyzya MG)
- * Całkowita odporność na trucizny
- * Całkowita odporność na gazy i wyziewy

CIĘKAWOSTKI: Kościejka nie może zostać stworzona przez nekromantów, chociaż niejeden próbował to uczynić. Nerwy jej są uznawane za cenne, mimo iż nikt nie rozgryzł jak działają. Widząc jednak możliwości adaptacyjne jakie wykazują wielu alchemików oddało by fortunę aby posiadać takie umiejętności.

Kościejka; WSZYSTKOŻERCA; POZ 0; CHAR ntr. zły (ewid) Pdośw. ŻYW 75; SF 95; ZR 90; SZ 100; INT 35; MD 40; UM 45; CH 25; PR 30; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-19 2-20 3-36 4-61 5-16 6-47 7-247 8-222 9-22 10-22 Amg 0 BROŃ 1: Kościejka szczęki ; bgl.65; TR 83; opzn. 2; SKUT 38 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 55/50; WYP 40/10/30	Kościejka; WSZYSTKOŻERCA; POZ 6; CHAR ntr. zły (ewid) Pdośw. ŻYW 115; SF 144; ZR 124; SZ 134; INT 51; MD 56; UM 55; CH 71; PR 76; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-40 2-40 3-56 4-80 5-35 6-70 7-270 8-245 9-45 10-45 Amg 0 BROŃ 1: Kościejka szczęki ; bgl.129; TR 155; opzn. 2; SKUT 81 kł OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 99/84; WYP 50/10/35
Kościejka; WSZYSTKOŻERCA; POZ 2; CHAR ntr. zły (ewid) Pdośw. ŻYW 85; SF 103; ZR 98; SZ 108; INT 37; MD 42; UM 45; CH 37; PR 42; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-24 2-25 3-41 4-66 5-21 6-53 7-253 8-228 9-28 10-28 Amg 0 BROŃ 1: Kościejka szczęki ; bgl.73; TR 93; opzn. 2; SKUT 40 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 68/58; WYP 40/10/30	Kościejka; WSZYSTKOŻERCA; POZ 8; CHAR ntr. zły (ewid) Pdośw. ŻYW 125; SF 152; ZR 132; SZ 142; INT 53; MD 58; UM 55; CH 83; PR 88; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-46 2-46 3-62 4-86 5-41 6-77 7-277 8-252 9-52 10-52 Amg 0 BROŃ 1: Kościejka szczęki ; bgl.137; TR 165; opzn. 2; SKUT 83 kł OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 107/92; WYP 50/10/35
Kościejka; WSZYSTKOŻERCA; POZ 4; CHAR ntr. zły (ewid) Pdośw. ŻYW 95; SF 111; ZR 106; SZ 116; INT 39; MD 44; UM 45; CH 49; PR 54; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-30 2-31 3-47 4-72 5-27 6-60 7-260 8-235 9-35 10-35 Amg 0 BROŃ 1: Kościejka szczęki ; bgl.86; TR 107; opzn. 2; SKUT 57 kł OB+10; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 76/66; WYP 40/10/30	Kościejka; WSZYSTKOŻERCA; POZ 10; CHAR ntr. zły (ewid) Pdośw. ŻYW 140; SF 170; ZR 145; SZ 155; INT 60; MD 65; UM 60; CH 100; PR 105; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-54 2-54 3-69 4-93 5-48 6-86 7-286 8-261 9-61 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Kościejka szczęki ; bgl.155; TR 186; opzn. 2; SKUT 87 kł OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 120/105; WYP 60/15/40

KRASNOLUD

RASA: Krasnolud; CHAR: każdy TYP: humanoid

WZROST :100-150; WAGA :50-100

ŻYW 130; SF 70; ZR 20; SZ 15; INT 40; MD 70; UM 30; CH 30; PR 15; WI 0

SKÓRA: OB 5; WYP 20 KŁ ;20 TN; 20 OB

BIEGŁOŚCI :TOPORY 10; KUSZE 5; MŁOTY 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 4: +10 5: +10 6: +10 7: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Krasnoludy to niska humanoidalna rasa, bardzo krępej budowy, o wielkiej szerokości ramion, średnio półtora raza większej od ludzkiej. Ręce i nogi mają grube, co szczególnie widać po stopach i dłoniach. Głowa ich jest trochę większa od ludzkiej, odznaczająca się gęstymi, najczęściej kręconymi włosami i małą łysinką na czubku. Gęste brwi i zwykły trochę większy od ludzkiego nos przysparzają im z reguły srogiego i odpychającego oblicza. Mimo tego ich charakter jest bardzo pogodny, aczkolwiek czuły na punkcie honoru i wartości. Krasnoludy są z reguły bardzo zadbane, ubrane starannie i ze smakiem, przepasane kolorowym pasem.

Wielu innym rasom wydaje się, że mają oni bzika na punkcie swych bród, które najczęściej sięgają aż do pasa i są zaplatane w najrozmaitszy sposób, z reguły charakterystycznie dla reprezentowanego klanu.

TRYB ŻYCIA: Jest to stara rasa o odważnych charakterach, pociągu do przeszłości, władzy i bogactwa, i jako taka zawsze stanowiła liczącą się rasę w dziejach Orcusa. Ich społeczeństwa są z reguły zamknięte dla innych ras, za to krasnoludów (szczególnie najemników lub kupców) wszędzie jest pełno. Wioski i miasta krasnoludzkie są z reguły położone w górskich okolicach, w najczęściej do tego celu specjalnie przebudowanych jaskiniach lub kopalniach i słyną z przepychu, bogactwa, praktyczności i świetnej obronności. Cechą szczególną tego społeczeństwa jest bardzo mała ilość kobiet (stanowią tylko 1/10 społeczności), z tego też powodu do małżeństwa uprawnieni są tylko ci, którzy już coś sobą znaczą lub na to zasłużyli. Tak więc poszukiwanie bogactwa i sławy jest powodem, dla którego duża część ich populacji na długó opuszcza rodzinne strony. Krasnoludy żyją do 400 lat, przy czym starczy wiek zaczyna się od 201 lat. Najczęściej spotykani są jako wojownicy, gwardziści i kupcy, rzadziej jako kapłani i astrologowie. Od czasu do czasu zdarzają się wśród nich także złodzieje i zabójcy, ale najczęściej są oni zmieszani z jedną z pierwszych profesji. Rasa ta posługuje się własnym językiem (krasnoludzkim), aczkolwiek obowiązkowa jest u nich choć połowiczna znajomość języka orków i gnomów.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej wszelkie podziemne i naziemne miasta, rzadziej ich Kryształa Czasu Strona 212 z 285 Księga Mistrza Gry liczne w mieszkańców wioski znaleźć można w starych kopalniach, sztolniach, czy nawet w jaskiniach. W terenie najczęściej można ich spotkać jako drużynę wojowników (1–50 z 0–10p.), oraz w towarzystwie karawan – zarówno jako obstaw (2–20 Woj. lub Gwa. z 2–8p.) lub jako pasażerowie (1–5 kupców z 0–10p.). Rzadziej Krasnoludy trafiają się w różnych bandach (5–50 żołnierzy z 0–12p.), w najemnych oddziałach (10–100 żołnierzy z 4–8p.) lub jako załogi (5–50 żołnierzy z 4–6p.) wojennych statków [dla pieniędzy są więc też w stanie przewziąć nawet swój wrodzony wstręt do wody].

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ infrawizja (2/10 SZ%)



Krasnolud; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 145; SF 145; ZR 60; SZ 55; INT 65; MD 110; UM 55; CH 60; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-35 2-55 3-31 4-54 5-39 6-59 7-59 8-59 9-59 10-34 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj. ; bgl.70; TR 90; opzn. 4; SKUT 101 tn (86) OB+4; SP B AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl.65; TR 85; opzn. 5; SKUT (111) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgl.65; TR 85; opzn. 4; SKUT 96 ob (61) OB+6; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 56/52; WYP 60/140/60	Krasnolud; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 179; SF 200; ZR 88; SZ 83; INT 81; MD 132; UM 71; CH 106; PR 91; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-57 2-77 3-52 4-74 5-59 6-82 7-82 8-82 9-82 10-57 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj. ; bgl.128; TR 156; opzn. 4; SKUT 245 tn (200) OB+12; SP S AT 3 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl.118; TR 146; opzn. 5; SKUT (200) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgl.113; TR 141; opzn. 4; SKUT 170 ob (100) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. Warstw. Typ. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 81/69; WYP 85/170/90
---	---

Krasnolud; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 153; SF 155; ZR 66; SZ 61; INT 67; MD 114; UM 57; CH 72; PR 57; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-40 2-60 3-36 4-59 5-44 6-65 7-65 8-65 9-65 10-40 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj. ; bgł.81; TR 103; opżn. 4; SKUT 168 tn (138) OB+8; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.71; TR 93; opżn. 5; SKUT (113) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.76; TR 96; opżn. 4; SKUT 156 ob (86) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 60/52; WYP 60/140/60	Krasnolud; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 187; SF 220; ZR 94; SZ 89; INT 83; MD 136; UM 73; CH 118; PR 103; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-83 3-58 4-80 5-65 6-90 7-90 8-90 9-90 10-65 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj. ; bgł.134; TR 165; opżn. 4; SKUT 250 tn (205) OB+12; SP S AT 3 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.124; TR 155; opżn. 5; SKUT (205) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.119; TR 150; opżn. 4; SKUT 175 ob (105) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. Warstw. Typ. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 82/70; WYP 85/170/90
Krasnolud; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 161; SF 165; ZR 72; SZ 67; INT 69; MD 118; UM 59; CH 84; PR 69; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-46 2-66 3-42 4-65 5-50 6-72 7-72 8-72 9-72 10-47 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj. ; bgł.97; TR 120; opżn. 4; SKUT 171 tn (141) OB+8; SP S AT 3 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.87; TR 110; opżn. 5; SKUT (191) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.82; TR 105; opżn. 4; SKUT 161 ob (91) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. C. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 68/60; WYP 85/150/80	Krasnolud; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 200; SF 260; ZR 105; SKUT 100; INT 90; MD 145; UM 80; CH 135; PR 120; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-71 2-91 3-66 4-87 5-72 6-101 7-101 8-101 9-101 10-76 Amg 0 BROŃ 1: Topór c. ; bgł.165; TR 201; opżn. 5; SKUT 305 tn (185) OB+19; SP 2S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.155; TR 191; opżn. 5; SKUT (290) OB+0; SP S AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.150; TR 186; opżn. 4; SKUT 245 ob (140) OB+18; SP 2B AT 1 ZBROJA: Kolcz. Warstw. C. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 92/73; WYP 95/190/100

Krasnolud; GWARDZISTA; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 135; SF 135; ZR 50; SZ 65; INT 65; MD 95; UM 55; CH 70; PR 65; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-48 2-61 3-45 4-37 5-37 6-42 7-57 8-57 9-42 10-32 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj. ; bgł.75; TR 93; opżn. 4; SKUT 98 tn (83) OB+4; SP B AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.70; TR 88; opżn. 5; SKUT (108) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.70; TR 88; opżn. 4; SKUT 93 ob (58) OB+6; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk. Typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 58/54; WYP 80/130/95	Krasnolud; GWARDZISTA; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 163; SF 184; ZR 78; SZ 105; INT 87; MD 111; UM 65; CH 122; PR 111; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-82 3-65 4-56 5-56 6-64 7-79 8-79 9-64 10-54 Amg 0 BROŃ 1: Topór kol. Typ. ; bgł.139; TR 165; opżn. 6; SKUT 301 tn OB+19; SP S AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.129; TR 155; opżn. 5; SKUT (271) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.124; TR 150; opżn. 4; SKUT 166 ob (96) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk.-met. C. ; Parawan OGR 1/3 , 1/4; OB bl./dal. 111/92; WYP 135/180/130
Krasnolud; GWARDZISTA; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 141; SF 143; ZR 56; SZ 75; INT 69; MD 97; UM 55; CH 84; PR 77; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-53 2-66 3-50 4-42 5-42 6-48 7-63 8-63 9-48 10-38 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj. ; bgł.88; TR 107; opżn. 4; SKUT 165 tn (135) OB+8; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.78; TR 97; opżn. 5; SKUT (185) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.83; TR 101; opżn. 4; SKUT 153 ob (83) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk. C. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 72/64; WYP 105/150/115	Krasnolud; GWARDZISTA; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 169; SF 192; ZR 84; SZ 115; INT 91; MD 113; UM 65; CH 136; PR 123; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-76 2-88 3-71 4-62 5-62 6-71 7-86 8-86 9-71 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Topór kol. Typ. ; bgł.147; TR 174; opżn. 6; SKUT 303 tn OB+19; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.137; TR 164; opżn. 5; SKUT (273) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.132; TR 159; opżn. 4; SKUT 228 ob (123) OB+18; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk.-met. C. ; Parawan OGR 1/3 , 1/4; OB bl./dal. 113/94; WYP 135/180/130
Krasnolud; GWARDZISTA; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 147; SF 151; ZR 62; SZ 85; INT 73; MD 99; UM 55; CH 98; PR 89; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-60 2-72 3-56 4-48 5-48 6-54 7-69 8-69 9-54 10-44 Amg 0 BROŃ 1: Topór boj. ; bgł.106; TR 127; opżn. 4; SKUT 167 tn (137) OB+8; SP S AT 3 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.96; TR 117; opżn. 5; SKUT (187) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.91; TR 112; opżn. 4; SKUT 157 ob (87) OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk.-met. Typ. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 76/68; WYP 120/160/110	Krasnolud; GWARDZISTA; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 180; SF 220; ZR 95; SZ 130; INT 100; MD 120; UM 70; CH 155; PR 140; WI 45; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-84 2-96 3-78 4-69 5-69 6-80 7-95 8-95 9-80 10-70 Amg 0 BROŃ 1: Topór kol. Typ. ; bgł.180; TR 211; opżn. 6; SKUT 395 tn OB+26; SP 2S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.170; TR 201; opżn. 5; SKUT (280) OB+0; SP S AT 1 BROŃ 3: Młot typ. ; bgł.165; TR 196; opżn. 4; SKUT 235 ob (130) OB+18; SP 2B AT 1 ZBROJA: Łusk.-met. Miar. ; Parawan OGR 1/3 , 1/4; OB bl./dal. 122/96; WYP 145/190/130

Krasnolud; KUPIEC; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 130; SF 120; ZR 45; SZ 40; INT 90; MD 120; UM 55; CH 80; PR 65; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-66 2-69 3-50 4-57 5-42 6-40 7-40 8-40 9-40 10-30 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.60; TR 76; opżn. 4; SKUT 90 ob (55) OB+6; SP B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.60; TR 76; opżn. 5; SKUT (105) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 14/8; WYP 30/35/40	Krasnolud; KUPIEC; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 152; SF 136; ZR 76; SZ 62; INT 130; MD 175; UM 65; CH 138; PR 117; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-96 2-100 3-77 4-83 5-68 6-58 7-58 8-58 9-58 10-48 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.97; TR 118; opżn. 4; SKUT 154 ob (84) OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.92; TR 113; opżn. 5; SKUT (184) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 46/34; WYP 30/35/40
Krasnolud; KUPIEC; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 134; SF 122; ZR 47; SZ 44; INT 100; MD 130; UM 55; CH 96; PR 79; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-74 2-77 3-57 4-64 5-49 6-45 7-45 8-45 9-45 10-35 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.64; TR 80; opżn. 4; SKUT 90 ob (55) OB+6; SP B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.64; TR 80; opżn. 5; SKUT (105) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 20/8; WYP 30/35/40	Krasnolud; KUPIEC; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 156; SF 138; ZR 78; SZ 66; INT 140; MD 185; UM 65; CH 154; PR 131; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-104 2-108 3-84 4-90 5-75 6-64 7-64 8-64 9-64 10-54 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.101; TR 122; opżn. 4; SKUT 154 ob (84) OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.96; TR 117; opżn. 5; SKUT (184) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 48/36; WYP 30/35/40
Krasnolud; KUPIEC; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 138; SF 124; ZR 49; SZ 48; INT 110; MD 140; UM 55; CH 112; PR 93; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-82 2-85 3-64 4-71 5-56 6-51 7-51 8-51 9-51 10-41 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.73; TR 90; opżn. 4; SKUT 91 ob (56) OB+6; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.68; TR 85; opżn. 5; SKUT (106) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 14/8; WYP 30/35/40	Krasnolud; KUPIEC; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 165; SF 145; ZR 90; SZ 75; INT 155; MD 205; UM 70; CH 175; PR 150; WI 45; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-114 2-119 3-93 4-99 5-84 6-71 7-71 8-71 9-71 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgł.110; TR 133; opżn. 4; SKUT 156 ob (86) OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgł.105; TR 128; opżn. 5; SKUT (186) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 60/48; WYP 30/35/40

LEW

RASA: Lew; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :160-230; WAGA :180-230

ŻYW 240; SF 160; ZR 60; SZ 50; INT 10; MD 10; UM 0; CH 40;PR 25

SKÓRA: OB 1; WYP 35 KŁ ;35 TN; 40 OB

BIEGŁOŚCI : PYSK 10 (SKUT 70kł, OB+10, uszk x3, opżn. 4sg);

ŁAPY 10 (skut. 100tn, OB+15, uszk. x2, opżn. 2sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +10 4: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Lew to typowy przedstawiciel ssaków z rodziny kotowatych. Odznacza się dużą głową o szerokim pysku, krótkim tułowiem, osadzonym na grubych, wysokich odnóżach o wciąganych pazurach, i średniej wielkości ogonem, zakończonym pękiem długich włosów, wśród których znajduje się rogowy kolec. Sierść krótka, jednobarwna, w odcieniach od płowożółtego do brązowego. Mocniej zbudowany samiec ma grzywę pokrywającą szyję, pierś, niekiedy sięgającą po brzuch.



TRYB ŻYCIA: Dzień przesypia w zaroślach, w miejscu, gdzie zastał go świt. Nie podejmując nigdy dalszych wypraw poluje pojedynczo, parami lub większym stadem na określonym terenie łowieckim. Głównym celem polowań są zwierzęta kopytne, mniejsze ssaki, ptactwo. Jego ofiarami dość łatwo stają się także pojedyncze grupki ludzi i innych istot humanoidalnych. Najczęściej na swą zdobycz polują z zasadzki.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej tereny otwarte: stepy, sawanny, obrzeża pustyń, a nawet dzikie skaliste wybrzeża morskie. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (0–8p.), parami (2–6p.) lub rodzinami (1–5 z Op., 1–5 z 2p. i 1–2 z 4–6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy łap dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). Uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej.
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub z wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
- ✓ dodatkowe ataki tylnymi łapami, jeżeli zostaną obalone na plecy.

Lew; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 290; SF 260; ZR 100; SZ 90; INT 15; MD 20; UM 5; CH 65; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-44 2-35 3-25 4-58 5-23 6-75 7-75 8-85 9-70 10-75 Amg 0 BROŃ 1: Lew pysk ; bgl.70; TR 106; opżn. 4; SKUT 100 kl OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Lew łapy ; bgl.70; TR 106; opżn. 2; SKUT 115 tn OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 62/57; WYP 35/35/40	Lew; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 370; SF 370; ZR 128; SZ 118; INT 31; MD 36; UM 15; CH 105; PR 90; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-67 2-57 3-47 4-79 5-44 6-109 7-109 8-119 9-104 10-109 Amg 0 BROŃ 1: Lew pysk ; bgl.140; TR 189; opżn. 4; SKUT 197 kl OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Lew łapy ; bgl.135; TR 184; opżn. 2; SKUT 242 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 100/85; WYP 35/35/40
Lew; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 310; SF 280; ZR 106; SZ 96; INT 17; MD 22; UM 5; CH 75; PR 60; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-49 2-40 3-30 4-63 5-28 6-84 7-84 8-94 9-79 10-84 Amg 0 BROŃ 1: Lew pysk ; bgl.85; TR 123; opżn. 4; SKUT 140 kl OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Lew łapy ; bgl.80; TR 118; opżn. 2; SKUT 170 tn OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 73/63; WYP 35/35/40	Lew; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 390; SF 390; ZR 134; SZ 124; INT 33; MD 38; UM 15; CH 115; PR 100; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-73 2-63 3-53 4-85 5-50 6-118 7-118 8-128 9-113 10-118 Amg 0 BROŃ 1: Lew pysk ; bgl.150; TR 202; opżn. 4; SKUT 202 kl OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Lew łapy ; bgl.145; TR 197; opżn. 2; SKUT 247 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 106/91; WYP 35/35/40
Lew; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 330; SF 300; ZR 112; SZ 102; INT 19; MD 24; UM 5; CH 85; PR 70; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-55 2-46 3-36 4-69 5-34 6-93 7-93 8-103 9-88 10-93 Amg 0 BROŃ 1: Lew pysk ; bgl.95; TR 136; opżn. 4; SKUT 145 kl OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Lew łapy ; bgl.90; TR 131; opżn. 2; SKUT 175 tn OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 79/69; WYP 35/35/40	Lew; PRZYWÓDCA STADA; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 420; SF 430; ZR 145; SZ 135; INT 40; MD 45; UM 20; CH 130; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-81 2-71 3-61 4-92 5-57 6-130 7-130 8-140 9-125 10-130 Amg 0 BROŃ 1: Lew pysk ; bgl.185; TR 242; opżn. 4; SKUT 247 kl OB+20; SP 2S AT 1 BROŃ 2: Lew łapy ; bgl.180; TR 237; opżn. 2; SKUT 307 tn OB+30; SP S AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 122/102; WYP 35/35/40

ŁAPS WODNY

RASA: Łaps wodny; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :200-1000; WAGA :80-800

ŻYW 200; SF 50; ZR 5; SZ 40; INT 5; MD 5; UM 0; CH 0; PR 5

BIEGŁOŚCI OTWÓR 20

PREMIE DO ODPORNOŚCI 2: +20 6: +20 8: +20

WYGLĄD: W najprostszym ujęciu jest to amorficzna istota o przeźroczystej skórze i równie przeźroczystych organach wewnętrznych. Pomimo, że nie ma określonego kształtu, najczęściej odpoczywa i poluje w formie dużego płaskiego dzwonu - podobnego do meduzy.

TRYB ŻYCIA: Łaps wodny to drapieżnik żyjący samotnie w ciepłej nagrzananej słońcem wodzie. Jego naturalnym domem są niewielkie zbiorniki wodne archipelagu wschodniego. Łaps wodny pojawia się w odludnych oazach rozrzuconych na obrzeżach balariońskiego interioru oraz w podziemnych jeziorach na obszarze całego kontynentu i nawet bystre oczy świadomych niebezpieczeństwa myśliwych nie zawsze potrafią na czas wypatrzyć tę niezwykłą bestię. Zazwyczaj czyha pod powierzchnią wody, aż jej ofiara zacznie pić, wówczas zaś wynurza się błyskawicznie, ~~powleka zdobyc~~ swym ciałem i wciąga ofiarę pod wodę miażdżąc ją i trawiąc równocześnie. Organiczny materiał (również kości) poddany trawieniu rozpuszczany jest za pomocą bardzo silnych kwasów, które pozostawiają po sobie niewiele resztek. Pewne przedmioty, zwłaszcza metalowe, nie są jednak przez łapsa konsumowane, w zamian stworzenie wydala je ze swego ciała. Na obrzeżach zbiornika wodnego zamieszkanego przez łapsa można natrafić na rozmaite nieorganiczne pozostałości po ofiarach stwora: metalowe sprzączki pasów, monety, elementy zbroi i broni. Co więcej, drapieżnik ten jest wysoko ceniony w wielkich miastach Balarionu. Cena schwytanego żywcem łapsa potrafi oscylować pomiędzy 200 i 2000 złt, w zależności od rozmiarów osobnika (warte 2000 złt łapsy to prawdziwe potrawy z piekła rodem). Podwieszone do specjalnej aparatury łapsy mogą być eksploatowane na podobieństwo dojenia, poprzez podawanie im pożywienia i jednoczesne odprowadzanie produkowanego przez zwierzę kwasu. Najmniejsze łapsy potrafią wytworzyć dziennie równowartość jednej butelki tej wydzieliny, największe ponad dziesięć dziennie. Wydzielina trawienna łapsa używana w zabiegach alchemicznych wykorzystujących kwasy generuje bonus +30 do testu powodzenia eksperymentu.

Drapieżnik ten przystosował się doskonale do zmiennego środowiska Balarionu i potrafi przejść w stan hibernacji w przypadku wyschnięcia swego rezerwuaru wody, chowając się w głębokich skalnych szczelinach chroniących go przed bezpośrednim dotykem słonecznych promieni. Zahibernowany łaps jest bardzo wrażliwy na pewne bodźce, inne zaś wydaje się zupełnie ignorować. Skropiony niewielką ilością wody lub dotknięty gołą ręką budzi się w przeciągu kilku sekund, pozostaje jednak w stanie uśpienia dotykany (czy nawet przeciągany z miejsca w miejsce) za pomocą rękawic lub żelaznych szczyptec.

Łapsy jeśli mają stały dostęp do ciepłej wody potrafią dożyć kilku tysięcy lat, jednak ze większość z nich nie dożywa 200 lat ze względu na susze , wysychanie zbiorników wodnych i polowania które na nie są urządzone. Łapsy rozmnażają się bezpłciowo raz na 1k10 lat wypuszczają tysiące maleńkich zarodników które unoszą się w wodzie. Zarodniki są mikroskopijne i przyczepiają się do podbrzuszy ptaków, pysków zwierząt czy rąk istot humanoidalnych zanurzanych w wodzie. Zarodniki jeśli zostaną przeniesione do zbiornika w którym panują odpowiednie warunki i nie ma innych łapsów zaczynają się rozwijać. Jako że łapsy są bardzo terytorialne toczą między sobą bratobójcze walki aż do całkowitego zdominowania łowiska przez jednego z nich. Zabity łaps jest praktycznie w całości wchłaniany/trawiony przez zwycięzcę - dlatego praktycznie nigdy nie widuje się kilku ciał tych istot w jednym zbiorniku wodnym. Do średnicy 2 metrów i wagi ok 100 kg dojrzewają po około 5 latach.

WYSTĘPOWANIE: Występują praktycznie tylko na Archipelagu Wschodnim, za to na całym jego terytorium. Spotyka się je w odludnych oazach (10% szans) i podziemnych jeziorach, gdzie woda jest wystarczająco ciepła (5% szans).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * wyczuwanie drgań - łapsy są praktycznie ślepe (postrzegają tylko ciemność/jasność otoczenia) za to bardzo dobrze wyczuwają źródło drgań i



dźwięków - na odległość SZx10. Mają problem z trafieniem w istoty które stoją nieruchomo i nie wydają żadnych dźwięków (1/2 TR).

* wyczuwanie zapachów - łapsy potrafią wyczuć każdą zmianę zapachu lub smaku wody w której przebywają, dodatkowo potrafią odnaleźć źródło zapachu/smaku ew. miejsce jego największej koncentracji.

* pętlanie - łaps na lądzie (w suchym środowisku) porusza się bardzo wolno pętlając z prędkością 1/100 SZ na rundę i nie może w tym czasie walczyć.

* pływanie - w środowisku wodnym łaps potrafi pływać ruchem meduzy z prędkością 1/10 SZ.

* parzydełka - cała powierzchnia łapsa pokryta jest mikroskopijnymi parzydełkami. Dotknięcie łapsa nieosłoniętą częścią ciała powoduje wstrzyknięcie toksyn do organizmu. Toksyny mają różne działanie w zależności od wagi ofiary.

żyw ofiary : udany rzut na odp nr 6 | rzut nieudany

do 50 żyw: silny ból (1/2 TR,OB,UM) i paraliż na 10k10 rund | silny ból, paraliż i śmierć w przeciagu K10 rund

51-100 żyw: paraliż na 1k10 rund i silny ból (1/2 TR,OB,UM) przez 10k10rund | silny ból (1/2 TR,OB,UM) i paraliż na 10*K10 rund

101-200 żyw: silny ból (1/2 TR,OB,UM) przez 10*K10rund |paraliż na 1k10 rund i silny ból (1/2 TR,OB,UM) przez 10k10rund

201-500 żyw : ból (-10 TR,OB,UM) przez 1k10 rund | silny ból (1/2 TR,OB,UM) przez 1k10 rund

powyżej 500 żyw: brak efektu | ból (-10 TR,OB,UM) przez K10 rund

Uwaga! Toksyny w parzydełkach szybko rozkładają się i prawie natychmiast (1k10 rund) po śmierci łapsa stają się nieszkodliwe. W stanie hibernacji łaps nie jest w stanie wytwarzać toksyn.

* pochłonięcie - specjalny charakterystyczny dla tej istoty atak polegający na nagłym , niespodziewanym ataku z zaskoczenia mającym na celu pochłonięcie (połknięcie) atakowanej istoty w całości. Aby atak się udał atakowana ofiara nie może być większa niż metr na każde 3 metry średnicy łapsa. Trafiona ofiara wciągana jest unieruchomiona i transportowana do środkowej części łapsa (ok 1m na rundę). Unieruchomiona ofiara w duszenia/nacisku ciała istoty otrzymuje obrażenia (1/4 SF łapsa co rundę pomniejszone o wyparowania obuchowe zbroi).

Jednocześnie z w trzewiach istoty zaczyna być produkowany silny kwas. Po k10 rundach co rundę ofiara zaczyna otrzymywać k100 poważnych obrażeń (ew 1/2 po udanym rzucie na odp nr 8) oraz niemetalowy ekwipunek otrzymuje 1 uszkodzenie co rundę. Ze względu na brak powietrza co rundę ofiara musi wykonać rzut na odp.nr 4 pomniejszoną o 10 (kumulatywnie czyli w drugiej rundzie -20 w trzeciej -30 itd) - pierwszy nieudany rzut oznacza że ofiara zaczyna się dusić i otrzymuje k100 obrażeń co rundę. Dla dużych łapsów (8-cio i więcej metrowych) atak traktowany jest jako obszarowy (a więc ew.tylko unik może ocalić ofiarę). Uwaga! przed trafieniem nie chroni obrona zbroi a więc tylko część od akt. zręczności, broni, magii oraz ew. tarczy. Jeśli pochłonięta ofiara jest dwukrotnie silniejsza od łapsa to ma możliwość używania broni jednoręcznej lub jednoręcznej lekkiej wewnątrz ciała łapsa – automatyczne trafienie aczkolwiek tylko 1/2 skuteczności klutej, 1/4 skuteczności tnącej i 1/10 skuteczności obuchowej.

* mimikra - dzięki przezroczystemu i galaretowatemu ciału jest praktycznie niewidoczny w wodzie. Metodą aby wypatrzyć łapsa jest dokładne przyglądanie się wodzie i obserwowanie jej ruchów minimum przez 6 rund i udany rzut na 1/2 INT.

* umiejętność zaskakiwania podczas wynurzenia się z wody (zaskoczenie na 1/2 SZ aktualnej) - wykorzystywana najczęściej do "pochłonięcia" - patrz także mimikra.

* hibernacja - jeśli zbiornik wodny w zaczyna wysychać i nie pokrywa już w całości ciała łapsa istota ta może zapaść w stan hibernacji. Łapsy niezwykle rzadko zapadają w hibernację w miejscu gdzie żerowały. Najczęściej szukają zacienionych, głębokich rozpadlin w ziemi ew innych miejsc dobrze osłoniętych przed słońcem i dopiero tam hibernują. Hibernacje polega na bardo dużym zwolnieniu metabolizmu , pracy gruczołów i narządów wewnętrznych (praktycznie ich zatrzymaniu). W wyniku hibernacji łapsy mogą obywać się bez jedzenia i wody nawet do 100 lat (co roku tracą około 1% wody). Ze stanu hibernacji może je wybudzić(w ciągu K10 rund) kontakt wodą lub dotyk nieosłoniętego niczym ciała (wymagane jest wyczucie przez łapas smaku soli i wody w pocie). Dotknięty łaps automatycznie próbuje wykonać "pochłonięcie" istoty dotykającej. Parzydełka odzyskują swoją funkcję dopiero po około K100 dniach od wyjścia z hibernacji.

* nadwrażliwość na elektryczność - łaps otrzymuje dwukrotnie więcej obrażeń od elektryczności.

* odporność na obrażenia klute - dostają tylko 1/10 obrażeń od broni klutej.

UWAGA: do ZR,MD,INT,PR dorzut k10 zamiast rzutu K50. Żywotność co poziom dodatkowo zwiększa się o 20 a Siła fizyczna o 10. Wraz z awansem na poziomy nie wzrastają ZR,CH i PR (nie ma także bonusów od profesji)

Łaps wodny; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw.; średnica 2m; waga 80kg ZYW 250; SF 125; ZR 45; SZ 80; INT 10; MD 15; UM 5; CH 25; PR 30; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-21 2-41 3-22 4-45 5-20 6-77 7-57 8-77 9-42 10-57 Amg 0 BROŃ 1: Łaps w. otwór ; bgl.80; TR 97; opżn. 10; SKUT OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 0/0; WYP 0/0/0	Łaps wodny; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw.; średnica 5m; waga 200kg ZYW 330; SF 180; ZR 73; SZ 108; INT 26; MD 31; UM 15; CH 65; PR 70; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-43 2-64 3-44 4-66 5-41 6-106 7-86 8-106 9-71 10-86 Amg 0 BROŃ 1: Łaps w. otwór ; bgl.150; TR 175; opżn. 10; SKUT OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 23/23; WYP 0/0/0
Łaps wodny; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw.; średnica 3m; waga 100kg ZYW 270; SF 135; ZR 51; SZ 86; INT 12; MD 17; UM 5; CH 35; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-26 2-46 3-27 4-50 5-25 6-85 7-65 8-85 9-50 10-65 Amg 0 BROŃ 1: Łaps w. otwór ; bgl.95; TR 113; opżn. 10; SKUT OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 1/1; WYP 0/0/0	Łaps wodny; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw.; średnica 6m; waga 280kg ZYW 350; SF 190; ZR 79; SZ 114; INT 28; MD 33; UM 15; CH 75; PR 80; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-49 2-70 3-50 4-72 5-47 6-114 7-94 8-114 9-79 10-94 Amg 0 BROŃ 1: Łaps w. otwór ; bgl.160; TR 186; opżn. 10; SKUT OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 29/29; WYP 0/0/0
Łaps wodny; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw.; średnica 4m; waga 130kg ZYW 290; SF 145; ZR 57; SZ 92; INT 14; MD 19; UM 5; CH 45; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-32 2-52 3-33 4-56 5-31 6-93 7-73 8-93 9-58 10-73 Amg 0 BROŃ 1: Łaps w. otwór ; bgl.105; TR 125; opżn. 10; SKUT OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 7/7; WYP 0/0/0	Łaps wodny; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw.; średnica 7m; waga 390kg ZYW 380; SF 220; ZR 90; SZ 125; INT 35; MD 40; UM 20; CH 90; PR 95; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-57 2-78 3-58 4-79 5-54 6-125 7-105 8-125 9-90 10-105 Amg 0 BROŃ 1: Łaps w. otwór ; bgl.195; TR 226; opżn. 10; SKUT OB+0; SP 2S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 40/40; WYP 0/0/0

MALLAUK

RASA: Mallauk; CHAR: każdy TYP: humanoid

WZROST :200-250; WAGA :200-300

ŻYW 300; SF 160; ZR 10; SZ 30; INT 50; MD 30; UM 10; CH 35; PR 40; WI 0

SKÓRA: OB 10; WYP 40 KŁ ;40 TN; 40 OB

BIEGŁOŚCI :MACZUGI 10; GŁAZY 10; PIĘŚCI 10

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 3: +10 7: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Malaucy zwani też czwororękami olbrzymami należą do pradawnych istot o typowo człekokształtnej postawie. Wyróżniają się jednak posiadaniem drugiej pary rąk, która z tułowia wyrasta kilka centymetry poniżej pierwszej. Obydwie pary rąk nie różnią się od siebie właściwie niczym. Olbrzymy te są w stanie naraz władać wszystkimi rękoma bez najmniejszego problemu. Poza wielkością i posiadaniem dwukrotnie większej ilości rąk nie o dbiegają wyglądem od innych humanoidalnych ras, jak od typowych olbrzymów, czy dobrze zbudowanych ludzi. Twarz ich jest jednak jakby bardziej okrągła, z reguły pokryta zarostem (czyli gęstą, krótką brodą).

Wyróżniają się jeszcze grubą skórą, z warstwą tłuszczu pod nią. Ich ubiór zależy od społeczeństwa w którym żyją. Malaucy czarni (zwani też rogatymi) jako ubiór wykorzystują obszerne skóry zwierzęce zdarte z zabitych zwierząt i tym podobne odzienia. Malaucy czerwoni i biali w krainach cywilizowanych ubierają się według mody ludzkiej. Ich czerwone lub białe płaszcze najczęściej skrywają bojowe kolczugi lub inne zbroje.

TRYB ŻYCIA: Malaucy, to potężne istoty zamieszkujące najczęściej archipelagi zachodnie.

Jest to cywilizowana, typowo wyżyno-górska rasa o dziennej aktywności. W zależności od nacji posiadają one kilka przyzwyczaję i nawyków. Najbardziej znaną i najliczniejszą ich pod rasą są malaucy czarni. Ze względu na noszenie rogatych hełmów często też nazywani są rogatymi. Najczęściej pędzą oni półkoczowniczy tryb życia, zamieszkując prymitywne osady, wioski i miasteczka. Z reguły też nie lubią wyprawiać się poza daną okolicę, o ile w pobliżu znajduje się odpowiednia ilość pożywienia (jadtłospis mają bowiem w miarę podobny do ludzkiego). Ich kilkuosobowe bandy i grupy często polują w pobliżu siedzib cywilizowanych istot, zajmując się szczególnie napadaniem na konie, które stanowią ich przysmak. Przysparza to im wielu wrogów, szczególnie wśród rycerzy i farmerów, ale w krainach, gdzie można je napotkać, kupieckie karawany najczęściej zaopatrują się w podstarzałe konie, które bardzo się przydają w wykupieniu się bandyckim koniokradom (pozwała to ochronić od zjedzenia np. własne pociągowe). W stronach cywilizowanych, doskonale zasymilowanymi z ludźmi i orkami są pod rasy malauków czerwonych i białych. Ich zwyczaje są podobne do ludzkich, aczkolwiek dzieli je pewna ideologia. Malaucy czerwoni, to świetni żołnierze, a już szczególnie wojownicy i gwardziści. Najczęściej zależy im na dobrej zapłacie w służbie innych, dlatego też wraz ze swymi rodzinami zamieszkują cywilizowane strony, gdzie bogatym i potężnym suwerenom nie wahają się okazać najmniejszej przysługi. Z powodu ich oddania, honoru i bezwzględności traktuje się je jakby ich charaktery były przeważnie praworządne neutralne lub praworządne złe. Wykorzystywane są najczęściej jako doskonała obstawa lub strażnicy bogatych świątyń i domostw. Malaucy biali, będący zarazem najmniej liczni, to gorliwi wyznawcy jednego z dwóch bogów: Asteriusza Wielkiego lub zapomnianego na Archipelagu Centralnym boga Tfama Bezimiennego, którego to wyznają pod imieniem Ulmar. Ich klany ze względu na niezbyt przyjazne stosunki z orkami najczęściej żyją w małych twierdzach w pobliżu siedzib ludzi, krasnoludów lub reptillionów. Ich mężczyźni to znakomici rycerze i gwardziści, jednakże z tych samych powodów co inni malaucy nigdy nie używają koni (uważają, że na jedzeniu się nie jeździ). Ulubioną ich formą podróżowania są wszelkiego typu otwarte lektyki, noszone przez młodszych malauków, przez niewolników lub przez przedstawicieli innych ras. Na dłuższe wyprawy najczęściej wypożyczają reptillionskie Antary (pancerne jaszczury), aczkolwiek nie umieją walczyć siedząc na nich. Żyją do 400 lat, a dojrzejewają w wieku 60. Z powodu swego zachowania prawie wyłącznie spotykani są jako żołnierze, rycerze i ewentualnie klerycy. Dość często można u nich spotkać niezbyt udolnych iluzjonistów.

WYSTĘPOWANIE: Malucy nie są typową rasą Archipelagu Centralnego. Ich największe skupiska znajdują się na Archipelagach Zachodnich i Archipelagu Wschodnim. Na tym ostatnim są niezwykle uprzywilejowaną rasą w służbie niezawistnego władcy tego archipelagu chana Mohameda Khali, który w swym górskim królestwie od wieków toczy wojny z miejscową dynastią Katanów. Zamieszkują najczęściej wszelkie nie za gorące i niecywilizowane (za nadto) obszary. Na terenach występowania żyją hordami, które koczują wzdłuż ważniejszych dróg i siedzib ludzkich. Dość często pojedynczo spotykani są jako mieszkańcy osiedli, wiosek i miast, jednakże nigdy samemu nie tworzą tego typu własnych siedzib. Największe miejskie skupisko olbrzymów znajduje się w miastach Ora-gar i Ogra-gar (na Orkusie Wielkim), gdzie ich liczebność sięga nawet ponad 1/3 stanu wszystkich mieszkańców. Prawdopodobnie z tego też powodu Ora-gar przez orki został okrzyknięty stolicą olbrzymów. Poza Orkusem Wielkim ich większe skupiska spotykane są na wyspach ciągu Orkusa (z wyjątkom wyspy Orkus Tan), oraz na zewnętrznych wyspach Archipelagu Centralnego (szczególnie na wyspach Malauków, Korsarskich, oraz Czerwonych i Białych Piratów).Najczęściej spotyka się je w bandach [75%] (2-20 osobników z poziomów 4-8) lub hordami (5-500 osobników z poziomów 0-10). W odludnych stronach spotyka się często pojedyncze starsze osobniki, wiodące najczęściej samotny tryb życia (6-10 p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ w wypadku posługiwania się bronią dwuręczną, którą mogą trzymać 4 rękoma naraz, wtedy bonus do ran liczy się jako 1/2 SF.
- ✓ umiejętność bezproblemowego używania 4 rąk do różnych czynności (np. mogą używać jednocześnie w walce 2 broni dwuręcznych jednocześnie [nie dotyczy broni strzelających])



Mallauk; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 330; SF 260; ZR 50; SZ 70; INT 75; MD 70; UM 35; CH 65; PR 70; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-58 3-48 4-51 5-36 6-79 7-89 8-89 9-89 10-64 Amg 0 BROŃ 1: Wiekiera x2; bgł.70; TR 101; opzn. 3; SKUT 115 ob (90) OB+8; SP B AT 2(4) BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.70; TR 101; opzn. 4; SKUT 130 ob (115) OB+1; SP B AT 1(2) BROŃ 3: Olbrz. Pięści ; bgł.70; TR 101; opzn. 3; SKUT 105 ob OB+4; SP B AT 1(2) ZBROJA: Kolcz. typ. ; T.dr.d x2 OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 108/92; WYP 80/160/80	Mallauk; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 398; SF 370; ZR 78; SZ 98; INT 91; MD 92; UM 51; CH 111; PR 116; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-86 2-81 3-70 4-72 5-57 6-111 7-121 8-121 9-121 10-96 Amg 0 BROŃ 1: Wiekiera x2; bgł.128; TR 172; opzn. 3; SKUT 242 ob (167) OB+24; SP S AT 3(6) BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.123; TR 167; opzn. 4; SKUT 222 ob (192) OB+3; SP 2B AT 1(2) BROŃ 3: Olbrz. Rękawica ; bgł.118; TR 162; opzn. 4; SKUT 192 ob OB+15; SP B AT 1(2) ZBROJA: Kolcz. C. ; T.dr.d x2 OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 149/101; WYP 105/170/100
Mallauk; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 346; SF 280; ZR 56; SZ 76; INT 77; MD 74; UM 37; CH 77; PR 82; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-63 3-53 4-56 5-41 6-87 7-97 8-97 9-97 10-72 Amg 0 BROŃ 1: Wiekiera x2; bgł.81; TR 114; opzn. 3; SKUT 170 ob (120) OB+16; SP 2B AT 2(4) BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.76; TR 109; opzn. 4; SKUT 200 ob (170) OB+3; SP B AT 1(2) BROŃ 3: Olbrz. Pięści ; bgł.81; TR 112; opzn. 3; SKUT 145 ob OB+8; SP B AT 1(2) ZBROJA: Kolcz. typ. ; T.dr.d x2 OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 127/95; WYP 80/160/80	Mallauk; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 414; SF 390; ZR 84; SZ 104; INT 93; MD 96; UM 53; CH 123; PR 128; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-92 2-87 3-76 4-78 5-63 6-120 7-130 8-130 9-130 10-105 Amg 0 BROŃ 1: Wiekiera x2; bgł.134; TR 181; opzn. 3; SKUT 247 ob (172) OB+24; SP S AT 3(6) BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.129; TR 176; opzn. 4; SKUT 292 ob (247) OB+4; SP 2B AT 1(2) BROŃ 3: Olbrz. Rękawica ; bgł.124; TR 171; opzn. 4; SKUT 197 ob OB+15; SP B AT 1(2) ZBROJA: Kolcz. Warstw. Typ ; T.dr.d x2 OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 153/105; WYP 105/190/110

Mallauk; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 362; SF 300; ZR 62; SZ 82; INT 79; MD 78; UM 39; CH 89; PR 94; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-74 2-69 3-59 4-62 5-47 6-96 7-106 8-106 9-106 10-81 Amg 0 BROŃ 1: Wekiera x2; bgł.97; TR 133; opżn. 3; SKUT 175 ob (125) OB+16; SP S AT 3 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.92; TR 128; opżn. 4; SKUT 205 ob (175) OB+3; SP 2B AT 1(2) BROŃ 3: Olbrz. Rękawica ; bgł.87; TR 123; opżn. 4; SKUT 175 ob OB+15; SP B AT 1(2) ZBROJA: Kolcz. C. ; T.dr.d x2 OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 133/101; WYP 105/170/100	Mallauk; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 440; SF 430; ZR 95; SZ 115; INT 100; MD 105; UM 60; CH 140; PR 145; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-100 2-95 3-84 4-85 5-70 6-132 7-142 8-142 9-142 10-117 Amg 0 BROŃ 1: Wekiera x2; bgł.165; TR 217; opżn. 3; SKUT 257 ob (182) OB+24; SP 2S AT 4(8) BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.160; TR 212; opżn. 4; SKUT 302 ob (257) OB+4; SP S AT 1(2) BROŃ 3: Olbrz. Rękawica ; bgł.155; TR 207; opżn. 4; SKUT 257 ob OB+22; SP 2B AT 1(2) ZBROJA: Kolcz. Warstw. C. ; T.dr.d x2 OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 156/108; WYP 115/210/120
--	--

Mallauk; BARBARZYŃCA; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ZYW 350; SF 260; ZR 60; SZ 80; INT 75; MD 55; UM 35; CH 65; PR 70; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-62 2-40 3-47 4-50 5-50 6-81 7-91 8-91 9-76 10-81 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgł.65; TR 97; opżn. 7; SKUT 140 ob (115) OB+8; SP B AT 4 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.65; TR 97; opżn. 4; SKUT 130 ob (115) OB+1; SP B AT 4 BROŃ 3: Olbrz. Pięści ; bgł.65; TR 97; opżn. 3; SKUT 105 ob OB+4; SP B AT 4 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 60/28; WYP 85/130/180	Mallauk; BARBARZYŃCA; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ZYW 430; SF 370; ZR 94; SZ 114; INT 85; MD 71; UM 45; CH 111; PR 116; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-84 2-63 3-69 4-71 5-71 6-115 7-125 8-125 9-110 10-115 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgł.117; TR 163; opżn. 7; SKUT 242 ob (192) OB+16; SP S AT 8 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.112; TR 158; opżn. 4; SKUT 222 ob (192) OB+3; SP 2B AT 4 BROŃ 3: Olbrz. Rękawica ; bgł.107; TR 153; opżn. 4; SKUT 192 ob OB+15; SP B AT 4 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 92/28; WYP 85/130/180
Mallauk; BARBARZYŃCA; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 370; SF 280; ZR 68; SZ 88; INT 75; MD 57; UM 35; CH 77; PR 82; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-67 2-45 3-52 4-55 5-55 6-90 7-100 8-100 9-85 10-90 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgł.74; TR 108; opżn. 7; SKUT 145 ob (120) OB+8; SP 2B AT 4 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.69; TR 103; opżn. 4; SKUT 135 ob (120) OB+1; SP B AT 4 BROŃ 3: Olbrz. Pięści ; bgł.74; TR 106; opżn. 3; SKUT 105 ob OB+4; SP B AT 4 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 60/28; WYP 85/130/180	Mallauk; BARBARZYŃCA; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 450; SF 390; ZR 102; SZ 122; INT 85; MD 73; UM 45; CH 123; PR 128; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-90 2-69 3-75 4-77 5-77 6-124 7-134 8-134 9-119 10-124 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgł.121; TR 170; opżn. 7; SKUT 247 ob (197) OB+16; SP S AT 8 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.116; TR 165; opżn. 4; SKUT 227 ob (197) OB+3; SP 2B AT 4 BROŃ 3: Olbrz. Rękawica ; bgł.111; TR 160; opżn. 4; SKUT 197 ob OB+15; SP B AT 4 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 93/29; WYP 85/130/180
Mallauk; BARBARZYŃCA; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 390; SF 300; ZR 76; SZ 96; INT 75; MD 59; UM 35; CH 89; PR 94; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-73 2-51 3-58 4-61 5-61 6-99 7-109 8-109 9-94 10-99 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgł.88; TR 125; opżn. 7; SKUT 225 ob (175) OB+16; SP S AT 8 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.83; TR 120; opżn. 4; SKUT 205 ob (175) OB+3; SP 2B AT 4 BROŃ 3: Olbrz. Rękawica ; bgł.78; TR 115; opżn. 4; SKUT 175 ob OB+15; SP B AT 4 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 92/28; WYP 85/130/180	Mallauk; BARBARZYŃCA; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 480; SF 430; ZR 115; SZ 135; INT 90; MD 80; UM 50; CH 140; PR 145; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-98 2-77 3-83 4-84 5-84 6-136 7-146 8-146 9-131 10-136 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgł.150; TR 204; opżn. 7; SKUT 332 ob (257) OB+24; SP 2S AT 8 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.145; TR 199; opżn. 4; SKUT 302 ob (257) OB+4; SP S AT 4 BROŃ 3: Olbrz. Rękawica ; bgł.140; TR 194; opżn. 4; SKUT 257 ob OB+22; SP 2B AT 4 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 131/35; WYP 85/130/180

MEGAGARGOILA

RASA: Megagargoila; CHAR: ewidentnie (każdy) zły TYP: magiczny
WZROST :300-400; WAGA :300-500
ŻYW 850; SF 440; ZR 15; SZ 15; INT 40; MD 40; UM 45; CH 15; PR 40
SKÓRA: OB 50; WYP 160 KŁ ;110 TN; 150 OB
BIEGŁOŚCI :ŁAPY 15; ROGI 5; KOLANA 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 2: +10 3: +10 4: +10 5: +10 6: +20 7: +20 8: +10 9: +10 10: +10
WYGLĄD: Megagargoila czarna jest olbrzymim ssakopochodnym monstrem o humanoidalnej postawie. Odnacza się nagim ciałem i charakterystyczną sylwetką polegającą na chodzeniu ze zgiętymi w kolanach nogami. Na czole, kolanach i łokciach występują u nich twarde rogowe wytwory, w kształcie dłuższych kolców. Ich ciemnobrązowa lub czarna skóra w dotyku wydaje się śliska i twarda jak kamień (choć jest i odpowiednio elastyczna). Twarz gargoili (z wyjątkiem charakterystycznego rogu na głowie) przypomina z przodu ludzką, jednak jej duże policzki i szerokie usta upodabniają ją do wizerunku maski teatralnej. Palce dłoni i stóp zaopatrzone są w krótkie pazury, dzięki czemu nadają się zarówno do szarpania (cięcia) jak i dźgania (kłucia).

TRYB ŻYCIA: Megagargoile czarne najczęściej tworzą bardzo małe społeczności o hierarchicznych zależnościach, aczkolwiek wiele osobników niemogących się temu poddać jest wypędzana. Najczęściej pędzą nocny tryb życia. Tam, gdzie nie dociera światło słoneczne są w stanie być non stop aktywne. Istoty te z natury są drapieżnikami. W sytuacjach skrajnych są w stanie pożywiać się innymi pokarmami, albo zapadać w stan "letargu" objawiający się skamienieniem postaci. Tą właściwość mogą też wykorzystywać w dowolnym momencie. Skamieniała postać nie musi być odzwierciedleniem gargoili. Może ona przybrać postać dowolnej istoty, która wymiarami jej odpowiada i którą wcześniej obmacała gargoila. Będąc posagiem gargoila traci kontakt ze wszelkim otoczeniem i podlega tym samym prawom co on. Z tego stanu jest w stanie ją obudzić tylko pierwsze rany lub dotknięcie żywej istoty (w tym czasie słyszy i ew. widzi dokładnie to co się wokół niej dzieje). Dzięki możliwościom samospetryfikowania się gargoile są w stanie niepostrzeżenie przebywać w cywilizowanych budowlach, bez praktycznej możliwości wykrycia ich (tylko czar Jasnowidzenie, wykrycie zachwiania równowagi, wykrycie ewidentności, ew. dokładne [% na UM – 100] wykrycie magii w posagu pozwala stwierdzić, że jest on magiczny). Jako żywe istoty potrafią żyć do 400 lat, choć dojrzałość osiągają już w wieku 30 lat. Pod względem zdolności do walki najczęściej traktuje się je jako monstra, aczkolwiek jeśli posiadają nauczycieli (np. niewolników), to są w stanie wyuczyć się zdolności żołnierskich lub złodziejskich. Mową megagargoili czarnych jest najczęściej najbardziej powszechny język z rodzimej okolicy (np. orków, wspólny).

WYSTĘPOWANIE: Jako społeczność (1–5 +1 osobników z 0–14p.) zamieszkują najczęściej wszelkiego typu podziemne budowle lub opuszczone zamki (itp.). Pojedyncze (1–2 z 6–14p.) egzemplarze, żywe lub pod postacią posągów spotyka się praktycznie we wszelkiego typu kamiennych budowlach.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ samoskamienienie – potrafią w przeciągu 1–10 rund wprowadzić swe ciało w stan skamienienia przyjmując przy tym postać istoty (podobnych wymiarów), którą kiedyś dobrze poznali
- ✓ kopanie kolanami – w momencie, gdy przeciwnik jest bardzo blisko niej (zasięg 0) są w stanie dodatkowo kopnąć każdym kolanem.
- ✓ uderzenie głową – w momencie, gdy przeciwnik jest bardzo blisko niej (zasięg 0) są w stanie dodatkowo dźgnąć kolcem umieszczonym na czole
- ✓ rozrywanie – w momencie pochwycenia dwoma łapami jest w stanie w następnej rundzie (opóź.7 sg.) próbować (rozpatruje się to jak normalne trafienie bez Obrony ofiary ze ZR, broni i tarczy) rozerwać ciało słabszej (fizycznie) istoty, zadając 1–100 ran + bonus z SF
- ✓ widzenie nocą; potrafią widzieć w każdej ciemności, za to bezpośrednio w świetle słonecznym mają o b.20% mniejsze TR i Obronę, oraz o b.10% mniejszą odporność na magię
- ✓ całkowita odporność na polimorfie
- ✓ całkowita odporność na petryfikację



Megagargoila; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR ewidentnie (każdy) zły Pdośw. ŻYW 925; SF 540; ZR 55; SZ 55; INT 45; MD 50; UM 50; CH 40; PR 65; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-74 2-75 3-72 4-95 5-70 6-186 7-186 8-176 9-161 10-176 Amg 0 BRON 1: Megagarg. Łapy ; bgt.75; TR 134; opżn. 3; SKUT 195 kł 195 tn OB+12; SP B AT 2 BRON 2: Megagarg. Rogi ; bgt.65; TR 124; opżn. 2; SKUT 185 kł OB+3; SP B AT 1 BRON 3: Megagarg. Kolana ; bgt.65; TR 124; opżn. 3 i 7; SKUT 180 kł OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 67/55; WYP 160/110/150	Megagargoila; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR ewidentnie (każdy) zły Pdośw. ŻYW 1045; SF 645; ZR 83; SZ 83; INT 61; MD 66; UM 60; CH 80; PR 105; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-98 2-98 3-95 4-117 5-92 6-224 7-224 8-214 9-199 10-214 Amg 0 BRON 1: Megagarg. Łapy ; bgt.145; TR 217; opżn. 3; SKUT 341 kł 341 tn OB+36; SP S AT 3 BRON 2: Megagarg. Rogi ; bgt.130; TR 202; opżn. 2; SKUT 311 kł OB+9; SP 2B AT 1 BRON 3: Megagarg. Kolana ; bgt.125; TR 197; opżn. 3 i 7; SKUT 251 kł OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 119/83; WYP 220/170/210
Megagargoila; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR ewidentnie (każdy) zły Pdośw. ŻYW 955; SF 560; ZR 61; SZ 61; INT 47; MD 52; UM 50; CH 50; PR 75; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-79 2-80 3-77 4-100 5-75 6-196 7-196 8-186 9-171 10-186 Amg 0 BRON 1: Megagarg. Łapy ; bgt.90; TR 152; opżn. 3; SKUT 260 kł 260 tn OB+24; SP 2B AT 2 BRON 2: Megagarg. Rogi ; bgt.75; TR 137; opżn. 2; SKUT 190 kł OB+3; SP B AT 1 BRON 3: Megagarg. Kolana ; bgt.80; TR 139; opżn. 3 i 7; SKUT 225 kł OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 85/61; WYP 180/130/170	Megagargoila; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR ewidentnie (każdy) zły Pdośw. ŻYW 1075; SF 675; ZR 89; SZ 89; INT 63; MD 68; UM 60; CH 90; PR 115; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-105 2-105 3-102 4-124 5-99 6-235 7-235 8-225 9-210 10-225 Amg 0 BRON 1: Megagarg. Łapy ; bgt.155; TR 231; opżn. 3; SKUT 348 kł 348 tn OB+36; SP S AT 3 BRON 2: Megagarg. Rogi ; bgt.140; TR 216; opżn. 2; SKUT 318 kł OB+9; SP 2B AT 1 BRON 3: Megagarg. Kolana ; bgt.135; TR 211; opżn. 3 i 7; SKUT 303 kł OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 125/89; WYP 240/190/230
Megagargoila; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR ewidentnie (każdy) zły Pdośw. ŻYW 985; SF 580; ZR 67; SZ 67; INT 49; MD 54; UM 50; CH 60; PR 85; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-86 2-87 3-84 4-107 5-82 6-206 7-206 8-196 9-181 10-196 Amg 0 BRON 1: Megagarg. Łapy ; bgt.100; TR 164; opżn. 3; SKUT 265 kł 265 tn OB+24; SP 2B AT 2 BRON 2: Megagarg. Rogi ; bgt.85; TR 149; opżn. 2; SKUT 245 kł OB+6; SP B AT 1 BRON 3: Megagarg. Kolana ; bgt.85; TR 149; opżn. 3 i 7; SKUT 235 kł OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 91/67; WYP 200/150/190	Megagargoila; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR ewidentnie (każdy) zły Pdośw. ŻYW 1120; SF 735; ZR 100; SZ 100; INT 70; MD 75; UM 65; CH 105; PR 130; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-113 2-113 3-110 4-131 5-106 6-250 7-250 8-240 9-225 10-240 Amg 0 BRON 1: Megagarg. Łapy ; bgt.190; TR 273; opżn. 3; SKUT 423 kł 423 tn OB+48; SP 2S AT 4 BRON 2: Megagarg. Rogi ; bgt.175; TR 258; opżn. 2; SKUT 333 kł OB+9; SP S AT 1 BRON 3: Megagarg. Kolana ; bgt.170; TR 253; opżn. 3 i 7; SKUT 318 kł OB+0; SP 2B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 148/100; WYP 260/210/250

MINOTAUR TYPOWY

RASA: Minotaur typowy; CHAR: każdy TYP: humanoid

WZROST :170-220; WAGA :140-240

ŻYW 320; SF 350; ZR 30; SZ 35; INT 10; MD 25; UM 15; CH 15; PR 15

SKÓRA: OB 10; WYP 40 KŁ ;40 TN; 40 OB

BIEGŁOŚCI :PIĘŚCI 10; ROGI 15; MŁOTY 10

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 2: +10 4: +20 6: +10 10: +10

WYGLĄD: Minotaury są dużymi istotami, których tors oraz nogi są typowo humanoidalne zaś głowa w kształcie i budowie przypominająca łeb byka. Zaopatrzone są one w rogi, tak u samic jak i samców. Skierowane są one do przodu, rzadziej na boki czy też spiralne.

Rozpiętość rogów oraz ich średnica zależy od wieku osobnika i płci (u samic są znacznie mniejsze niż samców) Najmłodsze osobniki mogą wcale nie posiadać rogów.

Sylwetki minotaurów są silnie umięśnione, tak klatka piersiowa jak ramiona, barki oraz nogi.

Spotyka się także minotaury, którzy urodzili się z nogami zaopatrzonymi w kopyta zamiast zwyczajnych stóp. Jednak są to sporadyczne wypadki. Skóra jest elastyczna i odporna na lekkie drażnienia oraz ciosy.

Minotaury zamieszkujące Arch. Centralny za ubiór stosują wyrabiane z grubej wełny i końskiego włosia tuniki. Są one bardzo obszerne oraz długie do połowy uda noszącego. Ubiór ten wiązany jest na barkach sznurami przeplecionymi przez otwory wykonane w tunice (umożliwia to zakładanie tunik przez głowę i nie niszczenie ich rogami). Kolor tuniki oraz wzory wyszyte na materiale czy nawet długość i wygląd ściągających je sznurów zależy od stada do jakiego należy minotaur. Biodra opasują szerokimi, skórzanymi trokami.

Za zbroje służą im najczęściej kolczugi warstwowe, zbroje łuskowe metalowe oraz zbroje kurtkowe. Wszystkie oczywiście wykonywane są odpowiednio do wymiarów noszącego. Szerokość barków i karku uniemożliwia noszenie zbroi minotaura innej rasy. Zbroje wiązane są na barkach oraz na żebrach. Ze względu na kształt czaszki i zakres wzroku tylko niewielu mistrzów może wykuć dobry hełm dla minotaura.

Wielu przedstawicieli tej rasy lubi wyróżniać się z tłumu posiadanymi ozdobami. Mogą to być tak wisiory jak i łańcuchy wieszane na szyi oraz specjalne nasadki na rogi wykonane z kamieni szlachetnych oraz złota lub platyny. Nie gardzą kolczykami i tatuażami pokrywającymi duże obszary pleców lub ramion.

TRYB ŻYCIA: Ze względu na długi czas życia (do 400 lat, dojrzewanie po latach 30) minotaury utworzyły silną, zwartą społeczność opartą na rodzinnych stadach, odznaczającą się dużymi wpływami i potężną armią najemników. Jako rasa cieszą się opinią lojalnych sług i sprawnych pracowników. Posługują się własnym językiem (język minotaurów, zwany: tezesz) i nie mają problemów oraz ograniczeń związanych z uczeniem się innych języków.

Najstarsi członkowie stad obejmowani są opieką przez resztę grupy. Stają się źródłem wiedzy i wsparciem przy rozwiązywaniu problemów. Jako, że rasa ta nie zwykła zapisywać w jakiegokolwiek formie swojej historii przekazywana jest ona z pokolenia na pokolenie przez tzw. Mówców - są to obdarzeni świetną pamięcią członkowie stada, tak samce jak i samice. Oczywiście można czasem spotkać się z materiałami spisanymi przez minotaura, ale są to sporadyczne wypadki.

Zwykle budują relację wokół swojego stada i są nieufni wobec obcych. Samo stado skupione jest dookoła najsilniejszego samca. Jednak nie jest on samodzielny we wszystkich decyzjach podejmowanych i często musi się odwołać do wiedzy Mówców.

Są często spotykani na ulicach miast olbrzymów oraz na stepowych, podgórskich i górskich obszarach. Zdarza im się budować własne miasta wykorzystując przy tym wrodzone zdolności tworzenia ścian załamujących geometrię. W efekcie poruszanie się po nich jest niezwykle trudne dla osobników innych ras nie mających minotaura za przewodnika. Samotni przedstawiciele tej rasy często pracują poza rodzimym stadem. Stado, tak tworzące miasto jak i wędrowny obóz zajmuje się hodowlą koni, gdyż konina jest podstawą żywienia minotaurów. Od nich można też zakupić najlepsze konie bojowe oraz kuce. Częstym uzupełnieniem posiłków jest chleb wypiekany z mąki agawy oraz łowione ryby.

Minotaury gardzą mięsem opasów oraz innej rogacizny, z wiadomych względów. Osoba, która poda jednak Minotaurowi danie przygotowane z takiego mięsa naraża się na wybuch gwałtownej i morderczej furii.

W przypadku walk pomiędzy dwoma bykami zwycięzca może zdecydować się na ułamanie rogów swojego przeciwnika i zachowania ich jako swojego trofeum pokazującego siłę właściciela.

Niektóre Minotaury pochodzące z innych niż Archipelag Centralny miejsc (np. Archipelag Wschodni) mają w zwyczaju opijać rogi i rzeźbić je w ażurowe konstrukcje uznawane za wyznacznik statusu w ramach stada. Wtedy róg taki pełni funkcje czysto dekoracyjne, a nie bojowe.

Najczęściej spotykani są jako wojownicy i barbarzyńcy, rzadziej jako kapłani, półbogowie (tylko do 15 poz) i iluzjoniści (tylko do 10 poz). Duże stado wynajmują swoje siły jako oddziały najemne lub budowlane. Często spotykani są także jako gladiatorzy, tak dobrowolni jak i zmuszeni do tego zająca.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej tereny podgórskie i góry oraz wszelkiego rodzaju labirynty. Na otwartych terenach spotyka się ich pojedynczo (8 poz). Rzadziej rodzinami 1-10 młodych (0-4 poz) i 1-2 dorosłe osobniki (6-8 poz). Stado na dużym terenie (także stepy) może liczyć nawet do tysiąca osobników tworząc tym samym ogromne kamienne miasta.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- Doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

- Szarża – umiejętność ataku rogami, po udanym rozbiegu (min. 1/2 SZ) i trafieniu rogami ofiara otrzymuje dwa razy więcej obrażeń i zostaje automatycznie przewrócona o ile jej SF jest mniejsza niż SF minotaura. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik (jeśli oczywiście dysponuje się tą zdolnością).

- Tratowanie - podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskończy (tzn. o ile nie wykona udanego % rzutu na ZR akt.) przed bieżącym. Postać taka zostaje automatycznie przewrócona, a ponadto może być TR kopytem (co sprawdza się względem leżącego).

- Umiejętność tworzenia ścian załamujących geometrię przestrzeni (i zmysły równowagi), samemu pozostając na to niewrażliwym;

- Doskonała infrawizja (stała) – 1/2 SZ



Minotaur typowy; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 350; SF 450; ZR 70; SZ 75; INT 35; MD 65; UM 40; CH 45; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-45 2-63 3-34 4-67 5-32 6-110 7-100 8-100 9-100 10-95 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.70; TR 122; opżn. 4; SKUT 172 ob (137) OB+6; SP B AT 1 BROŃ 2: Minot. Typ. Rogi ; bgl.75; TR 127; opżn. 4; SKUT 127 kl OB+2; SP B AT 1 BROŃ 3: Minot. Typ. Pięści ; bgl.70; TR 122; opżn. 2; SKUT 142 ob OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 65/59; WYP 65/100/95	Minotaur typowy; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 418; SF 560; ZR 98; SZ 103; INT 51; MD 87; UM 56; CH 91; PR 91; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-87 3-57 4-89 5-54 6-142 7-132 8-132 9-132 10-127 Amg 0 BROŃ 1: Młot kr. Boj. ; bgl.128; TR 193; opżn. 5; SKUT 350 ob (260) OB+25; SP S AT 1 BROŃ 2: Minot. Typ. Rogi ; bgl.128; TR 193; opżn. 4; SKUT 185 kl OB+7; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Minot. Typ. Pięści ; bgl.118; TR 183; opżn. 2; SKUT 200 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. Typ. ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 103/78; WYP 140/180/130
Minotaur typowy; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 366; SF 470; ZR 76; SZ 81; INT 37; MD 69; UM 42; CH 57; PR 57; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-51 2-69 3-40 4-73 5-38 6-118 7-108 8-108 9-108 10-103 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.81; TR 135; opżn. 4; SKUT 237 ob (167) OB+12; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Minot. Typ. Rogi ; bgl.81; TR 135; opżn. 4; SKUT 147 kl OB+5; SP B AT 1 BROŃ 3: Minot. Typ. Pięści ; bgl.81; TR 133; opżn. 2; SKUT 172 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. C. ; T.dr.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 69/57; WYP 85/135/105	Minotaur typowy; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 434; SF 580; ZR 104; SZ 109; INT 53; MD 91; UM 58; CH 103; PR 103; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-76 2-95 3-64 4-96 5-61 6-151 7-141 8-141 9-141 10-136 Amg 0 BROŃ 1: Młot kr. Boj. ; bgl.134; TR 202; opżn. 5; SKUT 355 ob (265) OB+25; SP S AT 1 BROŃ 2: Minot. Typ. Rogi ; bgl.134; TR 202; opżn. 4; SKUT 190 kl OB+7; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Minot. Typ. Pięści ; bgl.124; TR 192; opżn. 2; SKUT 205 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. Warstw. C. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 103/78; WYP 115/210/120
Minotaur typowy; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 382; SF 490; ZR 82; SZ 87; INT 39; MD 73; UM 44; CH 69; PR 69; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-51 2-77 3-47 4-80 5-45 6-127 7-117 8-117 9-117 10-112 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.97; TR 154; opżn. 4; SKUT 242 ob (172) OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Minot. Typ. Rogi ; bgl.97; TR 154; opżn. 4; SKUT 152 kl OB+5; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Minot. Typ. Pięści ; bgl.87; TR 144; opżn. 2; SKUT 182 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. Warstw. Typ ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 82/70; WYP 105/190/110	Minotaur typowy; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 460; SF 620; ZR 115; SZ 120; INT 60; MD 100; UM 65; CH 120; PR 120; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-85 2-104 3-73 4-104 5-69 6-163 7-153 8-153 9-153 10-148 Amg 0 BROŃ 1: Młot kr. Boj. ; bgl.165; TR 238; opżn. 5; SKUT 365 ob (275) OB+25; SP 2S AT 2 BROŃ 2: Minot. Typ. Rogi ; bgl.165; TR 238; opżn. 4; SKUT 200 kl OB+7; SP S AT 1 BROŃ 3: Minot. Typ. Pięści ; bgl.155; TR 228; opżn. 2; SKUT 245 ob OB+15; SP 2B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. C. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 116/91; WYP 155/200/150

NIEDŹWIEDŹ BIAŁY

RASA: Niedźwiedź biały; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :220-270; WAGA :220-720

ŻYW 300; SF 140; ZR 25; SZ 30; INT 15; MD 10; UM 0; CH 15; PR 10

SKÓRA: OB 14; WYP 60 KŁ ;70 TN; 70 OB

BIEGŁOŚCI : ŁAPY 10 (skut. 60tn, OB+15, uszk. x2, opżn. 4sg);

PYSK 10 (SKUT 60kl, OB+10, uszk x3, opżn. 5sg);

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +10 8: +20 9: +10

WYGLĄD: Niedźwiedź lodowy jest ssakiem z rodziny niedźwiedziowatych. Odnacza się masywnym raczej dłuższym tułowiem, grubą lekko wydłużoną szyją, stosunkowo niewielką głową o małych oczach i uszach, niezwykle silnymi kończynami; krótki ogon zazwyczaj ukryty w futrze. Futro gęste i grube w różnych odcieniach bieli. Czaszka lekko wydłużona, masywna, zęby typu miażdżącego z dobrze rozwiniętymi kłami.

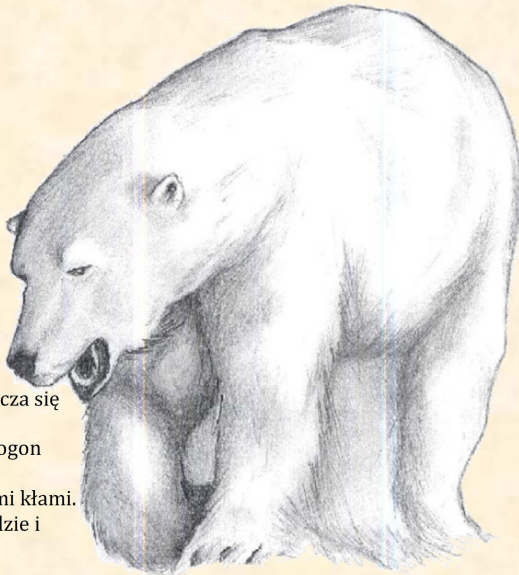
Charakterystycznie owłosione stopy umożliwiają bezproblemowe bieganie po lodzie i zabezpieczają przed utratą zimna.

TRYB ŻYCIA: Jest zwierzęciem dziennym i wszędobylskim. Wyśmienicie pływa i biega po lodzie. Ma doskonały węch i apetyt. Jako typowy mięsożerca i świetny nurek najczęściej poluje na zwierzęta morskie, aczkolwiek nie gardzi innymi stworzeniami, które jest tylko wstanie upolować.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej podbiegunowe tereny Archipelagów Północnych, zarówno te pokryte lodem, jak i wybrzeża morskie. Spotykane są najczęściej pojedynczo (0–10p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR (w wypadku starych na 1/2 ZR) akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
- ✓ furia – wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furę (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran).



Niedźwiedź biały; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 350; SF 210; ZR 75; SZ 70; INT 40; MD 40; UM 25; CH 40; PR 35; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-54 2-44 3-30 4-55 5-30 6-86 7-86 8-81 9-71 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. B. Łapy ; bgl.65; TR 93; opżn. 4; SKUT 82 tn OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Niedź. B. Pysk ; bgl.65; TR 93; opżn. 5; SKUT 82 kl OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 44/39; WYP 60/70/70	Niedźwiedź biały; DOROŚŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 430; SF 308; ZR 109; SZ 104; INT 56; MD 56; UM 35; CH 86; PR 81; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-76 2-66 3-52 4-76 5-51 6-118 7-118 8-113 9-103 10-93 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. B. Łapy ; bgl.129; TR 170; opżn. 4; SKUT 167 tn OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. B. Pysk ; bgl.124; TR 165; opżn. 5; SKUT 137 kl OB+5; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 88/73; WYP 60/70/70
Niedźwiedź biały; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 370; SF 226; ZR 83; SZ 78; INT 42; MD 42; UM 25; CH 52; PR 47; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-59 2-49 3-35 4-60 5-35 6-94 7-94 8-89 9-79 10-69 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. B. Łapy ; bgl.73; TR 103; opżn. 4; SKUT 86 tn OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Niedź. B. Pysk ; bgl.73; TR 103; opżn. 5; SKUT 86 kl OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 57/47; WYP 60/70/70	Niedźwiedź biały; DOROŚŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 450; SF 324; ZR 117; SZ 112; INT 58; MD 58; UM 35; CH 98; PR 93; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-83 2-73 3-59 4-83 5-58 6-127 7-127 8-122 9-112 10-102 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. B. Łapy ; bgl.137; TR 181; opżn. 4; SKUT 171 tn OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. B. Pysk ; bgl.132; TR 176; opżn. 5; SKUT 171 kl OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 96/81; WYP 60/70/70
Niedźwiedź biały; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 390; SF 242; ZR 91; SZ 86; INT 44; MD 44; UM 25; CH 64; PR 59; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-66 2-56 3-42 4-67 5-42 6-103 7-103 8-98 9-88 10-78 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. B. Łapy ; bgl.86; TR 119; opżn. 4; SKUT 120 tn OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Niedź. B. Pysk ; bgl.81; TR 114; opżn. 5; SKUT 120 kl OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 65/55; WYP 60/70/70	Niedźwiedź biały; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 480; SF 360; ZR 130; SZ 125; INT 65; MD 65; UM 40; CH 115; PR 110; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-91 2-81 3-66 4-90 5-65 6-139 7-139 8-134 9-124 10-114 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. B. Łapy ; bgl.155; TR 204; opżn. 4; SKUT 180 tn OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. B. Pysk ; bgl.150; TR 199; opżn. 5; SKUT 180 kl OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 109/94; WYP 60/70/70

NIEDŹWIEDŹ GÓRSKI

RASA: Niedźwiedź górski; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :150-280; WAGA :100-780

ŻYW 240; SF 100; ZR 20; SZ 30; INT 15; MD 10; UM 0; CH 15; PR 10

SKÓRA: OB 17; WYP 60 KŁ ;70 TN; 70 OB
BIEGŁOŚCI : ŁAPY 10 (skut. 80tn, OB+15, uszk. x2, opźn. 3sg);
PYSK 10 (SKUT 50kł, OB+10, uszk x3, opźn. 4sg);

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +10 8: +20 9: +10

WYGLĄD: Niedźwiedź górski jest jednym z najpospolitszych ssaków z rodziny niedźwiedziowatych. Odznacza się masywnym tułowiem, krótką, grubą szyją, stosunkowo niewielką głową o małych oczach i uszach, niezwykle silnymi kończynami; krótki ogon zazwyczaj ukryty w futrze. Futro gęste i grube w różnych odcieniach brązu. Czaszka masywna, zęby typu miażdżącego.

TRYB ŻYCIA: Jest zasadniczo zwierzęciem nocnym, ponieważ jednak potrzebuje dużych ilości pokarmu, w bezludnych okolicach szuka go również dniem. Dobrze pływa i pokonuje strome zbocza, w młodym wieku wspina się na drzewa Biega szybko, lecz niewytrwale. Ma doskonały węch i niezły słuch. Jest wszystkożerny, lecz w zależności od warunków otoczenia może stać się drapieżcą lub roślinożercą.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej zbocza górskie, tereny pagórkowate, klify nadmorskie, trudno dostępne lasy nizinne i górskie. Za siedliska najczęściej obiera sobie jaskinie i głębokie wykroty. Spotykane są równie często pojedynczo (0–10p.), jak i parami (2–6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR (w wypadku starych na 1/2 ZR) akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania
- ✓ furia – w wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furie (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran)



Niedźwiedź górski; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 290; SF 165; ZR 70; SZ 70; INT 40; MD 40; UM 25; CH 40; PR 35; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-51 2-41 3-29 4-52 5-27 6-75 7-75 8-70 9-60 10-50 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. Gór. Łapy ; bgl.65; TR 88; opźn. 4; SKUT 81 tn OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Niedź. Gór. Pysk ; bgl.65; TR 88; opźn. 5; SKUT 66 kł OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 42/37; WYP 60/70/70	Niedźwiedź górski; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 370; SF 228; ZR 104; SZ 104; INT 56; MD 56; UM 35; CH 86; PR 81; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-73 2-63 3-51 4-73 5-48 6-104 7-104 8-99 9-89 10-79 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. Gór. Łapy ; bgl.129; TR 162; opźn. 4; SKUT 177 tn OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. Gór. Pysk ; bgl.124; TR 157; opźn. 5; SKUT 107 kł OB+5; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 86/71; WYP 60/70/70
Niedźwiedź górski; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 310; SF 173; ZR 78; SZ 78; INT 42; MD 42; UM 25; CH 52; PR 47; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-56 2-46 3-34 4-57 5-32 6-83 7-83 8-78 9-68 10-58 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. Gór. Łapy ; bgl.73; TR 98; opźn. 4; SKUT 83 tn OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Niedź. Gór. Pysk ; bgl.73; TR 98; opźn. 5; SKUT 68 kł OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 55/45; WYP 60/70/70	Niedźwiedź górski; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 390; SF 244; ZR 112; SZ 112; INT 58; MD 58; UM 35; CH 98; PR 93; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-80 2-70 3-58 4-80 5-55 6-113 7-113 8-108 9-98 10-88 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. Gór. Łapy ; bgl.137; TR 172; opźn. 4; SKUT 181 tn OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. Gór. Pysk ; bgl.132; TR 167; opźn. 5; SKUT 136 kł OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 94/79; WYP 60/70/70
Niedźwiedź górski; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 330; SF 181; ZR 86; SZ 86; INT 44; MD 44; UM 25; CH 64; PR 59; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-53 3-41 4-64 5-39 6-91 7-91 8-86 9-76 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. Gór. Łapy ; bgl.86; TR 112; opźn. 4; SKUT 125 tn OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Niedź. Gór. Pysk ; bgl.81; TR 107; opźn. 5; SKUT 95 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 63/53; WYP 60/70/70	Niedźwiedź górski; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 420; SF 280; ZR 125; SZ 125; INT 65; MD 65; UM 40; CH 115; PR 110; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-88 2-78 3-66 4-87 5-62 6-125 7-125 8-120 9-110 10-100 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. Gór. Łapy ; bgl.155; TR 195; opźn. 4; SKUT 190 tn OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. Gór. Pysk ; bgl.150; TR 190; opźn. 5; SKUT 145 kł OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 107/92; WYP 60/70/70

NIEDŹWIEDŹ JASKINIOWY

RASA: Niedźwiedź jaskiniowy; CHAR: ntr ntr TYP:

WZROST :250-450; WAGA :300-800

ŻYW 420; SF 370; ZR 20; SZ 15; INT 15; MD 10; UM 0; CH 15; PR 10

SKÓRA: OB 22; WYP 70 KŁ ;90 TN; 90 OB
BIEGŁOŚCI : ŁAPY 10 (skut. 100tn, OB+15, uszk. x2, opźn. 4sg);
PYSK 10 (SKUT 80kł, OB+10, uszk x3, opźn. 5sg);

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +10 8: +20 9: +10

WYGLĄD: Niedźwiedź jaskiniowy jest jednym z największych ssaków z rodziny niedźwiedziowatych. Odznacza się masywnym tułowiem, krótką, grubą szyją, stosunkowo niewielką głową o małych oczach i uszach, niezwykle silnymi kończynami; krótki ogon zazwyczaj ukryty w futrze. Futro gęste i grube w różnych odcieniach brązu. Czaszka masywna, zęby typu miażdżącego.

TRYB ŻYCIA: Jest zasadniczo zwierzęciem dziennym. Bardzo łakomy na roślinne specyfiki z reguły ignoruje inne istoty. Agresywny staje się wyłącznie w momencie zagrożenia, głodu lub obrony własnej siedziby. Stare osobniki niekiedy wyprawiają się dalej poza swe rewiry, często by w cywilizowanych okolicach upolować pojedynczego konia, człowieka (itp.) lub sztukę bydła.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej obszary bogate w naturalne jamy, jaskinie i inne podziemia. Często spotykany jest we wszelkiego rodzaju labiryntach, gdzie z przymusu staje się niebezpiecznym drapieżnikiem. Rzadko jako legowisko obiera sobie pojedyncze domy i



szały (dawno opuszczone przez poprzednich właścicieli. Równie często spotykane są pojedynczo (0–10p.), jak i parami (0–6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR (w wypadku samców na 1/2 ZR) akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania
- ✓ furia – w wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furie (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran)

Niedźwiedź jaskiniowy; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 470; SF 450; ZR 70; SZ 55; INT 40; MD 40; UM 25; CH 40; PR 35; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-60 2-50 3-36 4-61 5-36 6-122 7-122 8-117 9-107 10-97 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. J. Łapy ; bgl.65; TR 117; opzn. 4; SKUT 162 tn OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Niedź. J. Pysk ; bgl.65; TR 117; opzn. 5; SKUT 152 kl OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 47/42; WYP 70/90/90	Niedźwiedź jaskiniowy; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 550; SF 548; ZR 104; SZ 89; INT 56; MD 56; UM 35; CH 86; PR 81; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-82 2-72 3-58 4-82 5-57 6-154 7-154 8-149 9-139 10-129 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. J. Łapy ; bgl.129; TR 194; opzn. 4; SKUT 287 tn OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. J. Pysk ; bgl.124; TR 189; opzn. 5; SKUT 217 kl OB+5; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 91/76; WYP 70/90/90
Niedźwiedź jaskiniowy; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 490; SF 466; ZR 78; SZ 63; INT 42; MD 42; UM 25; CH 52; PR 47; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-65 2-55 3-41 4-66 5-41 6-130 7-130 8-125 9-115 10-105 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. J. Łapy ; bgl.73; TR 127; opzn. 4; SKUT 166 tn OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Niedź. J. Pysk ; bgl.73; TR 127; opzn. 5; SKUT 156 kl OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 60/50; WYP 70/90/90	Niedźwiedź jaskiniowy; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 570; SF 564; ZR 112; SZ 97; INT 58; MD 58; UM 35; CH 98; PR 93; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-89 2-79 3-65 4-89 5-64 6-163 7-163 8-158 9-148 10-138 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. J. Łapy ; bgl.137; TR 204; opzn. 4; SKUT 291 tn OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. J. Pysk ; bgl.132; TR 199; opzn. 5; SKUT 261 kl OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 99/84; WYP 70/90/90
Niedźwiedź jaskiniowy; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 510; SF 482; ZR 86; SZ 71; INT 44; MD 44; UM 25; CH 64; PR 59; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-72 2-62 3-48 4-73 5-48 6-139 7-139 8-134 9-124 10-114 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. J. Łapy ; bgl.86; TR 142; opzn. 4; SKUT 220 tn OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Niedź. J. Pysk ; bgl.81; TR 137; opzn. 5; SKUT 200 kl OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 68/58; WYP 70/90/90	Niedźwiedź jaskiniowy; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 600; SF 600; ZR 125; SZ 110; INT 65; MD 65; UM 40; CH 115; PR 110; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-97 2-87 3-72 4-96 5-71 6-175 7-175 8-170 9-160 10-150 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. J. Łapy ; bgl.155; TR 227; opzn. 4; SKUT 300 tn OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. J. Pysk ; bgl.150; TR 222; opzn. 5; SKUT 270 kl OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 112/97; WYP 70/90/90

NIEDŹWIEDŹ LEŚNY

RASA: Niedźwiedź; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :130-200; WAGA :120-170

ŻYW 200; SF 85; ZR 35; SZ 30; INT 15; MD 10; UM 0; CH 15; PR 10

SKÓRA: OB 14; WYP 60 KŁ ;70 TN; 70 OB

BIEGŁOŚCI : ŁAPY 10 (skut. 60tn, OB+15, uszk. x2, opzn. 3sg);

PYSK 10 (SKUT 50kl, OB+10, uszk x3, opzn. 4sg);

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +10 8: +20 9: +10

WYGLĄD: Niedźwiedź leśny jest jednym z najpospolitszych ssaków z rodziny niedźwiedziowatych. Odnacza się masywnym tułowiem, krótką, grubą szyją, stosunkowo niewielką głową o małych oczach i uszach, niezwykle silnymi kończynami; krótki ogon zazwyczaj ukryty w futrze. Futro gęste i grube w różnych odcieniach czerni. Czaszka masywna, zęby typu miażdżącego.

TRYB ŻYCIA: Jest zasadniczo zwierzęciem dziennym, ponieważ jednak potrzebuje dużych ilości pokarmu, poluje również nocą. Dobrze pływa i szybko biega, często też wspina się na drzewa. Ma doskonały węch i niezły słuch. Jest wszystkożerny, lecz w zależności od warunków otoczenia może stać się drapieżcą, roślinożercą lub padlinożercą. Na istoty humanoidalne rzucają się praktycznie tylko w ostateczności.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej wszelkie lasy nizinne i tereny sawannowe. Za siedliska najczęściej obiera sobie głębokie wykroty, a nawet większe naziemne ptasie gniazda. Najczęściej poza okresem godowym spotyka się je pojedynczo.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania
- ✓ furia – w wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furie (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran)



Niedźwiedź leśny; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 250; SF 150; ZR 85; SZ 70; INT 40; MD 40; UM 25; CH 40; PR 35; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-49 2-39 3-27 4-50 5-25 6-70 7-70 8-65 9-55 10-45 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. Leś. Łapy ; bgl.65; TR 88; opzn. 3; SKUT 67 tn OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Niedź. Leś. Pysk ; bgl.65; TR 88; opzn. 4; SKUT 62 kl OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 54/49; WYP 60/70/70	Niedźwiedź leśny; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 330; SF 199; ZR 119; SZ 104; INT 56; MD 56; UM 35; CH 86; PR 81; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-71 2-61 3-49 4-71 5-46 6-97 7-97 8-92 9-82 10-72 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. Leś. Łapy ; bgl.129; TR 160; opzn. 3; SKUT 139 tn OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. Leś. Pysk ; bgl.124; TR 155; opzn. 4; SKUT 99 kl OB+5; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 98/83; WYP 60/70/70
Niedźwiedź leśny; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 270; SF 158; ZR 93; SZ 78; INT 42; MD 42; UM 25; CH 52; PR 47; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-54 2-44 3-32 4-55 5-30 6-77 7-77 8-72 9-62 10-52 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. Leś. Łapy ; bgl.73; TR 98; opzn. 3; SKUT 69 tn OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Niedź. Leś. Pysk ; bgl.73; TR 98; opzn. 4; SKUT 64 kl OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 67/57; WYP 60/70/70	Niedźwiedź leśny; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ZYW 350; SF 214; ZR 127; SZ 112; INT 58; MD 58; UM 35; CH 98; PR 93; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-78 2-68 3-56 4-78 5-53 6-106 7-106 8-101 9-91 10-81 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. Leś. Łapy ; bgl.137; TR 171; opzn. 3; SKUT 143 tn OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. Leś. Pysk ; bgl.132; TR 166; opzn. 4; SKUT 107 kl OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 106/91; WYP 60/70/70

Niedźwiedź leśny; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 290; SF 166; ZR 101; SZ 86; INT 44; MD 44; UM 25; CH 64; PR 59; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-51 3-39 4-62 5-37 6-85 7-85 8-80 9-70 10-60 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. Leś. Łapy; bgł.86; TR 112; opźn. 3; SKUT 101 tn OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Niedź. Leś. Pysk; bgł.81; TR 107; opźn. 4; SKUT 91 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 75/65; WYP 60/70/70	Niedźwiedź leśny; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 380; SF 250; ZR 140; SZ 125; INT 65; MD 65; UM 40; CH 115; PR 110; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-86 2-76 3-64 4-85 5-60 6-118 7-118 8-113 9-103 10-93 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. Leś. Łapy; bgł.155; TR 194; opźn. 3; SKUT 152 tn OB+15; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. Leś. Pysk; bgł.150; TR 189; opźn. 4; SKUT 137 kł OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 119/104; WYP 60/70/70
---	--

NIEDŹWIEDŹ SKALNY

RASA: Niedźwiedź skalny; CHAR: ntr ntr TYP:

WZROST :350-450; WAGA :800-1300

ŻYW 1400; SF 600; ZR 20; SZ 15; INT 15; MD 10; UM 0; CH 25; PR 10

SKÓRA: OB 43; WYP 140 KŁ ;180 TN; 190 OB

BIEGŁOŚCI : ŁAPY 10 (skut. 120tn, OB+15, uszk. x2, opźn. 4sg);

PYSK 10 (SKUT 100kł, OB+10, uszk x3, opźn. 5sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +10 8: +20 9: +10

WYGLĄD: Niedźwiedź skalny zwany często pranieźwiedziem jest największym ssakiem z Rodziny niedźwiedziowatych. Odnacza się masywnym tułowiem, krótką, grubą szyją, stosunkowo niewielką głową o małych oczach i uszach, niezwykle silnymi kończynami; krótki ogon zazwyczaj ukryty w futrze. Futro gęste i grube w różnych odcieniach brązu, czerni, rzadko bieli. Czaszka masywna, zęby typu miażdżącego z dobrze rozwiniętymi kłami.

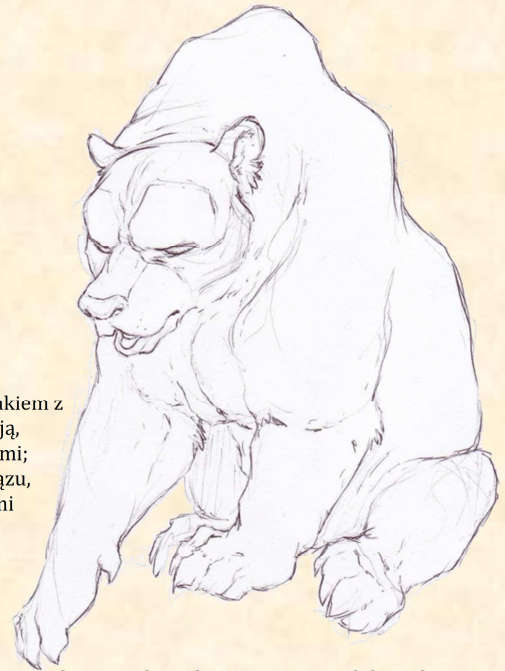
TRYB ŻYCIA: Jest zwierzęciem typowo dziennym, jednak o skrytym trybie życia.

Niedaleko swych legowisk najczęściej rodzinami zamieszkuje tereny znajdujące się niedaleko wodopojów, dróg leśnych (i nie tylko), czy w pobliżu wejść do jaskiń. Starsze osobniki często penetrują obszary leśne. Podczas swych wędrówek pranieźwiedź atakuje praktycznie wszystko, co może zaspokoić jego nienasycony apetyt. W wypadku niedostatku pożywienia jest w stanie zaryzykować nawet atak na pojedynczego bawoła Opasa, giganta lub większą grupkę humanoidów. W zasadzie zadowala się pierwszą ofiarą i nieatakowany zaczyna polować najczęściej dopiero po jej skonsumowaniu. Na terenach skalistych często rzucając się na wrogów lubi wywoływać małe lawiny kamieni (zadające z reguły 10–500 ran obuchowych przez 1–5 rund), dzięki czemu osłabia potencjalne ofiary.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej trudno dostępne tereny skalne, klify nadmorskie, skraje lasów nizinnych i górskich. Często za siedliska obiera sobie większe jaskinie i labirynty. W tych ostatnich z reguły często też pożywia się wszelkimi gatunkami grzybów porastających ich wnętrza. Spotykane są najczęściej pojedynczo (0–10p.), rzadziej w górskich okolicach parami (2–6p.), jak i rodzinami (1–5 z Op., 1–2 z 2p. i 1 z 6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na 1/10 ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
- ✓ furia – w wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furie (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran)



Niedźwiedź skalny; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 1500; SF 695; ZR 70; SZ 55; INT 40; MD 40; UM 25; CH 50; PR 35; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-112 2-102 3-88 4-113 5-88 6-249 7-249 8-244 9-234 10-224 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. S. Łapy; bgł.65; TR 141; opźn. 4; SKUT 233 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 2: Niedź. S. Pysk; bgł.65; TR 141; opźn. 5; SKUT 223 kł OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 73/63; WYP 140/180/190	Niedźwiedź skalny; DOROŚŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 1660; SF 842; ZR 104; SZ 89; INT 56; MD 56; UM 35; CH 96; PR 81; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-137 2-127 3-113 4-137 5-112 6-295 7-295 8-290 9-280 10-270 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. S. Łapy; bgł.129; TR 223; opźn. 4; SKUT 390 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. S. Pysk; bgł.124; TR 218; opźn. 5; SKUT 310 kł OB+5; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 127/97; WYP 140/180/190
Niedźwiedź skalny; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 1540; SF 719; ZR 78; SZ 63; INT 42; MD 42; UM 25; CH 62; PR 47; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-117 2-107 3-93 4-118 5-93 6-260 7-260 8-255 9-245 10-235 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. S. Łapy; bgł.73; TR 152; opźn. 4; SKUT 239 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 2: Niedź. S. Pysk; bgł.73; TR 152; opźn. 5; SKUT 229 kł OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 91/71; WYP 140/180/190	Niedźwiedź skalny; DOROŚŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 1700; SF 866; ZR 112; SZ 97; INT 58; MD 58; UM 35; CH 108; PR 93; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-144 2-134 3-120 4-144 5-119 6-306 7-306 8-301 9-291 10-281 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. S. Łapy; bgł.137; TR 234; opźn. 4; SKUT 396 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. S. Pysk; bgł.132; TR 229; opźn. 5; SKUT 366 kł OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 135/105; WYP 140/180/190
Niedźwiedź skalny; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 1580; SF 743; ZR 86; SZ 71; INT 44; MD 44; UM 25; CH 74; PR 59; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-124 2-114 3-100 4-125 5-100 6-272 7-272 8-267 9-257 10-247 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. S. Łapy; bgł.86; TR 168; opźn. 4; SKUT 305 tn OB+20; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Niedź. S. Pysk; bgł.81; TR 163; opźn. 5; SKUT 285 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 99/79; WYP 140/180/190	Niedźwiedź skalny; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 1760; SF 920; ZR 125; SZ 110; INT 65; MD 65; UM 40; CH 125; PR 110; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-152 2-142 3-127 4-151 5-126 6-323 7-323 8-318 9-308 10-298 Amg 0 BROŃ 1: Niedź. S. Łapy; bgł.155; TR 259; opźn. 4; SKUT 410 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Niedź. S. Pysk; bgł.150; TR 254; opźn. 5; SKUT 380 kł OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 148/118; WYP 140/180/190

OGR

RASA: Ogre; CHAR: ntr zły, cht zły TYP: humanoid

WZROST :175-225; WAGA :100-150

ŻYW 240; SF 140; ZR 20; SZ 20; INT 30; MD 30; UM 10; CH 10; PR 20

SKÓRA: OB 12; WYP 50 KŁ ;50 TN; 50 OB

BIEGŁOŚCI :MACZUGI 10; PIĘŚCI 5; PAŁY 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 4: +10 5: +10 6: +10 7: +10 8: +10 10: +10

WYGLĄD: Ogry należą do ssaków o humanoidalnej, lekko zgarbionej postawie. Swym wyglądem przypominają bardzo krępych, grubych ludzi, od których odróżnia je jednak większa wielkość i głowa o niesamowicie prymitywnych cechach charakterystycznych (z wyjątkiem uszu, które są lekko szpiczaste) dla przodków ludzi [neandertalczyków]. Ich ciało wyróżnia się grubą, w miarę gęsto owłosioną skórą i ciemną karnacją. Dość duża warstwa podskórnego tłuszczu powoduje, że są one w miarę odporne na chłód. Ubrane są najczęściej w niedbale przewieszane grube skóry zwierzęce z zawieszoną w poprzek dużą skórzaną torbą. W stronach cywilizowanych i w służbie u innych ras dbają jednak o swój ubiór, korzystając często nawet ze zbroi.

TRYB ŻYCIA: Ogry żyją do 200 lat, ale dojrzałość swoją osiągają już w wieku 15 lat. Najczęściej zajmują się wojaczką i polowaniami (szczególnie na opasy, ale nie gardzą też i mięsem innych humanoidalnych ras). Z tego też powodu najczęściej spotykani są jako wojownicy, łowcy i barbarzyńcy. W stronach cywilizowanych spotykani są wśród nich także gwardziści, złodzieje, kupcy, a nawet wszelacy klerycy [do 10-go poziomu], czy iluzjoniści [do 10p.]. Żyją najczęściej w klanowych społecznościach, strukturą przypominających małe wioski. Każdy klan rządzony jest najczęściej przez radę Lordów, której głową z reguły jest najstarszy wiekiem Ogrzem. Ochroną siedziby zajmują się samice, a także rzadko opuszczający wioskę Lordowie, z których każdy dysponuje osobistą obstawą w postaci Garów – Ogrów weteranów. Poza swe siedziby ogry najczęściej wychodzą w małych bandach, które poza wojaczką (najczęściej jest to grabienie karawan i zewnętrzna obrona własnych siedzib) mają za zadanie zapewnić wyżywienie reszcie społeczności. Mężczyźni ich odznaczają się ogromną agresywnością i pewnością siebie. Gdy dochodzi do walki najczęściej podejmują otwartą walkę, próbując swą siłą zmusić do ucieczki przeciwnika zadowolając się ofiarami starcia i ew. porzuconym majątkiem.

WYSTĘPOWANIE: Ogry zamieszkują wszelkie nie za gorące obszary, najczęściej jednak z dala od większych akwenów wodnych. W dzikich stronach swe siedziby najczęściej zakładają w jaskiniach, czy w zdobytach (np. spacyfikowanych) wioskach. W stronach cywilizowanych najczęściej zamieszkują okolicę miast, często wtapiając się w ich mieszkańców i cywilizując się. Jest to szczególnie widoczne na północnym zachodzie Orkusa Wielkiego, gdzie jedno z miast (Ogra–gar) do tego stopnia zostało przez nich zaludnione, że potocznie mówi się, iż jest to stolica Ogrów (dysponuje np. własnymi armiami).

* Najczęściej spotykani są w bandach liczących 2–20 osobników (6–ty poziom), z których jeden lub dwóch to stare Ogry (8 poziom).

** Większe hordy (2–6 poziom) lub armie ogrów (6–ty poziom) liczą średnio od 50 do 150 osobników, plus dowódcy (10–ty poziom).

*** Małe siedziby liczą najczęściej w granicach 50 osobników, zaś większe (z wyjątkiem tych miejskich) 100–500 Ogrów.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ infrawizja (2/10SZ%)

✓ przetrącanie – ich wojownicy jako zapożyczenie zdolności mają umiejętność zamasyztego uderzenia bronią obuchową tak, że jeśli ofiara nie wykona uniku (%-owy rzut na ZR aktualną – 1%/p. Woj.), to otrzymuje podwójną ilość ran [aczkolwiek wykonanie go chroni przed zranieniem]



Ogre; BARBARZYŃCA; POZ 0; CHAR ntr zły, cht zły Pdośw. ŻYW 290; SF 230; ZR 70; SZ 70; INT 55; MD 55; UM 35; CH 40; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-35 2-35 3-32 4-55 5-55 6-82 7-82 8-82 9-57 10-82 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgł.65; TR 95; opzn. 7; SKUT 132 ob (107) OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.55; TR 85; opzn. 4; SKUT 122 ob (107) OB+1; SP B AT 1 BROŃ 3: Pała ; bgł.55; TR 85; opzn. 5; SKUT 97 ob (82) OB+16; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 51/43; WYP 75/110/130	Ogre; BARBARZYŃCA; POZ 6; CHAR ntr zły, cht zły Pdośw. ŻYW 370; SF 340; ZR 104; SZ 104; INT 65; MD 71; UM 45; CH 86; PR 96; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-57 2-58 3-54 4-76 5-76 6-116 7-116 8-116 9-91 10-116 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga c ; bgł.117; TR 161; opzn. 9; SKUT 255 ob (205) OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.102; TR 146; opzn. 4; SKUT 215 ob (185) OB+3; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Pała ; bgł.97; TR 141; opzn. 5; SKUT 165 ob (135) OB+32; SP B AT 2 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 47/32; WYP 95/140/190
Ogre; BARBARZYŃCA; POZ 2; CHAR ntr zły, cht zły Pdośw. ŻYW 310; SF 250; ZR 78; SZ 78; INT 55; MD 57; UM 35; CH 52; PR 62; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-40 2-40 3-37 4-60 5-60 6-91 7-91 8-91 9-66 10-91 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgł.74; TR 106; opzn. 7; SKUT 137 ob (112) OB+8; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.59; TR 91; opzn. 4; SKUT 127 ob (112) OB+1; SP B AT 1 BROŃ 3: Pała ; bgł.64; TR 94; opzn. 5; SKUT 97 ob (82) OB+16; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 59/51; WYP 75/110/130	Ogre; BARBARZYŃCA; POZ 8; CHAR ntr zły, cht zły Pdośw. ŻYW 390; SF 360; ZR 112; SZ 112; INT 65; MD 73; UM 45; CH 98; PR 108; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-64 3-60 4-82 5-82 6-125 7-125 8-125 9-100 10-125 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga c ; bgł.121; TR 168; opzn. 9; SKUT 260 ob (210) OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.106; TR 153; opzn. 4; SKUT 220 ob (190) OB+3; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Pała ; bgł.101; TR 148; opzn. 5; SKUT 170 ob (140) OB+32; SP B AT 2 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 51/36; WYP 95/140/190
Ogre; BARBARZYŃCA; POZ 4; CHAR ntr zły, cht zły Pdośw. ŻYW 330; SF 270; ZR 86; SZ 86; INT 55; MD 59; UM 35; CH 64; PR 74; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-46 2-46 3-43 4-66 5-66 6-100 7-100 8-100 9-75 10-100 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga typ ; bgł.88; TR 123; opzn. 7; SKUT 217 ob (167) OB+16; SP S AT 1 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.73; TR 108; opzn. 4; SKUT 132 ob (117) OB+1; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Pała ; bgł.68; TR 103; opzn. 5; SKUT 107 ob (92) OB+16; SP B AT 2 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 46/30; WYP 95/140/190	Ogre; BARBARZYŃCA; POZ 10; CHAR ntr zły, cht zły Pdośw. ŻYW 420; SF 400; ZR 125; SZ 125; INT 70; MD 80; UM 50; CH 115; PR 125; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-71 2-72 3-68 4-89 5-89 6-137 7-137 8-137 9-112 10-137 Amg 0 BROŃ 1: Maczuga c ; bgł.150; TR 202; opzn. 9; SKUT 355 ob (280) OB+22; SP 2S AT 1 BROŃ 2: Duży kamień ; bgł.135; TR 187; opzn. 4; SKUT 295 ob (250) OB+4; SP S AT 1 BROŃ 3: Pała ; bgł.130; TR 182; opzn. 5; SKUT 220 ob (175) OB+48; SP 2B AT 2 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 64/42; WYP 95/140/190

Ogre; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr zły, cht zły Pdośw. ŻYW 270; SF 230; ZR 60; SZ 60; INT 55; MD 70; UM 35; CH 40; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-36 2-53 3-33 4-56 5-41 6-80 7-80 8-80 9-70 10-65 Amg 0 BROŃ 1: Wiekiera ; bgł.70; TR 99; opzn. 3; SKUT 107 ob (82) OB+8; SP B AT 2 BROŃ 2: Halabarda typ. ; bgł.60; TR 89; opzn. 6; SKUT 117 kl 127 tn OB+13; SP B AT 1 BROŃ 3: Łuk refl. typ. ; bgł.60; TR 89; opzn. 5; SKUT (112) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 59/51; WYP 75/110/105	Ogre; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr zły, cht zły Pdośw. ŻYW 338; SF 340; ZR 88; SZ 88; INT 71; MD 92; UM 51; CH 86; PR 96; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-59 2-76 3-55 4-77 5-62 6-112 7-112 8-112 9-102 10-97 Amg 0 BROŃ 1: Wiekiera ; bgł.128; TR 170; opzn. 3; SKUT 235 ob (160) OB+24; SP S AT 3 BROŃ 2: Halabarda typ. ; bgł.113; TR 155; opzn. 6; SKUT 205 kl 225 tn OB+27; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Łuk refl. typ. ; bgł.108; TR 150; opzn. 5; SKUT (195) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt.-met. C. ; T.dr.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 85/61; WYP 105/155/135
---	---

Ogre; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr zły, cht zły Pdośw. ZYW 286; SF 250; ZR 66; SZ 66; INT 57; MD 74; UM 37; CH 52; PR 62; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-41 2-58 3-38 4-61 5-46 6-88 7-88 8-88 9-78 10-73 Amg 0 BROŃ 1: Wekiera ; bgl.81; TR 112; opżn. 3; SKUT 162 ob (112) OB+16; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Halabarda typ. ; bgl.66; TR 97; opżn. 6; SKUT 122 kl 132 tn OB+13; SP B AT 1 BROŃ 3: Łuk refl. typ. ; bgl.71; TR 100; opżn. 5; SKUT (112) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. C. ; T.dr.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 75/59; WYP 95/145/115	Ogre; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr zły, cht zły Pdośw. ZYW 354; SF 360; ZR 94; SZ 94; INT 73; MD 96; UM 53; CH 98; PR 108; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-65 2-82 3-61 4-83 5-68 6-121 7-121 8-121 9-111 10-106 Amg 0 BROŃ 1: Wekiera ; bgl.134; TR 179; opżn. 3; SKUT 240 ob (165) OB+24; SP S AT 3 BROŃ 2: Halabarda typ. ; bgl.119; TR 164; opżn. 6; SKUT 210 kl 230 tn OB+27; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Łuk refl. typ. ; bgl.114; TR 159; opżn. 5; SKUT (200) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk. Typ. ; T.dr.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 90/66; WYP 110/160/125
Ogre; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr zły, cht zły Pdośw. ZYW 302; SF 270; ZR 72; SZ 72; INT 59; MD 78; UM 39; CH 64; PR 74; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-47 2-64 3-44 4-67 5-52 6-97 7-97 8-97 9-87 10-82 Amg 0 BROŃ 1: Wekiera ; bgl.97; TR 131; opżn. 3; SKUT 167 ob (117) OB+16; SP S AT 3 BROŃ 2: Halabarda typ. ; bgl.82; TR 116; opżn. 6; SKUT 187 kl 207 tn OB+27; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Łuk refl. typ. ; bgl.77; TR 111; opżn. 5; SKUT (177) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt.-met. Typ. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 81/65; WYP 90/130/115	Ogre; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr zły, cht zły Pdośw. ZYW 380; SF 400; ZR 105; SZ 105; INT 80; MD 105; UM 60; CH 115; PR 125; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-73 2-90 3-69 4-90 5-75 6-133 7-133 8-133 9-123 10-118 Amg 0 BROŃ 1: Wekiera ; bgl.165; TR 215; opżn. 3; SKUT 250 ob (175) OB+24; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Halabarda typ. ; bgl.150; TR 200; opżn. 6; SKUT 280 kl 310 tn OB+40; SP S AT 1 BROŃ 3: Łuk refl. typ. ; bgl.145; TR 195; opżn. 5; SKUT (265) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Łusk. C. ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 104/80; WYP 135/180/145

OGRYLION

RASA: Ogrylion; CHAR: neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny TYP: humanoid

WZROST :190-240; WAGA :100-150

ŻYW 280; SF 180; ZR 10; SZ 30; INT 30; MD 30; UM 10; CH 15; PR 10

SKÓRA: OB 20; WYP 80 KŁ ;80 TN; 80 OB

BIEGŁOŚCI :PAZURY 20; SZABLE 5; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 2: +20 4: +20 6: +20

WYGLĄD: Ogryliony należą do ssaków o humanoidalnej postawie, wywodzących się od ogrów. Wyglądem swym w praktyce nie różnią się od swych pobratymców (chodzą jak i one lekko zgarbione). Równie prymitywna jak u ogrów twarz jest jednak bardziej pociągła, o szerokich ustach i przydużych zębach (szczególnie kłach). Wyróżniają się jeszcze grubszą, niż u ogrów skórą, z grubą warstwą tłuszczu podskórnego i długimi, grubymi pazurami, aczkolwiek najbardziej charakterystyczne jest dla nich ciągłe ślinienie się (ich ślina jest toksyczna i w zetknięciu z krwią wywołuje krótkotrwały paraliż ciała). Jako ubiór służą im lekko za małe skóry zwierzęce zdarte z zabitych ogrów i tym podobne odzienia.

TRYB ŻYCIA: Jest to typowo "ogrożerna" rasa, o nocnej i zmierzchowej aktywności. Przyczajone przy drogach najczęściej zniehacka, pojedynczo lub całymi rodzinami atakują mniejsze grupki ogrów, orków, ludzi i innych ras. Najczęściej tuż przed walką, a także po każdym udanym ciosie polizują przez chwilę [5 segmentów opóźnienia] ostrze swej broni, dzięki czemu zranienie nią jest w stanie sparaliżować ofiarę. Żyją do 200 lat, aczkolwiek dojrzewają już w wieku 15. Z powodu swego zachowania prawie wyłącznie spotykani są jako łowcy-zabójcy, łowcy, barbarzyńcy i barbarzyńcy-zabójcy. Bardzo rzadko (porwane za młodu i wychowanie wśród innych ras) spotykane są inne profesje ogrylionów (aczkolwiek są w stanie szkolić się praktycznie tylko u ogrów).

WYSTĘPOWANIE: Ogryliony zamieszkują najczęściej wszelkie nie za gorące i niecywilizowane (za nadto) obszary. Na terenach występowania żyją rodzinami, w znajdujących się nie daleko od dróg ziemiankach, szałasach, czy jaskiniach.

* Najczęściej spotyka się je pojedynczo (0-10p.) lub parami (2-6p.).

** W momencie wykrycia ofiar blisko swych siedzib atakują najczęściej rodzinami (0-9 [1-10 – 1] młodych 0-poziomowych, 0-4 [1-5 – 1] samic 2-4p., 1-2 samce 4-10p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ infrawizja (2/10SZ%)

✓ wytwarzają paraliżującą ślinę (śliną szpony [opóż. 5 sg.]) trucizna ta (jeśli nie wykona się %-owego rzutu na odporność nr. 6 zmniejszoną o 2% na poziom Ogryliona), to po 3 segmentach paraliżuje ona ofiarę na 1-10 rund



Ogrylion; BARBARZYŃCA; POZ 0; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 330; SF 280; ZR 60; SZ 80; INT 55; MD 55; UM 35; CH 45; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-37 2-57 3-34 4-67 5-47 6-101 7-81 8-81 9-66 10-81 Amg 0 BROŃ 1: Ogryl. Pazury ; bgl.75; TR 109; opżn. 3; SKUT 120 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 2: Tasak ; bgl.60; TR 94; opżn. 4; SKUT 80 kl 140 tn OB+11; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 51/41; WYP 105/140/160	Ogrylion; BARBARZYŃCA; POZ 6; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 410; SF 390; ZR 94; SZ 114; INT 65; MD 71; UM 45; CH 91; PR 86; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-59 2-80 3-56 4-88 5-68 6-135 7-115 8-115 9-100 10-115 Amg 0 BROŃ 1: Ogryl. Pazury ; bgl.127; TR 175; opżn. 3; SKUT 247 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Tasak ; bgl.107; TR 155; opżn. 4; SKUT 117 kl 237 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 105/75; WYP 105/140/160
Ogrylion; BARBARZYŃCA; POZ 2; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 350; SF 300; ZR 68; SZ 88; INT 55; MD 57; UM 35; CH 57; PR 52; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-42 2-62 3-39 4-72 5-52 6-110 7-90 8-90 9-75 10-90 Amg 0 BROŃ 1: Ogryl. Pazury ; bgl.84; TR 120; opżn. 3; SKUT 175 tn OB+20; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Tasak ; bgl.64; TR 100; opżn. 4; SKUT 85 kl 145 tn OB+11; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 69/49; WYP 105/140/160	Ogrylion; BARBARZYŃCA; POZ 8; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 430; SF 410; ZR 102; SZ 122; INT 65; MD 73; UM 45; CH 103; PR 98; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-65 2-86 3-62 4-94 5-74 6-144 7-124 8-124 9-109 10-124 Amg 0 BROŃ 1: Ogryl. Pazury ; bgl.131; TR 182; opżn. 3; SKUT 252 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Tasak ; bgl.111; TR 162; opżn. 4; SKUT 122 kl 242 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 113/83; WYP 105/140/160
Ogrylion; BARBARZYŃCA; POZ 4; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 370; SF 320; ZR 76; SZ 96; INT 55; MD 59; UM 35; CH 69; PR 64; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-48 2-68 3-45 4-78 5-58 6-119 7-99 8-99 9-84 10-99 Amg 0 BROŃ 1: Ogryl. Pazury ; bgl.98; TR 137; opżn. 3; SKUT 180 tn OB+20; SP S AT 2 BROŃ 2: Tasak ; bgl.78; TR 117; opżn. 4; SKUT 100 kl 220 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 77/57; WYP 105/140/160	Ogrylion; BARBARZYŃCA; POZ 10; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 460; SF 450; ZR 115; SZ 135; INT 70; MD 80; UM 50; CH 120; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-73 2-94 3-70 4-101 5-81 6-156 7-136 8-136 9-121 10-136 Amg 0 BROŃ 1: Ogryl. Pazury ; bgl.160; TR 216; opżn. 3; SKUT 262 tn OB+30; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Tasak ; bgl.140; TR 196; opżn. 4; SKUT 142 kl 322 tn OB+33; SP S AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 126/96; WYP 105/140/160

Ogrylion; ŁOWCA; POZ 0; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 310; SF 260; ZR 50; SZ 70; INT 55; MD 70; UM 40; CH 55; PR 50; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-38 2-75 3-52 4-53 5-33 6-97 7-77 8-77 9-62 10-77 Amg 0	Ogrylion; ŁOWCA; POZ 6; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 378; SF 358; ZR 78; SZ 98; INT 71; MD 98; UM 62; CH 101; PR 90; WI 62; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-62 2-99 3-76 4-75 5-55 6-128 7-108 8-108 9-93 10-108 Amg 0
--	---

BRON 1: Ogryl. Pazury ; bgl.80; TR 111; opzn. 3; SKUT 165 tn OB+20; SP B AT 1 BRON 2: Łuk refl. typ. ; bgl.60; TR 91; opzn. 5; SKUT (120) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 51/31; WYP 105/140/160	BRON 1: Ogryl. Pazury ; bgl.138; TR 181; opzn. 3; SKUT 239 tn OB+30; SP S AT 2 BRON 2: Łuk refl. typ. ; bgl.113; TR 156; opzn. 5; SKUT (199) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 89/59; WYP 105/140/160
Ogrylion; ŁOWCA; POZ 2; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ŻYW 326; SF 276; ZR 56; SZ 76; INT 57; MD 76; UM 44; CH 67; PR 60; WI 44; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-44 2-81 3-58 4-59 5-39 6-105 7-85 8-85 9-70 10-85 Amg 0 BRON 1: Ogryl. Pazury ; bgl.91; TR 124; opzn. 3; SKUT 169 tn OB+20; SP 2B AT 1 BRON 2: Łuk refl. typ. ; bgl.66; TR 99; opzn. 5; SKUT (124) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 57/37; WYP 105/140/160	Ogrylion; ŁOWCA; POZ 8; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ŻYW 394; SF 374; ZR 84; SZ 104; INT 73; MD 104; UM 66; CH 113; PR 100; WI 66; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-69 2-107 3-83 4-82 5-62 6-136 7-116 8-116 9-101 10-116 Amg 0 BRON 1: Ogryl. Pazury ; bgl.144; TR 189; opzn. 3; SKUT 243 tn OB+30; SP S AT 2 BRON 2: Łuk refl. typ. ; bgl.119; TR 164; opzn. 5; SKUT (203) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 95/65; WYP 105/140/160
Ogrylion; ŁOWCA; POZ 4; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ŻYW 342; SF 292; ZR 62; SZ 82; INT 59; MD 82; UM 48; CH 79; PR 70; WI 48; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-51 2-89 3-65 4-66 5-46 6-113 7-93 8-93 9-78 10-93 Amg 0 BRON 1: Ogryl. Pazury ; bgl.107; TR 142; opzn. 3; SKUT 173 tn OB+20; SP S AT 2 BRON 2: Łuk refl. typ. ; bgl.82; TR 117; opzn. 5; SKUT (183) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 63/43; WYP 105/140/160	Ogrylion; ŁOWCA; POZ 10; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ŻYW 420; SF 410; ZR 95; SZ 115; INT 80; MD 115; UM 75; CH 130; PR 115; WI 75; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-78 2-116 3-92 4-90 5-70 6-148 7-128 8-128 9-113 10-128 Amg 0 BRON 1: Ogryl. Pazury ; bgl.175; TR 225; opzn. 3; SKUT 252 tn OB+30; SP 2S AT 3 BRON 2: Łuk refl. typ. ; bgl.150; TR 200; opzn. 5; SKUT (267) OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 106/76; WYP 105/140/160

OLBRZYM

RASA: Olbrzym; CHAR: najczęściej neutr.dobry TYP: humanoid

WZROST :210-260; WAGA :200-300

ŻYW 300; SF 160; ZR 10; SZ 30; INT 50; MD 30; UM 10; CH 35; PR 40

SKÓRA: OB 10; WYP 40 KŁ ;40 TN; 40 OB

BIEGŁOŚCI :MACZUGI 10; GŁAZY 10; PIĘŚCI 10

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 4: +10 7: +10 8: +10 10: +10

WYGLĄD: Olbrzymy należą do pradawnych istot o typowo człekokształtnej postawie, której rodowód zanika w minionych wiekach. Poza wielkością wyglądem swym w praktyce nie różnią się od dobrze zbudowanych ludzi. Twarz ich jest jednak jakby bardziej okrągła, z reguły pokryta zarostem (czyli gęstą, krótką brodą). Wyróżniają się jeszcze grubą skórą, z warstwą tłuszczu pod nią. Jako ubiór służą im obszerne skóry zwierzęce zdarte z zabitych zwierząt i tym podobne odzienia. W krainach cywilizowanych ubierają się według mody ludzkiej.

TRYB ŻYCIA: Jest to typowo wyżyno-górska rasa o dziennej aktywności. Ich wieloosobowe bandy i grupy pędzą koczowniczy tryb życia. Ich kobiety zajmują się najczęściej zbieractwem, natomiast mężczyźni uwielbiają bezkrwawe rozboje. W stronach cywilizowanych doskonale asymilują się z ludzkimi zwyczajami. Z reguły bardzo pogodni i roześmiani uwielbiają przyjaźnić się z hobbitemi i mało cywilizowanymi ludźmi. Cały swój humor i swobodę tracą w momencie, gdy usłyszą wiarygodną wieść, że w pobliżu znajdują się martwiaki.

Z natury odważni aż do przesady stają się w tedy strachliwe, drażliwi i za wszelką cenę starają się opuścić daną okolicę. Żyją do 400 lat, a dojrzewają w wieku 60. Z powodu swego zachowania prawie wyłącznie spotykani są jako barbarzyńcy, łowcy i wojownicy. Bardzo rzadko (wychowanie w cywilizowanym otoczeniu) spotykane są inne profesje olbrzymów. Najbardziej znani są w tedy jako iluzjoniści, czy dowolnego typu rycerze.

WYSTĘPOWANIE: Olbrzymy zamieszkują najczęściej wszelkie nie za gorące i niecywilizowane (za nadto) obszary. Na terenach występowania żyją hordami, które koczują wzdłuż ważniejszych dróg i siedzib ludzkich. Dość często pojedynczo spotykani są jako mieszkańcy osiedli, wiosek i miast, jednakże nigdy samemu nie tworzą tego typu własnych siedzib. Największe miejskie skupisko olbrzymów znajduje się w miastach Ora-gar i Ogra-gar (na Orkusie Wielkim), gdzie ich liczebność sięga nawet ponad 1/3 stanu wszystkich mieszkańców. Prawdopodobnie z tego też powodu Ora-gar przez orki został okrzyknięty stolicą olbrzymów. Poza Orkusem Wielkim ich większe skupiska spotykane są na wyspach ciągu Orkusa (z wyjątkiem wyspy Orkus Tan), oraz na zewnętrznych wyspach Archipelagu Centralnego (szczególnie na wyspach Malauków, Korsarskich, oraz Czerwonych i Białych Piratów). Najczęściej spotyka się je w bandach [75%] (2-20 osobników z poziomów 4-8) lub hordami (5-500 osobników z poziomów 0-10). W odludnych stronach spotyka się często pojedyncze starsze osobniki, wiodące najczęściej samotny tryb życia (6-10 p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

Brak



Olbrzym; BARBARZYŃCA; POZ 0; CHAR najczęściej neutr.dobry Pdośw. ŻYW 350; SF 260; ZR 60; SZ 80; INT 75; MD 55; UM 35; CH 65; PR 70; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-62 2-40 3-37 4-60 5-50 6-81 7-91 8-91 9-66 10-91 Amg 0 BRON 1: Maczuga typ. ; bgl.65; TR 97; opzn. 6; SKUT 140 ob (115) OB+8; SP B AT 1 BRON 2: Duży kamień ; bgl.65; TR 97; opzn. 3; SKUT 130 ob (115) OB+1; SP B AT 1 BRON 3: Olbrz. Pięści ; bgl.65; TR 97; opzn. 3; SKUT 105 ob OB+4; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 59/51; WYP 65/100/120	Olbrzym; BARBARZYŃCA; POZ 6; CHAR najczęściej neutr.dobry Pdośw. ŻYW 430; SF 370; ZR 94; SZ 114; INT 85; MD 71; UM 45; CH 111; PR 116; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-84 2-63 3-59 4-81 5-71 6-115 7-125 8-125 9-100 10-125 Amg 0 BRON 1: Maczuga c ; bgl.117; TR 163; opzn. 8; SKUT 262 ob (212) OB+15; SP S AT 2 BRON 2: Duży kamień ; bgl.112; TR 158; opzn. 3; SKUT 222 ob (192) OB+3; SP 2B AT 1 BRON 3: Olbrz. Rękawica ; bgl.107; TR 153; opzn. 4; SKUT 192 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 78/63; WYP 85/130/180
Olbrzym; BARBARZYŃCA; POZ 2; CHAR najczęściej neutr.dobry Pdośw. ŻYW 370; SF 280; ZR 68; SZ 88; INT 75; MD 57; UM 35; CH 77; PR 82; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-67 2-45 3-42 4-65 5-55 6-90 7-100 8-100 9-75 10-100 Amg 0 BRON 1: Maczuga typ. ; bgl.74; TR 108; opzn. 6; SKUT 145 ob (120) OB+8; SP 2B AT 1 BRON 2: Duży kamień ; bgl.69; TR 103; opzn. 3; SKUT 135 ob (120) OB+1; SP B AT 1 BRON 3: Olbrz. Pięści ; bgl.74; TR 106; opzn. 3; SKUT 105 ob OB+4; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 67/59; WYP 65/100/120	Olbrzym; BARBARZYŃCA; POZ 8; CHAR najczęściej neutr.dobry Pdośw. ŻYW 450; SF 390; ZR 102; SZ 122; INT 85; MD 73; UM 45; CH 123; PR 128; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-90 2-69 3-65 4-87 5-77 6-124 7-134 8-134 9-109 10-134 Amg 0 BRON 1: Maczuga c ; bgl.121; TR 170; opzn. 8; SKUT 267 ob (217) OB+15; SP S AT 2 BRON 2: Duży kamień ; bgl.116; TR 165; opzn. 3; SKUT 227 ob (197) OB+3; SP 2B AT 1 BRON 3: Olbrz. Rękawica ; bgl.111; TR 160; opzn. 4; SKUT 197 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; Parawan OGR 1/3 , 1/4; OB bl./dal. 93/78; WYP 85/130/180
Olbrzym; BARBARZYŃCA; POZ 4; CHAR najczęściej neutr.dobry Pdośw. ŻYW 390; SF 300; ZR 76; SZ 96; INT 75; MD 59; UM 35; CH 89; PR 94; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-73 2-51 3-48 4-71 5-61 6-99 7-109 8-109 9-84 10-109 Amg 0 BRON 1: Maczuga typ. ; bgl.88; TR 125; opzn. 6; SKUT 225 ob (175) OB+16; SP S AT 1 BRON 2: Duży kamień ; bgl.83; TR 120; opzn. 3; SKUT 205 ob (175) OB+3; SP 2B AT 1 BRON 3: Olbrz. Rękawica ; bgl.78; TR 115; opzn. 4; SKUT 175 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 79/63; WYP 85/130/180	Olbrzym; BARBARZYŃCA; POZ 10; CHAR najczęściej neutr.dobry Pdośw. ŻYW 480; SF 430; ZR 115; SZ 135; INT 90; MD 80; UM 50; CH 140; PR 145; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-98 2-77 3-73 4-94 5-84 6-136 7-146 8-146 9-121 10-146 Amg 0 BRON 1: Maczuga c ; bgl.150; TR 204; opzn. 8; SKUT 362 ob (287) OB+22; SP 2S AT 2 BRON 2: Duży kamień ; bgl.145; TR 199; opzn. 3; SKUT 302 ob (257) OB+4; SP S AT 1 BRON 3: Olbrz. Rękawica ; bgl.140; TR 194; opzn. 4; SKUT 257 ob OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: Futro ; Parawan OGR 1/3 , 1/4; OB bl./dal. 100/78; WYP 85/130/180

Olbrzym; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR najczęściej neutr.dobry Pdośw. ŻYW 330; SF 260; ZR 50; SZ 70; INT 75; MD 70; UM 35; CH 65; PR 70; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-58 3-38 4-61 5-36 6-79 7-89 8-89 9-79 10-74 Amg 0 BRON 1: Maczuga typ.; bgł.70; TR 101; opzn. 6; SKUT 140 ob (115) OB+8; SP B AT 1 BRON 2: Młot kr. Boj.; bgł.60; TR 91; opzn. 4; SKUT 135 ob (105) OB+8; SP B AT 1 BRON 3: Olbrz. Pięści; bgł.70; TR 101; opzn. 3; SKUT 105 ob OB+4; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. typ.; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 65/57; WYP 80/160/80	Olbrzym; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR najczęściej neutr.dobry Pdośw. ŻYW 398; SF 370; ZR 78; SZ 98; INT 91; MD 92; UM 51; CH 111; PR 116; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-86 2-81 3-60 4-82 5-57 6-111 7-121 8-121 9-111 10-106 Amg 0 BRON 1: Wiekiera X2; bgł.128; TR 172; opzn. 2; SKUT 242 ob (167) OB+24; SP S AT 4(8) BRON 2: Młot wlk.; bgł.113; TR 157; opzn. 7; SKUT 272 ob (212) OB+22; SP 2B AT 1 BRON 3: Olbrz. Rękawica; bgł.118; TR 162; opzn. 4; SKUT 192 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. C.; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 79/31; WYP 105/170/100
Olbrzym; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR najczęściej neutr.dobry Pdośw. ŻYW 346; SF 280; ZR 56; SZ 76; INT 77; MD 74; UM 37; CH 77; PR 82; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-63 3-43 4-66 5-41 6-87 7-97 8-97 9-87 10-82 Amg 0 BRON 1: Maczuga typ.; bgł.81; TR 114; opzn. 6; SKUT 220 ob (170) OB+16; SP 2B AT 1 BRON 2: Młot kr. Boj.; bgł.66; TR 99; opzn. 4; SKUT 140 ob (110) OB+8; SP B AT 1 BRON 3: Olbrz. Pięści; bgł.81; TR 112; opzn. 3; SKUT 145 ob OB+8; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. typ.; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 76/60; WYP 80/160/80	Olbrzym; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR najczęściej neutr.dobry Pdośw. ŻYW 414; SF 390; ZR 84; SZ 104; INT 93; MD 96; UM 53; CH 123; PR 128; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-92 2-87 3-66 4-88 5-63 6-120 7-130 8-130 9-120 10-115 Amg 0 BRON 1: Wiekiera X2; bgł.134; TR 181; opzn. 2; SKUT 247 ob (172) OB+24; SP S AT 4(8) BRON 2: Młot wlk.; bgł.119; TR 166; opzn. 7; SKUT 277 ob (217) OB+22; SP 2B AT 1 BRON 3: Olbrz. Rękawica; bgł.124; TR 171; opzn. 4; SKUT 197 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. Warstw. Typ.; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 83/35; WYP 105/190/110
Olbrzym; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR najczęściej neutr.dobry Pdośw. ŻYW 362; SF 300; ZR 62; SZ 82; INT 79; MD 78; UM 39; CH 89; PR 94; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-74 2-69 3-49 4-72 5-47 6-96 7-106 8-106 9-96 10-91 Amg 0 BRON 1: Maczuga typ.; bgł.97; TR 133; opzn. 6; SKUT 225 ob (175) OB+16; SP S AT 1 BRON 2: Młot kr. Boj.; bgł.82; TR 118; opzn. 4; SKUT 215 ob (155) OB+17; SP 2B AT 1 BRON 3: Olbrz. Rękawica; bgł.87; TR 123; opzn. 4; SKUT 175 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. C.; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 82/66; WYP 105/170/100	Olbrzym; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR najczęściej neutr.dobry Pdośw. ŻYW 440; SF 430; ZR 95; SZ 115; INT 100; MD 105; UM 60; CH 140; PR 145; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-100 2-95 3-74 4-95 5-70 6-132 7-142 8-142 9-132 10-127 Amg 0 BRON 1: Wiekiera X2; bgł.165; TR 217; opzn. 2; SKUT 257 ob (182) OB+24; SP 2S AT 5 (10) BRON 2: Młot wlk.; bgł.150; TR 202; opzn. 7; SKUT 377 ob (287) OB+33; SP S AT 1 BRON 3: Olbrz. Rękawica; bgł.155; TR 207; opzn. 4; SKUT 257 ob OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: Kolcz. Warstw. C.; OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 86/38; WYP 115/210/120

ORKI TYPOWE

RASA: Orki typowe; CHAR: każdy TYP: humanoidy

WZROST :150-200; WAGA :50-100

ŻYW 130; SF 80; ZR 20; SZ 20; INT 30; MD 40; UM 25; CH 10; PR 5

BIEGŁOŚCI SZABLE 10; ŁUKI_REFLEKSYJNE 10; NOŻE 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 6: +10 7: +10 8: +20 9: +10 10: +10

WYGLĄD: Orki należą do ssaków o humanoidalnej postawie. Chodzą najczęściej na lekko ugiętych nogach. Ich krępe, ciemnej karnacji ciało pokryte jest rzadkimi, szczeciniastymi włosami. Twarz mają pociągłą, o nabrzmiałych szerokich wargach i lekko przydużych zębach (szczególnie kłach).

TRYB ŻYCIA: Orki żyją do 100 lat i najczęściej spotykani są jako żołnierze, złodzieje (także zabójcy i kupcy) lub klerycy, aczkolwiek często wśród nich spotkać można także czarnoksiężników i iluzjonistów [do 10p.]. Orki żyją najczęściej w bardzo licznych społecznościach. Ich mężczyźni odznaczają się ogromną ruchliwością i agresywnością. Rodziny orków są nadzwyczaj liczne, szczególnie, że panujący u nich system haremu umożliwia samicom wspólną opiekę nad dziećmi. Nieznanaci orkowie najczęściej zbierają się w liczne bandy (w stronach cywilizowanych tworzą armie), które poza wojaczką mają za zadanie zapewnić wyżywienie reszcie społeczności. Najczęściej władzę wśród nich dzierży najsilniejszy i najbogatszy ork, którego doradcami jest rada starszych.

WYSTĘPOWANIE: Orki zamieszkują najczęściej wszelkie niezalesione i nie za gorące obszary. Na terenach cywilizowanych tworzą potężne państwa podległe władzy orków wyniosłych (Uruk-hai).

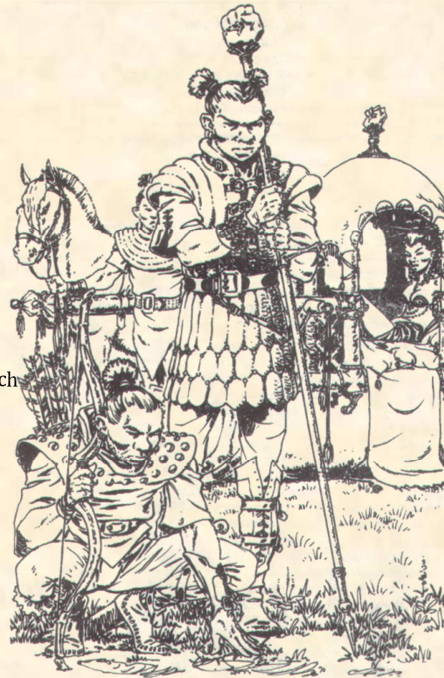
*Małe grupy tworzy najczęściej 1–10 0–poziomowych wojowników (np. samic) w obstawie 1–5 starszych (2–4 poziom).

**Do patrolowania większych szlaków (gościńców) miasta orkowe wystawiają najczęściej tzw. armie koczownicze składające się najczęściej ze 100 orków (4–to poziomowych + weteran dowódca), ale z racji częstych walk najczęściej spotykane są liczące 1–100 orków.

***Armie orków najczęściej tworzą młodociani kadeci (0–poziom), typowi wojownicy (4–ty poziom) lub weterani (8–poziom).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ infrawizja (1/10 SZ%)



Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 145; SF 155; ZR 60; SZ 60; INT 55; MD 80; UM 50; CH 40; PR 35; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-30 2-48 3-27 4-40 5-25 6-60 7-60 8-70 9-60 10-45 Amg 0 BRON 1: Szabla krz.; bgł.70; TR 91; opzn. 3; SKUT 58 kł 103 tn OB+9; SP B AT 2 BRON 2: Łuk refl. l.; bgł.60; TR 81; opzn. 4; SKUT (83) OB+0; SP B AT 2 BRON 3: Kindżał; bgł.65; TR 86; opzn. 2; SKUT 63 kł 73 tn OB+4; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ.; T.dr.m OGR -, 1/2; OB bl./dal. 48/39; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 179; SF 220; ZR 88; SZ 88; INT 71; MD 102; UM 66; CH 86; PR 81; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-70 3-48 4-60 5-45 6-84 7-84 8-94 9-84 10-69 Amg 0 BRON 1: Szabla krz.; bgł.128; TR 158; opzn. 3; SKUT 115 kł 250 tn OB+27; SP S AT 3 BRON 2: Łuk refl. l.; bgł.113; TR 143; opzn. 4; SKUT (145) OB+0; SP 2B AT 2 BRON 3: Kindżał; bgł.113; TR 143; opzn. 2; SKUT 105 kł 125 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt.-met. C.; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 76/49; WYP 55/105/85
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 153; SF 165; ZR 66; SZ 66; INT 57; MD 84; UM 52; CH 52; PR 47; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-35 2-53 3-32 4-45 5-30 6-66 7-66 8-76 9-66 10-51 Amg 0 BRON 1: Szabla krz.; bgł.81; TR 104; opzn. 3; SKUT 81 kł 171 tn OB+18; SP 2B AT 2 BRON 2: Łuk refl. l.; bgł.66; TR 89; opzn. 4; SKUT (86) OB+0; SP B AT 2 BRON 3: Kindżał; bgł.76; TR 97; opzn. 2; SKUT 88 kł 108 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ.; T.dr.m OGR -, 1/2; OB bl./dal. 63/45; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 187; SF 240; ZR 94; SZ 94; INT 73; MD 106; UM 68; CH 98; PR 93; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-58 2-76 3-54 4-66 5-51 6-92 7-92 8-102 9-92 10-77 Amg 0 BRON 1: Szabla krz.; bgł.134; TR 167; opzn. 3; SKUT 120 kł 255 tn OB+27; SP S AT 3 BRON 2: Łuk refl. l.; bgł.119; TR 152; opzn. 4; SKUT (150) OB+0; SP 2B AT 2 BRON 3: Kindżał; bgł.119; TR 152; opzn. 2; SKUT 110 kł 130 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Łusk.-met. Typ.; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 100/73; WYP 100/140/90
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 161; SF 175; ZR 72; SZ 72; INT 59; MD 88; UM 54; CH 64; PR 59; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-41 2-59 3-38 4-51 5-36 6-73 7-73 8-83 9-73 10-58 Amg 0 BRON 1: Szabla krz.; bgł.97; TR 121; opzn. 3; SKUT 83 kł 173 tn OB+18; SP S AT 3 BRON 2: Łuk refl. l.; bgł.82; TR 106; opzn. 4; SKUT (133) OB+0; SP 2B AT 2 BRON 3: Kindżał; bgł.82; TR 106; opzn. 2; SKUT 93 kł 113 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt.-met. Typ.; T.met.m. OGR -, 1/2; OB bl./dal. 71/53; WYP 40/80/65	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 200; SF 280; ZR 105; SZ 105; INT 80; MD 115; UM 75; CH 115; PR 110; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-66 2-84 3-62 4-73 5-58 6-103 7-103 8-113 9-103 10-88 Amg 0 BRON 1: Szabla krz.; bgł.165; TR 203; opzn. 3; SKUT 130 kł 265 tn OB+27; SP 2S AT 4 BRON 2: Łuk refl. l.; bgł.150; TR 188; opzn. 4; SKUT (205) OB+0; SP S AT 2 BRON 3: Kindżał; bgł.150; TR 188; opzn. 2; SKUT 145 kł 175 tn OB+12; SP 2B AT 3 ZBROJA: Łusk.-met. C.; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 108/81; WYP 115/160/110

Orki typowe; ZABÓJCA; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ZYW 130; SF 145; ZR 70; SZ 70; INT 70; MD 70; UM 50; CH 40; PR 35; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-47 2-47 3-42 4-40 5-25 6-67 7-42 8-52 9-42 10-42 Amg 0 BROŃ 1: Kindżał ; bgl.70; TR 91; opżn. 2; SKUT 61 kl 71 tn OB+4; SP B AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.65; TR 86; opżn. 4; SKUT (81) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Szabla krz. ; bgl.75; TR 96; opżn. 3; SKUT 56 kl 101 tn OB+9; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 33/29; WYP 25/60/55	Orki typowe; ZABÓJCA; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ZYW 152; SF 173; ZR 125; SZ 104; INT 98; MD 98; UM 66; CH 80; PR 75; WI 41; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-71 2-71 3-66 4-62 5-47 6-87 7-62 8-72 9-62 10-62 Amg 0 BROŃ 1: Kindżał ; bgl.128; TR 157; opżn. 2; SKUT 118 kl 148 tn OB+12; SP S AT 4 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.118; TR 147; opżn. 4; SKUT (133) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Szabla krz. ; bgl.123; TR 152; opżn. 3; SKUT 83 kl 173 tn OB+18; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 96/84; WYP 25/60/55
Orki typowe; ZABÓJCA; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 134; SF 151; ZR 80; SZ 78; INT 76; MD 76; UM 52; CH 50; PR 45; WI 27; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-53 2-53 3-48 4-46 5-31 6-73 7-48 8-58 9-48 10-48 Amg 0 BROŃ 1: Kindżał ; bgl.76; TR 99; opżn. 2; SKUT 87 kl 107 tn OB+8; SP B AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.71; TR 94; opżn. 4; SKUT (82) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Szabla krz. ; bgl.81; TR 102; opżn. 3; SKUT 76 kl 166 tn OB+18; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 47/39; WYP 25/60/55	Orki typowe; ZABÓJCA; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 156; SF 179; ZR 135; SZ 112; INT 104; MD 104; UM 68; CH 90; PR 85; WI 43; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-78 2-78 3-72 4-68 5-53 6-93 7-68 8-78 9-68 10-68 Amg 0 BROŃ 1: Kindżał x2; bgl.134; TR 165; opżn. 2; SKUT 119 kl 149 tn OB+12; SP S AT 4(8) BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.124; TR 155; opżn. 4; SKUT (134) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Szabla krz. ; bgl.129; TR 160; opżn. 3; SKUT 104 kl 239 tn OB+27; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 106/94; WYP 25/60/55
Orki typowe; ZABÓJCA; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 138; SF 157; ZR 90; SZ 86; INT 82; MD 82; UM 54; CH 60; PR 55; WI 29; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-61 3-55 4-53 5-38 6-79 7-54 8-64 9-54 10-54 Amg 0 BROŃ 1: Kindżał ; bgl.87; TR 111; opżn. 2; SKUT 89 kl 109 tn OB+8; SP 2B AT 3 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.77; TR 101; opżn. 4; SKUT (129) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Szabla krz. ; bgl.87; TR 111; opżn. 3; SKUT 79 kl 169 tn OB+18; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 57/49; WYP 25/60/55	Orki typowe; ZABÓJCA; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 165; SF 190; ZR 155; SZ 125; INT 115; MD 115; UM 75; CH 105; PR 100; WI 50; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-87 2-87 3-81 4-76 5-61 6-100 7-75 8-85 9-75 10-75 Amg 0 BROŃ 1: Kindżał x2; bgl.150; TR 184; opżn. 2; SKUT 122 kl 152 tn OB+12; SP S AT 4(8) BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.140; TR 174; opżn. 4; SKUT (182) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Szabla krz. ; bgl.145; TR 179; opżn. 3; SKUT 107 kl 242 tn OB+27; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 126/114; WYP 25/60/55

ORKON

RASA: Orkon; CHAR: neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny TYP: humanoid

WZROST :160-210; WAGA :60-110

ŻYW 160; SF 110; ZR 30; SZ 40; INT 30; MD 30; UM 10; CH 20; PR 10

SKÓRA: OB 12; WYP 50 KŁ ;50 TN; 50 OB

BIEGŁOŚCI :PAZURY 20; SZABLE 5; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 2: +20 4: +20 6: +20

WYGLĄD: Orkony należą do ssaków o humanoidalnej postawie, wywodzących się od orków. Wyglądem swym w praktyce nie różnią się od swych pobratymców (chodzą jak i one na lekko ugiętych nogach, a także ich krępe, ciemnej karnacji ciało pokryte jest rzadkimi, szczeciniastymi włosami). Twarz mają bardzo pociągłą, o szerokich ustach i przydużych zębach (szczególnie kłach). Cechą wyróżniającą ich jest gruba, nadzwyczaj twarda (choć elastyczna) skóra i praktycznie ciągłe ślinienie się (ich ślina jest toksyczna i w zetknięciu z krwią wywołuje krótkotrwały paraliż ciała). Ubiierają się raczej dość cywilizowanie, najczęściej w lekkie zbroje nie ograniczające zręczności.

TRYB ŻYCIA: Jest to typowe "orkożerna" rasa, o nocnej i zmierzchovej aktywności.

Przyczajone przy drogach najczęściej znieca i całą rodziną atakują mniejsze grupki orków, ludzi i innych ras. Najczęściej tuż przed walką a także po każdym udanym ciosie polizują przez chwilę [5 segmentów opóźnienia] ostrze swej broni, dzięki czemu zranienie nią jest w stanie sparaliżować ofiarę. Orkony żyją do 100 lat i z powodu swego zachowania prawie wyłącznie spotykani są jako barbarzyńcy-zabójcy, łowcy-zabójcy, rzadziej jako niedwuklasowcy tych profesji. Bardzo rzadko (porwane za młodu i wychowanie wśród innych ras) spotykane są inne profesje orkonów (aczkolwiek są w stanie szkolić się praktycznie tylko u orków).

WYSTĘPOWANIE: Orkony zamieszkują najczęściej wszelkie nie za gorące i niecywilizowane (za nadto) obszary. Na terenach występowania żyją rodzinami, w znajdujących się nie daleko od dróg ziemiankach, szałasach, czy jaskiniach.

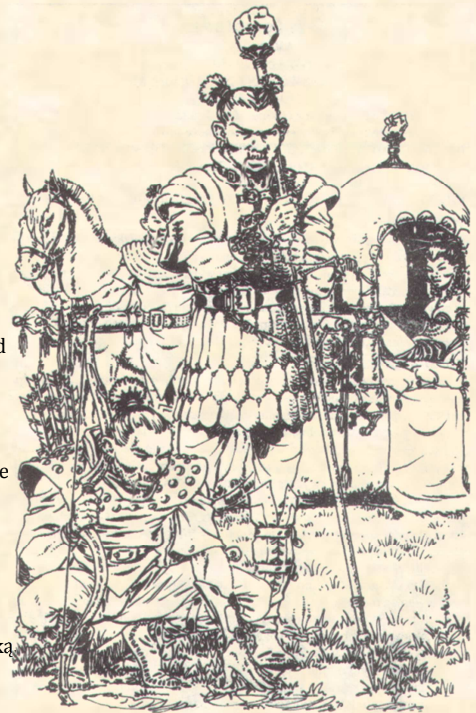
* Najczęściej spotyka się je pojedynczo (4–10p.) lub parami (2–6p.).

** W momencie wykrycia ofiar blisko swych siedzib atakują najczęściej rodzinami (0–9 [1–10 – 1] młodych 0–poziomowych, 0–4 [1–5 – 1] samiec 2–4p., 1–2 samce 4–10p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ infrawizja (2/10 SZ%)

✓ wytwarzają paraliżującą ślinę (śliną broń lub szpony [opóź.5 sg.]) trucizna ta (jeśli nie wykona się %-owego rzutu na odporność nr. 6 zmniejszoną o 2% na poziom Orkona), to po 3 segmentach paraliżuje ona ofiarę na 1–10 rund



Orkon; BARBARZYŃCA; POZ 0; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 185; SF 185; ZR 80; SZ 90; INT 55; MD 55; UM 35; CH 50; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-30 2-50 3-27 4-60 5-40 6-77 7-57 8-57 9-42 10-57 Amg 0 BROŃ 1: Orkon pazury ; bgl.75; TR 101; opżn. 3; SKUT 81 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 2: Tasak ; bgl.60; TR 86; opżn. 4; SKUT 56 kl 116 tn OB+11; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 63/53; WYP 75/110/130	Orkon; BARBARZYŃCA; POZ 6; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 250; SF 280; ZR 114; SZ 124; INT 65; MD 71; UM 45; CH 96; PR 86; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-73 3-49 4-81 5-61 6-108 7-88 8-88 9-73 10-88 Amg 0 BROŃ 1: Orkon pazury ; bgl.127; TR 166; opżn. 3; SKUT 175 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Tasak ; bgl.107; TR 146; opżn. 4; SKUT 90 kl 210 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 117/87; WYP 75/110/130
Orkon; BARBARZYŃCA; POZ 2; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 195; SF 195; ZR 88; SZ 98; INT 55; MD 57; UM 35; CH 62; PR 52; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-35 2-55 3-32 4-65 5-45 6-84 7-64 8-64 9-49 10-64 Amg 0 BROŃ 1: Orkon pazury ; bgl.84; TR 112; opżn. 3; SKUT 118 tn OB+20; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Tasak ; bgl.64; TR 92; opżn. 4; SKUT 58 kl 118 tn OB+11; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 81/61; WYP 75/110/130	Orkon; BARBARZYŃCA; POZ 8; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 270; SF 300; ZR 122; SZ 132; INT 65; MD 73; UM 45; CH 108; PR 98; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-58 2-79 3-55 4-87 5-67 6-117 7-97 8-97 9-82 10-97 Amg 0 BROŃ 1: Orkon pazury ; bgl.131; TR 173; opżn. 3; SKUT 180 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Tasak ; bgl.111; TR 153; opżn. 4; SKUT 95 kl 215 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 125/95; WYP 75/110/130
Orkon; BARBARZYŃCA; POZ 4; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 210; SF 210; ZR 96; SZ 106; INT 55; MD 59; UM 35; CH 74; PR 64; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-41 2-61 3-38 4-71 5-51 6-92 7-72 8-72 9-57 10-72 Amg 0 BROŃ 1: Orkon pazury ; bgl.98; TR 128; opżn. 3; SKUT 122 tn OB+20; SP S AT 2 BROŃ 2: Tasak ; bgl.78; TR 108; opżn. 4; SKUT 72 kl 192 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 89/69; WYP 75/110/130	Orkon; BARBARZYŃCA; POZ 10; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ZYW 300; SF 340; ZR 135; SZ 145; INT 70; MD 80; UM 50; CH 125; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-66 2-87 3-63 4-94 5-74 6-129 7-109 8-109 9-94 10-109 Amg 0 BROŃ 1: Orkon pazury ; bgl.160; TR 207; opżn. 3; SKUT 190 tn OB+30; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Tasak ; bgl.140; TR 187; opżn. 4; SKUT 115 kl 295 tn OB+33; SP S AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 138/108; WYP 75/110/130

Orkon; ŁOWCA; POZ 0; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ŻYW 175; SF 175; ZR 70; SZ 80; INT 55; MD 70; UM 40; CH 60; PR 50; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-31 2-68 3-45 4-46 5-26 6-75 7-55 8-55 9-40 10-55 Amg 0 BROŃ 1: Orkon pazury ; bgl.80; TR 104; opzn. 3; SKUT 113 tn OB+20; SP B AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.60; TR 84; opzn. 4; SKUT (88) OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 63/43; WYP 75/110/130	Orkon; ŁOWCA; POZ 6; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ŻYW 218; SF 248; ZR 98; SZ 108; INT 71; MD 98; UM 62; CH 106; PR 90; WI 62; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-54 2-91 3-68 4-67 5-47 6-101 7-81 8-81 9-66 10-81 Amg 0 BROŃ 1: Orkon pazury ; bgl.138; TR 172; opzn. 3; SKUT 167 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.113; TR 147; opzn. 4; SKUT (152) OB+0; SP 2B AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 101/71; WYP 75/110/130
Orkon; ŁOWCA; POZ 2; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ŻYW 183; SF 183; ZR 76; SZ 86; INT 57; MD 76; UM 44; CH 72; PR 60; WI 44; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-37 2-74 3-51 4-52 5-32 6-81 7-61 8-61 9-46 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Orkon pazury ; bgl.91; TR 116; opzn. 3; SKUT 115 tn OB+20; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.66; TR 91; opzn. 4; SKUT (90) OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 69/49; WYP 75/110/130	Orkon; ŁOWCA; POZ 8; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ŻYW 234; SF 264; ZR 104; SZ 114; INT 73; MD 104; UM 66; CH 118; PR 100; WI 66; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-61 2-99 3-75 4-74 5-54 6-109 7-89 8-89 9-74 10-89 Amg 0 BROŃ 1: Orkon pazury ; bgl.144; TR 180; opzn. 3; SKUT 171 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.119; TR 155; opzn. 4; SKUT (156) OB+0; SP 2B AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 107/77; WYP 75/110/130
Orkon; ŁOWCA; POZ 4; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ŻYW 191; SF 191; ZR 82; SZ 92; INT 59; MD 82; UM 48; CH 84; PR 70; WI 44; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-43 2-81 3-57 4-58 5-38 6-88 7-68 8-68 9-53 10-68 Amg 0 BROŃ 1: Orkon pazury ; bgl.107; TR 134; opzn. 3; SKUT 117 tn OB+20; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.82; TR 109; opzn. 4; SKUT (137) OB+0; SP 2B AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 75/55; WYP 75/110/130	Orkon; ŁOWCA; POZ 10; CHAR neutr.zły, ew. chaot.zły rzadko inny Pdośw. ŻYW 260; SF 300; ZR 115; SZ 125; INT 80; MD 115; UM 75; CH 135; PR 115; WI 75; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-70 2-108 3-84 4-82 5-62 6-121 7-101 8-101 9-86 10-101 Amg 0 BROŃ 1: Orkon pazury ; bgl.175; TR 216; opzn. 3; SKUT 180 tn OB+30; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.150; TR 191; opzn. 4; SKUT (210) OB+0; SP S AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 118/88; WYP 75/110/130

PANTERA CZARNA

RASA: Pantera; CHAR: ntr ntr; TYP: zwierzę

DŁUGOŚĆ :100-180; WAGA :30-130

ŻYW 180; SF 130; ZR 70; SZ 70; INT 10; MD 10; UM 0; CH 0; PR 15

SKÓRA: OB 7; WYP 30 KŁ ;35 TN; 40 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 10 (SKUT 50k, OB+10, uszk x3, opzn. 4sg);

ŁAPY 10 (skut. 75tn, OB+15, uszk. x2, opzn. 2sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +10 4: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Pantera to typowy przedstawiciel ssaków z rodziny kotowatych. Odnacza się dużą głową o szerokim pysku, krótkim, raczej szczupłym tułowiem, osadzonym na silnych, wysokich odnóżach o wciąganych pazurach, i średniej wielkości ogonem. Sierść krótka, jednobarwna, w odcieniach ciemnych (najczęściej czarna).

TRYB ŻYCIA: Dzień przesypia w zaroślach, w miejscu, gdzie zastał go świt. Nie podejmując nigdy dalszych wypraw poluje pojedynczo lub parami. Głównym celem polowań są zwierzęta nadrzeczne, kopytne, mniejsze ssaki, ptactwo. Jego ofiarami często stają się także pojedyncze grupki ludzi i innych istot humanoidalnych. Najczęściej na swą zdobycz polują z zasadzki.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej tereny drzewiaste i kamieniste, rzadziej obrzeża pustyń, czy dzikie skaliste wybrzeża morskie. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (0–8p.) lub parami (2–6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy łap dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). Uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej.
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub z wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
- ✓ dodatkowe ataki tylnymi łapami, jeżeli zostaną obalone na plecy.
- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ krycie się w cieniu – umiejętność chowania się przed wzrokiem innych (np. czołgając się w wysokiej trawie) pomiędzy naturalnymi osłonami.
- ✓ podstawy wspinaczki: analogicznie do zdolności złodziejskich.



Pantera czarna; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 210; SF 210; ZR 110; SZ 110; INT 15; MD 20; UM 5; CH 25; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-40 2-31 3-21 4-54 5-19 6-62 7-62 8-72 9-57 10-62 Amg 0 BROŃ 1: Pant. C. pysk ; bgl.70; TR 102; opzn. 4; SKUT 77 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Pant. C. łapy ; bgl.70; TR 102; opzn. 2; SKUT 89 tn OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 72/67; WYP 30/35/40	Pantera czarna; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 290; SF 320; ZR 138; SZ 138; INT 31; MD 36; UM 15; CH 65; PR 80; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-53 3-43 4-75 5-40 6-96 7-96 8-106 9-91 10-96 Amg 0 BROŃ 1: Pant. C. pysk ; bgl.140; TR 185; opzn. 4; SKUT 155 kł OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Pant. C. łapy ; bgl.135; TR 180; opzn. 2; SKUT 192 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 110/95; WYP 30/35/40
Pantera czarna; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 230; SF 230; ZR 116; SZ 116; INT 17; MD 22; UM 5; CH 35; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-45 2-36 3-26 4-59 5-24 6-71 7-71 8-81 9-66 10-71 Amg 0 BROŃ 1: Pant. C. pysk ; bgl.85; TR 119; opzn. 4; SKUT 107 kł OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Pant. C. łapy ; bgl.80; TR 114; opzn. 2; SKUT 132 tn OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 83/73; WYP 30/35/40	Pantera czarna; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 310; SF 340; ZR 144; SZ 144; INT 33; MD 38; UM 15; CH 75; PR 90; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-59 3-49 4-81 5-46 6-105 7-105 8-115 9-100 10-105 Amg 0 BROŃ 1: Pant. C. pysk ; bgl.150; TR 198; opzn. 4; SKUT 160 kł OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Pant. C. łapy ; bgl.145; TR 193; opzn. 2; SKUT 197 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 116/101; WYP 30/35/40

Pantera czarna; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw.
 ŻYW 250; SF 250; ZR 122; SZ 122; INT 19; MD 24; UM 5; CH 45; PR 60; WI 25; ZW 2
 ODPORNOŚCI: 1-51 2-42 3-32 4-65 5-30 6-80 7-80 8-90 9-75 10-80 Amg 0
 BROŃ 1: Pant. C. pysk ; bgl.95; TR 132; opżn. 4; SKUT 112 kl OB+10; SP 2B AT 1
 BROŃ 2: Pant. C. łapy ; bgl.90; TR 127; opżn. 2; SKUT 137 tn OB+15; SP B AT 1
 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 89/79; WYP 30/35/40

Pantera czarna; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw.
 ŻYW 340; SF 380; ZR 155; SZ 155; INT 40; MD 45; UM 20; CH 90; PR 105; WI 40; ZW 2
 ODPORNOŚCI: 1-77 2-67 3-57 4-88 5-53 6-117 7-117 8-127 9-112 10-117 Amg 0
 BROŃ 1: Pant. C. pysk ; bgl.185; TR 238; opżn. 4; SKUT 195 kl OB+20; SP 2S AT 1
 BROŃ 2: Pant. C. łapy ; bgl.180; TR 233; opżn. 2; SKUT 245 tn OB+30; SP S AT 2
 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 132/112; WYP 30/35/40

PEGAZ

RASA: Pegaz; CHAR: ntr ntr, ntr dbr TYP: magiczny

WZROST :150-170; WAGA :450-950

ŻYW 300; SF 200; ZR 15; SZ 55; INT 30; MD 25; UM 10; CH 10; PR 25

SKÓRA: OB 6; WYP 15 KŁ ;20 TN; 30 OB

BIEGŁOŚCI : BIEGŁOŚCI :PYSK 5 (SKUT 15tn OB+10, uszk x1, opżn. 5sg)

KOPYTA 5 (SKUT 80ob OB+15, uszk x1, opżn. 5sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 4: +10 6: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Pegaz, to mitologiczny przedstawiciel ssaków z grupy nieparzystokopytnych. Wyglądem przypomina on zwykłego konia, za wyjątkiem charakterystycznych dwóch

pokaźnych rozmiarów skrzydeł wystających z grzbietu.

Odnacza się ponadto lekko mniejszym wzrostem

i nieco dłuższą głową. Poruszają się po ziemi lekkim chodem,

ze złożonymi skrzydłami. W powietrzu najczęściej wykorzystują lot

ślizgowy. Maść pegazów najczęściej jest bardzo

jasna–popielata lub jasnoszara, ale zawsze posiada błękitnawy odcień. Brzuch biały także

z niebieskim odcieniem. Skrzydła białe, z długimi piórami w kształcie przypominające łabędzie, ale rozłożone są raczej nieproporcjonalnie duże (do 8 metrów rozpiętości).

TRYB ŻYCIA: Pegaz to przedstawiciel przeżuwaczy. Pokarm jego stanowią wszelkie trawy (raczej nie lubią agawy). Jako istota pochodząca od koni w praktyce poza zdolnością lotu niczym nie różni się od nich. Żyją w grupach po kilka – kilkanaście sztuk z silnie eksponowanym przywódcą. W niebezpiecznych okolicach z reguły jeden z nich non stop patroluje niebo w poszukiwaniu wrogów. W momencie ujrzenia takowego charakterystycznym rzeniem informuje on resztę stada, które natychmiast wzbija się w powietrze i odlatuje. Pojmane w niewolę i dobrze traktowane (patrz stajenny) łatwo się oszwajają. W wypadku szczególnych zabiegów (szkolone przez tresera przez 1–10 dni) są w stanie zezwolić na dosiadanie się. Lot jednak ich z takim pasażerem jest dwukrotnie wolniejszy i bardziej męczący się. Istoty humanoidalne (szczególnie elfy i ludzie) z reguły bardzo lubią te piękne zwierzęta. Z tego też powodu często można tam spotkać hodowle tych zwierząt. Na niektórych, szczególnych wyspach służą one, jako pełne wdzięku, ale i niezmiernie pomocne do patrolowania i walki istoty, szczególnie gdy na ich grzbiecie siedzi bystrooki elfi łucznik. Same elfy udomowione w swych leśnych królestwach traktują pegazy jako bardzo oddanych przyjaciół, w obronie których można nawet oddać Kryszały Czasu Strona 205 z 285 Księga Mistrza Gry

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują wszelkiego typu trawiaste równiny i wzgórza. Dość często spotyka się je też w górach. Najczęściej żyją małymi grupkami (2–20 sztuk z 0–6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ wierzganie – silne kopnięcie tylnymi nogami, zadające postaci, która nie wykona pozytywnego rzutu na ZR akt (o ile trafią) podwójną ilość ran.

✓ zdolności tragarza – potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa.

Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.

✓ trawienie – podczas biegu próba obalenia i zdeptania (trafienia kopytami) istoty, która nie uskoczy (tzn. o ile nie wykona pozytywnego %rzutu na ZR i trafi w leżącego) przed biegnącym.

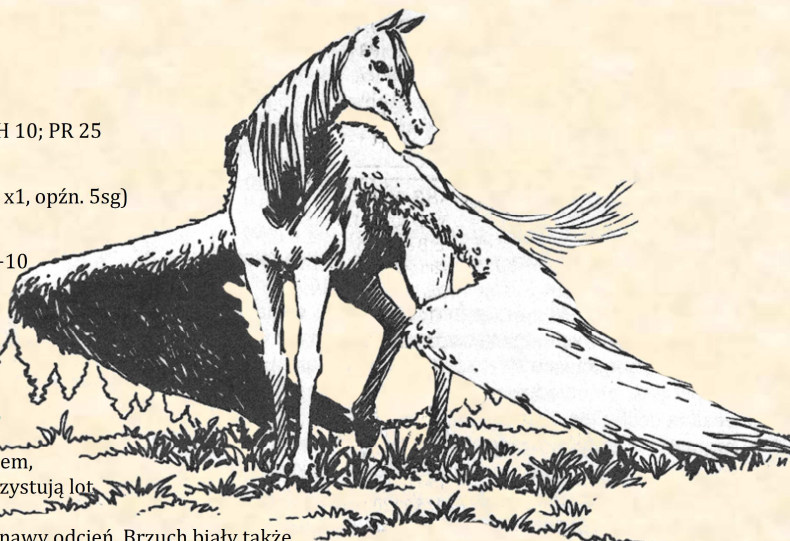
Uwaga: w momencie, gdy koń do walki zaczyna używać kopyt (przednich, albo tylnych, tzn wierzga), to jeździec musi skupić się na utrzymaniu w siodle i jeśli nie utrzyma równowagi (%–owy rzut na ZR akt. zwiększoną o modyfikatory z jeździectwa i siodła), to spada z konia i ew. (jeśli nie wykona %–owego rzutu na ZR akt. zwiększoną o modyfikator z jeździectwa) od wstrząsu otrzymuje 1–50 ran (tak samo rozpatruje się i inne upadki, przy czym w wypadku szarży są one podwójne).

✓ doskonały słuch – pegazy dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).

✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

✓ nadzwyczajny wzrok – posiada naturalnie niesamowicie wyostrzony wzrok, co pozwala mu podczas wypatrywania (musi być skupiony) widzieć szczegółowo na odległość równą posiadanej dziesięciokrotnej wartości SZ (podczas zmierzchu, czy podczas brzydkiej pogody dwukrotnie mniej, a podczas przepięknej pogody i z dobrego punktu dwukrotnie więcej).

✓ latanie – za pomocą skrzydeł, adekwatnie jak duże ptaki. Wzlot (na 2 metry) trwa 1 rundę, prędkość lotu 1/2 SZ (liczonej w metrach) na rundę, zwrotność 45 stopni na rundę (+ automatyczne hamowanie).



Pegaz; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr, ntr dbr Pdośw.
 ŻYW 350; SF 280; ZR 55; SZ 105; INT 60; MD 55; UM 35; CH 35; PR 50; WI 0; ZW 2
 ODPORNOŚCI: 1-60 2-39 3-34 4-69 5-34 6-93 7-83 8-93 9-78 10-83 Amg 0
 BROŃ 1: Pegaz pysk ; bgl.55; TR 88; opżn. 5; SKUT 77 tn OB+5; SP B AT 1
 BROŃ 2: Pegaz kopyta ; bgl.55; TR 88; opżn. 5; SKUT 110 ob OB+7; SP B AT 1
 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 16/11; WYP 15/20/30

Pegaz; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr, ntr dbr Pdośw.
 ŻYW 430; SF 366; ZR 89; SZ 145; INT 76; MD 77; UM 45; CH 81; PR 96; WI 10; ZW 2
 ODPORNOŚCI: 1-83 2-63 3-57 4-91 5-56 6-124 7-114 8-124 9-109 10-114 Amg 0
 BROŃ 1: Pegaz pysk ; bgl.103; TR 148; opżn. 5; SKUT 106 tn OB+10; SP 2B AT 1
 BROŃ 2: Pegaz kopyta ; bgl.98; TR 143; opżn. 5; SKUT 171 ob OB+15; SP B AT 1
 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 55/45; WYP 15/20/30

Pegaz; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr, ntr dbr Pdośw. ŻYW 370; SF 292; ZR 63; SZ 115; INT 62; MD 59; UM 35; CH 47; PR 62; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-66 2-45 3-40 4-75 5-40 6-101 7-91 8-101 9-86 10-91 Amg 0 BROŃ 1: Pegaz pysk ; bgł.61; TR 96; opżn. 5; SKUT 80 tn OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Pegaz kopyta ; bgł.61; TR 96; opżn. 5; SKUT 113 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 29/19; WYP 15/20/30	Pegaz; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr, ntr dbr Pdośw. ŻYW 450; SF 378; ZR 97; SZ 155; INT 78; MD 81; UM 45; CH 93; PR 108; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-90 2-71 3-64 4-98 5-63 6-132 7-122 8-132 9-117 10-122 Amg 0 BROŃ 1: Pegaz pysk ; bgł.119; TR 166; opżn. 5; SKUT 109 tn OB+10; SP S AT 1 BROŃ 2: Pegaz kopyta ; bgł.114; TR 161; opżn. 5; SKUT 174 ob OB+15; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 63/53; WYP 15/20/30
Pegaz; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr, ntr dbr Pdośw. ŻYW 390; SF 304; ZR 71; SZ 125; INT 64; MD 63; UM 35; CH 59; PR 74; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-73 2-53 3-47 4-82 5-47 6-109 7-99 8-109 9-94 10-99 Amg 0 BROŃ 1: Pegaz pysk ; bgł.72; TR 109; opżn. 5; SKUT 83 tn OB+5; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Pegaz kopyta ; bgł.67; TR 104; opżn. 5; SKUT 116 ob OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 32/27; WYP 15/20/30	Pegaz; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr, ntr dbr Pdośw. ŻYW 480; SF 410; ZR 110; SZ 170; INT 85; MD 90; UM 50; CH 110; PR 125; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-99 2-80 3-72 4-106 5-71 6-144 7-134 8-144 9-129 10-134 Amg 0 BROŃ 1: Pegaz pysk ; bgł.135; TR 187; opżn. 5; SKUT 124 tn OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Pegaz kopyta ; bgł.130; TR 182; opżn. 5; SKUT 222 ob OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 81/66; WYP 15/20/30

PÓLELF

RASA: Półelf; CHAR: każdy TYP: humanoid

WZROST :150-200; WAGA :50-100

ŻYW 90; SF 40; ZR 40; SZ 35; INT 70; MD 60; UM 45; CH 35; PR 30; WI 0

BIEGŁOŚCI MIECZE 5; ŁUKI 10; WŁÓCZNI 5; LANCE 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 2: +10 3: +10 5: +10 9: +10 10: +10

WYGLĄD: Półelfy, swym wyglądem, poza twarzą, która wygląda jak typowo elfia, w niczym nie odbiegają od ludzi. Mimo to ich ruchy są bardziej sprężyste, mowa bardziej płynna, a włosy najczęściej długie i proste. Z elfich cech zostały im lekko szpiczaste uszy, ciemne, głębokie i duże oczy.

TRYB ŻYCIA: Rasa półelfów powstała z krzyżowania się ludzi z elfami. Mimo to jest w miarę liczna, szczególnie dzięki temu, że jakiegokolwiek potomstwo półelfa z człowiekiem lub elfem jest właśnie półelfem, a ponad to rozmnażają się w ramach własnej rasy. Półelfy nie tworzą oddzielnych społeczeństw, gdyż najczęściej wolą być obywatelami silnych społeczeństw ludzkich, elfich i półorczych, czy nawet orczych.

WYSTĘPOWANIE: brak
SPECJALNE ZDOLNOŚCI:
✓ infrawizja (1/10 SZ)



Półelf; ŁOWCA; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 105; SF 105; ZR 80; SZ 75; INT 95; MD 100; UM 75; CH 75; PR 70; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-48 2-64 3-58 4-29 5-39 6-41 7-41 8-41 9-36 10-51 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie typ ; bgł.65; TR 83; opżn. 4; SKUT 86 kł 41 ob (76) OB+12; SP B AT 1 BROŃ 2: Łuk typ. ; bgł.70; TR 88; opżn. 3; SKUT (76) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Mieczyk ; bgł.65; TR 83; opżn. 2; SKUT 66 kł 56 tn OB+6; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra pojed. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 69/57; WYP 15/35/50	Półelf; ŁOWCA; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 139; SF 154; ZR 108; SZ 103; INT 111; MD 128; UM 97; CH 121; PR 110; WI 62; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-71 2-87 3-81 4-50 5-60 6-64 7-64 8-64 9-59 10-74 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie typ ; bgł.123; TR 149; opżn. 4; SKUT 158 kł 68 ob (138) OB+24; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk dł. ; bgł.123; TR 149; opżn. 5; SKUT (168) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Mieczyk ; bgł.113; TR 139; opżn. 2; SKUT 118 kł 98 tn OB+12; SP B AT 2 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 112/88; WYP 20/70/40
Półelf; ŁOWCA; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 113; SF 113; ZR 86; SZ 81; INT 97; MD 106; UM 79; CH 87; PR 80; WI 44; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-54 2-70 3-64 4-35 5-45 6-47 7-47 8-47 9-42 10-57 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie typ ; bgł.76; TR 95; opżn. 4; SKUT 148 kł 58 ob (128) OB+24; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Łuk typ. ; bgł.76; TR 95; opżn. 3; SKUT (128) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Mieczyk ; bgł.76; TR 94; opżn. 2; SKUT 106 kł 86 tn OB+12; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra pojed. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 87/63; WYP 15/35/50	Półelf; ŁOWCA; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 147; SF 162; ZR 114; SZ 109; INT 113; MD 134; UM 101; CH 133; PR 120; WI 66; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-78 2-95 3-88 4-57 5-67 6-70 7-70 8-70 9-65 10-80 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie typ ; bgł.129; TR 156; opżn. 4; SKUT 220 kł 85 ob (190) OB+36; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk dł. ; bgł.129; TR 156; opżn. 5; SKUT (235) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Mieczyk ; bgł.119; TR 146; opżn. 2; SKUT 120 kł 100 tn OB+12; SP B AT 2 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 130/94; WYP 20/70/40
Półelf; ŁOWCA; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 121; SF 121; ZR 92; SZ 87; INT 99; MD 112; UM 83; CH 99; PR 90; WI 48; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-61 2-78 3-71 4-42 5-52 6-54 7-54 8-54 9-49 10-64 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie typ ; bgł.92; TR 113; opżn. 4; SKUT 150 kł 60 ob (130) OB+24; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk typ. ; bgł.92; TR 113; opżn. 3; SKUT (130) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Sztylet typ. ; bgł.82; TR 103; opżn. 2; SKUT 110 kł 90 tn OB+12; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra pojed. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 93/69; WYP 15/35/50	Półelf; ŁOWCA; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 160; SF 180; ZR 125; SZ 120; INT 120; MD 145; UM 110; CH 150; PR 135; WI 75; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-87 2-104 3-97 4-65 5-75 6-79 7-79 8-79 9-74 10-89 Amg 0 BROŃ 1: Włócznie typ ; bgł.160; TR 190; opżn. 4; SKUT 225 kł 90 ob (195) OB+36; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Łuk dł. ; bgł.160; TR 190; opżn. 5; SKUT (240) OB+0; SP S AT 1 BROŃ 3: Sztylet typ. ; bgł.150; TR 180; opżn. 2; SKUT 165 kł 135 tn OB+18; SP 2B AT 3 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 141/105; WYP 20/70/40

Półelf; ŻŁODZIEJ; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 90; SF 95; ZR 90; SZ 85; INT 110; MD 90; UM 75; CH 65; PR 70; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-50 2-63 3-58 4-29 5-39 6-48 7-48 8-23 9-33 10-33 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgł.97; TR 78; opżn. 2; SKUT 63 kł 53 tn OB+6; SP B AT 2 BROŃ 2: łuk kr. ; bgł.65; TR 83; opżn. 2; SKUT (63) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Sztylet typ. ; bgł.55; TR 73; opżn. 1; SKUT 53 kł 38 tn (48) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 53/47; WYP 15/35/50	Półelf; ŻŁODZIEJ; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 112; SF 117; ZR 145; SZ 134; INT 138; MD 118; UM 91; CH 105; PR 116; WI 56; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-74 2-87 3-81 4-51 5-61 6-67 7-67 8-42 9-52 10-52 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgł.97; TR 123; opżn. 2; SKUT 109 kł 89 tn OB+12; SP S AT 4 BROŃ 2: łuk kr. ; bgł.97; TR 123; opżn. 2; SKUT (109) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Sztylet typ. ; bgł.82; TR 108; opżn. 1; SKUT 89 kł 59 tn (79) OB+10; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 114/102; WYP 15/35/50
Półelf; ŻŁODZIEJ; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 94; SF 99; ZR 100; SZ 93; INT 116; MD 96; UM 77; CH 75; PR 82; WI 42; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-56 2-69 3-64 4-35 5-45 6-54 7-54 8-29 9-39 10-39 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgł.64; TR 83; opżn. 2; SKUT 64 kł 54 tn OB+6; SP B AT 2 BROŃ 2: łuk kr. ; bgł.69; TR 88; opżn. 2; SKUT (64) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Sztylet typ. ; bgł.59; TR 77; opżn. 1; SKUT 53 kł 38 tn (48) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 63/57; WYP 15/35/50	Półelf; ŻŁODZIEJ; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 116; SF 121; ZR 155; SZ 142; INT 144; MD 124; UM 93; CH 115; PR 128; WI 58; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-81 2-94 3-87 4-57 5-67 6-73 7-73 8-48 9-58 10-58 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgł.101; TR 128; opżn. 2; SKUT 110 kł 90 tn OB+12; SP S AT 4 BROŃ 2: łuk kr. ; bgł.101; TR 128; opżn. 2; SKUT (110) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Sztylet typ. ; bgł.86; TR 113; opżn. 1; SKUT 90 kł 60 tn (80) OB+10; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 124/112; WYP 15/35/50

Półelf; ŻŁODZIEJ; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 98; SF 103; ZR 110; SZ 101; INT 122; MD 102; UM 79; CH 85; PR 94; WI 44; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-64 2-77 3-71 4-42 5-52 6-60 7-60 8-35 9-45 10-45 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.73; TR 94; opżn. 2; SKUT 65 kł 55 tn OB+6; SP 2B AT 3 BROŃ 2: łuk kr. ; bgl.73; TR 94; opżn. 2; SKUT (65) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Sztylet typ. ; bgl.63; TR 84; opżn. 1; SKUT 55 kł 40 tn (50) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 73/67; WYP 15/35/50	Półelf; ŻŁODZIEJ; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 125; SF 130; ZR 175; SZ 160; INT 155; MD 135; UM 100; CH 130; PR 145; WI 65; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-90 2-103 3-96 4-65 5-75 6-80 7-80 8-55 9-65 10-65 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.110; TR 140; opżn. 2; SKUT 112 kł 92 tn OB+12; SP S AT 4 BROŃ 2: łuk kr. ; bgl.110; TR 140; opżn. 2; SKUT (112) OB+0; SP 2B AT 2 BROŃ 3: Sztylet typ. ; bgl.95; TR 125; opżn. 1; SKUT 92 kł 62 tn (82) OB+10; SP B AT 3 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 144/132; WYP 15/35/50
---	--

Półelf; MAG; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 90; SF 90; ZR 80; SZ 75; INT 120; MD 90; UM 95; CH 75; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-49 3-42 4-30 5-65 6-23 7-23 8-23 9-58 10-58 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.55; TR 72; opżn. 2; SKUT 62 kł 52 tn OB+6; SP B AT 2 BROŃ 2: Sztylet typ. ; bgl.50; TR 67; opżn. 1; SKUT 52 kł 37 tn (47) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 39/33; WYP 10/15/20	Półelf; MAG; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 112; SF 100; ZR 108; SZ 103; INT 175; MD 118; UM 144; CH 121; PR 95; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-81 2-75 3-67 4-54 5-89 6-41 7-41 8-41 9-76 10-76 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.76; TR 96; opżn. 2; SKUT 105 kł 85 tn OB+12; SP 2B AT 3 BROŃ 2: Sztylet typ. ; bgl.66; TR 86; opżn. 1; SKUT 55 kł 40 tn (50) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 73/61; WYP 10/15/20
Półelf; MAG; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 94; SF 90; ZR 86; SZ 81; INT 130; MD 96; UM 103; CH 87; PR 65; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-60 2-56 3-49 4-37 5-72 6-28 7-28 8-28 9-63 10-63 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.57; TR 74; opżn. 2; SKUT 62 kł 52 tn OB+6; SP B AT 2 BROŃ 2: Sztylet typ. ; bgl.52; TR 69; opżn. 1; SKUT 52 kł 37 tn (47) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 51/39; WYP 10/15/20	Półelf; MAG; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 116; SF 100; ZR 114; SZ 109; INT 185; MD 124; UM 152; CH 133; PR 105; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-89 2-83 3-74 4-61 5-96 6-46 7-46 8-46 9-81 10-81 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.88; TR 109; opżn. 2; SKUT 105 kł 85 tn OB+12; SP S AT 4 BROŃ 2: Sztylet typ. ; bgl.78; TR 99; opżn. 1; SKUT 85 kł 55 tn (75) OB+10; SP 2B AT 4 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 79/67; WYP 10/15/20
Półelf; MAG; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 98; SF 90; ZR 92; SZ 87; INT 140; MD 102; UM 111; CH 99; PR 75; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-64 3-56 4-44 5-79 6-33 7-33 8-33 9-68 10-68 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.64; TR 82; opżn. 2; SKUT 62 kł 52 tn OB+6; SP 2B AT 3 BROŃ 2: Sztylet typ. ; bgl.54; TR 72; opżn. 1; SKUT 52 kł 37 tn (47) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 51/45; WYP 10/15/20	Półelf; MAG; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 125; SF 105; ZR 125; SZ 120; INT 205; MD 135; UM 170; CH 150; PR 120; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-100 2-93 3-84 4-70 5-105 6-53 7-53 8-53 9-88 10-88 Amg 0 BROŃ 1: Mieczyk ; bgl.95; TR 118; opżn. 2; SKUT 106 kł 86 tn OB+12; SP S AT 4 BROŃ 2: Sztylet typ. ; bgl.85; TR 108; opżn. 1; SKUT 86 kł 56 tn (76) OB+10; SP 2B AT 4 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 90/78; WYP 10/15/20

PÓŁOLBRZYM

RASA: Półolbrzym; CHAR: każdy TYP: humanoid

WZROST :180-230; WAGA :80-130

ŻYW 150; SF 100; ZR 10; SZ 40; INT 30; MD 40; UM 10; CH 20; PR 40

SKÓRA: OB 5; WYP 20 KŁ ;20 TN; 20 OB

BIEGŁOŚCI :MŁOTY 5; MACZUGI 5; KAMIEŃ 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 3: +10 4: +20 10: +20

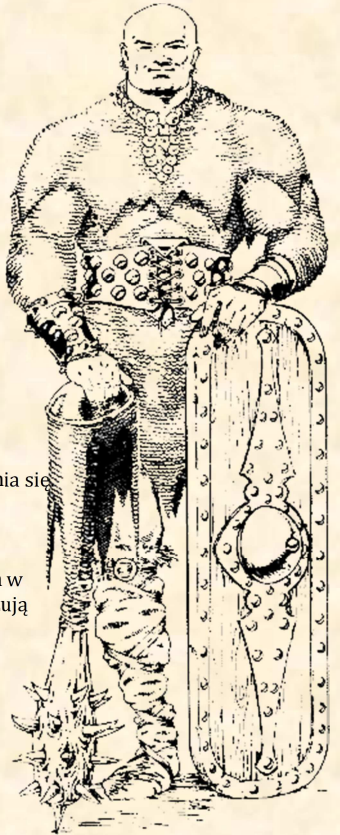
WYGLĄD: Jest to proporcjonalnie zbudowana podrasa ludzi, charakteryzująca się wysokim wzrostem i dużym ciężarem ciała. Po swych przodkach ze strony olbrzymów pozostała im potężna postawa, długowieczność i gruba skóra. Natura pozostawiła im też mądrość i inteligencję typową dla olbrzymów oraz niezbyt wysoką naturalną zręczność. Mimo to cechuje ich duży refleks i duża szybkość przemieszczania się.

TRYB ŻYCIA: Rasa półolbrzymów powstała ze skrzyżowania się ludzi z olbrzymami. Mimo to jest dość liczna, szczególnie dzięki temu, że jakiegokolwiek potomstwo półolbrzymia z człowiekiem lub olbrzymem rodzi się jako półolbrzym. Ponadto rozmnażają się wewnątrz własnej rasy. Półolbrzymy najczęściej lubią być wolnymi członkami plemiennych społeczności różnego typu (np. hord), jednakże wielu z nich mieszka w miastach, stanowiąc liczącą się grupę. Bardzo dobrze czują się w każdym niemal miejscu i łatwo aklimatyzują się do nowych sytuacji.

WYSTĘPOWANIE:brak

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

Brak



Półolbrzym; BARBARZYŃCA; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 175; SF 175; ZR 60; SZ 90; INT 55; MD 65; UM 35; CH 50; PR 70; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-40 2-31 3-37 4-60 5-40 6-55 7-55 8-55 9-40 10-75 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.60; TR 83; opżn. 4; SKUT 103 ob (68) OB+6; SP B AT 1 BROŃ 2: Duży kamień ; bgl.55; TR 78; opżn. 4; SKUT 108 ob (93) OB+1; SP B AT 1 BROŃ 3: Wekiera ; bgl.60; TR 83; opżn. 3; SKUT 93 ob (68) OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 52/46; WYP 45/80/100	Półolbrzym; BARBARZYŃCA; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 230; SF 260; ZR 94; SZ 124; INT 65; MD 81; UM 45; CH 96; PR 116; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-53 3-58 4-80 5-60 6-84 7-84 8-84 9-69 10-104 Amg 0 BROŃ 1: Młot dw. ; bgl.112; TR 147; opżn. 6; SKUT 225 ob (145) OB+23; SP S AT 1 BROŃ 2: Duży kamień ; bgl.102; TR 137; opżn. 4; SKUT 195 ob (165) OB+3; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Maczuga c ; bgl.102; TR 137; opżn. 9; SKUT 235 ob (185) OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 46/23; WYP 65/110/160
Półolbrzym; BARBARZYŃCA; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 185; SF 185; ZR 68; SZ 98; INT 55; MD 67; UM 35; CH 62; PR 82; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-45 2-36 3-42 4-65 5-45 6-62 7-62 8-62 9-47 10-82 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.69; TR 94; opżn. 4; SKUT 106 ob (71) OB+6; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Duży kamień ; bgl.59; TR 84; opżn. 4; SKUT 111 ob (96) OB+1; SP B AT 1 BROŃ 3: Wekiera ; bgl.69; TR 92; opżn. 3; SKUT 93 ob (68) OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 60/54; WYP 45/80/100	Półolbrzym; BARBARZYŃCA; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 250; SF 280; ZR 102; SZ 132; INT 65; MD 83; UM 45; CH 108; PR 128; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-67 2-59 3-64 4-86 5-66 6-93 7-93 8-93 9-78 10-113 Amg 0 BROŃ 1: Młot dw. ; bgl.116; TR 154; opżn. 6; SKUT 230 ob (150) OB+23; SP S AT 1 BROŃ 2: Duży kamień ; bgl.106; TR 144; opżn. 4; SKUT 200 ob (170) OB+3; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Maczuga c ; bgl.106; TR 144; opżn. 9; SKUT 240 ob (190) OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 47/24; WYP 65/110/160
Półolbrzym; BARBARZYŃCA; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 195; SF 195; ZR 76; SZ 106; INT 55; MD 69; UM 35; CH 74; PR 94; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-51 2-42 3-48 4-71 5-51 6-69 7-69 8-69 9-54 10-89 Amg 0 BROŃ 1: Młot dw. ; bgl.83; TR 110; opżn. 6; SKUT 208 ob (128) OB+23; SP S AT 1 BROŃ 2: Duży kamień ; bgl.73; TR 100; opżn. 4; SKUT 113 ob (98) OB+1; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Maczuga c ; bgl.73; TR 100; opżn. 9; SKUT 133 ob (108) OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 65/42; WYP 45/80/100	Półolbrzym; BARBARZYŃCA; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 280; SF 320; ZR 115; SZ 145; INT 70; MD 90; UM 50; CH 125; PR 145; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-67 3-72 4-93 5-73 6-105 7-105 8-105 9-90 10-125 Amg 0 BROŃ 1: Młot wlk. ; bgl.145; TR 188; opżn. 8; SKUT 350 ob (260) OB+33; SP 2S AT 1 BROŃ 2: Duży kamień ; bgl.135; TR 178; opżn. 4; SKUT 275 ob (230) OB+4; SP S AT 1 BROŃ 3: Maczuga c ; bgl.135; TR 178; opżn. 9; SKUT 335 ob (260) OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 63/30; WYP 65/110/160

Półolbrzym; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ZYW 165; SF 175; ZR 50; SZ 80; INT 55; MD 80; UM 35; CH 50; PR 70; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-41 2-49 3-38 4-61 5-26 6-54 7-54 8-54 9-54 10-59 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.65; TR 87; opzn. 4; SKUT 103 ob (68) OB+6; SP B AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. typ. ; bgl.60; TR 82; opzn. 5; SKUT (98) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Tasak ; bgl.60; TR 82; opzn. 4; SKUT 53 kl 113 tn OB+11; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk. Typ. ; T.dr.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 60/54; WYP 80/130/95	Półolbrzym; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ZYW 199; SF 260; ZR 78; SZ 108; INT 71; MD 102; UM 51; CH 96; PR 116; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-71 3-59 4-81 5-46 6-80 7-80 8-80 9-80 10-85 Amg 0 BROŃ 1: Młot kr. Boj. ; bgl.123; TR 156; opzn. 5; SKUT 205 ob (145) OB+17; SP S AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. typ. ; bgl.113; TR 146; opzn. 5; SKUT (175) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Tasak ; bgl.108; TR 141; opzn. 4; SKUT 85 kl 205 tn OB+22; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk.-met. C. ; T.dr.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 94/77; WYP 135/180/130
Półolbrzym; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 173; SF 185; ZR 56; SZ 86; INT 57; MD 84; UM 37; CH 62; PR 82; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-46 2-54 3-43 4-66 5-31 6-60 7-60 8-60 9-60 10-65 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.76; TR 100; opzn. 4; SKUT 166 ob (96) OB+12; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. typ. ; bgl.66; TR 90; opzn. 5; SKUT (101) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Tasak ; bgl.71; TR 93; opzn. 4; SKUT 53 kl 113 tn OB+11; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk. C. ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 81/69; WYP 105/150/115	Półolbrzym; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 214; SF 280; ZR 84; SZ 114; INT 73; MD 106; UM 53; CH 108; PR 128; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-77 3-65 4-87 5-52 6-89 7-89 8-89 9-89 10-94 Amg 0 BROŃ 1: Młot kr. Boj. ; bgl.129; TR 165; opzn. 5; SKUT 280 ob (190) OB+25; SP S AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. typ. ; bgl.119; TR 155; opzn. 5; SKUT (180) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Tasak ; bgl.114; TR 150; opzn. 4; SKUT 90 kl 210 tn OB+22; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk.-met. C. ; T.dr.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 104/79; WYP 135/180/130
Półolbrzym; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 181; SF 195; ZR 62; SZ 92; INT 59; MD 88; UM 39; CH 74; PR 94; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-60 3-49 4-72 5-37 6-67 7-67 8-67 9-67 10-72 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.92; TR 117; opzn. 4; SKUT 168 ob (98) OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. typ. ; bgl.82; TR 107; opzn. 5; SKUT (158) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Tasak ; bgl.77; TR 102; opzn. 4; SKUT 68 kl 188 tn OB+22; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk.-met. Typ. ; T.dr.d OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 85/73; WYP 120/160/110	Półolbrzym; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 240; SF 320; ZR 95; SZ 125; INT 80; MD 115; UM 60; CH 125; PR 145; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-77 2-85 3-73 4-94 5-59 6-101 7-101 8-101 9-101 10-106 Amg 0 BROŃ 1: Młot kr. Boj. ; bgl.160; TR 201; opzn. 5; SKUT 290 ob (200) OB+25; SP 2S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. typ. ; bgl.150; TR 191; opzn. 5; SKUT (245) OB+0; SP S AT 1 BROŃ 3: Tasak ; bgl.145; TR 186; opzn. 4; SKUT 110 kl 290 tn OB+33; SP 2B AT 1 ZBROJA: Łusk.-met. Miar. ; T.dr.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 106/81; WYP 145/190/130

Półolbrzym; KUIEC; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ZYW 150; SF 150; ZR 35; SZ 65; INT 80; MD 90; UM 35; CH 70; PR 90; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-72 2-63 3-49 4-64 5-29 6-35 7-35 8-35 9-35 10-55 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.60; TR 78; opzn. 4; SKUT 97 ob (62) OB+6; SP B AT 1 BROŃ 2: Mały kamień ; bgl.55; TR 73; opzn. 1; SKUT 57 ob (52) OB+0; SP B AT 4 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 42/36; WYP 45/80/100	Półolbrzym; KUIEC; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ZYW 172; SF 166; ZR 66; SZ 87; INT 120; MD 145; UM 45; CH 128; PR 142; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-102 2-94 3-84 4-90 5-55 6-53 7-53 8-53 9-53 10-73 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.97; TR 120; opzn. 4; SKUT 161 ob (91) OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Mały kamień ; bgl.87; TR 110; opzn. 1; SKUT 81 ob (71) OB+0; SP 2B AT 5 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 64/52; WYP 45/80/100
Półolbrzym; KUIEC; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 154; SF 152; ZR 37; SZ 69; INT 90; MD 100; UM 35; CH 86; PR 104; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-80 2-71 3-64 4-71 5-36 6-40 7-40 8-40 9-40 10-60 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.64; TR 82; opzn. 4; SKUT 98 ob (63) OB+6; SP B AT 1 BROŃ 2: Mały kamień ; bgl.55; TR 77; opzn. 1; SKUT 58 ob (53) OB+0; SP B AT 4 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 48/36; WYP 45/80/100	Półolbrzym; KUIEC; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 176; SF 168; ZR 68; SZ 91; INT 130; MD 155; UM 45; CH 144; PR 156; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-110 2-102 3-91 4-97 5-62 6-59 7-59 8-59 9-59 10-79 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.101; TR 124; opzn. 4; SKUT 162 ob (92) OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Mały kamień ; bgl.91; TR 114; opzn. 1; SKUT 82 ob (72) OB+0; SP 2B AT 5 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 66/54; WYP 45/80/100
Półolbrzym; KUIEC; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 158; SF 154; ZR 39; SZ 73; INT 100; MD 110; UM 35; CH 102; PR 118; WI 30; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-88 2-79 3-71 4-78 5-43 6-46 7-46 8-46 9-46 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.73; TR 92; opzn. 4; SKUT 98 ob (63) OB+6; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Mały kamień ; bgl.63; TR 82; opzn. 1; SKUT 58 ob (53) OB+0; SP B AT 4 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 42/36; WYP 45/80/100	Półolbrzym; KUIEC; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 185; SF 175; ZR 80; SZ 100; INT 145; MD 175; UM 50; CH 165; PR 175; WI 45; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-120 2-113 3-100 4-106 5-71 6-66 7-66 8-66 9-66 10-86 Amg 0 BROŃ 1: Młot typ. ; bgl.110; TR 135; opzn. 4; SKUT 163 ob (93) OB+12; SP S AT 2 BROŃ 2: Mały kamień ; bgl.100; TR 125; opzn. 1; SKUT 83 ob (73) OB+0; SP 2B AT 5 ZBROJA: Skóra gruba ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 78/66; WYP 45/80/100

PÓŁORK

RASA: Półork; CHAR: każdy TYP: humanoid

WZROST :150-200; WAGA :50-100

ŻYW 120; SF 70; ZR 30; SZ 30; INT 45; MD 55; UM 35; CH 15; PR 10

BIEGŁOŚCI SZABLE 10; ŁUKI_REFLEKSYJNE 10; NOŻE 5

PREMIĘ DO ODPORNOŚCI 3: +10 6: +10 7: +10 8: +10 9: +10 10: +10

WYGLĄD: Rasa ta podobna jest do ludzkiej, jednakże półorki mają charakterystycznie orczy (silnie zadarty do góry) nos oraz lekko skośnie oczy, ponadto rzadko noszą zarost. Ich ręce są trochę krótsze od ludzkich, zakończone dużymi, silnymi dłońmi. Ten właśnie typ budowy rąk, chodzenie na odrobinę zgiętych nogach, z lekkim przygarbieniem upodabnia je do orków, tworząc dodatkowo wrażenie, że są niżsi.

TRYB ŻYCIA: Rasa półorków powstała ze skrzyżowania się ludzi z orkami. Mimo to rasa jest ona bardzo liczna, przede wszystkim dzięki temu, że jakiegolwiek potomstwo półorka z człowiekiem lub orkiem jest półorkiem. Ponadto rozmnażają się wewnątrz własnej rasy, a trzeba przyznać, że gustują w dużej ilości dzieci. Półorki z reguły tworzą w raz z orkami bardzo spójne społeczeństwo militarne, zajmując w nim wysoką pozycję (tuż za Uruk-haiami). Społeczeństwo to jest bardzo solidarne, dzięki czemu rzadko występują w nim konflikty rasowe. Często wraz z innymi rasami wywodzącymi się z orków uważają się za jeden naród.

WYSTĘPOWANIE: brak

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ infrawizja (1/10 SZ)



Półork; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ZYW 135; SF 145; ZR 70; SZ 70; INT 70; MD 95; UM 60; CH 45; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-35 2-52 3-40 4-43 5-28 6-58 7-58 8-58 9-58 10-43 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.70; TR 91; opzn. 3; SKUT 56 kl 101 tn OB+9; SP B AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.60; TR 81; opzn. 4; SKUT (81) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.65; TR 86; opzn. 1; SKUT 56 kl 61 tn (61) OB+2; SP B AT 3 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 58/49; WYP 25/60/55	Półork; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ZYW 169; SF 200; ZR 98; SZ 98; INT 86; MD 117; UM 76; CH 91; PR 86; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-55 2-73 3-60 4-62 5-47 6-81 7-81 8-81 9-81 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.128; TR 157; opzn. 5; SKUT 170 kl 305 tn OB+21; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. typ. ; bgl.113; TR 142; opzn. 5; SKUT (160) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.113; TR 142; opzn. 1; SKUT 90 kl 100 tn (100) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Łusk.-met. Typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 84/63; WYP 100/140/90
---	---

Półork; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 143; SF 155; ZR 76; SZ 76; INT 72; MD 99; UM 62; CH 57; PR 52; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-40 2-57 3-45 4-48 5-33 6-64 7-64 8-64 9-64 10-49 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.81; TR 104; opżn. 3; SKUT 78 kł 168 tn OB+18; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.66; TR 89; opżn. 4; SKUT (83) OB+0; SP B AT 2 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.76; TR 97; opżn. 1; SKUT 76 kł 86 tn (86) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Kurt.-met. Typ. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 75/57; WYP 40/80/65	Półork; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 177; SF 220; ZR 104; SZ 104; INT 88; MD 121; UM 78; CH 103; PR 98; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-80 3-66 4-68 5-53 6-89 7-89 8-89 9-89 10-74 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.134; TR 166; opżn. 5; SKUT 175 kł 310 tn OB+21; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. C; bgl.119; TR 151; opżn. 6; SKUT (195) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.119; TR 151; opżn. 1; SKUT 95 kł 105 tn (105) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Łusk.-met. C. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 102/81; WYP 115/160/110
Półork; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 151; SF 165; ZR 82; SZ 82; INT 74; MD 103; UM 64; CH 69; PR 64; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-46 2-64 3-51 4-54 5-39 6-71 7-71 8-71 9-71 10-56 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.97; TR 121; opżn. 3; SKUT 81 kł 171 tn OB+18; SP S AT 3 BROŃ 2: Łuk refl. typ. ; bgl.82; TR 106; opżn. 5; SKUT (151) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.82; TR 106; opżn. 1; SKUT 81 kł 91 tn (91) OB+5; SP B AT 3 ZBROJA: Kurt.-met. Typ. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 81/63; WYP 40/80/65	Półork; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 190; SF 260; ZR 115; SZ 115; INT 95; MD 130; UM 85; CH 120; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-88 3-74 4-75 5-60 6-100 7-100 8-100 9-100 10-85 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.165; TR 202; opżn. 5; SKUT 185 kł 320 tn OB+21; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Łuk refl. C; bgl.150; TR 187; opżn. 6; SKUT (275) OB+0; SP S AT 1 BROŃ 3: Nóż typ. ; bgl.150; TR 187; opżn. 1; SKUT 125 kł 140 tn (140) OB+7; SP 2B AT 4 ZBROJA: Łusk.-met. Miar. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 102/81; WYP 125/170/110

Półork; ZABÓJCA; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ZYW 120; SF 135; ZR 80; SZ 80; INT 85; MD 85; UM 60; CH 45; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-51 2-51 3-55 4-43 5-28 6-65 7-40 8-40 9-40 10-40 Amg 0 BROŃ 1: Kordelas ; bgl.70; TR 91; opżn. 2; SKUT 63 kł 63 tn (58) OB+4; SP B AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.65; TR 86; opżn. 4; SKUT (78) OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 43/39; WYP 25/60/55	Półork; ZABÓJCA; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ZYW 142; SF 163; ZR 135; SZ 114; INT 113; MD 113; UM 76; CH 85; PR 80; WI 41; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-75 3-78 4-64 5-49 6-85 7-60 8-60 9-60 10-60 Amg 0 BROŃ 1: Kordelas ; bgl.128; TR 157; opżn. 2; SKUT 130 kł 130 tn (115) OB+12; SP S AT 4 BROŃ 2: Łuk refl. typ. ; bgl.118; TR 147; opżn. 5; SKUT (150) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 106/94; WYP 25/60/55
Półork; ZABÓJCA; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 124; SF 141; ZR 90; SZ 88; INT 91; MD 91; UM 62; CH 55; PR 50; WI 27; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-58 2-58 3-61 4-49 5-34 6-71 7-46 8-46 9-46 10-46 Amg 0 BROŃ 1: Kordelas ; bgl.76; TR 99; opżn. 2; SKUT 95 kł 95 tn (85) OB+8; SP B AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. l. ; bgl.71; TR 94; opżn. 4; SKUT (80) OB+0; SP B AT 2 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 57/49; WYP 25/60/55	Półork; ZABÓJCA; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 146; SF 169; ZR 145; SZ 122; INT 119; MD 119; UM 78; CH 95; PR 90; WI 43; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-82 2-82 3-85 4-71 5-56 6-91 7-66 8-66 9-66 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Kordelas x2 ; bgl.134; TR 165; opżn. 2; SKUT 132 kł 132 tn (117) OB+12; SP S AT 4(8) BROŃ 2: Łuk refl. C; bgl.124; TR 155; opżn. 6; SKUT (182) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 128/104; WYP 25/60/55
Półork; ZABÓJCA; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 128; SF 147; ZR 100; SZ 96; INT 97; MD 97; UM 64; CH 65; PR 60; WI 29; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-64 2-64 3-67 4-55 5-40 6-77 7-52 8-52 9-52 10-52 Amg 0 BROŃ 1: Kordelas ; bgl.87; TR 111; opżn. 2; SKUT 96 kł 96 tn (86) OB+8; SP 2B AT 3 BROŃ 2: Łuk refl. typ. ; bgl.77; TR 101; opżn. 5; SKUT (146) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 67/59; WYP 25/60/55	Półork; ZABÓJCA; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 155; SF 180; ZR 165; SZ 135; INT 130; MD 130; UM 85; CH 110; PR 105; WI 50; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-92 2-92 3-94 4-79 5-64 6-98 7-73 8-73 9-73 10-73 Amg 0 BROŃ 1: Kordelas x2 ; bgl.150; TR 184; opżn. 2; SKUT 135 kł 135 tn (120) OB+12; SP S AT 4(8) BROŃ 2: Łuk refl. C; bgl.140; TR 174; opżn. 6; SKUT (255) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 148/124; WYP 25/60/55

Półork; CZARNOKSIEŻNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ZYW 125; SF 125; ZR 60; SZ 70; INT 85; MD 95; UM 85; CH 45; PR 35; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-53 3-58 4-29 5-44 6-55 7-55 8-40 9-40 10-40 Amg 0 BROŃ 1: Kindżał ; bgl.60; TR 78; opżn. 2; SKUT 56 kł 66 tn OB+4; SP B AT 2 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 17/13; WYP 10/15/20	Półork; CZARNOKSIEŻNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ZYW 147; SF 141; ZR 88; SZ 92; INT 140; MD 123; UM 134; CH 91; PR 75; WI 56; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-81 2-79 3-82 4-52 5-67 6-73 7-73 8-58 9-58 10-58 Amg 0 BROŃ 1: Kindżał ; bgl.87; TR 109; opżn. 2; SKUT 85 kł 105 tn OB+8; SP 2B AT 3 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 49/41; WYP 10/15/20
Półork; CZARNOKSIEŻNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 129; SF 127; ZR 66; SZ 74; INT 95; MD 101; UM 93; CH 57; PR 45; WI 42; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-59 2-60 3-64 4-35 5-50 6-60 7-60 8-45 9-45 10-45 Amg 0 BROŃ 1: Kindżał ; bgl.64; TR 83; opżn. 2; SKUT 56 kł 66 tn OB+4; SP B AT 2 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 27/19; WYP 10/15/20	Półork; CZARNOKSIEŻNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 151; SF 143; ZR 94; SZ 96; INT 150; MD 129; UM 142; CH 103; PR 85; WI 58; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-89 2-86 3-89 4-59 5-74 6-79 7-79 8-64 9-64 10-64 Amg 0 BROŃ 1: Kindżał ; bgl.101; TR 124; opżn. 2; SKUT 85 kł 105 tn OB+8; SP S AT 4 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 55/47; WYP 10/15/20
Półork; CZARNOKSIEŻNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 133; SF 129; ZR 72; SZ 78; INT 105; MD 107; UM 101; CH 69; PR 55; WI 44; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-66 2-66 3-70 4-41 5-56 6-66 7-66 8-51 9-51 10-51 Amg 0 BROŃ 1: Kindżał ; bgl.73; TR 93; opżn. 2; SKUT 57 kł 67 tn OB+4; SP 2B AT 3 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 29/25; WYP 10/15/20/65	Półork; CZARNOKSIEŻNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 160; SF 150; ZR 105; SZ 105; INT 170; MD 140; UM 160; CH 120; PR 100; WI 65; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-100 2-97 3-99 4-68 5-83 6-86 7-86 8-71 9-71 10-71 Amg 0 BROŃ 1: Kindżał ; bgl.110; TR 135; opżn. 2; SKUT 87 kł 107 tn OB+8; SP S AT 4 ZBROJA: Ubr. Podr. Typ. ; OGR - , -; OB bl./dal. 66/58; WYP 10/15/20

PRAKOBRA KRÓLEWSKA GARAN-GAN

RASA: Prakobra królewska Garan-gan; CHAR: P.D ewid TYP: magiczny

WZROST :900-1500; WAGA :150-450

ŻYW 2200; SF 400; ZR 50; SZ 70; INT 130; MD 130; UM 500; CH 75; PR 50

SKÓRA: OB 20; WYP 75 KŁ ;75 TN; 75 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 25; 0 0; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 3: +10 6: +10

WYGLĄD: PraKobra Królewska zwana też Garan-Gan jest jednym z potężniejszych istot stworzonych przez Siły Dobra do walki ze złymi istotami. Wyglądem swoim przypomina typową kobrą królewską, jednak cechują ją monstrialne wymiary i piękna łuska, o wzorze iście geometrycznym. Głowa jej jest w miarą duża, półokrągła, oczy małe, jakby jarzące się błękitnie, źrenice okrągłe. Ubarwienie nadzwyczaj połyskliwe z wierzchu i od spodu. Na grzbiecie posiada piękny niebiesko-zielony przeplatający się wzór. Cały spód jaskrawo złoty, z wyjątkiem wewnętrznej strony "płaszcz" (rozpłaszczonej skóry), która jest biała i na dodatek prawie oślepiająco świeci. Ogon cienki, jednolicie błękitny, chwytny. Jak wszystkie inne kobry także Garan-Gan znany jest z umiejętności unoszenia pionowo i rozpłaszczania przedniej części ciała (co w śród więkzości zwierząt [np.koni] jest w stanie wywołać strach, a w jego wypadku ma dodatkowe zastosowania). Uwaga: Niekiedy istoty te przyjmują wygląd postaci humanoidalnych. **TRYB ŻYCIA:** PraKobra Królewska jest magiczną formą istoty innoplanowej stworzonej do szerzenia i przywracania dobra tam, gdzie jest to ewidentnie potrzebne. Jak głoszą legendy istota ta pojawia się zawsze tam, gdzie spotkać można ewidentnie złe istoty, a już



szczególnie Wąże Seta, które w spotkaniu z nią praktycznie nie mają szans. Niektóre Bóstwa podobnie także wykorzystują je jako posłańców, obstawą lub do wykonania arcyniebezpiecznych misji. Często razem z innymi potężnymi istotami ewidentnie dobrymi spotyka się je jako strażników świętych miejsc lub Bram pomiędzy dwoma światami (Planami Egzystencji). Każdy Garan-Gan posiada bardzo specyficzne zdolności kleryczne. Najlepiej znana to możliwość używania czarów Klerycznych, i to tak jak przemiany. Jej UM pozwalają jej często rzucać nawet dwa czary w rundzie i nie potrzebuje na nie potencjału (itp.). W walce kobra ta unosi wysoko głowę, poczym rozpościera swój "płaszcz". Od jego właśnie wewnętrznej strony pojawia się oślepiająca jasność. Ma ona właściwość niszczenia dowolnych istot o innym niż Praworządny Dobry charakterze, które nie odeprą zaklęcia. W zależności jednak od powagi sytuacji potrafi nasilać tą aurą, tak by istoty te broniły się na nią jak na przemianą lub na połowę swych odporności.

Także zabicie Garan-Gana nie należy do rzeczy prostych. Dzięki odpowiedniemu używaniu czarów (szczególnie: "Aury Uzdrawienia", "Cudu" i "Rąki Boskiej") istoty te są praktycznie niezniszczalne.

Istota ta poza swą normalną postacią może też przybierać formą humanoidalną. Najczęściej będzie to osoba o funkcji Paladyna, sówcy lub Wojownika, ale (bez względu na doświadczenie) traktuje się ją jak 0-poziomową. Z dawnych cech zachowuje jedynie żywotność i nadnaturalne cechy nie (!) związane z jej poprzednim kształtem. Pod taką postacią lubi podróżować, aczkolwiek zawsze stara się być inkognito, z wyjątkiem sytuacji, które ewidentnie wymagają jej poprzedniej formy (ma wielu wrogów spośród ewidentnie złych istot).

PraKobra Królewska jest żywym stworzeniem i podobnie potrzebuje jeść, pić i spać, aczkolwiek bez tych rzeczy (w dowolnej formie) może się obyć i wiele lat. Naturalnie żyją do 600 lat. W trakcie tego okresu będąc na dowolnym ewidentnie dobrym planie egzystencji potrafią się rozmnażać.

Uwaga: Większość tych istot posługuje się między sobą Mową Prawa (4 stopień trudności językowej), aczkolwiek znają też Dawną Mowę i są w stanie uczyć się "miejscowych" języków.

WYSTĘPOWANIE: PraKobry na Planach Materialnych spotyka się najczęściej w miejscach, gdzie ekstremalnie została naruszona równowaga na korzyść Sił Zła (np. przez pojawienie się Wąża Seta). Oczywiście aby tam się dostać musi wpierv zostać powiadomiona o takim miejscu (jeżeli już była w pobliżu tego miejsca używa teleportacji). Niekiedy pod np. ludzką postacią (najczęściej Paladyna) można ją spotkać wędrującą do takich miejsc, ew. jako doradcą zacnych (! - najlepiej P.D.) władców krain będących pod specjalną protekcją Sił Dobra.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* podpełzanie (ciche skradanie się): umiętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę SZ aktualnej).

* doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

* wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę ze ZR)

* stała infrawizja (zasiąg SZ w metrach)

* stała kontrola otoczenia (patrz odpowiedni czar u Maga)

* ząby jadowe; W momencie ukąszenia dostarczają jad, który :

- zabija każdą istotą, która nie obroni się na trucizną na połowę wartości tej odporności.

* Stała ochrona przed wszelkimi elementami Negatywnego Planu (np. przed wysysaniem Energii Życiowej, wyciem Upiora, itp.)

* 75% AntyMagii

* rozpłaszczanie płaszcza - wywołuje nieprzenikliwą jasność (tak, że każdy, kto spojrzał nań jest oślepiany na 1-100 rund, jeśli nie wykona %-owego rzutu na połowę swej odporności na energię). Dodatkowo ma ona moc zabijania dowolnej istoty (o nie Praworządnym Dobrym charakterze), która nie odeprze jej %-owym rzutem na 1/10 lub (zależnie od nastroju Kobry) 1/2 odporności na energię. Moc ta automatycznie też uzdrawia istoty Praworządne Dobre, jeśli są w jej zasięgu (to znaczy w promieniu 50 metrów od przodu rozpłaszczanej kobry).

* Aura Dobra - jakakolwiek istota o przeciwnym charakterze, która nie przełamie zaklęcia (%-owym rzutem na połowę odporności na zaklęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.

* Aura Prawa - jakakolwiek istota o nie praworządnym charakterze, która nie przełamie zaklęcia (%-owym rzutem na połowę odporności na zaklęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.

* funkcja Kapłan, z tym, że na każdy swój poziom potrafi rzucać czary z kolejnego Krągu Magii (np. będąc na 10 poziomie potrafi rzucać czary z 10 Krągu).

* z racji wysokich UM potrafią rzucać czary jak przemiany i na dodatek 2 czary w rundzie.

Prakobra królewska Garan-gan; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR P.D ewid Pdośw. ŻYW 2325; SF 500; ZR 90; SZ 110; INT 135; MD 140; UM 505; CH 100; PR 75; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-181 2-182 3-160 4-173 5-148 6-312 7-302 8-302 9-287 10-302 Amg 0 BRON 1: Prakobra król. Pysk ; bgł.85; TR 144; opżn. 2; SKUT 175 kl OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 60/60; WYP 75/75/75	Prakobra królewska Garan-gan; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR P.D ewid Pdośw. ŻYW 2525; SF 610; ZR 118; SZ 138; INT 151; MD 156; UM 515; CH 140; PR 115; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-208 2-208 3-186 4-198 5-173 6-358 7-348 8-348 9-333 10-348 Amg 0 BRON 1: Prakobra król. Pysk ; bgł.155; TR 227; opżn. 2; SKUT 227 kl OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 88/88; WYP 135/135/135
Prakobra królewska Garan-gan; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR P.D ewid Pdośw. ŻYW 2375; SF 520; ZR 96; SZ 116; INT 137; MD 142; UM 505; CH 110; PR 85; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-186 2-187 3-165 4-178 5-153 6-324 7-314 8-314 9-299 10-314 Amg 0 BRON 1: Prakobra król. Pysk ; bgł.100; TR 161; opżn. 2; SKUT 180 kl OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 66/66; WYP 95/95/95	Prakobra królewska Garan-gan; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR P.D ewid Pdośw. ŻYW 2575; SF 640; ZR 124; SZ 144; INT 153; MD 158; UM 515; CH 150; PR 125; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-216 2-216 3-194 4-206 5-181 6-371 7-361 8-361 9-346 10-361 Amg 0 BRON 1: Prakobra król. Pysk ; bgł.165; TR 241; opżn. 2; SKUT 235 kl OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 94/94; WYP 155/155/155
Prakobra królewska Garan-gan; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR P.D ewid Pdośw. ŻYW 2425; SF 540; ZR 102; SZ 122; INT 139; MD 144; UM 505; CH 120; PR 95; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-194 2-195 3-173 4-186 5-161 6-336 7-326 8-326 9-311 10-326 Amg 0 BRON 1: Prakobra król. Pysk ; bgł.110; TR 174; opżn. 2; SKUT 185 kl OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 72/72; WYP 115/115/115	Prakobra królewska Garan-gan; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR P.D ewid Pdośw. ŻYW 2650; SF 700; ZR 135; SZ 155; INT 160; MD 165; UM 520; CH 165; PR 140; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-224 2-224 3-202 4-213 5-188 6-390 7-380 8-380 9-365 10-380 Amg 0 BRON 1: Prakobra król. Pysk ; bgł.200; TR 283; opżn. 2; SKUT 275 kl OB+0; SP 2S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 105/105; WYP 175/175/175

PRAKOBRA WĄŻ SETA

RASA: Prakobra Wąż Seta; CHAR: P.Z ewid TYP: magiczny

WZROST :900-1500; WAGA :150-450

ŻYW 1200; SF 400; ZR 50; SZ 70; INT 60; MD 50; UM 50; CH 75; PR 50

SKÓRA: OB 20; WYP 55 KŁ ;55 TN; 55 OB +5/POZ

BIEGŁOŚCI :PYSK 25

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 3: +10 6: +10

WYGLĄD: Prakobra zwana też wężem Seta jest jednym z najbardziej niebezpiecznych istot innoplanowych pozostawianych przez Złe siły na Planach Materialnych. Wyglądem swoim przypomina typową kobra, jednak cechują ją monstualne wymiary, ciemny połysk i niesamowicie dogłębnie przerażające, czerwono-czarne oczy. Odznacza się długim, muskularnym ciałem, pokrytym łuską. Głowa jej jest w miarę duża, półokrągła, oczy małe, żrenice okrągłe.

Ubarwienie nadzwyczaj ciemne, połyskliwe z wierzchu i matowe od spodu.

Ogon cienki, jednolicie biały, z kolcem na końcu, ale bardzo chwytny.

Jak wszystkie inne kobry także Wąż Seta znany jest z umiejętności unoszenia pionowo i rozplaszczania przedniej części ciała (co w śród większości zwierząt [np.koni] jest w stanie wywołać strach).

TRYB ŻYCIA: Prakobra jest magiczną formą istoty innoplanowej ulubioną przez jednego z Bogów Orchii Seta. Jak głoszą legendy jest to monstrum poświęcony u zarania dziejów temu Bóstwu, przez nieznane już antyczne siły Zła. Niektóre z opowieści mówią też, że Set przełał też część swych mocy w nie czyniąc z nich istoty o nadzwyczajnych możliwościach.

Prakobra jest żywym stworzeniem i podobnie potrzebuje jeść, pić i spać. Dzięki zaś swym nadnaturalnym cechom zawsze jednak się ją traktuje jak Półboga z odpowiedniego poziomu (i o odpowiednich zdolnościach). Jej etos polega na tym, że uważa się za wcielenie Seta. Magia jaką posiada jest uwarunkowana na rzadzenie i zabijanie tych, co nie chcą się jej poddać. Także zabicie jej jest w praktyce niemożliwe, zaś jeśli się to uczyni, to przynosi to jeszcze bardziej zgubne efekty. Otóż na istocie tej jest potężna klątwa, która objawia się tym, że zabita fizycznie w momencie śmierci odradza się w dwóch innych miejscach tego planu egzystencji w postaci dwóch nowych (młodych) Prakobr. (Nigdy jednak dobrowolnie nie dają się one zgładzić, gdyż każda z nich uważa się za najbliższą prawdziwego Seta.)

Aby rzeczywiście zgładzić Węża Seta trzeba albo użyć odpowiedniej broni (Miecze: Ewidentności, Boski Obrońca, Końca, Boskości), albo odpowiedniego czaru (działającego na zaklęcia, który potrafi ją zabić). Ostatecznym sposobem jej bezpowrotnego zabicia jest w przeciągu 6 rund po sprowadzeniu jej do agoni poświęcenie (samobójstwo) dobrowolne (!) życia inteligentnej istoty o dobrym charakterze w intencji by nie mogła się więcej odrodzić. Taki samobójca jednak nie może już zostać jednak wskrzeszony, gdyż jego dusza po wieki będzie broniła dostępu duszy Węża Seta do tego Planu Egzystencji. Na szczęście podobne skutki jak te poświęcenie życia odnosi rzucony w tym czasie na nią w ten sam sposób czar ... "Ocalenie" (ew. czar typu "Życzenie" imitujący czar Ocalenie).

Normalnie Prakobra sprowadzona do agoni odradza się w nietkniętej postaci po 6 rundach od rozpoczęcia się agoni, natomiast zabita (w niewłaściwy sposób) odradza się w dwóch postaciach.

Dzięki specyficznie działającemu jadowi istota ta lubi otaczać się martwiakami, a także wszelkimi istotami, które zechcą (lub muszą) jej służyć (tylko takich jest w stanie zostawić przy życiu).

Prakobry żyją naturalnie do 600 lat. W trakcie tego okresu potrafią wydać jedno jajo (są obojnikami), z którego po 1-10 latach wykuwa się jedno młode. Aż do pełnoletności opiekują się młodym i są niezwykle wyczulone na bezpieczeństwo potomka.

Uwaga: Istoty te posługują się między sobą Mową Prawa (4 stopień trudności językowej), aczkolwiek znają też Dawną Mowę i są w stanie uczyć się "miejscowych" języków.

WYSTĘPOWANIE: Na Planach Egzystencji Materialnej Prakobry spotyka się najczęściej w miejscach poświęconych kultowi Seta. Tam, gdzie jest to możliwe istoty te starają się siłą i strachem podporządkowywać inne istoty. Powoduje to, że często spotyka się je jako władców królestw, prowincji lub wysep. Zawsze jednak bardzo skrywają swoje istnienie, gdyż na najmniejszą wieść o nich ruszają zgładzić ją wszelkie ewidentnie Dobre istoty (najczęściej są to Paladynowie i ... Prakobry Królewskie - największy wróg Węża Seta).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę SZ aktualnej).

* doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

* wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę ze ZR)

* stała infrawizja (zasiąg SZ w metrach)

* stała kontrola otoczenia (patrz odpowiedni czar u Maga)

* ząby jadowe; W momencie ukąszenia dostarczają jad, który :

- zabija każdą istotą, która nie obroni się na trucizną na połowę wartości tej odporności. Przytrzymana w szczękach tak zabita postać w przeciągu 1-100 rund przeradza się w 0-poziomowego kościotrupa (miękkogłowego), całkowicie przez nią kontrolowanego.

* Aura mierni - każda istota, która dotknie ją (lub odwrotnie) gołym ciałem i nie odeprze zaklęcia %-owym rzutem na połowę swej odporności na nie natychmiast pada martwa. Dotknięcia niemagiczną bronią (lub do zbroji przez Prakobry) ma ten sam skutek, o ile nie odeprze się zaklęcia %-owym rzutem na tą odporność.

Uwaga: Magiczna zbroja, jeśli nie zostanie przegryziona chroni przed Aurą mierni w momencie ataku tego węża.

* Stała ochrona przed wszelkimi elementami Negatywnego Planu (np. przed wyssaniem Energii Życiowej, wyciem Upiory, itp.)

* 75% AntyMagii

* Aura Zła - Jakakolwiek istota o przeciwnym charakterze, która nie przełamie zaklęcia (%-owym rzutem na połowę odporności na zaklęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.

* Aura Prawa - jakkolwiek istota o nie praworządnym charakterze, która nie przełamie zaklęcia (%-owym rzutem na połowę odporności na zaklęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.

* funkcja Półbóg (z adekwatnego poziomu).

* AutoUzdrowienie - po 6-tej rundzie bycia w agonii (jeśli nie została zabita)

* Podwójne Odrodzenie - w momencie zabicia w niewłaściwy sposób ciało znika, a sam wąż Odradza się pod postacią dwóch młodych w innych miejscach (zależnie od MG, ale nigdy w pobliżu miejsca śmierci).



Prakobra Wąż Seta; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR P.Z ewid Pdośw. ŻYW 1300; SF 500; ZR 90; SZ 110; INT 65; MD 60; UM 55; CH 100; PR 75; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-108 2-108 3-94 4-107 5-82 6-210 7-200 8-200 9-185 10-200 Amg 0 BROŃ 1: Prakobra Pysk; bgł.85; TR 144; opżn. 2; SKUT 175 kl OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 60/60; WYP 55/55/55	Prakobra Wąż Seta; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR P.Z ewid Pdośw. ŻYW 1460; SF 610; ZR 118; SZ 138; INT 81; MD 76; UM 65; CH 140; PR 115; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-134 2-133 3-119 4-131 5-106 6-252 7-242 8-242 9-227 10-242 Amg 0 BROŃ 1: Prakobra Pysk; bgł.155; TR 227; opżn. 2; SKUT 227 kl OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 88/88; WYP 85/55/55
Prakobra Wąż Seta; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR P.Z ewid Pdośw. ŻYW 1340; SF 520; ZR 96; SZ 116; INT 67; MD 62; UM 55; CH 110; PR 85; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-113 2-113 3-99 4-112 5-87 6-221 7-211 8-211 9-196 10-211 Amg 0 BROŃ 1: Prakobra Pysk; bgł.100; TR 161; opżn. 2; SKUT 180 kl OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 66/66; WYP 65/65/65	Prakobra Wąż Seta; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR P.Z ewid Pdośw. ŻYW 1500; SF 640; ZR 124; SZ 144; INT 83; MD 78; UM 65; CH 150; PR 125; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-142 2-141 3-127 4-139 5-114 6-264 7-254 8-254 9-239 10-254 Amg 0 BROŃ 1: Prakobra Pysk; bgł.165; TR 241; opżn. 2; SKUT 235 kl OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 94/94; WYP 95/95/95
Prakobra Wąż Seta; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR P.Z ewid Pdośw. ŻYW 1380; SF 540; ZR 102; SZ 122; INT 69; MD 64; UM 55; CH 120; PR 95; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-121 2-121 3-107 4-120 5-95 6-232 7-222 8-222 9-207 10-222 Amg 0 BROŃ 1: Prakobra Pysk; bgł.110; TR 174; opżn. 2; SKUT 185 kl OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 72/72; WYP 75/75/75	Prakobra Wąż Seta; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR P.Z ewid Pdośw. ŻYW 1560; SF 700; ZR 135; SZ 155; INT 90; MD 85; UM 70; CH 165; PR 140; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-150 2-149 3-135 4-146 5-121 6-281 7-271 8-271 9-256 10-271 Amg 0 BROŃ 1: Prakobra Pysk; bgł.200; TR 283; opżn. 2; SKUT 275 kl OB+0; SP 2S AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 105/105; WYP 105/105/105

PRASZCZUR

RASA: Praszczur; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

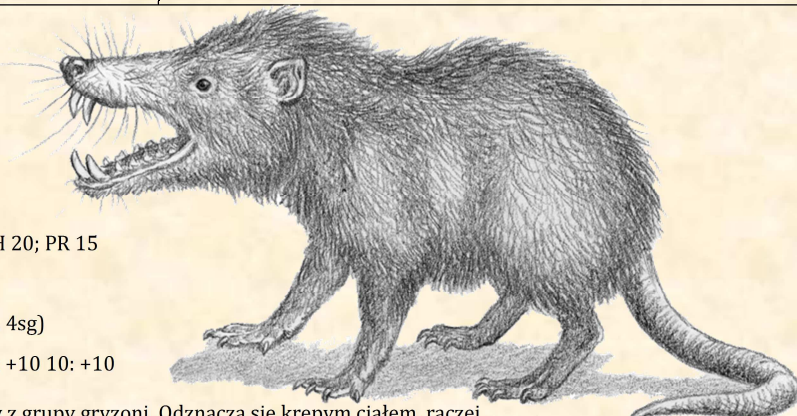
WZROST :150-250; WAGA :50-250

ŻYW 155; SF 30; ZR 35; SZ 15; INT 10; MD 10; UM 50; CH 20; PR 15

SKÓRA: OB 20; WYP 40 KŁ ;80 TN; 120 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 15 (SKUT 100tn OB+10, uszk x2, opżn. 4sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 2: +10 6: +10 7: +10 8: +10 9: +10 10: +10



WYGLĄD: Praszczur, to olbrzymi przedstawiciel ssaków z grupy gryzoni. Odznacza się krępyim ciałem, raczej krótkim pyskiem, małymi uszkami i długim nagim ogonem. Grzbiet srebrny lub popielaty, z boków ciemny do czarnego, brzuch biały, srebrny lub popielaty, ogon oliwkowy.

TRYB ŻYCIA: Jest to o nocnej aktywności zwierzę (w podziemiach o całodzienną aktywności), zamieszkujące rodzinne tereny podziemi w pobliżu wody i starych cmentarzy. Z reguły stroni (ucieka) od ognia i słonecznego światła, jednakże głodny [50%] nie zwraca na to uwagi. Jest wszystkożerny, aczkolwiek w pożywieniu jego dużą rolę odgrywa pokarm zwierzęcy. Niekiedy wręcz poluje na mniejsze zwierzęta [koty i mniejsze szczury]. Głodny potrafi napadać nawet na duże i niebezpieczne istoty. Najczęstszym sposobem jego walki, to skakanie na ofiarę i obalanie jej swym ciężarem. Niekiedy także doprowadza do małych zawalisk, które mają za cel unieruchomić ofiarę. Swoje ofiary (martwe już) zazwyczaj przywlekają do gniazd, gdzie też można się natknąć na pozostałości po nich [skarb (mag.5): 15A3, 15B3, 5C1, 5D2(krótką), 5F1]. Dożywa do 55 lat, aczkolwiek zdarzają się i starsze (i większe osobniki).

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej wszelkiego typu podziemia, większe nory, jaskinie, ruiny, czy katakumby. Często można natknąć się na nie w pobliżu cmentarzy, czy w opuszczonych kamiennych budowlach. Spotyka się go równie często w małych grupkach (5 + 1–5 sztuk z 0–8p.) lub pojedynczo (1–2 lub więcej sztuk z 0–10p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ po każdym ugryzieniu należy sprawdzić (%-owo na odporność nr.6 zwiększoną o b.+25), czy nie zostało się zarażonym jakąś chorobą [najczęściej] w przeciągu 2–20 godzin prowadzi ona do wysokiej gorączki i wyczerpania organizmu na okres 1–10 dni]
- ✓ obalanie – umiejętność skakania (lub z wysokości) przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF.
- ✓ Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.

Praszczur; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 180; SF 95; ZR 85; SZ 55; INT 35; MD 40; UM 75; CH 45; PR 40; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-24 2-35 3-21 4-46 5-21 6-67 7-67 8-42 9-42 10-42 Amg 0 BROŃ 1: Praszczór pysk; bgł.70; TR 88; opżn. 4; SKUT 73 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 60/55; WYP 40/80/120	Praszczur; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 240; SF 144; ZR 119; SZ 89; INT 51; MD 56; UM 85; CH 91; PR 86; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-46 2-56 3-42 4-66 5-41 6-93 7-93 8-68 9-68 10-68 Amg 0 BROŃ 1: Praszczór pysk; bgł.134; TR 160; opżn. 4; SKUT 186 tn OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 104/89; WYP 40/80/120
Praszczur; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 190; SF 103; ZR 93; SZ 63; INT 37; MD 42; UM 75; CH 57; PR 52; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-29 2-40 3-26 4-51 5-26 6-74 7-74 8-49 9-49 10-49 Amg 0 BROŃ 1: Praszczór pysk; bgł.78; TR 97; opżn. 4; SKUT 125 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 73/63; WYP 40/80/120	Praszczur; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 260; SF 152; ZR 127; SZ 97; INT 53; MD 58; UM 85; CH 103; PR 98; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-53 2-63 3-49 4-73 5-48 6-101 7-101 8-76 9-76 10-76 Amg 0 BROŃ 1: Praszczór pysk; bgł.142; TR 169; opżn. 4; SKUT 188 tn OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 112/97; WYP 40/80/120
Praszczur; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 200; SF 111; ZR 101; SZ 71; INT 39; MD 44; UM 75; CH 69; PR 64; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-35 2-46 3-32 4-57 5-32 6-81 7-81 8-56 9-56 10-56 Amg 0 BROŃ 1: Praszczór pysk; bgł.91; TR 112; opżn. 4; SKUT 127 tn OB+10; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 81/71; WYP 40/80/120	Praszczur; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 290; SF 170; ZR 140; SZ 110; INT 60; MD 65; UM 90; CH 120; PR 115; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-71 3-56 4-80 5-55 6-111 7-111 8-86 9-86 10-86 Amg 0 BROŃ 1: Praszczór pysk; bgł.160; TR 191; opżn. 4; SKUT 192 tn OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak; OGR -, -; OB bl./dal. 125/110; WYP 40/80/120

PRAŻMIJA

RASA: Prażmija; CHAR: N.Z., rzadziej N.N. lub N.D., ewid TYP: magiczny

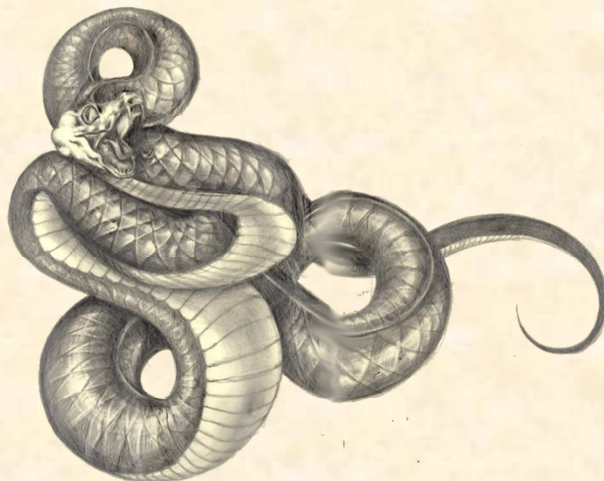
WZROST :350-750; WAGA :150-650

ŻYW 1250; SF 400; ZR 10; SZ 50; INT 50; MD 75; UM 75; CH 75; PR 15

SKÓRA: OB 90; WYP 150 KŁ ;150 TN; 150 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 10

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 3: +10 6: +10



WYGLĄD: Prażmije, to rasa magicznie powstałych istot - przodków gadów, stworzona przez pradawne innoplanowe siły, dziś już dawno nieznane i zapomniane. Wygląd jej i zdolności zapożyczony został całkowicie od istniejących niegdyś gigantycznych żmij. Odznacza się grubym ciałem, pokrytym twardą, łuską. Głową ma dużą, trójkątną, oczy duże, źrenice czerwone, pionowe.

Ubarwienie posiada nadzwyczaj jednolite - brązowe lub ciemnobrązowe z czarnym zygzakiem wzdłuż grzbietu.

TRYB ŻYCIA: Jest to typowo nocna istota, której nieliczne egzemplarze bytują na Orchii. Pądzi półcywilizowany tryb życia, rządząc w prastarych budowlach i podziemiach. Żywi się wszelkimi istotami mniejszymi od siebie, które karze sobie przyprowadzać, rzadziej w "biednych" rejonach sama wychodzi na łowy w asyście swej eskorty - innych żmij. Jej jad uchodzi za tak silny (i magiczny), że działa też na wszelkie materialne formy martwiaków, automatycznie je niszcząc (m.in. na zasadzie zdjęcia kłutwy martwiozy). Z tego też powodu na istoty te urząda się niekiedy potężne polowania, a wszelkie martwiaki są ich naturalnymi wrogami.

Syk jej uchodzi za magiczną formą zaklęcia, gdyż wszelkie istoty, które w którejś rundzie jego słyszenia nie odparły wiążącego ich zaklęcia zostają sparaliżowane, aż ... prażmija nie zażyty sobie inaczej (dotyczy to też martwiaków).

Jako inteligentne istoty umieją się prażmije posługiwać się też magią. Przyuczone za młodu są w stanie opanować nawet rzucanie czarów (na swój gadzi sposób) iluzjonistycznych, klerycznych, albo półboskich.

Żyją do 1000 lat, ale krążą legendy o osobnikach nawet i dziesięciokrotnie starszych. Normalnie z innymi prażmijami znajdującymi się w zasięgu wzroku kontaktują się telepatycznie, ale po wielu latach prób i błędów są w stanie wyuczyć się miejscowych języków istot humanoidalnych.

Uwaga: Pojmane zaklęciem Assanu istoty te niekiedy służą bardzo potężnym mocom, często jako strażnicy znaczących miejsc (np.skarbców).

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkuje wszelkie prastare budowle i podziemia, o ile wcześniej nie została tam wykryta i wytępiona. W stronach cywilizowanych spotyka się je praktycznie tylko pojedynczo (1-2 osobniki z 2-10p., nie licząc eskorty z innych istot), zaś tam, gdzie nie były znanadto niepokojone (Archipelag Pajaczy) można trafić na całe ich rodziny (1-5 + 5 osobników z 0-10p.) lub wręcz niezmiernie rzadko na ich gniazda - kolonie (5-50 osobników z 0-10p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* 25% AntyMagii

* doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

* podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia ofiary (zaskoczenie na połowę SZ aktualnej).

* przenikliwy syk; Włpewnych okolicznościach (np.podenerwowana) jest w stanie wydać syk, który działa na wszystkie istoty słyszające go [też na martwiaki]. Muszą one odeprzeć wiążące ich zaklęcie (%-owym rzutem na odporność nr.3), albo zostają sparaliżowane do momentu śmierci węża lub dopóki je sam nie uwolni [jeśli syk trwa dłużej niż rundę, to ci co się obronili bronią się przed nim w każdej r. jego trwania].

Uwaga: sycząc wąż nie jest w stanie atakować pyskiem.

* wążowy urok; Każda istota (inne żmije automatycznie), która sama z siebie spojrzy dłużej niż przez r. w czy i nie odeprze jej pociągającego wzroku (%-owym rzutem na iluzję), to na okres 1-10 dni zostaje tak zahipnotyzowana, że traktuje się ją, jak-by była pod czarem Urok (względem prażmiji).

* ząby jadowe (bardzo długie; - uchodzą za twarde jak diament); Włmomencie ukąszenia dostarczają jad, który :

- zabija w przeciągu 1 segmentu każdą istotą poniżej 150 Żywotności;

- zabija w przeciągu 1-5 segmentów każdą istotą poniżej 500 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na 1/10 odporności nr.6), a jeśli to przeżyła [dostaje też 150 ran], to paraliżuje ją na stałą (po ew. jego zdjściu postać jest tak osłabiona, że na okres 2-20 dni, z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia])

- zabija w przeciągu 1-10 segmentów każdą istotą poniżej 5000 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na 1/10 odporności nr.6), a jeśli to przeżyła [dostaje też 150 ran], to paraliżuje ją na 1-100 dni (po ew. jego zdjściu postać jest tak osłabiona, że na okres 1-10 dni, z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia])

- zabija w przeciągu 1-5 rund każdą istotą powyżej 5000 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na 1/10 odporności nr.6), a jeśli to przeżyła [dostaje też 150 ran], to paraliżuje ją na 1-10 dni (po ew. jego zdjściu postać jest tak osłabiona, że na okres 1-10 dni, z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia])

Uwaga: W zetknięciu z materialną formą martwiaków jak ten działa na nie jak zaklęcie, a więc obroną na niego liczy się z odporności na zaklęcia, a nie na truciznę.

* wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę ze ZR)

* Wykrycie magii (przez dotyk- %naUM)

* Możliwość rzucania czarów (Półboskich, Iluzjonistycznych lub Kapłańskich); szansa, że została tego wyuczona wynosi 5%/p.Prażmiji.

* Aura Ewidencji (zależnie od charakteru Zła, Neutralna lub Dobra): Jakąkolwiek istota o przeciwnym charakterze, która nie przełamie zaklęcia (%-owym rzutem na połowę odporności na zaklęcia) w danej r. nic nie może zrobić przeciwko niej.

Prażmija; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR N.Z., rzadziej N.N. lub N.D., ewid Pdośw.
ŻYW 1350; SF 500; ZR 50; SZ 90; INT 55; MD 85; UM 80; CH 100; PR 40; WI 25; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-111 2-114 3-98 4-111 5-86 6-215 7-205 8-205 9-190 10-205 Amg 0
BRON 1: Prażmij. Pysk ; bgł.70; TR 125; opżn. 2; SKUT 152 kł OB+0; SP B AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 90/90; WYP 150/150/150

Prażmija; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR N.Z., rzadziej N.N. lub N.D., ewid Pdośw.
ŻYW 1510; SF 610; ZR 78; SZ 118; INT 71; MD 101; UM 90; CH 140; PR 80; WI 35; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-137 2-140 3-123 4-135 5-110 6-257 7-247 8-247 9-232 10-247 Amg 0
BRON 1: Prażmij. Pysk ; bgł.140; TR 208; opżn. 2; SKUT 234 kł OB+0; SP S AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 118/118; WYP 240/240/240

Prażmija; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR N.Z., rzadziej N.N. lub N.D., ewid Pdośw. ŻYW 1390; SF 520; ZR 56; SZ 96; INT 57; MD 87; UM 80; CH 110; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-116 2-119 3-103 4-116 5-91 6-226 7-216 8-216 9-201 10-216 Amg 0 BROŃ 1: Prażmij. Pysk ; bgł.85; TR 142; opżn. 2; SKUT 185 kł OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 96/96; WYP 180/180/180	Prażmija; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR N.Z., rzadziej N.N. lub N.D., ewid Pdośw. ŻYW 1550; SF 640; ZR 84; SZ 124; INT 73; MD 103; UM 90; CH 150; PR 90; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-145 2-148 3-131 4-143 5-118 6-269 7-259 8-259 9-244 10-259 Amg 0 BROŃ 1: Prażmij. Pysk ; bgł.150; TR 222; opżn. 2; SKUT 242 kł OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 124/124; WYP 270/270/270
Prażmija; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR N.Z., rzadziej N.N. lub N.D., ewid Pdośw. ŻYW 1430; SF 540; ZR 62; SZ 102; INT 59; MD 89; UM 80; CH 120; PR 60; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-124 2-127 3-111 4-124 5-99 6-237 7-227 8-227 9-212 10-227 Amg 0 BROŃ 1: Prażmij. Pysk ; bgł.95; TR 155; opżn. 2; SKUT 190 kł OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 102/102; WYP 210/210/210	Prażmija; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR N.Z., rzadziej N.N. lub N.D., ewid Pdośw. ŻYW 1610; SF 700; ZR 95; SZ 135; INT 80; MD 110; UM 95; CH 165; PR 105; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-153 2-156 3-139 4-150 5-125 6-286 7-276 8-276 9-261 10-276 Amg 0 BROŃ 1: Prażmij. Pysk ; bgł.185; TR 264; opżn. 2; SKUT 285 kł OB+0; SP 2S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 135/135; WYP 300/300/300

PYTON TYGRYSI

RASA: Python tygrysi; CHAR: N.N. TYP: zwierzę

WZROST :200-1000; WAGA :15-500

ŻYW 95; SF 20; ZR 20; SZ 60; INT 5; MD 5; UM 0; CH 0; PR 5

SKÓRA: OB 9; WYP 15 KŁ ;15 TN; 15 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 10

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 3: +10 6: +10

WYGLĄD: Python tygrysi to typowy przedstawiciel niejadowitych wąż z grupy dusicieli. Odnacza się długim grubym i muskularnym ciałem, pokrytym łuską. Z wyglądu nawet przypomina jakby było lekko otłuszczone. Głowa jego jest duża, wydłużona, oczy duże wylupaste, żrenice okrągłe.

Ubarwienie nadzwyczaj kolorowe - brązowe w żółto czarne pasy, z białymi obrzeżeniami.

TRYB ŻYCIA: Jest to typowo dzienny, nadrzewny i wilgociolubny wąż.

Żywi się ptakami, gryzoniami, zającami, oraz wszelkiego typu zwierzętami nie przekraczającymi 1/5 część jego długości (większe ofiary jest w stanie zadusić, ale nie połknąć). Na swą zdobycz z reguły czatuje bądź zawieszony na drzewie (lub skałach). W momencie znalezienia się ofiary w jego zasięgu nagłym wyrzutem stara się ją złapać pyskiem, a jeśli mu się to uda, to natychmiast (trwa to 5 segmentów) umiejętnie (w 95%) owija się wokół niej, dusząc ją od następnej rundy. Z reguły czeka aż ofierze przestaje bić serce, aczkolwiek zadanie mu więcej ran niż wynosi jego połowa żywotności najczęściej zmusza go do ucieczki lub do ataku na nowego oponenta. W wypadku dużych istot lub w większej liczbie nie atakuje, dopóki sam nie zostanie zaatakowany (ewentualnie ucieka jak ma możliwość).

Dobrze pływa i niekiedy atakuje postacie kopiące się lub u wodopoju.

Uwaga: Mięso pytona tygrysiowego jest jadalne.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują wszelkie nizinne tereny, szczególnie te leśne, bagienne lub kamieniste, ale zawsze w pobliżu wody. Poza porą godową spotyka się je praktycznie tylko pojedynczo (0-6p.)

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).

* duszenie (umiejętność unieruchamiania ofiar trzymanyh pyskiem, o ile ich wielkość nieprzekracza 1/2 długości węża, a SF nie jest większa więcej niż pięciokrotnie od jego); W każdej r. duszenia ofiara otrzymuje 1-100 ran + b.z SF węża [przy czym rany te są zmniejszane o wyparowania obuchowe ofiary];

Uwaga: należy sprawdzić %-owym rzutem :

01-05 unieruchomiona kończyna (brak ran)

06-10 unieruchomione 2 kończyny (brak ran)

11-15 unieruchomione 3 kończyny (brak ran)

16-20 unieruchomione 4 kończyny (brak ran)

21-30 unieruchomiony tułów

31-40 unieruchomiona kończyna i tułów

41-50 unieruchomione 2 kończyny i tułów

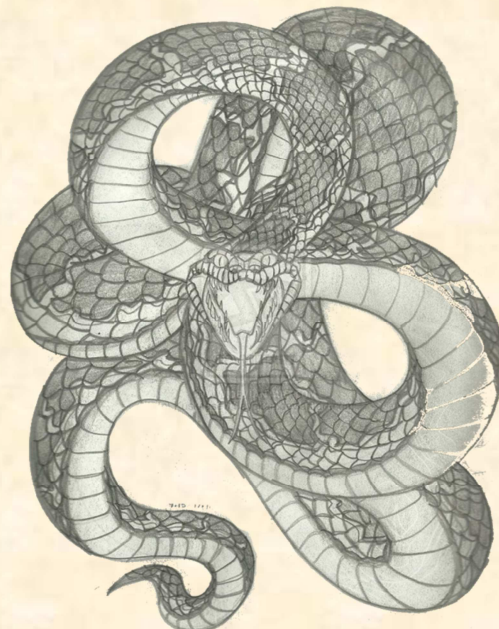
51-60 unieruchomione 3 kończyny i tułów

61-75 unieruchomione 4 kończyny i tułów

76-100 kompletne unieruchomienie

* Jako pełzające zwierzę równie często co tułów atakują i nogi, dlatego ew. względem takiego ataku liczy się tylko obrona z tej części ciała (np. z ubrania i butów, itp.)

* Odporność na głód - bez jedzenia są w stanie obyć się nawet do 2 lat.



Python tygrysi; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR N.N. Pdośw. ŻYW 120; SF 95; ZR 60; SZ 100; INT 10; MD 15; UM 5; CH 25; PR 30; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-34 2-34 3-25 4-38 5-13 6-51 7-41 8-41 9-26 10-41 Amg 0 BROŃ 1: Python. Tygr. Pysk ; bgł.70; TR 85; opżn. 1; SKUT 28 kł OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 19/19; WYP 15/15/15	Python tygrysi; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR N.N. Pdośw. ŻYW 160; SF 150; ZR 88; SZ 128; INT 26; MD 31; UM 15; CH 65; PR 70; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-54 2-55 3-45 4-57 5-32 6-76 7-66 8-66 9-51 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Python. Tygr. Pysk ; bgł.140; TR 163; opżn. 1; SKUT 52 kł OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 47/47; WYP 33/33/33
Python tygrysi; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR N.N. Pdośw. ŻYW 130; SF 105; ZR 66; SZ 106; INT 12; MD 17; UM 5; CH 35; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-39 2-39 3-30 4-43 5-18 6-58 7-48 8-48 9-33 10-48 Amg 0 BROŃ 1: Python. Tygr. Pysk ; bgł.85; TR 102; opżn. 1; SKUT 36 kł OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 25/25; WYP 21/21/21	Python tygrysi; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR N.N. Pdośw. ŻYW 170; SF 160; ZR 94; SZ 134; INT 28; MD 33; UM 15; CH 75; PR 80; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-60 2-61 3-51 4-63 5-38 6-83 7-73 8-73 9-58 10-73 Amg 0 BROŃ 1: Python. Tygr. Pysk ; bgł.150; TR 175; opżn. 1; SKUT 55 kł OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 53/53; WYP 39/39/39

Pyton tygrysi; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR N.N. Pdośw. ZYW 140; SF 115; ZR 72; SZ 112; INT 14; MD 19; UM 5; CH 45; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-45 2-45 3-36 4-49 5-24 6-65 7-55 8-55 9-40 10-55 Amg 0 BRON 1: Pyton. Tygr. Pysk ; bgl.95; TR 113; opzn. 1; SKUT 38 kł OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 31/31; WYP 27/27/27	Pyton tygrysi; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR N.N. Pdośw. ZYW 185; SF 180; ZR 105; SZ 145; INT 35; MD 40; UM 20; CH 90; PR 95; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-69 3-59 4-70 5-45 6-91 7-81 8-81 9-66 10-81 Amg 0 BRON 1: Pyton. Tygr. Pysk ; bgl.185; TR 213; opzn. 1; SKUT 65 kł OB+0; SP 2S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 64/64; WYP 45/45/45
--	--

REPTILION

RASA: Reptilion; CHAR: każdy TYP: humanoid

WZROST :150-200; WAGA :50-100

ŻYW 180; SF 50; ZR 20; SZ 35; INT 35; MD 50; UM 30; CH 15; PR 10; WI 0

SKÓRA: OB 20; WYP 60 KŁ ;60 TN; 60 OB

BIEGŁOŚCI :TOPOROMIECZE 10; MIECZE 5; KUSZE 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 4: +10 6: +20 7: +10

WYGLĄD: Reptilion (niekiedy nazywany błędnie człowiekiem–jaszczurem) jest gadem (jaszczurem) typowo dwunożnym, o całkowicie wyprostowanej postawie ciała. Jego kształty – z wyjątkiem półmetrowego, niezbyt grubego ogona i twarzy – jest jednak tak humanoidalny, że ubrany w zbroję z daleka bardzo trudno odróżnić go od człowieka. Jego ciało (poza ogonem) z muskulatury przypomina silnie umięśnionego mężczyznę, jednakże skóra poza głową pokryta jest twardymi, elastycznymi, kilkucentymetrowymi łuskami o zabarwieniu oliwkowo–złocistym. Kończyny są kształtem podobne do ludzkich, chociaż z reguły kończą je kilkucentymetrowe pazury. Głowa reptilionów umieszczona jest na odrobinę dłuższej od ludzkiej szyi i w większości pokryta rogowymi tarczkami, które z przodu w dotyku są równie miękkie jak skóra człowieka. Z przodu kształt twarzy nie odbiega bardzo od ludzkiego, ale widać wyraźnie trochę dłuższą dolną część, gdzie znajdują się bardzo małe, jak na gady szczęki (i uzębienie). Pośrodku widnieje coś na kształt nosa, z dwoma okrągłymi otworami nosowymi. Po bokach głowy zamiast uszu zewnętrznych widnieją błony o analogicznej funkcji. Wyras "twarzy" reptilionów jest raczej poważny i dystyngowany, chociaż mają duże poczucie humoru i często się śmieją. Ich głos składa się z wielu elementów syczących i dosyć łatwo wydają gwizdy, dzięki czemu rasa ta znana jest z częstego pogwizdywania jakichś melodii. Cechą charakterystyczną tej rasy, jest to, że są żyworoadne i stałocieplne, a więc niezależne od temperatury otoczenia.

TRYB ŻYCIA: Jest to jedna z najstarszych ras na Orchii i przez wiele transsów była najliczniejszą i najprężniej rozwijającą się. Reptilioni wiele uwagi poświęcają bardzo starannemu wychowaniu dzieci. Powoduje to, że w momencie osiągnięcia pełnoletności ich charakter zostaje ukształtowany jako praworządny i nie zły. Społeczeństwo reptilionów pobydowało w oparciu o naturalne jaskinie (dawniej zamieszkane przez orki) pobydowała u ich wrót potężne kamienne twierdze, o szaleńczo wprost wysokich wieżach i murach, budzące swą potęgą podziw nawet wśród krasnoludów. Z tego też powodu ich miniaturowe miasta–twierdze rozrzucone są po całym Archipelagu Centralnym i nigdzie nie odgrywają większego znaczenia. Reptilioni słyną głównie z siły swych wojsk (szczególnie rycerstwa dosiadających równie dobre koni, co i wytresowane potężne kamienne jaszczury). Handel najemnymi oddziałami (np do ochrony karawan) przynosi im ogromne zyski i pozwala utrzymać niekiedy nawet bardzo "przeludnione" siedziby.

WYSTĘPOWANIE: brak

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ doskonały węch

✗ nie są w stanie nosić smoczych skór i zbroi o ograniczeniach większych niż 1/2

ZR, 1/2 SZ



Reptilion; RYCERZ; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ZYW 210; SF 125; ZR 60; SZ 65; INT 60; MD 80; UM 55; CH 65; PR 60; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-55 2-52 3-33 4-64 5-29 6-58 7-73 8-53 9-53 10-38 Amg 0 BRON 1: Toporomiecz typ. ; bgl.75; TR 93; opzn. 3; SKUT 81 kł 96 tn OB+8; SP B AT 1 BRON 2: Lanca typ. ; bgl.65; TR 83; opzn. 3; SKUT 86 kł OB+6; SP B AT 1 BRON 3: Puginał ; bgl.65; TR 83; opzn. 2; SKUT 71 kł 51 tn (56) OB+7; SP B AT 2 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/2; OB bl./dal. 78/70; WYP 115/175/145	Reptilion; RYCERZ; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ZYW 278; SF 174; ZR 88; SZ 93; INT 76; MD 102; UM 65; CH 117; PR 106; WI 62; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-78 2-76 3-57 4-86 5-51 6-85 7-100 8-80 9-80 10-65 Amg 0 BRON 1: Toporomiecz c. ; bgl.139; TR 165; opzn. 4; SKUT 223 kł 268 tn OB+21; SP S AT 2 BRON 2: Lanca c. ; bgl.124; TR 150; opzn. 4; SKUT 173 kł OB+6; SP 2B AT 1 BRON 3: Puginał ; bgl.119; TR 145; opzn. 2; SKUT 123 kł 83 tn (93) OB+15; SP B AT 2 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/2; OB bl./dal. 100/79; WYP 115/175/145
Reptilion; RYCERZ; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ZYW 226; SF 133; ZR 66; SZ 71; INT 62; MD 84; UM 55; CH 79; PR 72; WI 44; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-61 2-58 3-39 4-70 5-35 6-65 7-80 8-60 9-60 10-45 Amg 0 BRON 1: Toporomiecz typ. ; bgl.88; TR 107; opzn. 3; SKUT 133 kł 163 tn OB+16; SP 2B AT 1 BRON 2: Lanca typ. ; bgl.73; TR 92; opzn. 3; SKUT 88 kł OB+6; SP B AT 1 BRON 3: Puginał ; bgl.78; TR 96; opzn. 2; SKUT 111 kł 71 tn (81) OB+15; SP B AT 2 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/2; OB bl./dal. 88/72; WYP 115/175/145	Reptilion; RYCERZ; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ZYW 294; SF 182; ZR 94; SZ 99; INT 78; MD 106; UM 65; CH 131; PR 118; WI 66; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-85 2-83 3-64 4-93 5-58 6-92 7-107 8-87 9-87 10-72 Amg 0 BRON 1: Toporomiecz c. ; bgl.147; TR 174; opzn. 4; SKUT 225 kł 270 tn OB+21; SP S AT 2 BRON 2: Lanca c. ; bgl.132; TR 159; opzn. 4; SKUT 240 kł OB+9; SP 2B AT 1 BRON 3: Puginał ; bgl.127; TR 154; opzn. 2; SKUT 165 kł 105 tn (120) OB+22; SP B AT 2 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/2; OB bl./dal. 101/80; WYP 115/175/145
Reptilion; RYCERZ; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ZYW 242; SF 141; ZR 72; SZ 77; INT 64; MD 88; UM 55; CH 93; PR 84; WI 48; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-68 2-65 3-46 4-77 5-42 6-73 7-88 8-68 9-68 10-53 Amg 0 BRON 1: Toporomiecz typ. ; bgl.106; TR 127; opzn. 3; SKUT 135 kł 165 tn OB+16; SP S AT 2 BRON 2: Lanca typ. ; bgl.91; TR 112; opzn. 3; SKUT 145 kł OB+12; SP 2B AT 1 BRON 3: Puginał ; bgl.86; TR 107; opzn. 2; SKUT 115 kł 75 tn (85) OB+15; SP B AT 2 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/2; OB bl./dal. 90/74; WYP 115/175/145	Reptilion; RYCERZ; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ZYW 320; SF 230; ZR 105; SZ 110; INT 85; MD 115; UM 70; CH 150; PR 135; WI 75; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-93 2-91 3-72 4-100 5-65 6-105 7-120 8-100 9-100 10-85 Amg 0 BRON 1: Toporomiecz c. ; bgl.195; TR 228; opzn. 4; SKUT 297 kł 357 tn OB+28; SP 2S AT 3 BRON 2: Lanca c. ; bgl.180; TR 213; opzn. 4; SKUT 317 kł OB+12; SP S AT 2 BRON 3: Puginał ; bgl.175; TR 208; opzn. 2; SKUT 177 kł 117 tn (132) OB+22; SP 2B AT 3 ZBROJA: Półpanc. Tuł. Typ. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/2; OB bl./dal. 108/80; WYP 115/175/145

Reptilion; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 195; SF 125; ZR 60; SZ 75; INT 60; MD 90; UM 55; CH 45; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-55 2-53 3-31 4-54 5-29 6-72 7-62 8-52 9-52 10-37 Amg 0 BROŃ 1: Toporomicz typ. ; bgl:70; TR 88; opżn. 3; SKUT 81 kl 96 tn OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl:65; TR 83; opżn. 5; SKUT (106) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Włócznie c. ; bgl:60; TR 78; opżn. 5; SKUT 106 kl 56 ob (91) OB+14; SP B AT 1 ZBROJA: Napierśnik ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 78/70; WYP 115/165/145	Reptilion; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 258; SF 180; ZR 88; SZ 103; INT 76; MD 112; UM 71; CH 91; PR 86; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-78 2-77 3-54 4-76 5-51 6-98 7-88 8-78 9-78 10-63 Amg 0 BROŃ 1: Toporomicz typ. ; bgl:128; TR 154; opżn. 3; SKUT 195 kl 240 tn OB+24; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza c. ; bgl:118; TR 144; opżn. 12; SKUT (225) OB+0; SP 2B AT 41276 BROŃ 3: Włócznie c. ; bgl:108; TR 134; opżn. 5; SKUT 195 kl 95 ob (165) OB+28; SP B AT 1 ZBROJA: Napierśnik ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 94/70; WYP 115/165/145
Reptilion; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 206; SF 135; ZR 66; SZ 81; INT 62; MD 94; UM 57; CH 57; PR 52; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-59 3-37 4-60 5-35 6-79 7-69 8-59 9-59 10-44 Amg 0 BROŃ 1: Toporomicz typ. ; bgl:81; TR 101; opżn. 3; SKUT 133 kl 163 tn OB+16; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl:71; TR 91; opżn. 5; SKUT (108) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Włócznie c. ; bgl:71; TR 89; opżn. 5; SKUT 106 kl 56 ob (91) OB+14; SP B AT 1 ZBROJA: Napierśnik ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 86/70; WYP 115/165/145	Reptilion; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 274; SF 190; ZR 94; SZ 109; INT 78; MD 116; UM 73; CH 103; PR 98; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-85 2-84 3-61 4-83 5-58 6-106 7-96 8-86 9-86 10-71 Amg 0 BROŃ 1: Toporomicz typ. ; bgl:134; TR 162; opżn. 3; SKUT 197 kl 242 tn OB+24; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza c. ; bgl:124; TR 152; opżn. 12; SKUT (227) OB+0; SP 2B AT 41276 BROŃ 3: Włócznie c. ; bgl:114; TR 142; opżn. 5; SKUT 197 kl 97 ob (167) OB+28; SP B AT 1 ZBROJA: Napierśnik ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 94/70; WYP 115/165/145
Reptilion; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 222; SF 145; ZR 72; SZ 87; INT 64; MD 98; UM 59; CH 69; PR 64; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-66 3-44 4-67 5-42 6-86 7-76 8-66 9-66 10-51 Amg 0 BROŃ 1: Toporomicz typ. ; bgl:97; TR 118; opżn. 3; SKUT 136 kl 166 tn OB+16; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl:87; TR 108; opżn. 5; SKUT (186) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Włócznie c. ; bgl:77; TR 98; opżn. 5; SKUT 186 kl 86 ob (156) OB+28; SP B AT 1 ZBROJA: Napierśnik ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 86/70; WYP 115/165/145	Reptilion; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 300; SF 220; ZR 105; SZ 120; INT 85; MD 125; UM 80; CH 120; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-94 2-93 3-70 4-91 5-66 6-117 7-107 8-97 9-97 10-82 Amg 0 BROŃ 1: Toporomicz typ. ; bgl:165; TR 197; opżn. 3; SKUT 205 kl 250 tn OB+24; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Kusza c. ; bgl:155; TR 187; opżn. 12; SKUT (325) OB+0; SP S AT 41276 BROŃ 3: Włócznie c. ; bgl:145; TR 177; opżn. 5; SKUT 280 kl 130 ob (235) OB+42; SP 2B AT 1 ZBROJA: Napierśnik ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 96/72; WYP 115/165/145

Reptilion; KAPŁAN; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 180; SF 105; ZR 45; SZ 60; INT 75; MD 100; UM 70; CH 55; PR 50; WI 50; ZW 5 ODPORNOŚCI: 1-73 2-56 3-61 4-56 5-31 6-68 7-43 8-33 9-33 10-33 Amg 0 BROŃ 1: Toporomicz typ. ; bgl:65; TR 80; opżn. 3; SKUT 76 kl 91 tn OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl:60; TR 75; opżn. 5; SKUT (101) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 58/50; WYP 80/130/100	Reptilion; KAPŁAN; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 216; SF 133; ZR 67; SZ 82; INT 91; MD 140; UM 104; CH 101; PR 90; WI 93; ZW 22 ODPORNOŚCI: 1-97 2-82 3-87 4-78 5-53 6-89 7-64 8-54 9-54 10-54 Amg 0 BROŃ 1: Toporomicz typ. ; bgl:102; TR 122; opżn. 3; SKUT 133 kl 163 tn OB+16; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl:92; TR 112; opżn. 5; SKUT (183) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 83/67; WYP 80/130/100
Reptilion; KAPŁAN; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 186; SF 111; ZR 49; SZ 64; INT 77; MD 110; UM 78; CH 67; PR 60; WI 56; ZW 9 ODPORNOŚCI: 1-80 2-64 3-68 4-63 5-38 6-74 7-49 8-39 9-39 10-39 Amg 0 BROŃ 1: Toporomicz typ. ; bgl:69; TR 85; opżn. 3; SKUT 77 kl 92 tn OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl:64; TR 80; opżn. 5; SKUT (102) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 66/50; WYP 80/130/100	Reptilion; KAPŁAN; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 228; SF 139; ZR 71; SZ 86; INT 93; MD 150; UM 112; CH 113; PR 100; WI 99; ZW 26 ODPORNOŚCI: 1-104 2-90 3-94 4-85 5-60 6-96 7-71 8-61 9-61 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Toporomicz typ. ; bgl:106; TR 127; opżn. 3; SKUT 134 kl 164 tn OB+16; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl:96; TR 117; opżn. 5; SKUT (184) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 87/71; WYP 80/130/100
Reptilion; KAPŁAN; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 192; SF 117; ZR 53; SZ 68; INT 79; MD 120; UM 86; CH 79; PR 70; WI 62; ZW 13 ODPORNOŚCI: 1-86 2-71 3-75 4-69 5-44 6-80 7-55 8-45 9-45 10-45 Amg 0 BROŃ 1: Toporomicz typ. ; bgl:78; TR 95; opżn. 3; SKUT 129 kl 159 tn OB+16; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl:68; TR 85; opżn. 5; SKUT (104) OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 69/53; WYP 80/130/100	Reptilion; KAPŁAN; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. ŻYW 250; SF 150; ZR 80; SZ 95; INT 100; MD 165; UM 125; CH 130; PR 115; WI 115; ZW 32 ODPORNOŚCI: 1-114 2-100 3-105 4-94 5-69 6-105 7-80 8-70 9-70 10-70 Amg 0 BROŃ 1: Toporomicz typ. ; bgl:115; TR 138; opżn. 3; SKUT 137 kl 167 tn OB+16; SP S AT 2 BROŃ 2: Kusza typ. ; bgl:105; TR 128; opżn. 5; SKUT (187) OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Kolcz. L. ; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 96/80; WYP 80/130/100

SHARAN BIAŁY

RASA: Sharan biały; CHAR: każdy (rzadko dobry) TYP: Humanoid magiczny

WZROST :150-200; WAGA :25-75

ŻYW 240; SF 60; ZR 35; SZ 20; INT 60; MD 70; UM 70; CH 20; PR 10

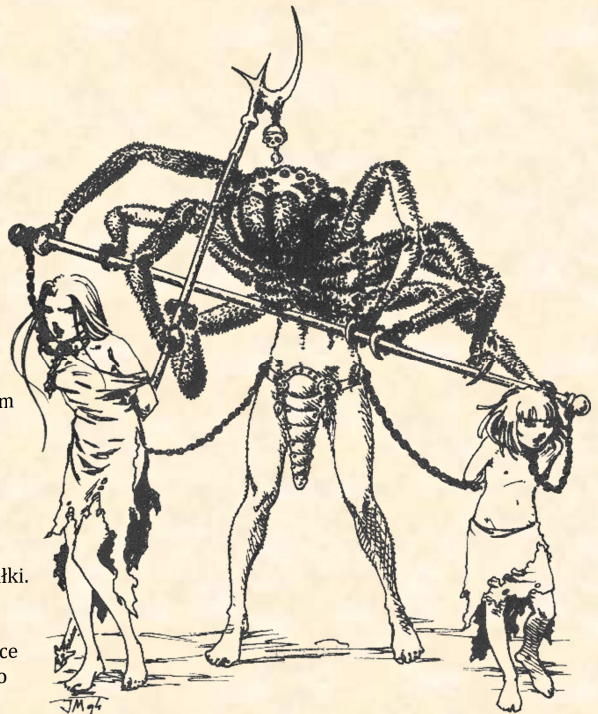
SKÓRA: OB 24; WYP 100 KŁ ;100 TN; 100 OB

BIEGŁOŚCI :SZCZĘKOCZUŁKI 30; ODNÓŻA 20

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 6: +10 7: +10

WYGLĄD: Sharan Biały (czytaj szaran) zwany też małym pajako–człowiekiem należy do istot o wyglądzie przypominającym skrzyżowanie pajaka z człowiekiem. Od pasa w górę sharan przypomina wielkiego pajaka. Część ta wyróżnia się zamiast posiadania głowy obecnością 1 części charakterystycznej dla pajaków zwanej głowotułowiem. Oznacza to, że brak jest głowy. W górnej części głowotułowia po 4 z każdej strony znajdują się wypukłe błękitne kulki. Są to oczy. Z przodu, poniżej ich umieszczone są 2 zakrzywione długie sierpy z otworkami na końcach. Są to sławne szczękoczułki. Wewnątrz nich znajduje się kanalik doprowadzający sok żołądkowy do ciała ugryzionej ofiary. Tymi też narządami sharan spija papkę z rozpuszczonych wnętrzności ofiary. Obok nich znajdują się też krótkie kończyny umożliwiające przytrzymywanie ofiary. Po bokach głowotułowia znajdują się 4 pary typowo pajęczych kończyn. Są one długie, owłosione i segmentowane. Na ich końcu znajdują się 2 drobne, ale silne zakrzywione pazurki. Są one bardzo pomocne przy wszelkiej wspinaczce. Od pasa w dół sharan przypomina typowo człekokształtną istotę. Już bowiem w granicach przeponu głowotułów przechodzi w brzuch i kończyny typowo ludzkie. Najczęściej jednak są one lekko zgięte na boki i rozsunięte w kolanach. Sharany potrafią doskonale włączyć wszystkimi kończynami bez najmniejszego problemu. Nie są jednak w stanie podnieść małych i średnich przedmiotów. Skóra sharanów, jak wszystkich pajęczokształtnych jest pokryta szczeciniastymi włoskami. Jest ich bardzo dużo w górnej części i bardzo mało w dolnej. Całość ma barwę stalowoszarą z domieszką czerni u góry i śniadości w dolnej części ciała.

TRYB ŻYCIA: Sharanowie są potężnymi istotami zamieszkującymi Archipeląg Pajęczy. Z racji swej zaborczości, płodności i długowieczności podbiły wiele krain na prawie innym każdym archipelagu. Swoje zdobycze terytorialne zawdzięczają swym pajęczym przystosowaniom. Po pierwsze są bardzo dobrymi żeglarzami. Najczęściej do pływania wykorzystują zdobyczne statki i okręty. Na nich też służą niebywale posłuszni niewolnicy, dla których jedyną alternatywą jest zostanie papkowatą potrawą któregoś z sharanów. W wypadku braku przyzwoitych statków sharanowie nakłaniają niewolników do budowy ogromnych tratw. Ogołającą przy tym całe wielkie odstepy leśne robiąc sobie tym samym wielkich wrogów z druidów. Na powstałych tratwach mocno przytrzymujący się pni sharanowie, najczęściej wyprawiają się na większe podboje lub inwazje. W pływaniu tym wykorzystują prądy morskie. Na stałym lądzie lub przy zdobywaniu statków istoty te okazują się perfekcyjnymi alpinistami. W przeciagu chwili są w stanie wdrapać się na dowolnej stromizny powierzchni. W praktyce oznacza to, że sharanowie nie wchodzą przez bramy, a po murach. Ich czepność przy tym jest tak duża, że zawodzą standardowe



metody zrzucania napastników z murów. Obrońcy z reguły więc bronią się już od razu na murach lub w komnatach. Ci którzy przeżyją lub poddadzą się zostają niewolnikami. Mogą też zabrać ze sobą część majątku, a w tym zwierzęta i dzieci. Ogromne możliwości inwazyjne, liczba nacierających sharanów i ich charakterystyczny sposób walki polegający na obalaniu i nakłuwaniu broniących się powoduje, że każda napaść kojarzy się z horrorem. Najazdy sharanów wraz z rzeszą innych pajęczokształtnych (aranów i karanów) należą do największych plag w obrębie imperiów Katanów. Prawie przy każdej ich inwazji, katani i inni władcy wysyłają wyszko co tylko jest w ich służbie by zatrzymało ten nienasycony pochód. W tych kwestiach największe korzyści przynoszą jednak oddziały kuszników, łuczników, pikinierów, oraz wszelkie latające Większe inwazje w zasadzie są tylko do zatrzymania przez potężnych czarodziei, wielkie smoki lub martwiacze armie. Ten ostatni powód decyduje niekiedy o pobłażliwości do martwiaków na danym terenie. Sharanowie na swych wyspach zamieszkują najczęściej podbite niegdyś miasta i twierdze. Pędzą tam wydawało się dość spokojny żywot: dbają o niewolników, o handel czy o politykę. Do większych wymarszów w zasadzie dochodzi, gdy zaczyna brakować jedzenia lub/i niewolników. W miastach tych, a także na wojnie sharanowie bezwzględnie posłuszni są wielkim pajęczym karanom, lub potężniejszym demonom, albo arcykapłanom złych bóstw. Żyją do 500 lat, a dojrzewają w wieku 10. Rozmnażają się niczym ludzie, przy czym ich kobiety nawet co roku rodzą od 2 do 4 owiniętych kokonem "dzieciaczków". Z powodu swego zachowania i budowy prawie wyłącznie spotykani są jako wojownicy, łowcy, specyficzni gwardziści lub kupcy. Niektóre zdolności tych profesji są jednak dla nich niedostępne. Raz na kilka pokoleń spotyka się u nich kleryków. Nie mają oni jednak możliwości posługiwania się PM, a przez to rzucania czarów. W tym jednak celu wykorzystują oni zaufanych pomocników lub niewolników. Sharanowie pocierając łapami wydają charakterystyczne wibrujące dźwięki. Jest ich tak dużo rodzajów, że zastępują one mowę. Niektórzy niewolnicy korzystając z metalowych pomocy są w stanie nauczyć się ich języka (3 stopień trudności). Wykorzystywani są oni jako tłumacze u przez to często chroni się ich bardziej od swych przywódców. Dobry i lojalny tłumacz ma u nich nieoficjalną władzę podobną do tej jaką mają karanowie.

WYSTĘPOWANIE: Sharanowie są rasą występującą bardzo licznie na Archipelagu Pajęczym. W jego południowej części znajduje się ogromne imperium zwane Karanlor. Mniejsze państwa lub miasta spotkać można na wielu wyspach północnej półkuli. Niedaleko Orcusa na wyspie Mew znajdowała się przez wiele lat potężna kolonia sharanów. Po dziś dzień resztki sharanów z tej inwazji można spotkać często w najmniej oczekiwanym miejscu. Przykładem tego jest kilka siedzib gildii zabójców, gdzie zauroczeni sharanowie służą za gwardię. Podczas podróży morskich w zasadzie co 3 spotkanie w okolicach Archipelagu Pajęczego jest ze statkiem floty sharanów. Prawie każdy rozsądny kapitan decyduje się wtedy na ucieczkę. Tylko grupy z dobrymi łucznikami i czarodziejami są w stanie pokusić się zaatakować standardowo liczebny oddział sharanów. Małe grupy sharanów spotyka się tylko na mniejszych statkach, w zacieśnionych jednostkach lub w pobliżu ich miast. Pojedyncze osobniki nie lubiące swej cywilizacji ukrywają się najczęściej w opuszczonych domostwach lub podziemiach. Poza powyższymi wypadkami sharanowie prawie zawsze podróżują w 40 (to ich święta liczba szczęścia). Są oni najczęściej z jednego POZ (4 lub 6). W wypadku gdy grupa ma ze sobą tłumacza lub oficera z rasy karanów, jej skład POZ jest silniejszy (10 z 4, 10 z 6, 10 z 8 i 10 z 10 POZ). Oddziały w miastach składają się najczęściej z 0 lub 2 POZ. Podczas podbojów oddziały wracające do bazy są często przerzedzone i liczą mniej sharanów. Dla każdego takiego oddziału rzuc 1k10 (premiowane) – o ile jest zmniejszona liczebność.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ naturalna oburęczność – w trakcie 1 rundy atakuje bez ograniczeń każdą lewą i prawą łapą. Potrafią one bez problemu używać naraz wszystkich łap.
- ✓ obalanie na ziemię – Za każdą łapę, która trafi przeciwnika, musi wykonać % rzut na akt. ZR – 1 pkt/POZ sharana. Nieudany rzut oznacza upadek.
- ✓ obezwładnienie – jeżeli minimum 2 łapy trafiają leżącego oznacza to, że zostaje on przytrzymany przy ziemi. W tej pozycji ofiara nie może walczyć lub czarować. Można jednak próbować się uwolnić. Po udanym % rzucie na połowę akt. ZR (– 1 pkt./POZ sharana) każda z przytrzymujących łap musi wykonać ponowne trafienie. W jednej rundzie można wykonać tylko 1 taką próbę uwolnienia.
- ✓ atak szczękoczułkami – jeżeli przeciwnik jest obezwładniony (patrz wyżej) i/ albo znajduje się w zasięgu 0 to sharan może go zaatakować szczękoczułkami. Trafiona ofiara dostaje normalne obrażenia kłute (zależnie od wyparowań). Gdy nastąpiło zranienie sharan najczęściej do końca następnej rundy nie wyjmuje szczękoczułek. Atak postronnej osoby na takie posilanie się przerywa ten stan. Gdy nic nie przeszkodziło sharanowi, to pod koniec tej następnej rundy wtryskuje on zwartość swych soków żołądkowych. Kwas ten działa rozpuszczając ofiarę od środka. Oznacza to, że co rundę dostawać ona będzie 1k100 tzw poważnych obrażeń. Stan ten działa aż do kompletnego stawienia ofiary. Pod koniec ulegają strawieniu także kości i skóra zewnętrzna. Z takiej substancji nie można już wskrzesić czy zregenerować postaci. Jedynym warunkiem umożliwiającym przetrwanie jest rzucenie zawczasu czaru Neutralizacja trucizny lub Uzdrawienie. W wypadku braku jego "zachować" do ewentualnej regeneracji może odcięcie nierozpuszczonej jeszcze kończyny lub głowy.
- ✓ możliwość używania łap do utrzymania na odległość – wystarczy by choć jedna trafiła, a przeciwnik nie może podejść. W wypadku siłowej próby podejścia musi dodatkowo wykonać % rzut na akt. ZR, sharan zaś może się cofnąć.
- ✓ infrawizja (zasięg 1/10 SZ%)
- ✓ pajęcze wspinanie się – posiadanie 8 pajęczych łap i pary zwykłych nóg umożliwia doskonale wręcz wspinanie się po czymkolwiek niekryształicznym (w tym też po grubej pajęczynie [same nie mogą jej prząść]). W zależności od sytuacji, MG ma prawo dodać po +50 pkt za każdą uczestniczącą w spinacze dodatkową parę pajęczych kończyn (maksymalnie więc 150). Przy sprawdzaniu utrzymania równowagi sharan ma możliwość rzucić tyle razy na ZR, ile używa par kończyn (maksimum 5). Nadzwyczajna ZR sharanów przy wspinaczce nie chroni przed zamaszystym atakiem.
- ✓ wszyscy traktowani są jako wojownicy, ale mogą wśród nich występować też wszelkie profesje kleryczne (D. i As. tylko do 10p.) i iluzjoniści; słabo widzą kolory i słabo słyszą (w praktyce są głuche), ale porozumiewają się poprzez wibracje powstałe z pocierania o siebie kończyn przednich.

Sharan biały; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy (rzadko dobry) Pdośw. ŻYW 270; SF 135; ZR 75; SZ 60; INT 85; MD 110; UM 95; CH 50; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-66 2-84 3-40 4-53 5-38 6-70 7-70 8-60 9-60 10-45 Amg 0 BROŃ 1: Sharan odnóża ; bgl.80; TR 101; opzn. 3; SKUT OB+80; SP B AT 8 BROŃ 2: Sharan szczęki. ; bgl.90; TR 111; opzn. 5; SKUT 173 kł OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 129/49; WYP 100/100/100	Sharan biały; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy (rzadko dobry) Pdośw. ŻYW 338; SF 190; ZR 103; SZ 88; INT 101; MD 132; UM 111; CH 96; PR 86; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-89 2-107 3-62 4-74 5-59 6-97 7-97 8-87 9-87 10-72 Amg 0 BROŃ 1: Sharan odnóża ; bgl.138; TR 167; opzn. 3; SKUT OB+120; SP S AT 9 BROŃ 2: Sharan szczęki. ; bgl.143; TR 172; opzn. 5; SKUT 257 kł OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 204/84; WYP 115/135/150
Sharan biały; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy (rzadko dobry) Pdośw. ŻYW 286; SF 145; ZR 81; SZ 66; INT 87; MD 114; UM 97; CH 62; PR 52; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-71 2-89 3-45 4-58 5-43 6-78 7-78 8-68 9-68 10-53 Amg 0 BROŃ 1: Sharan odnóża ; bgl.80; TR 113; opzn. 3; SKUT OB+80; SP 2B AT 8 BROŃ 2: Sharan szczęki. ; bgl.96; TR 118; opzn. 5; SKUT 176 kł OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 135/55; WYP 100/100/100	Sharan biały; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy (rzadko dobry) Pdośw. ŻYW 354; SF 200; ZR 109; SZ 94; INT 103; MD 136; UM 113; CH 108; PR 98; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-95 2-113 3-68 4-80 5-65 6-105 7-105 8-95 9-95 10-80 Amg 0 BROŃ 1: Sharan odnóża ; bgl.144; TR 174; opzn. 3; SKUT OB+120; SP S AT 9 BROŃ 2: Sharan szczęki. ; bgl.149; TR 179; opzn. 5; SKUT 260 kł OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 210/90; WYP 115/135/150
Sharan biały; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy (rzadko dobry) Pdośw. ŻYW 302; SF 155; ZR 87; SZ 72; INT 89; MD 118; UM 99; CH 74; PR 64; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-77 2-95 3-51 4-64 5-49 6-85 7-85 8-75 9-75 10-60 Amg 0 BROŃ 1: Sharan odnóża ; bgl.107; TR 131; opzn. 3; SKUT OB+80; SP S AT 9 BROŃ 2: Sharan szczęki. ; bgl.112; TR 136; opzn. 5; SKUT 178 kł OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 141/61; WYP 100/100/100	Sharan biały; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy (rzadko dobry) Pdośw. ŻYW 380; SF 240; ZR 120; SZ 105; INT 110; MD 145; UM 120; CH 125; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-103 2-121 3-76 4-87 5-72 6-117 7-117 8-107 9-107 10-92 Amg 0 BROŃ 1: Sharan odnóża ; bgl.175; TR 211; opzn. 3; SKUT OB+120; SP 2S AT 10 BROŃ 2: Sharan szczęki. ; bgl.180; TR 216; opzn. 5; SKUT 340 kł OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - 1/2; OB bl./dal. 225/105; WYP 125/160/180

SHARAN CZARNY

RASA: Sharan; CHAR: neutr.zły (rzadko neutr.neutr. i neutr.dobry) TYP: humanoid

WZROST :150-200; WAGA :25-75

ŻYW 120; SF 40; ZR 40; SZ 20; INT 30; MD 50; UM 35; CH 10; PR 10

SKÓRA: OB 10; WYP 40 KŁ ;40 TN; 40 OB

BIEGŁOŚCI :SZCZĘKOCZUŁKI 30; ODNÓŻA 20; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 6: +10 7: +10

WYGLĄD: Sharan (czytaj szaran) zwany też małym pająko-człowiekiem należy do istot o wyglądzie przypominającym skrzyżowanie pająka z człowiekiem. Od pasa w górę sharan przypomina wielkiego pająka. Część ta wyróżnia się zamiast posiadania głowy obecnością 1 części charakterystycznej dla pajaków zwanej głowotułowiem. Oznacza to, że brak jest głowy. W górnej części głowotułowia po 4 z każdej strony znajdują się wypukłe błękitne kulki. Są to oczy. Z przodu, poniżej ich umieszczone są 2 zakrzywione długie sierpy z otworkami na końcach. Są to sławne szczękoczułki. Wewnątrz nich znajduje się kanalik doprowadzający sok żołądkowy do ciała ugrzyzionej ofiary. Tymi też narządami sharan spija papkę z rozpuszczonych wnętrzności ofiary. Obok nich znajdują się też krótkie kończyny umożliwiające przytrzymywanie ofiary. Po bokach głowotułowia znajdują się 4 pary typowo pajęczych kończyn. Są one długie, owłosione i segmentowane.

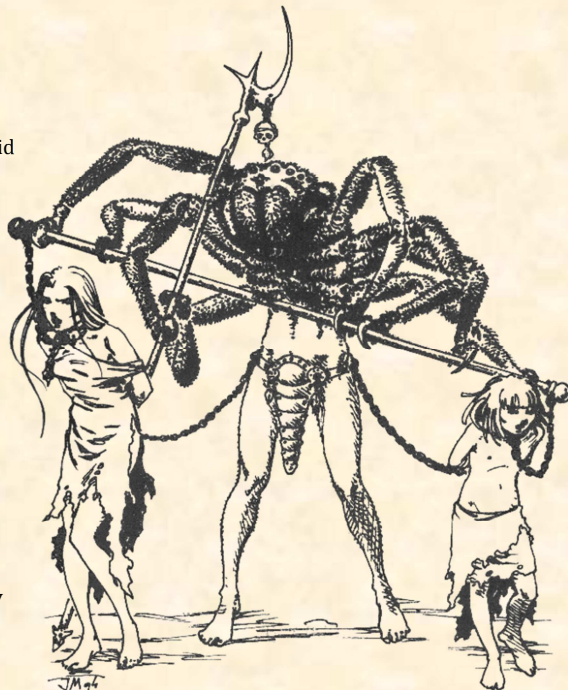
Na ich końcu znajdują się 2 drobne, ale silne zakrzywione pazurki. Są one bardzo pomocne przy wszelkiej wspinaczce. Od pasa w dół sharan przypomina typowo człekokształtną istotę. Już bowiem w granicach przepony głowotułów przechodzi w brzuch i kończyny typowo ludzkie. Najczęściej jednak są one lekko zgięte na boki i rozsunięte w kolanach. Sharani potrafią doskonale władać wszystkimi kończynami bez najmniejszego problemu. Nie są jednak w stanie podnieść małych i średnich przedmiotów. Skóra sharanów, jak wszystkich pajęczokształtnych jest pokryta szczeciniastymi włoskami. Jest ich bardzo dużo w górnej części i bardzo mało w dolnej. Całość ma barwę stalowoszarą z domieszką czerni u góry i śniadości w dolnej części ciała.

TRYB ŻYCIA: Sharanowie są potężnymi istotami zamieszkującymi Archipelag Pajęczy. Z racji swej zaborczości, płodności i długowieczności podbiły wiele krain na prawie innym każdym archipelagu. Swoje zdobycze terytorialne zawdzięczają swym pajęczym przystosowaniom. Po pierwsze są bardzo dobrymi żeglarzami. Najczęściej do pływania wykorzystują zdobyczne statki i okręty. Na nich też służą niebawale posłuszni niewolnicy, dla których jedyną alternatywą jest zostanie papkową potrawą któregoś z sharanów. W wypadku braku przyzwoitych statków sharanowie nakłaniają niewolników do budowy ogromnych tratw. Ogoławając przy tym całe wielkie odstępy leśne robiąc sobie tym samym wielkich wrogów z druidów. Na powstałych tratwach mocno przytrzymujący się pni sharanowie, najczęściej wyprawiają się na większe podboje lub inwazje. W pływaniu tym wykorzystują prądy morskie. Na stałym lądzie lub przy zdobywaniu statków istotę te okazują się perfekcyjnymi alpinistami. W przeciagu chwili są w stanie wdrapać się na dowolnej stromizny powierzchnię. W praktyce oznacza to, że sharanowie nie wchodzą przez bramy, a po murach. Ich czepność przy tym jest tak duża, że zawodzą standardowe metody zrzucania napastników z murów. Obrońcy z reguły więc bronią się już od razu na murach lub w komnatach. Ci którzy przeżyją lub poddadzą się zostają niewolnikami. Mogą też zabrać ze sobą część majątku, a w tym zwierzęta i dzieci. Ogromne możliwości inwazyjne, liczba nacierających sharanów i ich charakterystyczny sposób walki polegający na obalaniu i nakłuwaniu broniących się powoduje, że każda napaść kojarzy się z horrorem. Najazdy sharanów wraz z rzeszą innych pajęczokształtnych (aranów i karanów) należą do największych plag w obrębie imperiów Katanów. Prawie przy każdej ich inwazji, katani i inni władcy wysyłają wszystko co tylko jest w ich służbie by zatrzymało ten nienasycony pochód. W tych kwestiach największe korzyści przynoszą jednak oddziały kuszników, łuczników, pikinierów, oraz wszelkie latające Większe inwazje w zasadzie są tylko do zatrzymania przez potężnych czarodziei, wielkie smoki lub martwiacze armie. Ten ostatni powód decyduje niekiedy o pobłażliwości do martwiaków na danym terenie. Sharanowie na swych wyspach zamieszkują najczęściej podbite niegdyś miasta i twierdze. Pędzą tam wydawało się dość spokojny żywot: dbają o niewolników, o handel czy o politykę. Do większych wymarszów w zasadzie dochodzi, gdy zaczyna brakować jedzenia lub/i niewolników. W miastach tych, a także na wojnie sharanowie bezwzględnie posłuszni są wielkim pajęczym karanom, lub potężniejszym demonom, albo arcykapłanom złych bóstw. Żyją do 500 lat, a dojrzejewają w wieku 10. Rozmnażają się niczym ludzie, przy czym ich kobiety nawet co roku rodzą od 2 do 4 owiniętych kokonem "dzieciaczków". Z powodu swego zachowania i budowy prawie wyłącznie spotykani są jako wojownicy, łowcy, specyficzni gwardziści lub kupcy. Niektóre zdolności tych profesji są jednak dla nich niedostępne. Raz na kilka pokoleń spotyka się u nich kleryków. Nie mają oni jednak możliwości posługiwania się PM, a przez to rzucania czarów. W tym jednak celu wykorzystują oni zaufanych pomocników lub niewolników. Sharanowie pocierając łapami wydają charakterystyczne wibrujące dźwięki. Jest ich tak dużo rodzajów, że zastępują one mowę. Niektórzy niewolnicy korzystając z metalowych pomocy są w stanie nauczyć się ich języka (3 stopień trudności). Wykorzystywani są oni jako tłumacze u przez to często chroni się ich bardziej od swych przywódców. Dobry i lojalny tłumacz ma u nich nieoficjalną władzę podobną do tej jaką mają karanowie.

WYSTĘPOWANIE: Sharanowie są rasą występującą bardzo licznie na Archipelagu Pajęczym. W jego południowej części znajduje się ogromne imperium zwane Karanlor. Mniejsze państwa lub miasta spotkać można na wielu wyspach północnej półkuli. Niedaleko Orcusa na wyspie Mew znajdowała się przez wiele lat potężna kolonia sharanów. Po dziś dzień resztki sharanów z tej inwazji można spotkać często w najmniej oczekiwanym miejscu. Przykładem tego jest kilka siedzib gildii zabójców, gdzie zauroczeni sharanowie służą za gwardię. Podczas podróży morskich w zasadzie co 3 spotkanie w okolicach Archipelagu Pajęczego jest ze statkiem floty sharanów. Prawie każdy rozsądny kapitan decyduje się wtedy na ucieczkę. Tylko grupy z dobrymi łucznikami i czarodziejami są w stanie pokusić się zaatakować standardowo liczebny oddział sharanów. Małe grupy sharanów spotyka się tylko na mniejszych statkach, w zaciężnych jednostkach lub w pobliżu ich miast. Pojedyncze osobniki nie lubiące swej cywilizacji ukrywają się najczęściej w opuszczonych domostwach lub podziemiach. Poza powyższymi wypadkami sharanowie prawie zawsze podróżują w 40 (to ich święta liczba szczęścia). Są oni najczęściej z jednego POZ (4 lub 6). W wypadku gdy grupa ma ze sobą tłumacza lub oficera z rasy karanów, jej skład POZ jest silniejszy (10 z 4, 10 z 6, 10 z 8 i 10 z 10 POZ). Oddziały w miastach składają się najczęściej z 0 lub 2 POZ. Podczas podbojów oddziały wracające do bazy są często przerzedzone i liczą mniej sharanów. Dla każdego takiego oddziału rzuc 1k10 (premiowane) – o ile jest zmniejszona liczebność.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ naturalna oburęczność – w trakcie 1 rundy atakuje bez ograniczeń każdą lewą i prawą łapą. Potrafią one bez problemu używać naraz wszystkich łap.
- ✓ obalanie na ziemię – Za każdą łapę, która trafi przeciwnika, musi wykonać % rzut na akt. ZR – 1 pkt/POZ sharana. Nieudany rzut oznacza upadek.
- ✓ obezwładnienie – jeżeli minimum 2 łapy trafią leżącego oznacza to, że zostaje on przytrzymany przy ziemi. W tej pozycji ofiara nie może walczyć lub czarować. Można jednak próbować się uwolnić. Po udanym % rzucie na połowę akt. ZR (– 1 pkt./POZ



sharana) każda z przytrzymujących łap musi wykonać ponowne trafienie. W jednej rundzie można wykonać tylko 1 taką próbę uwolnienia.

✓ atak szczękoczułkami – jeżeli przeciwnik jest obezwładniony (patrz wyżej) i/ albo znajduje się w zasięgu 0 to sharan może go zaatakować szczękoczułkami. Trafiona ofiara dostaje normalne obrażenia kłute (zależnie od wyparowań). Gdy nastąpiło zranienie sharan najczęściej do końca następnej rundy nie wyjmuje szczękoczułek. Atak postronnej osoby na takie posilanie się przerywa ten stan. Gdy nic nie przeszkodziło sharanowi, to pod koniec tej następnej rundy wtryskuje on zawartość swych soków żołądkowych. Kwas ten działa rozpuszczając ofiarę od środka. Oznacza to, że co rundę dostawać ona będzie 1k100 tzw poważnych obrażeń. Stan ten działa aż do kompletnego stawienia ofiary. Pod koniec ulegają strawieniu także kości i skóra zewnętrzna. Z takiej substancji nie można już wskrzesić czy zregenerować postaci. Jedynym warunkiem umożliwiającym przetrwanie jest rzucenie zawczasu czarui Neutralizacja trucizny lub Uzdrawienie. W wypadku braku jego "zachować" do ewentualnej regeneracji może odcięcie nierozpuszczonej jeszcze kończyny lub głowy.

✓ możliwość używania łap do utrzymania na odległość – wystarczy by choć jedna trafiła, a przeciwnik nie może podejść. W wypadku siłowej próby podejścia musi dodatkowo wykonać % rzut na akt. ZR, sharan zaś może się cofnąć.

✓ infrawizja (zasięg 1/10 SZ%)

✓ pajęczce wspinaranie się – posiadanie 8 pajęczych łap i pary zwykłych nóg umożliwia doskonałe wręcz wspinaranie się po czymkolwiek niekrystalicznym (w tym też po grubej pajęczynie [same nie mogą jej prząść]). W zależności od sytuacji, MG ma prawo dodać po +50 pkt za każdą uczestniczącą w spinacze dodatkową parę pajęczych kończyn (maksymalnie więc 150). Przy sprawdzaniu utrzymania równowagi sharan ma możliwość rzucać tyle razy na ZR, ile używa par kończyn (maksimum 5). Nadzwyczajna ZR sharanów przy wspinaczce nie chroni przed zamasyństwem atakiem.

Sharan; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR neutr.zły (rzadko neutr.neutr. i neutr.dobry) Pdośw. ŻYW 135; SF 115; ZR 80; SZ 60; INT 55; MD 90; UM 60; CH 40; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-51 2-70 3-28 4-41 5-26 6-55 7-55 8-45 9-45 10-30 Amg 0 BROŃ 1: Sharan odnóża ; bgł.80; TR 99; opżn. 3; SKUT OB+80; SP B AT 8 BROŃ 2: Sharan szczęki. ; bgł.90; TR 109; opżn. 5; SKUT 168 kł OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 120/40; WYP 40/40/40	Sharan; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR neutr.zły (rzadko neutr.neutr. i neutr.dobry) Pdośw. ŻYW 169; SF 170; ZR 108; SZ 88; INT 71; MD 112; UM 76; CH 86; PR 86; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-72 2-91 3-48 4-60 5-45 6-78 7-78 8-68 9-68 10-53 Amg 0 BROŃ 1: Sharan odnóża ; bgł.138; TR 165; opżn. 3; SKUT OB+120; SP S AT 9 BROŃ 2: Sharan szczęki. ; bgł.143; TR 170; opżn. 5; SKUT 252 kł OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 195/75; WYP 55/75/90
Sharan; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR neutr.zły (rzadko neutr.neutr. i neutr.dobry) Pdośw. ŻYW 143; SF 125; ZR 86; SZ 66; INT 57; MD 94; UM 62; CH 52; PR 52; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-56 2-75 3-33 4-46 5-31 6-61 7-61 8-51 9-51 10-36 Amg 0 BROŃ 1: Sharan odnóża ; bgł.91; TR 112; opżn. 3; SKUT OB+80; SP 2B AT 8 BROŃ 2: Sharan szczęki. ; bgł.96; TR 117; opżn. 5; SKUT 171 kł OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 126/46; WYP 40/40/40	Sharan; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR neutr.zły (rzadko neutr.neutr. i neutr.dobry) Pdośw. ŻYW 177; SF 180; ZR 114; SZ 94; INT 73; MD 116; UM 78; CH 98; PR 98; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-78 2-97 3-54 4-66 5-51 6-85 7-85 8-75 9-75 10-60 Amg 0 BROŃ 1: Sharan odnóża ; bgł.144; TR 173; opżn. 3; SKUT OB+120; SP S AT 9 BROŃ 2: Sharan szczęki. ; bgł.149; TR 178; opżn. 5; SKUT 255 kł OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: Skóra pojed. ; OGR - , - ; OB bl./dal. 201/81; WYP 55/75/90
Sharan; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR neutr.zły (rzadko neutr.neutr. i neutr.dobry) Pdośw. ŻYW 151; SF 135; ZR 92; SZ 72; INT 59; MD 98; UM 64; CH 64; PR 64; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-62 2-81 3-39 4-52 5-37 6-68 7-68 8-58 9-58 10-43 Amg 0 BROŃ 1: Sharan odnóża ; bgł.107; TR 129; opżn. 3; SKUT OB+80; SP S AT 9 BROŃ 2: Sharan szczęki. ; bgł.112; TR 134; opżn. 5; SKUT 173 kł OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 132/52; WYP 40/40/40	Sharan; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR neutr.zły (rzadko neutr.neutr. i neutr.dobry) Pdośw. ŻYW 190; SF 200; ZR 125; SZ 105; INT 80; MD 125; UM 85; CH 115; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-86 2-105 3-62 4-73 5-58 6-94 7-94 8-84 9-84 10-69 Amg 0 BROŃ 1: Sharan odnóża ; bgł.175; TR 207; opżn. 3; SKUT OB+120; SP 2S AT 10 BROŃ 2: Sharan szczęki. ; bgł.180; TR 212; opżn. 5; SKUT 330 kł OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 216/96; WYP 65/100/120

SKOLOPENDRA OLBRZYMIA

RASA: Skolopendra olbrzymia; CHAR: ch-n, ch-z (Centypody czarne tylko ch-z) TYP: magiczny

WZROST :160-300; WAGA :160-250

ŻYW 300; SF 120; ZR 40; SZ 70; INT 15; MD 20; UM 0; CH 10; PR 10

SKÓRA: OB 35; WYP 100 KŁ ;100 TN; 100 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 10; ODNÓŻA 15; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 4: +10 6: +20 7: +10

WYGLĄD: Gigantyczny mięsożerny stawonóg o homonomicznie segmentowanym ciele.

Segmentów jest zwykle 21-23, dwa pierwsze są pozbawione odnóży krocnych, ostatni zaopatrzony jest w ogromne (zwłaszcza u samców) odnóża chwytne, pełniące poza tym też funkcję straszaka. Ciało odmiany czerwonej ma rdzawy kolor, dwa pierwsze segmenty - głowowy i zagłowowy są intensywnie czerwone. Odmiana czarna jest smoliście czarna, przy czym nie ma zróżnicowania odcieni między poszczególnymi nomami. Centypod czerwony osiąga większe rozmiary od swego czarnego kuzyna, ale jest mniej niebezpieczny i agresywny.

Na kilku lub kilkunastu odnóżach z każdej strony występują nieduże kolce (tzw. ostrogi, pazurki), u nasady których znajdują się gruczoły jadowe.

Narządy gębowe tworzą dwie pary szczęk, para silnie rozwiniętych żuwaczek o ząbkowanych krawędziach, i para szczękonożek z gruczołami jadowymi. Szczękonoża to przekształcona para pierwszych odnóży krocnych, sierpowato wygiętych. Szczękonoża służą do chytania pokarmu i paraliżowania ofiary.

Głowa opatrzona jest jeszcze długimi, segmentowanymi czułkami, pełniącymi funkcję podstawowych narządów zmysłu. Oczy są silnie zredukowane i umożliwiają tylko percepcję natężenia światła.

TRYB ŻYCIA: Centypody to zwierzęta typowo nokturnalne, aktywne nocą i przed świtem. Są drapieżnikami, preferują wilgotne, zacienione lasy z wysokim podszyciem, w którym mogą się ukryć. Są samotnikami, w rewirze nie tolerują innych osobników swego gatunku, zwłaszcza widoczna jest silna rywalizacja między samcami.

Skolopendry są niezwykle agresywne, atakują nie tylko sprowokowane, zaniepokojone. Aktywnie poszukują żeru - atakują nawet ssaki drapieżne - wilki, pumy, ponoć widywano wargów w śmiertelnych objęciach centypodów.

WYSTĘPOWANIE: Zwierzęta stref tropikalnych i umiarkowanych. Tropiki i subtropiki preferuje odmiana czarna, czerwona występuje nawet w lasach wysuniętego na północ ciągu Orcusa - Puszczy Zielonej i Zachodniej.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

1. Ulepszone skradanie

Gigantyczny wir porusza się niewiarygodnie cicho, bezszelestnie. Testując zaskoczenie od aktualnej szybkości ofiary należy odjąć 5 punktów na POZ wija.

2. Odporność na trucizny

Wszystkie trucizny zadają im połowę ran, a w przypadku udanego testu odp. nr 6 - 1/4. Poza tym przy teście odporności wykonuje się dwa rzuty i wybiera korzystniejszy wynik.

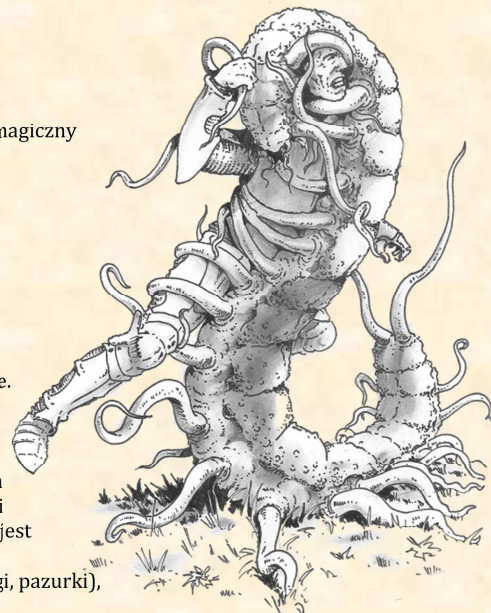
3. Chwywanie

Wij podczas walki wykorzystuje wszystkie swoje atuty - odnóża chwytne oraz gruczoły jadowe. W walce zawsze próbuje unieruchomić ofiarę, później ją oplata kończynami, wreszcie potężnymi szczękami ćwiartuje ofiarę.

Chwywanie - każdy atak w rundzie szczękonożami to automatycznie próba unieruchomienia. Udana trafienie wymaga testu na akt. ZR ofiary - nieudany oznacza unieruchomienie. Rzut obronny powtarza się co rundę. Po unieruchomieniu testuje się (jeśli doszło do zranienia) działanie trucizny z gruczołów jadowych. Skolopendra dodatkowo może wykonać jeden atak szczękami - OB ofiary tylko ze zbroi, bez obrony ze ZR! W następnej rundzie po udanym schwyтaniu centypod próbuje odnóżami owinąć i jeszcze ściślej unieruchomić ofiarę. Po udanym trafieniu odnóżami chwytymi (formalność, wszak ofiara już jest częściowo unieruchomiona) unieruchamia ofiarę w szczelnym uścisku i pazurami na odnóżach drapie ofiarę, wprowadzając kolejne porcje jadu (kolejny test trucizny). Może też ponownie atakować szczękami. Próba uwolnienia się z tego opłotu może być również podejmowana co rundę, ale już na 1/4 aktualnej ZR.

4. Jad

Silny, paraliżujący jad znajduje się w gruczołach przy szczękonożach i przy ostrogach znajdujących się w dystalnych segmentach odnóży krocnych. Po ukąszeniu testuje się odporność nr 6 - udany test powoduje obniżenie SF, ZR i SZ o 20 punktów, a nieudany paraliż. Jad odmiany czarnej jest silniejszy - test wykonuje się z antyodpornością 10 punktów.



Skolopendra olbrzymia; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR ch-n, ch-z Pdośw. ŻYW 350; SF 195; ZR 80; SZ 110; INT 20; MD 30; UM 5; CH 35; PR 35; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-49 2-50 3-29 4-62 5-27 6-94 7-84 8-74 9-59 10-74 Amg 0 BROŃ 1: Skolop. Szczęki ; bgl.70; TR 97; opzn. 5; SKUT 83 tn OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Skolop. Odnóża ; bgl.75; TR 102; opzn. 5; SKUT OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 70/65; WYP 100/100/100	Skolopendra olbrzymia; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR ch-n, ch-z Pdośw. ŻYW 430; SF 300; ZR 108; SZ 138; INT 36; MD 46; UM 15; CH 75; PR 75; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-71 2-72 3-51 4-83 5-48 6-128 7-118 8-108 9-93 10-108 Amg 0 BROŃ 1: Skolop. Szczęki ; bgl.140; TR 180; opzn. 5; SKUT 180 tn OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Skolop. Odnóża ; bgl.140; TR 180; opzn. 5; SKUT OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 108/93; WYP 120/120/120
Skolopendra olbrzymia; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR ch-n, ch-z Pdośw. ŻYW 370; SF 210; ZR 86; SZ 116; INT 22; MD 32; UM 5; CH 45; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-54 2-55 3-34 4-67 5-32 6-103 7-93 8-83 9-68 10-83 Amg 0 BROŃ 1: Skolop. Szczęki ; bgl.85; TR 114; opzn. 5; SKUT 122 tn OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Skolop. Odnóża ; bgl.85; TR 114; opzn. 5; SKUT OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 81/71; WYP 100/100/100	Skolopendra olbrzymia; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR ch-n, ch-z Pdośw. ŻYW 450; SF 320; ZR 114; SZ 144; INT 38; MD 48; UM 15; CH 85; PR 85; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-78 2-79 3-58 4-90 5-55 6-137 7-127 8-117 9-102 10-117 Amg 0 BROŃ 1: Skolop. Szczęki ; bgl.150; TR 193; opzn. 5; SKUT 185 tn OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Skolop. Odnóża ; bgl.150; TR 193; opzn. 5; SKUT OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 114/99; WYP 120/120/120
Skolopendra olbrzymia; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR ch-n, ch-z Pdośw. ŻYW 390; SF 230; ZR 92; SZ 122; INT 24; MD 34; UM 5; CH 55; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-62 3-41 4-74 5-39 6-112 7-102 8-92 9-77 10-92 Amg 0 BROŃ 1: Skolop. Szczęki ; bgl.95; TR 127; opzn. 5; SKUT 127 tn OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Skolop. Odnóża ; bgl.95; TR 127; opzn. 5; SKUT OB+0; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 87/77; WYP 100/100/100	Skolopendra olbrzymia; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR ch-n, ch-z Pdośw. ŻYW 480; SF 360; ZR 125; SZ 155; INT 45; MD 55; UM 20; CH 100; PR 100; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-86 2-87 3-66 4-97 5-62 6-149 7-139 8-129 9-114 10-129 Amg 0 BROŃ 1: Skolop. Szczęki ; bgl.185; TR 233; opzn. 5; SKUT 230 tn OB+20; SP 2S AT 1 BROŃ 2: Skolop. Odnóża ; bgl.185; TR 233; opzn. 5; SKUT OB+0; SP S AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 130/110; WYP 140/140/140

SMOK BŁOTNY

RASA: Smok błotny; CHAR: ntr ntr TYP: magiczne

WZROST :3-6m; WAGA :150-400

ŻYW 300; SF 100; ZR 30; SZ 60; INT 50; MD 20; UM 25; CH 20; PR 20

SKÓRA: OB 24; WYP 60 KŁ ;60 TN; 90 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 10; ŁAPY 5; SKRZYDŁA 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 2: +10 3: +10 6: +35 7: +35 8: +15 9: +15 10: +35

WYGLĄD: Smok błotny należy do grupy małych smoków. Gad ten na pierwszy rzut oka przypomina dużą jaszczurkę z długą, giętą szyją, wysokim tułowiem i z dużymi błoniastymi skrzydłami (które normalnie nosi złożone). Proporcjonalnie szyja, tułów i ogon zajmują po około 1/3 długości ciała. Głowa smoka błotnego jest wydłużona, opancerzona tarczami i o mocno uzębionym pysku. W odróżnieniu od większości innych smoków głowa jego jest w miarę gładka, a więc nie posiada grzebieni, rogów i guzków. Bardzo charakterystyczne są też łapy tego smoka. Są one masywne, w miarę krótkie, opatrzone mocnymi, spiętymi błoną pławną pazurami. Rozpostarte skrzydła tego smoka przypominają w kształcie orle, są jednak nieopierzone i błoniaste. Ciało smoka błotnego pokryte jest w większości twardą, elastyczną łuską (jedynie jego brzuch pokryty jest bardziej miękką ich formą). Cecha ta odróżnia wszystkie małe smoki od ich większych, magicznych kuzynów, u których zamiast łusek występują tarczki. Kolor ciała tego gada jest oliwkowo-brunatny, przypominający trochę kolor bagien.

TRYB ŻYCIA: Smok błotny to typowo dzienny, ziemnowodny gad, posiadający jednak zdolność latania. Żywi się dużymi ptakami, rybami, oraz

wszelkimi ssakami. Mimo to jednak tylko duże smoki są w stanie napaść na ssaki wielkości człowieka. W pobliżu swoich bagiennych legowisk czasami polują stadnie, a wtedy potrafią zaatakować niewielki oddział np. poczet rycerski, małą karawanę lub grupę awanturników. Starsze osobniki poza ciałami ofiar zbierają też co cenniejsze przedmioty, a już szczególnie magiczne księgi. Legowiska błotnych smoków należą do najlepiej ukrytych i zabezpieczonych przed dostaniem się tam intruza. Są to przeważnie duże nory, często o wielkości sporej komnaty, do których jedyne wejście znajduje się kilka metrów pod powierzchnią bagna. Jedynym sposobem dostania się do takiej nory jest dokopanie się do niej od góry, jeżeli zlokalizuje się dokładnie jej położenie. Nory takie najczęściej znajdują się pod samotnymi i suchymi wysepkami na bagnach.

Ulubionym sposobem polowania smoka błotnego jest zaczajanie się w toni bagna i nagle wyskakiwanie na zaskoczoną ofiarę. Starsze smoki schwyte piskiem ofiary starają się wciągnąć w głąb bagna i utopić. Ciężko ranny smok błotny najczęściej stara się ukryć w toni bagna i wrócić do swego legowiska. Wiele starszych osobników jest w stanie posługiwać się magią iluzjonistyczną, co często wykorzystują do polowania i ukrywania swych siedzib. Niekiedy dla poznania jej tajników są w stanie współpracować z inteligentnymi humanoidami, przez co często uczą się ich języków. Niekiedy nawet dochodzi do zawiązania bardzo trwałych i szczerzych przyjaźni, szczególnie, że stare samce mają bardzo łagodny i spokojny charakter. Smoki błotne żyją do około 200 lat. Standardowo posługują się językiem zwanym przez ludzi mową małych smoków [stopień trudności 3]. Dodatkowo niektóre, szczególnie starsze osobniki mają szansę [3-5% na POZ], że znają również jakieś inne miejscowe języki (np. miejscowy wspólny, orkowy).

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują wszelkie raczej większe bagna, trzęsawiska lub podmokłe torfowiska. Z tego powodu spotykane są od zatok

morskich, aż po wyżyny. Dość rzadko spotykane są w częściowo zalanych wodą jaskiniach i labiryntach. Smok błotny jest jednym z najpospolitszych i najliczniejszych smoków. Spotyka się je zarówno pojedynczo (1-2 z 6-12 POZ), jak i w wielorodzinnych zbiorowiskach (2k10 z 0-12 POZ). W wielkich prastarych bagnach legendy głoszą o ich ogromnej mnogości (100 x 1k10 sztuk z POZ 0-20).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ umiejętność pływania i nurkowania w bagnie (z prędkością 1/10 SZ aktualnej liczonej w metrach/rundę) – nie są wciągane przez bagno
- ✓ mimikra – potrafią w ciągu 1-5 rund zmienić barwę ciała, tak, by nie odróżniała ich od bagiennego podłoża.
- ✓ umiejętność zaskakiwania podczas wynurzenia się z bagna (zaskoczenie na 1/2 SZ aktualnej) – jeśli był niewidoczny
- ✓ 5%/POZ (sprawdzone 1 raz na każdym POZ), że wyuczy się (samoistnie) zdolności iluzjonisty (rzuca czary, jeśli je zdobędzie) – nie może jednocześnie rzucać czaru i atakować
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ latanie – za pomocą skrzydeł z prędkością 1/2 SZ aktualnej liczonej w metrach na rundę (wzlot trwa 2 rundę);
- ✓ podcinanie – po udanym trafieniu ogonem (mają premię do Trafienia tym sposobem + 15 pkt), ofiara musi wykonać % rzut na ZR aktualną, inaczej upada; nie może atakować ogonem stojących z przodu
- ✓ ogłuszanie skrzydłami – w stosunku do osób będących na zasięg 1 lub 0 i to tylko zamiast ataku łapami (oczywiście, kiedy stoi na ziemi); po udanym Trafieniu ofiara musi wykonać % rzut na odporność nr. 4 (szok) zmniejszoną uprzednio o 2 pkt/POZ smoka, inaczej upada ogłuszona na 1k10 rund



Smok błotny; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 350; SF 175; ZR 70; SZ 100; INT 55; MD 30; UM 30; CH 45; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-46 2-44 3-43 4-56 5-31 6-107 7-107 8-87 9-72 10-107 Amg 0 BROŃ 1: S.B. pysk ; bgl.70; TR 94; opzn. 3; SKUT 83 kl OB+7; SP B AT 1 BROŃ 2: S.B. łapy ; bgl.65; TR 89; opzn. 3; SKUT 63 tn OB+5; SP B AT 2 BROŃ 3: S. B skrzydł. ; bgl.60; TR 84; opzn. 3; SKUT 48 ob OB+3; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 51/44; WYP 60/60/90	Smok błotny; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 430; SF 260; ZR 98; SZ 128; INT 71; MD 46; UM 40; CH 85; PR 85; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-66 3-65 4-77 5-52 6-139 7-139 8-119 9-104 10-139 Amg 0 BROŃ 1: S.B. pysk ; bgl.140; TR 175; opzn. 3; SKUT 185 kl OB+21; SP S AT 2 BROŃ 2: S.B. łapy ; bgl.130; TR 165; opzn. 3; SKUT 125 tn OB+15; SP 2B AT 2 BROŃ 3: S. B skrzydł. ; bgl.120; TR 155; opzn. 3; SKUT 75 ob OB+6; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 93/72; WYP 90/90/120
Smok błotny; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 370; SF 185; ZR 76; SZ 106; INT 57; MD 32; UM 30; CH 55; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-51 2-49 3-48 4-61 5-36 6-115 7-115 8-95 9-80 10-115 Amg 0 BROŃ 1: S.B. pysk ; bgl.85; TR 111; opzn. 3; SKUT 126 kl OB+14; SP 2B AT 1	Smok błotny; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 450; SF 280; ZR 104; SZ 134; INT 73; MD 48; UM 40; CH 95; PR 95; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-72 3-71 4-83 5-58 6-148 7-148 8-128 9-113 10-148 Amg 0 BROŃ 1: S.B. pysk ; bgl.150; TR 188; opzn. 3; SKUT 190 kl OB+21; SP S AT 2

BROŃ 2: S.B. łapy ; bgl.75; TR 101; opzn. 3; SKUT 66 tn OB+5; SP B AT 2 BROŃ 3: S. B skrzydł. ; bgl.75; TR 99; opzn. 3; SKUT 48 ob OB+3; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 64/50; WYP 70/70/100	BROŃ 2: S.B. łapy ; bgl.140; TR 178; opzn. 3; SKUT 130 tn OB+15; SP 2B AT 2 BROŃ 3: S. B skrzydł. ; bgl.130; TR 168; opzn. 3; SKUT 85 ob OB+9; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 99/78; WYP 100/100/130
Smok błotny; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 390; SF 195; ZR 82; SZ 112; INT 59; MD 34; UM 30; CH 65; PR 65; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-57 2-55 3-54 4-67 5-42 6-123 7-123 8-103 9-88 10-123 Amg 0 BROŃ 1: S.B. pysk ; bgl.95; TR 122; opzn. 3; SKUT 128 kl OB+14; SP 2B AT 1 BROŃ 2: S.B. łapy ; bgl.85; TR 112; opzn. 3; SKUT 88 tn OB+10; SP B AT 2 BROŃ 3: S. B skrzydł. ; bgl.80; TR 107; opzn. 3; SKUT 58 ob OB+6; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 70/56; WYP 80/80/110	Smok błotny; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 480; SF 320; ZR 115; SZ 145; INT 80; MD 55; UM 45; CH 110; PR 110; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-83 2-80 3-79 4-90 5-65 6-160 7-160 8-140 9-125 10-160 Amg 0 BROŃ 1: S.B. pysk ; bgl.185; TR 228; opzn. 3; SKUT 240 kl OB+28; SP 2S AT 3 BROŃ 2: S.B. łapy ; bgl.175; TR 218; opzn. 3; SKUT 140 tn OB+15; SP S AT 3 BROŃ 3: S. B skrzydł. ; bgl.165; TR 208; opzn. 3; SKUT 95 ob OB+9; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 117/89; WYP 110/110/140

SZCZUR OLBRZYM

RASA: Szczur olbrzym; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :50-100; WAGA :5-15

ŻYW 55; SF 30; ZR 35; SZ 15; INT 10; MD 10; UM 0; CH 15; PR 10

SKÓRA: OB 5; WYP 10 KŁ ;20 TN; 30 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 15 (SKUT 20tn OB+10, uszk x1, opzn. 2sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 2: +10 6: +10 7: +10 8: +10 9: +10 10: +10



WYGLĄD: Szczur olbrzym, to wielki przedstawiciel ssaków z grupy gryzoni. Odznacza się krępyim ciałem, wydłużonym pyskiem, małymi uszkami i długim nagim ogonem. Grzbiet ciemny do czarnego, brzuch popielaty, ogon prawie czerwony.

TRYB ŻYCIA: Jest to o nocej aktywności zwierzę (w podziemiach o całodzienniej aktywności), zamieszkujące kolonijnie tereny podziemi w pobliżu wody i starych cmentarzysk. Z reguły stroni (ucieka) od ognia i słonecznego światła, jednakże głodny [50%] nie zwraca na to uwagi. Jest wszystkożerny, aczkolwiek w pożywieniu jego dużą rolę odgrywa pokarm zwierzęcy. Niekiedy wręcz poluje na mniejsze zwierzęta [koty i mniejsze szczury]. Głodny potrafi napadać nawet na duże zwierzęta. Najczęstszym sposobem jego walki, to atakowanie podbrzusza ofiary z pozycji siedzącej lub stojąc na tylnych kończynach. Na terenach podziemi często robią prawdziwe zasadzki czekając, aż ofiary wejdą w sam środek kolonii. Bardzo często na terenach kolonii można napotkać na pozostałości po przywleczonych tu istotach [skarb (mag.5): 15A3, 15B2, 5C1, 5D2(krótkka), 5F1] Dożywa do 15 lat, aczkolwiek zdarzają się i starsze (i większe osobniki).

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej wszelkiego typu większe piwnice, podziemia, nory lub jaskinie najczęściej w pobliżu cmentarzysk, pobojozisk, czy niedaleko siedzib cywilizowanych. Często można natknąć się na nie w pobliżu ruin, czy w opuszczonych kamiennych budowlach. Spotyka się go równie często w małych grupkach (2–20 sztuk z 0–4p.) lub w agresywnych koloniach (10–100 lub więcej sztuk z 0–4p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ co piąte ugryzienie należy sprawdzić (%–owo na odporność nr.6 zwiększoną o b.+50), czy nie zostało się zarażonym jakąś chorobą [najczęściej w przeciągu 2–20 godzin prowadzi ona do wysokiej gorączki i wyczerpania organizmu na okres 1–10 dni]
- ✓ obłożenie: umiejętność wchodzenia na przeciwnika, jeśli atakuje się go większą ilością. Może to czynić tylko 1 na 5 atakujących. Obrona względem tych łąjących po ciele jest bez ZR i walczyć z nimi można bronią o zasięgu 0 lub można ściągać z siebie (maks. 1 na rundę).
- ✓ z racji małych rozmiarów istotom humanoidom ludzkiego wzrostu trudniej je trafić z daleka (b. – 25 OBR)

Szczur olbrzym; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 80; SF 95; ZR 85; SZ 55; INT 35; MD 40; UM 25; CH 40; PR 35; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-19 2-30 3-16 4-41 5-16 6-57 7-57 8-32 9-32 10-32 Amg 0 BROŃ 1: Szczur olb. Pysk ; bgl.70; TR 88; opzn. 2; SKUT 33 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 45/40; WYP 10/20/30	Szczur olbrzym; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 120; SF 144; ZR 119; SZ 89; INT 51; MD 56; UM 35; CH 86; PR 81; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-40 2-50 3-36 4-60 5-35 6-81 7-81 8-56 9-56 10-56 Amg 0 BROŃ 1: Szczur olb. Pysk ; bgl.134; TR 160; opzn. 2; SKUT 66 tn OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 89/74; WYP 10/20/30
Szczur olbrzym; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 90; SF 103; ZR 93; SZ 63; INT 37; MD 42; UM 25; CH 52; PR 47; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-24 2-35 3-21 4-46 5-21 6-64 7-64 8-39 9-39 10-39 Amg 0 BROŃ 1: Szczur olb. Pysk ; bgl.78; TR 97; opzn. 2; SKUT 45 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 58/48; WYP 10/20/30	Szczur olbrzym; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 130; SF 152; ZR 127; SZ 97; INT 53; MD 58; UM 35; CH 98; PR 93; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-46 2-56 3-42 4-66 5-41 6-88 7-88 8-63 9-63 10-63 Amg 0 BROŃ 1: Szczur olb. Pysk ; bgl.142; TR 169; opzn. 2; SKUT 68 tn OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 97/82; WYP 10/20/30
Szczur olbrzym; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 100; SF 111; ZR 101; SZ 71; INT 39; MD 44; UM 25; CH 64; PR 59; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-30 2-41 3-27 4-52 5-27 6-71 7-71 8-46 9-46 10-46 Amg 0 BROŃ 1: Szczur olb. Pysk ; bgl.91; TR 112; opzn. 2; SKUT 47 tn OB+10; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 66/56; WYP 10/20/30	Szczur olbrzym; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 145; SF 170; ZR 140; SZ 110; INT 60; MD 65; UM 40; CH 115; PR 110; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-54 2-64 3-49 4-73 5-48 6-96 7-96 8-71 9-71 10-71 Amg 0 BROŃ 1: Szczur olb. Pysk ; bgl.160; TR 191; opzn. 2; SKUT 72 tn OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 110/95; WYP 10/20/30

SZKLARA

RASA: Szklara; CHAR: ch zły TYP: humanoid
WZROST :210-260; WAGA :200-300
ŻYW 400; SF 200; ZR 20; SZ 60; INT 30; MD 30; UM 20; CH 35; PR 5
SKÓRA: OB 20; WYP 100 KŁ ;100 TN; 100 OB
BIEGŁOŚCI :ŁAPY 10
PREMIE DO ODPORNOŚCI 4: +20 6: +20 8: +20

WYGLĄD: Jedni twierdzą, że szklary są kanibalistyczną wersją olbrzymów a drudzy, że osobną rasą przystosowaną do życia w lesie. Z racji swojej wielkości ktoś mógłby pomyśleć, że ciężko takiemu olbrzymowi skryć się, lecz te poruszają się zwinnie i doskonale przystosowały się do wtopienia w naturę.
TRYB ŻYCIA: Odżywiają się mięsem upolowanych zwierząt czy istot. Szklary są największym utrapieniem łowców, druidów i drwali, gdyż ci nieuważnie mogą się stać łatwym łupem. Żyją do 100 lat. Szklary jako naród czy może plemię nigdy nie stworzyły żadnej osady liczniejszej niż kilkanaście osobników, może to wynikać z ich chaotycznej natury. Nigdy nie zagrzewają miejsce na dłużej. Jako, że nie mogą trawić roślin, zmuszone są do jedzenia mięsa a to oznacza zabijanie. Właśnie to jest prawdziwy powód ich niesławy, zbyt chaotyczni by osiąść w miejscu, polują po lasach, zabijają aby przeżyć, prawdopodobnie to jest również powodem dla którego nie zbierają się liczniejsze grupy. Szklary zostały tak zdominowane przez instynkt przetrwania, że jedyną ich profesją jest "drapieżnik", a całą swoją inteligencję i mądrość wykorzystują do polowania w czym są naprawdę dobre. Nazywają się szklarami od szklistej śliny, która im spływa kiedy są podniecone (czyli np. przed walką itp.)



WYSTĘPOWANIE: Głównie pojedynczo 0-10 POZ we wszelkiej maści lasach.
SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- Furia
- Paraliżująca ślina - % na 6 lub paraliż na 1h
- Mimikra - ograniczone wtopienie w naturę.
- Oburęczność

CIEKAWOSTKI: Dziką szklarę można zakwalifikować do grupy potworów a że zawsze ma charakter chaotyczny, bardzo łatwo ulega wpływowi chaosu. Często, kiedy siły chaosu planują jakąś operację, wydają zew na który stawia się każda szklara w określonej okolicy, opuszcza las i dąży do wybranego celu. Często więc podczas ataku, siły chaosu tworzą m.in. szkalry.

Szklara; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR ch zły Pdośw. ŻYW 450; SF 300; ZR 60; SZ 100; INT 35; MD 40; UM 25; CH 60; PR 30; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-38 2-39 3-37 4-80 5-35 6-115 7-95 8-115 9-80 10-95 Amg 0 BROŃ 1: Szklar. Łapy ; bgł.70; TR 106; opżn. 3; SKUT 115 tn OB+7; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 37/30; WYP 100/100/100	Szklara; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR ch zły Pdośw. ŻYW 530; SF 410; ZR 88; SZ 128; INT 51; MD 56; UM 35; CH 100; PR 70; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-61 2-61 3-59 4-101 5-56 6-149 7-129 8-149 9-114 10-129 Amg 0 BROŃ 1: Szklar. Łapy ; bgł.140; TR 189; opżn. 3; SKUT 222 tn OB+22; SP S AT 3 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 80/58; WYP 120/120/120
Szklara; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR ch zły Pdośw. ŻYW 470; SF 320; ZR 66; SZ 106; INT 37; MD 42; UM 25; CH 70; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-43 2-44 3-42 4-85 5-40 6-124 7-104 8-124 9-89 10-104 Amg 0 BROŃ 1: Szklar. Łapy ; bgł.85; TR 123; opżn. 3; SKUT 160 tn OB+15; SP 2B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 51/36; WYP 100/100/100	Szklara; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR ch zły Pdośw. ŻYW 550; SF 430; ZR 94; SZ 134; INT 53; MD 58; UM 35; CH 110; PR 80; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-67 2-67 3-65 4-107 5-62 6-158 7-138 8-158 9-123 10-138 Amg 0 BROŃ 1: Szklar. Łapy ; bgł.150; TR 202; opżn. 3; SKUT 227 tn OB+22; SP S AT 3 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 86/64; WYP 120/120/120
Szklara; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR ch zły Pdośw. ŻYW 490; SF 340; ZR 72; SZ 112; INT 39; MD 44; UM 25; CH 80; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-49 2-50 3-48 4-91 5-46 6-133 7-113 8-133 9-98 10-113 Amg 0 BROŃ 1: Szklar. Łapy ; bgł.95; TR 136; opżn. 3; SKUT 165 tn OB+15; SP 2B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 57/42; WYP 100/100/100	Szklara; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR ch zły Pdośw. ŻYW 580; SF 470; ZR 105; SZ 145; INT 60; MD 65; UM 40; CH 125; PR 95; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-75 3-73 4-114 5-69 6-170 7-150 8-170 9-135 10-150 Amg 0 BROŃ 1: Szklar. Łapy ; bgł.185; TR 242; opżn. 3; SKUT 277 tn OB+30; SP 2S AT 4 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 105/75; WYP 140/140/140

TROLL GÓRSKI

RASA: Troll górski; CHAR: przeważnie neutr.zły, chaot.zły TYP: magiczny

WZROST :300-450; WAGA :250-700

ŻYW 900; SF 300; ZR 15; SZ 30; INT 10; MD 30; UM 25; CH 45; PR 10

SKÓRA: OB 24; WYP 110 KŁ ;120 TN; 130 OB

BIEGŁOŚCI :ŁAPY 10; MŁOTY 10; PYSK 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 2: +10 3: +10 4: +10 5: +10 6: +20 7: +20 8: +10 9: +10 10: +20

WYGLĄD: Trolle górskie należą do ssakopochodnych, dużych monstrów o humanoidalnej sylwetce, jednakże mocno przygarbionej i powłóczącej jakby rękoma. Ich potężne łapy zaopatrzone są w duże czarne, ostre pazury. Odznaczają się głową z dobrze rozwiniętym długim nosem i długimi, silnie uzębionymi szczękami, które z profilu upodabniają do pyska. Ich odrażające z wyglądu ciało jest pokryte chropowatą, miejscami guzkowatą, szczeciniastą owłosioną grubą i elastyczną skórą. Podskórne jednak organa mają charakterystyczną budowę. Skóra ich najczęściej jest w odcieniu brązowym lub czarnym, aczkolwiek spotyka się też trolle albinotyczne–białe z czerwonymi oczami. (Uwaga: właśnie wśród nich zdarzają się osobniki o dobrym charakterze). Trolle górskie należą do istot, które odziewają się we wszelkiego rodzaju skóry zwierzęce. Starsze osobniki niekiedy noszą odziedziczone po przodkach, albo wręcz specjalnie dla nich robione (przez niewolników lub na zamówienie) trollowe ciężkie kolczugi (50 Obrony, Wyparowania: 150 kł/300 tn/150 ob; Wytrzym.170; ograniczenia: 1/2 ZR, 1/3 SZ)

TRYB ŻYCIA: Są nocnymi i zmierzchowymi drapieżnikami, o ogromnym apetycie. Ich ofiarami często stają się praktycznie wszelkie górskie istoty nie posługujące się ogniem. W stosunku do ras cywilizowanych z reguły jest "przyjazny" (tzn. najczęściej nie atakuje jako pierwszy), jednakże jeżeli wie, że nie doniosą oni swym przełożonym, to traktuje ich jako kolejne ofiary na pożarcie. W okresach głodu trolle górskie polują także w dzień. Najczęstszym ich sposobem walki to atak z zasadzki, szczególnie po uprzednim spowodowaniu lawiny lub obrzucaniu głazami. Jak i inne trolle lubią gromadzić niewolników na późniejsze posiłki, często po prostu zamurowując ich w jaskiniach Trolle górskie są z reguły samotnikami. Tylko na terenach, gdzie są ich liczniejsze populacje (na terenach dobrych do polowań) podlegają starym potężnym osobnikom (10p., rzadziej 14p.). Mimo, że prowadzą dość barbarzyński tryb życia potrafią używać bez problemu wszelkich wytworów "cywilizacji" jak garnków, sztućców, zbroi i najprzeróżniejszych broni, a ponadto są w stanie uczyć się wszelkich zawodów (najczęściej kowalstwa), jak i wielu profesji (szczególnie tych żołnierskich). Praktycznie każdy w śród nich dysponuje podstawowymi (nr. 1–10) zdolnościami żołnierskimi. Dojrzałość płciową osiągają już w wieku 15–tu lat. Żyją do 2000 lat, jednakże rzadko widuje się osobniki starsze niż 1000 letnie, szczególnie, że z racji gromadzenia cennych przedmiotów (aczkolwiek w sposób doskonały je ukrywają) często są przedmiotem polowań ze strony cywilizowanych ras. Niekiedy w cywilizowanych stronach spotyka się je na służbie u różnych istot. Poza własnym językiem wielu z nich włada także mową gigantów (skalnych), minotaurów i rzadko olbrzymów.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej wszelkiego rodzaju góry i tereny skaliste. Za siedziby obierają sobie najczęściej jaskinie, groty, ew. ruiny. Poza okresem wychowu młodych spotyka się je tylko pojedynczo (0–14p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ regeneracja 10% ŻYW/rundę (od ognia nic) Dzięki specyficznej magii wiążącej ich ciało potrafią goić wszelkie rany (z wyjątkiem tych zadanych od ognia, kwasu, itp), a ponadto ich odcięte fragmenty ciała są w stanie ruchem ameboidalnym przypętać do tułowia (i zrastać się w odpowiednich miejscach)

Uwaga: W dowolnym momencie, gdy tylko zregenerują kompletnie swe ciało troll jest w stanie wstać (i np. walczyć).

✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)

✓ rozrywanie; W momencie pochwycenia dwoma łapami jest w stanie w następnej rundzie (opóź.7 sg.) próbować (rozpatruje się to jak normalne trafienie bez Obrony ofiary ze ZR, broni i tarczy) rozerwać ciało słabszej (fizycznie) istoty, zadając 1–100 ran + bonus z SF

✓ widzenie nocą; potrafią widzieć w każdej ciemności, za to bezpośrednio w świetle słonecznym mają o b.20% mniejsze TR i Obronę, oraz o b.10% mniejszą odporność na magię

✗ mają problemy z Trafieniem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary)



Troll górski; BARBARZYŃCA; POZ 0; CHAR przeważnie neutr.zły, chaot.zły Pdośw. ŻYW 975; SF 400; ZR 65; SZ 80; INT 35; MD 55; UM 50; CH 75; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-77 3-74 4-87 5-87 6-177 7-177 8-167 9-152 10-177 Amg 0 BROŃ 1: Troll G. łapy ; bgl.65; TR 111; opżn. 4; SKUT 170 tn OB+15; SP B AT 1 BROŃ 2: Troll G. młot ; bgl.65; TR 111; opżn. 8; SKUT 200 ob OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Troll G. pysk ; bgl.65; TR 106; opżn. 5; SKUT 150 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 65/50; WYP 135/180/210	Troll górski; BARBARZYŃCA; POZ 6; CHAR przeważnie neutr.zły, chaot.zły Pdośw. ŻYW 1095; SF 510; ZR 99; SZ 114; INT 45; MD 71; UM 60; CH 121; PR 86; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-98 2-101 3-97 4-109 5-109 6-215 7-215 8-205 9-190 10-215 Amg 0 BROŃ 1: Troll G. łapy ; bgl.117; TR 177; opżn. 4; SKUT 267 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Troll G. młot ; bgl.112; TR 172; opżn. 8; SKUT 327 ob OB+20; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Troll G. pysk ; bgl.102; TR 162; opżn. 5; SKUT 227 kł OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 72/42; WYP 155/210/270
Troll górski; BARBARZYŃCA; POZ 2; CHAR przeważnie neutr.zły, chaot.zły Pdośw. ŻYW 1005; SF 420; ZR 73; SZ 88; INT 35; MD 57; UM 50; CH 87; PR 52; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-80 2-82 3-79 4-92 5-92 6-187 7-187 8-177 9-162 10-187 Amg 0 BROŃ 1: Troll G. łapy ; bgl.74; TR 123; opżn. 4; SKUT 175 tn OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Troll G. młot ; bgl.69; TR 118; opżn. 8; SKUT 205 ob OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Troll G. pysk ; bgl.73; TR 125; opżn. 5; SKUT 150 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 73/58; WYP 135/180/210	Troll górski; BARBARZYŃCA; POZ 8; CHAR przeważnie neutr.zły, chaot.zły Pdośw. ŻYW 1125; SF 530; ZR 107; SZ 122; INT 45; MD 73; UM 60; CH 133; PR 98; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-105 2-108 3-104 4-116 5-116 6-225 7-225 8-215 9-200 10-225 Amg 0 BROŃ 1: Troll G. łapy ; bgl.121; TR 184; opżn. 4; SKUT 272 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Troll G. młot ; bgl.116; TR 179; opżn. 8; SKUT 332 ob OB+20; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Troll G. pysk ; bgl.106; TR 169; opżn. 5; SKUT 232 kł OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 75/45; WYP 155/210/270
Troll górski; BARBARZYŃCA; POZ 4; CHAR przeważnie neutr.zły, chaot.zły Pdośw. ŻYW 1035; SF 440; ZR 81; SZ 96; INT 35; MD 59; UM 50; CH 99; PR 64; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-87 2-89 3-86 4-99 5-99 6-197 7-197 8-187 9-172 10-197 Amg 0 BROŃ 1: Troll G. łapy ; bgl.88; TR 140; opżn. 4; SKUT 250 tn OB+30; SP S AT 2 BROŃ 2: Troll G. młot ; bgl.83; TR 135; opżn. 8; SKUT 310 ob OB+20; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Troll G. pysk ; bgl.73; TR 125; opżn. 5; SKUT 160 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 96/66; WYP 135/180/210	Troll górski; BARBARZYŃCA; POZ 10; CHAR przeważnie neutr.zły, chaot.zły Pdośw. ŻYW 1170; SF 570; ZR 120; SZ 135; INT 50; MD 80; UM 65; CH 150; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-113 2-116 3-112 4-123 5-123 6-239 7-239 8-229 9-214 10-239 Amg 0 BROŃ 1: Troll G. łapy ; bgl.150; TR 219; opżn. 4; SKUT 352 tn OB+45; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Troll G. młot ; bgl.145; TR 214; opżn. 8; SKUT 442 ob OB+30; SP S AT 1 BROŃ 3: Troll G. pysk ; bgl.135; TR 204; opżn. 5; SKUT 292 kł OB+15; SP 2B AT 1 ZBROJA: Troll. Kolczuga c ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 129/84; WYP 260/420/280

TROLL NIZINNY

RASA: Troll nizinny; CHAR: chaot.zły, neutr.zły TYP: magiczny

WZROST :250-350; WAGA :130-450

ŻYW 350; SF 240; ZR 10; SZ 30; INT 25; MD 30; UM 15; CH 35; PR 5

SKÓRA: OB 20; WYP 90 KŁ ;100 TN; 110 OB

BIEGŁOŚCI :ŁAPY 10; PYSK 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 2: +10 3: +10 4: +10 5: +10 6: +20 7: +20 8: +10 9: +10 10: +20

WYGLĄD: Trolle należą do ssakopochodnych monstrów o humanoidalnej sylwetce, jednakże mocno przygarbionej i powłóczącej jakby rękoma. Odznaczają się głową z bardzo dobrze rozwiniętym długim nosem i długimi, silnie uzębionymi szczękami, które z profilu upodabniają do pyska. Ich odrażające z wyglądu ciało jest pokryte chropowatą, miejscami guzkowatą, lekko szpeciniasto owłosioną grubą i elastyczną skórą. Podskórne jednak organa mają charakterystyczną budowę. Skóra ich najczęściej jest w odcieniu zielonym, oliwkowym lub brązowym, często jednak z powodu brudu wygląda na czarną. Ich łapy zaopatrzone są w duże czarne pazury. Trolle należą do istot, które z reguły noszą różnego rodzaju skóry zwierzęce, a ponadto używają wielkich sakw lub worków.

TRYB ŻYCIA: Są typowymi nocnymi i zmierzchowymi drapieżnikami, jednakże w okresach głodu polującymi także w dzień. Najczęstszym ich sposobem walki to atak z zasadzki całą rodziną. Na terenie wszelkich podziemi uwielbiają doprowadzać do zamknięcia ofiar w pomieszczeniach bez wyjścia i czekać, aż pojedynczo będą chciały wychodzić. Trolle są monstrami o rodzinnych zamiłowaniach. Często ich rodziny składają się z kilku pokoleń osobników. W rejonach, gdzie są liczne najsilniejsze osobniki (10p.) potrafią kontrolować wiele rodzin. Mimo że prowadzą dość barbarzyński tryb życia potrafią używać bez problemu wszelkich wytworów "cywilizacji" jak garnków, sztuców, zbroi i najprzeróżniejszych broni, a ponadto są w stanie uczyć się wszelkich zawodów (najczęściej kowalstwa), jak i wielu profesji (szczególnie tych żołnierskich). Praktycznie każdy w śród nich dysponuje podstawowymi (nr. 1–10) zdolnościami żołnierskimi. Dojrzałość płciową osiągają już w wieku 15–tu lat. Żyją do 1000 lat, jednakże rzadko widuje się osobniki starsze niż 100 letnie, szczególnie, że z racji gromadzenia cennych przedmiotów często są przedmiotem polowań ze strony cywilizowanych ras. Niekiedy w cywilizowanych stronach spotyka się je na służbie u różnych istot.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej wszelkiego rodzaju lasy, tereny pagórkowate i górskie. Jako siedziby obierają sobie najczęściej jaskinie, groty, ruiny, a nawet opuszczone domostwa. Równie często spotykane są rodzinami (0–9 z 0p., 0–4 z 2p., 1–2 z 4p. i 0–1 z 8p.), jak i pojedynczo (6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ regeneracja 10% ŻYW na rundę (od ognia nic) Dzięki specyficznej magii wiążącej ich ciało potrafią goić wszelkie rany (z wyjątkiem tych zadanych od ognia, kwasu, itp), a ponadto ich odcięte fragmenty ciała są w stanie ruchem ameboidalnym przypełzać do tułowia (i zrastać się w odpowiednich miejscach)

Uwaga: W dowolnym momencie, gdy tylko zregenerują kompletnie swe ciało troll jest w stanie wstać (i np. walczyć).

✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)

✓ rozrywanie – w momencie pochwycenia dwoma łapami jest w stanie w następnej rundzie (opóź.7 sg.) próbować (rozpatruje się to jak normalne trafienie bez Obrony ofiary ze ZR, broni i tarczy) rozerwać ciało słabszej (fizycznie) istoty, zadając 1–100 ran + bonus z SF.

✓ widzenie nocą: potrafią widzieć w każdej ciemności, za to bezpośrednio w świetle słonecznym mają o b.20% mniejsze TR i Obronę, oraz o b.10% mniejszą odporność na magię.

✗ mają problemy z Trafieniem w każdą istotę dwukrotnie mniejszą od nich (osłabia to ich Trafienie o b.25% na każde 2 razy mniejsze rozmiary ofiary).



Troll nizinny; ŁOWCA; POZ 0; CHAR chaot.zły, neutr.zły Pdośw. ŻYW 380; SF 320; ZR 50; SZ 70; INT 50; MD 70; UM 45; CH 75; PR 45; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-51 2-68 3-65 4-46 5-46 6-110 7-110 8-100 9-85 10-110 Amg 0 BROŃ 1: Troll N. łapy ; bgl.70; TR 107; opzn. 4; SKUT 130 tn OB+12; SP B AT 1 BROŃ 2: Troll N. pysk ; bgl.65; TR 102; opzn. 5; SKUT 112 kł OB+3; SP B AT 1 BROŃ 3: Glaz m. ; bgl.60; TR 97; opzn. 6; SKUT 180 ob (155) OB+3; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR -, 1/2; OB bl./dal. 43/31; WYP 115/160/190	Troll nizinny; ŁOWCA; POZ 6; CHAR chaot.zły, neutr.zły Pdośw. ŻYW 448; SF 418; ZR 78; SZ 98; INT 66; MD 98; UM 67; CH 121; PR 85; WI 62; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-74 2-92 3-89 4-68 5-68 6-141 7-141 8-131 9-116 10-141 Amg 0 BROŃ 1: Troll N. łapy ; bgl.128; TR 177; opzn. 4; SKUT 254 tn OB+36; SP S AT 2 BROŃ 2: Troll N. pysk ; bgl.118; TR 167; opzn. 5; SKUT 169 kł OB+6; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Glaz m. ; bgl.108; TR 157; opzn. 6; SKUT 304 ob (254) OB+6; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 74/38; WYP 135/190/250
Troll nizinny; ŁOWCA; POZ 2; CHAR chaot.zły, neutr.zły Pdośw. ŻYW 396; SF 336; ZR 56; SZ 76; INT 52; MD 76; UM 49; CH 87; PR 55; WI 44; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-57 2-74 3-71 4-52 5-52 6-118 7-118 8-108 9-93 10-118 Amg 0 BROŃ 1: Troll N. łapy ; bgl.81; TR 120; opzn. 4; SKUT 184 tn OB+24; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Troll N. pysk ; bgl.71; TR 110; opzn. 5; SKUT 116 kł OB+3; SP B AT 1 BROŃ 3: Glaz m. ; bgl.71; TR 108; opzn. 6; SKUT 180 ob (155) OB+3; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR -, 1/2; OB bl./dal. 61/37; WYP 115/160/190	Troll nizinny; ŁOWCA; POZ 8; CHAR chaot.zły, neutr.zły Pdośw. ŻYW 464; SF 434; ZR 84; SZ 104; INT 68; MD 104; UM 71; CH 133; PR 95; WI 66; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-81 2-100 3-96 4-75 5-75 6-149 7-149 8-139 9-124 10-149 Amg 0 BROŃ 1: Troll N. łapy ; bgl.134; TR 185; opzn. 4; SKUT 258 tn OB+36; SP S AT 2 BROŃ 2: Troll N. pysk ; bgl.124; TR 175; opzn. 5; SKUT 173 kł OB+6; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Glaz m. ; bgl.114; TR 165; opzn. 6; SKUT 308 ob (258) OB+6; SP B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 74/38; WYP 135/190/250
Troll nizinny; ŁOWCA; POZ 4; CHAR chaot.zły, neutr.zły Pdośw. ŻYW 412; SF 352; ZR 62; SZ 82; INT 54; MD 82; UM 53; CH 99; PR 65; WI 48; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-64 2-82 3-78 4-59 5-59 6-126 7-126 8-116 9-101 10-126 Amg 0 BROŃ 1: Troll N. łapy ; bgl.97; TR 138; opzn. 4; SKUT 188 tn OB+24; SP S AT 2 BROŃ 2: Troll N. pysk ; bgl.87; TR 128; opzn. 5; SKUT 153 kł OB+6; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Glaz m. ; bgl.77; TR 118; opzn. 6; SKUT 288 ob (238) OB+6; SP B AT 1 ZBROJA: Skóra gruba ; OGR -, 1/2; OB bl./dal. 67/43; WYP 115/160/190	Troll nizinny; ŁOWCA; POZ 10; CHAR chaot.zły, neutr.zły Pdośw. ŻYW 490; SF 470; ZR 95; SZ 115; INT 75; MD 115; UM 80; CH 150; PR 110; WI 75; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-90 2-109 3-105 4-83 5-83 6-161 7-161 8-151 9-136 10-161 Amg 0 BROŃ 1: Troll N. łapy ; bgl.165; TR 221; opzn. 5; SKUT 267 tn OB+36; SP 2S AT 3 BROŃ 2: Troll N. pysk ; bgl.155; TR 211; opzn. 5; SKUT 214 kł OB+9; SP S AT 1 BROŃ 3: Glaz m. ; bgl.145; TR 201; opzn. 6; SKUT 417 ob (342) OB+9; SP 2B AT 1 ZBROJA: Futro ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 74/38; WYP 135/190/250

TRYTON BŁĘKITNY

RASA: Tryton błękitny; CHAR: każdy zły TYP: magiczny

WZROST :210-260; WAGA :120-170

ŻYW 350; SF 140; ZR 15; SZ 35; INT 40; MD 60; UM 45; CH 15; PR 15

SKÓRA: OB 20; WYP 20 KŁ ;60 TN; 100 OB

BIEGŁOŚCI :ZAPASY 15; TRÓJZĘBY 10

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 4: +20

WYGLĄD: Błękitny Tryton jest dużym, ogoniastym płazem o humanoidalnej postawie i kształcie. Odnacza się błękitnym, nagim, z reguły śliskim i mokrym od śluzu ciałem. Od nasady głowy aż do końca ogona przez grzbiet ciągnie się mu fioletowy fałd skórny w kształcie szeregu mięsistych półkoli. Głowa jego jest jaszczurczego kształtu. Nos jego jest fałdem skóry z dwoma otworami. Pysk ma krótki z uzębieniem nie przeznaczonym wyraźnie do gryzienia. Najczęściej poruszają się w toni wodnej wyginając swoje ciało na boki, w czym mogą przypominać płynące duże węży. Na lądzie są dość niezgrabne, jednak chodzą wyłącznie w pozycji pionowej, powłócząc lekko ogonem po ziemi. Dźwięki, które wydają przypominają w zasadzie różnie modulowany skrzek żabi. Potrafią też modulować dźwięki w innych językach.

TRYB ŻYCIA: Błękitne Trytony najczęściej tworzą elitą podmorskich społeczności o mniej lub bardziej hierarchicznych zależnościach, aczkolwiek wiele osobników pądzi też na pół samotniczy tryb życia. Najczęściej pądzą wieczorowy i ranny tryb życia. Tam, gdzie jest półmrok są w stanie być non stop aktywne. Istoty te z natury są drapieżnikami. W sytuacjach skrajnych są w stanie pożywiać się innymi pokarmami, albo zapadać w stan "letargu" objawiający się spowolnieniem funkcji życiowych. Tą właściwość mogą też wykorzystywać w dowolnym momencie, gdy temperatura spada poniżej zera. Jako żywe istoty potrafią żyć do 300 lat, choć dojrzałość osiągają już w wieku 30 lat. Pierwsze 15 lat swojego życia spędzają jednak pod postacią typowo wodnej larwy, która jest całkowicie uzależniona od społeczności dorosłych, aczkolwiek młode osobniki dość łatwo mogą przystosować się do swobodnego życia w toni wodnej.

Trytony te najczęściej prowadzą gromadny tryb życia. Ich ulubionym zajęciem są połowy ryb i innych stworzeń morskich za pomocą swoich wielkich trójzębów. Gromadnie potrafią nawet upolować dużego węża morskiego lub ... opanować kupiecki statek. Ulubionym ich zajęciem jest też dowodzenie oddziałami innych (to znaczy czarnych) trytonów w celu połowu niewolników. Ich społeczności lubią gromadzić cenne przedmioty i monety (aczkolwiek nie noszą ich ze sobą). Dość często zajmują się też handlem pojmanych przez siebie niewolników, których gromadzą w niedostępnych od strony łądu jaskiniach i grotach. Jako że w zasadzie nie posługują się magią, dość często pojmanych czarodziei, czy kleryków więżą i korzystają z ich zdolności np. w zamian za jedzenie lub skarby.

Jako naród są bardzo związane ze sobą, przeto w momencie, gdy dowiedzą się o jakiejś rzezi swych pobratyńców starają się zawsze zemścić się. W tym celu są w stanie nawet wywoływać istne wojny, szczególnie, że ich nocne wypadły w okolice portów czy nadmorskich wiosek uchodzą za bardzo krwawe i przerażające.

Pod względem zdolności do walki najczęściej traktuje się je jako wojowników i łowców. Niekiedy także spotykani są wśród nich półbogowie. Elitarne jednostki ich rycerstwa (poruszające się np. na delfinach) lub gwardii bardzo często służą inteligentnym potworom morskim lub różnym istotom o potężnej mocy.

WYSTĘPOWANIE: Jako istoty typowo morskie spotyka się je we wszystkich morzach i oceanach. Dość często ich małe grupki (1-5 osobników) lub na czele oddziałów Czarnych Trytonów (1-100 osobników) spotyka się niedaleko ucząszczanych szlaków wodnych, w pobliżu portów. Najczęściej w spotkanych grupach są prawie wyłącznie samce z poziomów 4-8, zaś na czele oddziałów spotyka się osobniki z poziomów 6-10.

Najczęściej zamieszkują wioski czarnych trytonów (pojedynczo) lub ich miasta (wtedy spotyka się je w większej ilości np. 5-500 osobników). Pojedyncze klany (5-50 osobników) można spotkać także we wszelkiego typu podwodnych budowlach lub zatopionych zamkach.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * wszystkie funkcje życiowe przystosowane do życia pod wodą (np. oddychanie przez skórą, rozmnażanie się pod wodą, doskonałe pływanie i nurkowanie)
- * nadnaturalna odporność na zimno i mróz (2x rzut + połowi rany z zimna)
- * widzenie w mroku (jak normalnie w świetle, aczkolwiek są wrażliwe na intensywne światło)
- * w wypadku zranienia bronią kutą odnoszą tylko połowę ran (z racji bardzo słabo rozwiniętego systemu nerwowego)



Tryton błękitny; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy zły Pdośw. ŻYW 380; SF 230; ZR 55; SZ 75; INT 65; MD 100; CH 45; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-66 2-85 3-42 4-75 5-40 6-81 7-81 8-81 9-81 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Tryt. B. Trójzab ; bgl.70; TR 98; opzn. 8; SKUT 147 kł OB+10; SP B AT 1 BROŃ 2: Zapasy ; bgl.75; TR 103; opzn. 5; SKUT OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 35/25; WYP 20/60/100	Tryton błękitny; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy zły Pdośw. ŻYW 448; SF 340; ZR 83; SZ 103; INT 81; MD 122; UM 86; CH 91; PR 91; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-89 2-108 3-64 4-96 5-61 6-113 7-113 8-113 9-113 10-98 Amg 0 BROŃ 1: Tryt. B. Trójzab ; bgl.128; TR 170; opzn. 8; SKUT 355 kł OB+30; SP S AT 1 BROŃ 2: Zapasy ; bgl.128; TR 170; opzn. 5; SKUT OB+36; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 83/53; WYP 20/60/100
Tryton błękitny; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy zły Pdośw. ŻYW 396; SF 250; ZR 61; SZ 81; INT 67; MD 104; UM 72; CH 57; PR 57; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-71 2-90 3-47 4-80 5-45 6-89 7-89 8-89 9-89 10-74 Amg 0 BROŃ 1: Tryt. B. Trójzab ; bgl.81; TR 112; opzn. 8; SKUT 242 kł OB+20; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Zapasy ; bgl.81; TR 112; opzn. 5; SKUT OB+24; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 51/31; WYP 20/60/100	Tryton błękitny; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy zły Pdośw. ŻYW 464; SF 360; ZR 89; SZ 109; INT 83; MD 126; UM 88; CH 103; PR 103; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-96 2-115 3-71 4-103 5-68 6-122 7-122 8-122 9-122 10-107 Amg 0 BROŃ 1: Tryt. B. Trójzab ; bgl.134; TR 178; opzn. 8; SKUT 360 kł OB+30; SP S AT 1 BROŃ 2: Zapasy ; bgl.134; TR 178; opzn. 5; SKUT OB+36; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 89/59; WYP 20/60/100
Tryton błękitny; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy zły Pdośw. ŻYW 412; SF 270; ZR 67; SZ 87; INT 69; MD 108; UM 74; CH 69; PR 69; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-78 2-97 3-54 4-87 5-52 6-98 7-98 8-98 9-98 10-83 Amg 0 BROŃ 1: Tryt. B. Trójzab ; bgl.97; TR 130; opzn. 8; SKUT 247 kł OB+20; SP S AT 1 BROŃ 2: Zapasy ; bgl.97; TR 130; opzn. 5; SKUT OB+24; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 57/37; WYP 20/60/100	Tryton błękitny; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy zły Pdośw. ŻYW 490; SF 400; ZR 100; SZ 120; INT 90; MD 135; UM 95; CH 120; PR 120; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-104 2-123 3-79 4-110 5-75 6-134 7-134 8-134 9-134 10-119 Amg 0 BROŃ 1: Tryt. B. Trójzab ; bgl.165; TR 215; opzn. 8; SKUT 370 kł OB+30; SP 2S AT 2 BROŃ 2: Zapasy ; bgl.165; TR 215; opzn. 5; SKUT OB+36; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 100/70; WYP 20/60/100

TRYTON CZARNY

RASA: Tryton czarny; CHAR: najczęściej zły TYP: humanoid
WZROST :160-210; WAGA :70-120
ŻYW 150; SF 40; ZR 15; SZ 15; INT 40; MD 40; UM 45; CH 15; PR 15
SKÓRA: OB 10; WYP 10 KŁ ;30 TN; 50 OB
BIEGŁOŚCI :ZAPASY 15; TRÓJZĘBY 10
PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 4: +20



WYGLĄD: Czarny tryton jest ogoniastym płazem o humanoidalnej postawie i kształcie. Odnacza się czarnym, nagim, z reguły śliskim i mokrym od śluzu ciałem. Od nasady głowy aż do końca ogona przez grzbiet ciągnie się mu fałd skórny w kształcie szeregu mięsistych półkoli. Głowa jego jest jaszczurczego kształtu. Nos jego jest fałdem skóry z dwoma otworami. Pysk ma krótki z uzębieniem nie przeznaczonym wyraźnie do gryzienia. Najczęściej poruszają się w toni wodnej wyginając swoje ciało na boki, w czym mogą przypominać pływające węże. Na lądzie są dość niezgrabne, jednak chodzą wyłącznie w pozycji pionowej, powłócząc lekko ogonem po ziemi. Dźwięki, które wydają przypominają w zasadzie różnie modulowany skrzek żabi.

TRYB ŻYCIA: Czarne Trytony najczęściej tworzą duże podmorskie społeczności o mniej lub bardziej hierarchicznych zależnościach, aczkolwiek wiele rodzin nie mogących się temu poddać jest wypędzana. Najczęściej pądzą wieczorowy i ranny tryb życia. Tam, gdzie jest półmrok są w stanie być non stop aktywne. Istoty te z natury są drapieżnikami. W sytuacjach skrajnych są w stanie pożywiać się innymi pokarmami, albo zapadać w stan "letargu" objawiający się spowolnieniem funkcji życiowych. Tą właściwość mogą też wykorzystywać w dowolnym momencie, gdy temperatura spada poniżej zera.

Jako żywe istoty potrafią żyć do 200 lat, choć dojrzałość osiągają już w wieku 20 lat. Pierwsze 10 lat swojego życia spędzają jednak pod postacią typowo wodnej larwy, która jest całkowicie uzależniona od społeczności dorosłych, aczkolwiek młode osobniki dość łatwo mogą przystosować się do swobodnego życia w toni wodnej.

Trytony te najczęściej prowadzą gromadny tryb życia. Ich ulubionym zajęciem są połowy ryb i innych stworzeń morskich za pomocą swoich trójzębów. Gromadnie potrafią nawet upolować dużego węża morskiego lub ... opanować kupiecki statek. Ich społeczności lubią gromadzić cenne przedmioty i monety (aczkolwiek nie noszą ich ze sobą). Dość często zajmują się też handlem pojmanych przez siebie niewolników, których gromadzą w niedostępnych od strony lądu jaskiniach i grotach. Jako że w zasadzie nie posługują się magią, dość często pojmanych czarodziei, czy kleryków więżą i korzystają z ich zdolności np. w zamian za jedzenie lub skarby.

Jako naród są bardzo związane ze sobą, przeto w momencie, gdy dowiedzą się o jakiejś rzezi swych pobratyńców starają się zawsze zemścić się.

Pod względem zdolności do walki najczęściej traktuje się je jako wojowników i łowców. Elitarne jednostki ich rycerstwa (poruszające się np. na delfinach) lub gwardii podlegają najczęściej błękitnym trytonom.

WYSTĘPOWANIE: Jako istoty typowo morskie spotyka się je we wszystkich morzach i oceanach. Dość często ich małe grupki (2-20 osobników) lub oddziały (1-100 osobników) spotyka się niedaleko ucząszczanych szlaków wodnych, w pobliżu portów. Najczęściej w tak spotkanych grupach są prawie wyłącznie samce z poziomów 4-6 pod dowództwem osobnika z około 8 poziomu lub jako eskorta błękitnego trytona (z poziomu 4-10).

Duże podmorskie społeczności typu wioski lub miasta spotyka się najczęściej w pobliżu pionowych ścian podwodnych skał, często przy tym wystających nad powierzchnię wody. Dobrze też by w takich podmorskich skałach znajdowały się jaskinie lub systemy grot. Niekiedy także zamieszkują wszelkiego typu podwodne budowle lub zatopione zamki (itp.). Społeczność zamieszkująca takie miejsca liczy najczęściej od 50 do 5000 osobników (z 0-14p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * wszystkie funkcje życiowe przystosowane do życia pod wodą (np. oddychanie przez skórą, rozmnażanie się pod wodą, doskonałe pływanie i nurkowanie)
- * nadnaturalna odporność na zimno i mróz (2x rzut + połowi rany z zimna)
- * śmiertelnie trująca skóra (w momencie ugryzienia i nieodparcia trucizny)
- * w wypadku zranienia bronią kłutą odnoszą tylko połowę ran (z racji bardzo słabo rozwiniętego systemu nerwowego)

Tryton czarny; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR najczęściej zły Pdośw. ŻYW 165; SF 115; ZR 55; SZ 55; INT 65; MD 80; UM 70; CH 45; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-53 2-70 3-29 4-62 5-27 6-48 7-48 8-48 9-48 10-33 Amg 0 BRON 1: Tryt. Trójzab ; bgl.70; TR 87; opżn. 5; SKUT 88 kł OB+11; SP B AT 1 BRON 2: Zapasy ; bgl.75; TR 92; opżn. 5; SKUT spec. OB+12; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 26/15; WYP 10/30/50	Tryton czarny; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR najczęściej zły Pdośw. ŻYW 199; SF 170; ZR 83; SZ 83; INT 81; MD 102; UM 86; CH 91; PR 91; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-92 3-50 4-82 5-47 6-71 7-71 8-71 9-71 10-56 Amg 0 BRON 1: Tryt. Trójzab ; bgl.128; TR 153; opżn. 5; SKUT 222 kł OB+33; SP S AT 2 BRON 2: Zapasy ; bgl.128; TR 153; opżn. 5; SKUT spec. OB+36; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 76/43; WYP 10/30/50
Tryton czarny; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR najczęściej zły Pdośw. ŻYW 173; SF 125; ZR 61; SZ 61; INT 67; MD 84; UM 72; CH 57; PR 57; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-58 2-75 3-34 4-67 5-32 6-54 7-54 8-54 9-54 10-39 Amg 0 BRON 1: Tryt. Trójzab ; bgl.81; TR 99; opżn. 5; SKUT 151 kł OB+22; SP 2B AT 1 BRON 2: Zapasy ; bgl.81; TR 99; opżn. 5; SKUT spec. OB+24; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 43/21; WYP 10/30/50	Tryton czarny; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR najczęściej zły Pdośw. ŻYW 214; SF 180; ZR 89; SZ 89; INT 83; MD 106; UM 88; CH 103; PR 103; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-81 2-98 3-56 4-88 5-53 6-79 7-79 8-79 9-79 10-64 Amg 0 BRON 1: Tryt. Trójzab ; bgl.134; TR 160; opżn. 5; SKUT 225 kł OB+33; SP S AT 2 BRON 2: Zapasy ; bgl.134; TR 160; opżn. 5; SKUT spec. OB+36; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 82/49; WYP 10/30/50
Tryton czarny; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR najczęściej zły Pdośw. ŻYW 181; SF 135; ZR 67; SZ 67; INT 69; MD 88; UM 74; CH 69; PR 69; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-64 2-81 3-40 4-73 5-38 6-61 7-61 8-61 9-61 10-46 Amg 0 BRON 1: Tryt. Trójzab ; bgl.97; TR 117; opżn. 5; SKUT 153 kł OB+22; SP S AT 2 BRON 2: Zapasy ; bgl.97; TR 117; opżn. 5; SKUT spec. OB+24; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 49/27; WYP 10/30/50	Tryton czarny; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR najczęściej zły Pdośw. ŻYW 240; SF 200; ZR 100; SZ 100; INT 90; MD 115; UM 95; CH 120; PR 120; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-89 2-106 3-64 4-95 5-60 6-89 7-89 8-89 9-89 10-74 Amg 0 BRON 1: Tryt. Trójzab ; bgl.165; TR 195; opżn. 5; SKUT 230 kł OB+33; SP 2S AT 3 BRON 2: Zapasy ; bgl.165; TR 195; opżn. 5; SKUT spec. OB+36; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 93/60; WYP 10/30/50

TYGRYS

RASA: Tygrys; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :160-290; WAGA :230-320

ŻYW 300; SF 180; ZR 60; SZ 55; INT 10; MD 10; UM 0; CH 30; PR 25

SKÓRA: OB 10; WYP 30 KŁ ;45 TN; 45 OB
BIEGŁOŚCI : PYSK 10 (SKUT 80kł, OB+10, uszk x3, opźn. 4sg);
ŁAPY 10 (skut. 100tn, OB+15, uszk. x2, opźn. 2sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +10 4: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Tygrys to jeden większych przedstawicieli ssaków z rodziny kotowatych. Posiadają dużą głowę o szerokim pysku. Ciało ich odznacza się krótkim tułowiem, osadzonym na grubych, wysokich odnóżach o wciąganych pazurach, i średniej długości ogonem. Sierść krótka, gładka (w chłodnych okolicach puszysta), w odcieniach od płowozółtego do brązowego z poprzecznymi, czarnymi pręgami. Spód biały, ogon czarno obrączkowany. Mocniej zbudowany samiec ma charakterystyczne ciemne "bokobrody".

TRYB ŻYCIA: Ma bardzo rozległe terytoria łowieckie i jak inne kotowate często w ukryciu czatuje na swe ofiary. Czołgając się bezszelestnie skrada się na taki dystans do swej ofiary, żeby dopaść ją paroma susami. Doskonale skacze i pływa, jednakże rzadko wchodzi na drzewa. Poluje najczęściej na kopytne, jednakże nie gardzi też innymi istotami (w tym i humanoidalnymi).

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej dżungle, puszcze, gęste lasy, zarośla bambusowe, zarośnięte brzegi rzek i wszelkiego rodzaju gęstwiny. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (0–8p.) lub parami (2–6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy łap dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). Uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej.
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub z wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %–owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.
- ✓ dodatkowe ataki tylnymi łapami, jeżeli zostaną obalone na plecy.
- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ krycie się w cieniu – umiejętność chowania się przed wzrokiem innych (np. czołgając się w wysokiej trawie) pomiędzy naturalnymi osłonami.



Tygrys; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 350; SF 280; ZR 100; SZ 95; INT 15; MD 20; UM 5; CH 55; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-47 2-38 3-28 4-61 5-26 6-83 7-83 8-93 9-78 10-83 Amg 0 BROŃ 1: Tygr. Pysk ; bgł.70; TR 108; opźn. 4; SKUT 110 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Tygr. Łapy ; bgł.70; TR 108; opźn. 2; SKUT 120 tn OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 65/60; WYP 30/45/45	Tygrys; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 430; SF 390; ZR 128; SZ 123; INT 31; MD 36; UM 15; CH 95; PR 90; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-70 2-60 3-50 4-82 5-47 6-117 7-117 8-127 9-112 10-117 Amg 0 BROŃ 1: Tygr. Pysk ; bgł.140; TR 191; opźn. 4; SKUT 217 kł OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Tygr. Łapy ; bgł.135; TR 186; opźn. 2; SKUT 247 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 103/88; WYP 30/45/45
Tygrys; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 370; SF 300; ZR 106; SZ 101; INT 17; MD 22; UM 5; CH 65; PR 60; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-43 3-33 4-66 5-31 6-92 7-92 8-102 9-87 10-92 Amg 0 BROŃ 1: Tygr. Pysk ; bgł.85; TR 125; opźn. 4; SKUT 155 kł OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Tygr. Łapy ; bgł.80; TR 120; opźn. 2; SKUT 175 tn OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 76/66; WYP 30/45/45	Tygrys; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 450; SF 410; ZR 134; SZ 129; INT 33; MD 38; UM 15; CH 105; PR 100; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-76 2-66 3-56 4-88 5-53 6-126 7-126 8-136 9-121 10-126 Amg 0 BROŃ 1: Tygr. Pysk ; bgł.150; TR 204; opźn. 4; SKUT 222 kł OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Tygr. Łapy ; bgł.145; TR 199; opźn. 2; SKUT 252 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 109/94; WYP 30/45/45
Tygrys; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 390; SF 320; ZR 112; SZ 107; INT 19; MD 24; UM 5; CH 75; PR 70; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-58 2-49 3-39 4-72 5-37 6-101 7-101 8-111 9-96 10-101 Amg 0 BROŃ 1: Tygr. Pysk ; bgł.95; TR 138; opźn. 4; SKUT 160 kł OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Tygr. Łapy ; bgł.90; TR 133; opźn. 2; SKUT 180 tn OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 82/72; WYP 30/45/45	Tygrys; PRZYWÓDCA STADA; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 480; SF 450; ZR 145; SZ 140; INT 40; MD 45; UM 20; CH 120; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-84 2-74 3-64 4-95 5-60 6-138 7-138 8-148 9-133 10-138 Amg 0 BROŃ 1: Tygr. Pysk ; bgł.185; TR 244; opźn. 4; SKUT 272 kł OB+20; SP 2S AT 1 BROŃ 2: Tygr. Łapy ; bgł.180; TR 239; opźn. 2; SKUT 312 tn OB+30; SP S AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 125/105; WYP 30/45/45

TYGRYS SZABLOŻĘBNY

RASA: Tygrys; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :300-400; WAGA :350-550

ŻYW 600; SF 300; ZR 50; SZ 65; INT 10; MD 15; UM 0; CH 40; PR 30

SKÓRA: OB 12; WYP 50 KŁ ;50 TN; 55 OB
BIEGŁOŚCI : PYSK 10 (SKUT 120kł, OB+10, uszk x3, opżn. 5sg);
ŁAPY 10 (skut. 95tn, OB+15, uszk. x2, opżn. 3sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +10 4: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Tygrys szabłożeńny to prastary przedstawiciel ssaków z rodziny kotowatych. Posiadają dużą głowę o szerokim pysku i niezwykle wielkimi górnymi kłami. Mała dolna żuchwa, dzięki specyficznej budowie może odchyłać się niemal pod kątem prostym do czaszki. Ciało ich odznacza się krótkim tułowiem, osadzonym na grubych, wysokich odnóżach o wciąganych pazurach, i krótkim ogonem. Sierść krótka, puszysta, w odcieniach od płowżółtego do brązowego z wieloma ciemnymi podłużnymi pasami. Mocniej zbudowany samiec ma charakterystyczne ciemne "bokobrody".

TRYB ŻYCIA: Dzień najczęściej spędza wylegując się na słońcu w obrębie swego legowiska. Nie podejmując nigdy dalszych wypraw poluje pojedynczo lub parami na określonym terenie łowieckim, znajdującym się najczęściej w pobliżu wody i skał. Głównym celem polowań są duże zwierzęta (szczególnie kopytne) i mniejsze monstra. Jego ofiarami dość łatwo stają się także pojedyncze grupki ludzi i innych istot humanoidalnych. Najczęściej na swą zdobycz polują z zasadzki (skaczą z wierzchołków skał), ew. wykorzystują swą zdolność cichego podkradania się.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej tereny pagórkowate i górskie, rzadziej spotykane są na skrajach puszczy i lasów. Za kryjówki najczęściej obierają sobie odkryte wykroty, jasne jaskinie i różne rozpadliny. Spotyka się je najczęściej pojedynczo (0–8p.) lub parami (2–6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy łap dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). Uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub z wysokości) spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania
- ✓ dodatkowe ataki tylnymi łapami, jeżeli zostaną obalone na plecy
- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej)



Tygrys szabłożeńny; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 675; SF 400; ZR 90; SZ 105; INT 15; MD 25; UM 5; CH 65; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-54 3-44 4-77 5-42 6-127 7-127 8-137 9-122 10-127 Amg 0 BROŃ 1: Tygr. Sz. Pysk ; bgł.70; TR 119; opżn. 5; SKUT 160 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Tygr. Sz. Łapy ; bgł.70; TR 119; opżn. 3; SKUT 147 tn OB+7; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 57/52; WYP 50/50/55	Tygrys szabłożeńny; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 795; SF 510; ZR 118; SZ 133; INT 31; MD 41; UM 15; CH 105; PR 95; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-87 2-78 3-67 4-99 5-64 6-165 7-165 8-175 9-160 10-165 Amg 0 BROŃ 1: Tygr. Sz. Pysk ; bgł.140; TR 202; opżn. 5; SKUT 307 kł OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Tygr. Sz. Łapy ; bgł.135; TR 197; opżn. 3; SKUT 269 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 95/80; WYP 50/50/55
Tygrys szabłożeńny; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 705; SF 420; ZR 96; SZ 111; INT 17; MD 27; UM 5; CH 75; PR 65; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-59 3-49 4-82 5-47 6-137 7-137 8-147 9-132 10-137 Amg 0 BROŃ 1: Tygr. Sz. Pysk ; bgł.85; TR 136; opżn. 5; SKUT 225 kł OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Tygr. Sz. Łapy ; bgł.80; TR 131; opżn. 3; SKUT 200 tn OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 68/58; WYP 50/50/55	Tygrys szabłożeńny; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 825; SF 530; ZR 124; SZ 139; INT 33; MD 43; UM 15; CH 115; PR 105; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-94 2-85 3-74 4-106 5-71 6-175 7-175 8-185 9-170 10-175 Amg 0 BROŃ 1: Tygr. Sz. Pysk ; bgł.150; TR 215; opżn. 5; SKUT 312 kł OB+15; SP S AT 1 BROŃ 2: Tygr. Sz. Łapy ; bgł.145; TR 210; opżn. 3; SKUT 274 tn OB+22; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 101/86; WYP 50/50/55
Tygrys szabłożeńny; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 735; SF 440; ZR 102; SZ 117; INT 19; MD 29; UM 5; CH 85; PR 75; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-66 3-56 4-89 5-54 6-147 7-147 8-157 9-142 10-147 Amg 0 BROŃ 1: Tygr. Sz. Pysk ; bgł.95; TR 149; opżn. 5; SKUT 230 kł OB+10; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Tygr. Sz. Łapy ; bgł.90; TR 144; opżn. 3; SKUT 205 tn OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 74/64; WYP 50/50/55	Tygrys szabłożeńny; PRZYWÓDCA STADA; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 870; SF 570; ZR 135; SZ 150; INT 40; MD 50; UM 20; CH 130; PR 120; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-102 2-93 3-82 4-113 5-78 6-189 7-189 8-199 9-184 10-189 Amg 0 BROŃ 1: Tygr. Sz. Pysk ; bgł.185; TR 255; opżn. 5; SKUT 382 kł OB+20; SP 2S AT 1 BROŃ 2: Tygr. Sz. Łapy ; bgł.180; TR 250; opżn. 3; SKUT 332 tn OB+30; SP S AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 117/97; WYP 50/50/55

URUK HAI

RASA: Uruk-hai; CHAR: przeważnie praw.zły TYP: humanoid

WZROST :180-230; WAGA :80-130

ŻYW 150; SF 100; ZR 30; SZ 40; INT 40; MD 60; UM 10; CH 40; PR 25

SKÓRA: OB 5; WYP 20 KŁ ;20 TN; 20 OB

BIEGŁOŚCI :SZABLE 10; ŁUKI REFLEKSYJNE 10; MIECZE 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 2: +20 3: +10 4: +10 6: +10

WYGLĄD: Uruk-hai zewnętrznie różnią się od innych orków wielkością i masowością ciała. Do szczególnych cech tej rasy należy zaliczyć oczy głębiej osadzone w oczodołach niż u innych ras, oraz podbródek, który wraz ze szczękami jest wysunięty lekko do przodu. Wyglądem najczęściej przypominają swych mniejszych pobratymców (tak samo mają ciemnej karnacji ciało, podobne twarze i także chodzą na lekko ugiętych w kolanach nogach). Cechą wyróżniającą ich jest sztywna, twarda (choć elastyczna) skóra. Po dłuższym przyglądaniu się jej widać, jednakże, że jest żywa, a pod nią zachodzi bardzo intensywny metabolizm.

TRYB ŻYCIA: Ulubione zajęcie uruk-hai to sprawowanie władzy. W wolnych chwilach zajmują się też wojaczką i czczeniem swego boga Katana (Kartana). Dzisiejsze orki wyniosłe to typowa szlachta. Posiadają liczne majątki ziemskie. Oddane są one w dzierżawę najczęściej innym rasom.

Uzyskane pieniądze uruk-hai przeznaczają na prowadzenie dość wyniosłego, jednak nie hulaszczego trybu życia. Odznaczają się też

cechami, które częściowo pomagają im władać. Po pierwsze są fanatykami

swego boga, a przy tym tolerują inne wyznania. Po drugie są bardzo

zdyscyplinowani i mało wymagający, jeśli chodzi o warunki bytu. Po trzecie cechuje je ogromna więź krwi. Oznacza to, że nigdy nie odmówią pomocy swemu pobratymcy i nigdy też nie współpracują z obcymi przeciwko swojej rasie. Uruk-hai żyją najczęściej w licznych, miejskich społecznościach. Rodziny zakładają dość rzadko i to najczęściej w dość późnym wieku. Ze względu na zwyczaj opiekowania się kobietami i dziećmi zmarłych towarzyszy dość popularny jest u nich system haremowy. W takim jednak wypadku pierwsza żona dzierży bezwzględna władzę w domu. Dorosli uruk-hai najczęściej tworzą bardzo zdyscyplinowane oddziały gwardii. Ich zadaniem jest obrona strategicznych miejsc, sądownictwo, pomoc militarna w wypadku zagrożenia poddanych i zbieranie wszelkich podatków od słabszych ras. Te ostatnie zbierane są najczęściej pod postacią żywności lub wyrobów rzemieślniczych, z tym, że rzadko kiedy egzekwowane są, jeśli podatnicy znajdują się w trudnej sytuacji materialnej lub dopiero zaczynają. Od niepamiętnych czasów władzę wśród nich sprawuje niezmiernie liczna rodzina Katanów. Ich bogactwo, polityczne powiązania, dostęp do wszelkich szkoleń, a często i półboskie cechy sprawiają, że niekiedy wystarczy samo imię, by wywołać strach we wrogach. Żyją do 100 lat. Wielu jednak z nich, którzy doszli na wyżyny władzy stara je sobie przedłużyć. Najczęściej spotykani są jako gwardziści, rycerze i klerycy. Bardzo rzadko spotyka się wśród nich profesje. Mimo to w praktyce tylko jako czarodziei nie spotyka się wśród nich powyżej 10 POZ. W niektórych dobrze strzeżonych świątyniach Katana znajdują się wielotomowe magiczne księgi, zwane Księgami sekretów rasy uruk-hai. W każdej z nich opisane są słabsze i mocniejsze strony tej rasy, oraz poszczególne sekrety. Najbardziej znany opisuje co należy uczynić, aby zostać półbogiem mimo, że wcześniej zostało się wyszkolonym w innej profesji. W innym tomie podany jest sekret jak posługiwać się łukami refleksyjnymi, aby ich minimalna SF użycia była zmniejszona o połowę.

HISTORIA RASY:

Orki wyniosłe nazwę zawdzięczają swemu zamiłowaniu do władzy. W ich rodzimym języku brzmi ona uruk-hai. Jak głoszą mity rasa ta nie powstała w tym świecie. Podług podań zachowanych w prastarych elfich księgach początek rasie dała grupa wielkich orków ściągniętych magicznie przez jakieś bóstwo na Orchę. Od zwykłych orków różniły się one znacznie wielkością, siłą i swymi krwiożerczymi upodobaniami. Mimo swej małej liczebności rasa ta przetrwała. Do dziś jednak astrologowie stawiają sobie pytanie: czemu tak wszechpotężne siły jak bogowie i strażnicy równowagi – bezimienni dopuścili do zaistnienia rasy, która zmieniła bieg historii w tym świecie. Początkowo nic nie sugerowało wydarzeń, które przyczyniły się do do powstania hegemonii uruków. Na Orchę panowały reptillioni, a orki i uruki mieszkaly w jaskiniach lub mrocznych puszczach. Mijały wieki. Dzięki swej ogromnej rozrodczości (na jedną samicę z reguły przypada kilkanaście dzieci) zarówno orki, jak i uruki zaczęły być przeważającą liczebnie siłą. Zaczęło też stopniowo brakować jedzenia. Wielu z nich przypląciło to głodową śmiercią lub przejściem na kanibalizm. Dzięki tym ostatnim powstała wyspecjalizowana w "orkożerstwie" rasa orkonów. Mimo złych warunków bytu orki nie były jednak w stanie przeciwstawić się kontrolującym wszystko armiom reptillionom. Dysponowały one bowiem formacjami jeźdźców antarów. Te pancerne oddziały były w stanie "przejąć" po dowolnej grupie wrogich wojsk. Nie mogła się im przeciwstawić żadna regularna armia istniejąca w tych czasach. W pierwszym dniu transu kartana wydarzyły się jednak 3 przedziwne rzeczy. Po pierwsze wśród antarów zaczęła panować nieuleczalna, śmiertelna zaraza. Wojska reptillionie tym samym straciły swą "jazzę". Po drugie w śród uruków narodziło się dziecko o nadprzyrodzonych cechach. Dano mu przydomek Kartan. W miarę jego wzrostu okazywało się, że posiada ono więcej zdolności nadnaturalnych niż było w jego rodzinie przez ponad tysiąc lat. Po trzecie elfi astrologowie przepowiedzieli niesamowitą koniunkcję dla orków i upadek reptillionów. Od tego czasu przestali się zajmować astrologią, bojąc się, że mogli by jeszcze wywróżyć zagładę swej rasy. Mijały lata. Reptillioni opanowały zarazę, jednak na wiele lat ich elitarne rycerstwo musiało zejść na "ziemię". Młody Kartan dorósł i został gwardzistą. W śród orków zaczęły pojawiać się wieści, że oto nastąpił wiek w którym przejmą dziedzictwo tego świata. Nastąpił tak zwany spokojny wiek. Reptillioni powoli przestawali się na nowe sposoby walki. Orki w tym czasie przygotowywały broń i trenowały się w niej pod kierownictwem elfów. Tych ostatnich polubiły od czasu, gdy ogłosili swą wielką przepowiednię. W tym czasie Kartan mimo byciem już gwardzistą opracował sposób na zostanie półbogiem. Po kilku latach wprowadził to w czyn, ogłosił się świętym przywódcą wszystkich orków i przyjął imię Katan. Wybuchła wojna. Miała ona bardzo ciekawy przebieg. W niej bowiem bywały okresy, gdy reptillioni i orki walczyły ze sobą, jak i okresy, gdy ze sobą współpracowały. Dziwne w niej było też to, że mimo iż orki posiadały kilkakrotnie liczebną przewagę nie wygrały żadnej wielkiej bitwy. Najdziwniejsze też było to, że mimo dotkliwych porażek w bitwach rasa ta zwyciężyła. Święta (dla orków) wojna trwała ponad 55 lat. W jej trakcie doszło do wielkich zmian. Orki i uruki musiały przyzwycząić się do dziennego światła i miejskich budowli. Reptillioni po utracie swych posiadłości zaczęły urządzać się u wylotu dawnych orkowych siedzib. W tym też czasie doszło do podziału wśród uruków. Na początku od nich oddzieliła się wroga wszystkim grupa orków książęcych (uruk-tan). Rozpełzła się ona po świecie zakładając swe kolonie w wielu miejscach (np. na Wyspie Włóczki). W dzisiejszych czasach liczniejsi są już właściwie tylko na niektórych wyspach Archipelagu Pajęczego. Kilkadziesiąt lat później od uruków odłączyły się uruk-tar i uruk-jar. Klany te głoszą swoiste poglądy i z racji swych możliwości budzą uznanie innych orków. Przy Katanie pozostały wszystkie typowe orki i większość uruków. Ci ostatni wierni swemu bogowi otrzymali nazwę uruk-hai.

Kilka wieków pokoju, jaki nastał po Świętej Wojnie pozwoliło urukom opanować Archipelagi. Elitarne armie pod wodzą samego



Katana zdobywały każdą większą wyspę. Nic nie mogło oprzeć się zalewowi orkowych wojowników. Nie wszyscy jednak nawet chcieli walczyć. Katan zadowalał się prawnym podporządkowaniem tubylców i poza najbardziej ekstremalnymi sytuacjami nigdy nie eksterminował przeciwników. Ba, pozostawiał im nawet ich posiadłości i przywileje. Na każdym zdobytym archipelagu władzę przejmował jeden z rodzonych braci Katana. Jedynie gdy ich zabrakło na ostatnim z nich (Pajęczym) osadził on swą jedyną siostrę (Grarhe). Archipelag Centralny zostawił dla siebie. Po kilkuset latach okazało się, że władza uruków przyjęła się na wszystkich Archipelagach (po części wyjątkiem jest Archipelag Pajęczy, ale to już inna historia). Uruk-hai nadal zachowują swoje łagodne i protekcyjne rządy, a inne rasy w zamian nie za często starają się wyzwolić spod ich panowania. Po wielu tysiącach tak też utrzymało się do dzisiaj. Na zakończenie warto by przytoczyć pewną legendę. Mówi ona, że gdy po prawie tysiącu lat życia i panowania Katan zostawał bogiem, uczynił on coś wyjątkowego dla swojej rasy. Po wielu latach okazało się, że część jego mocy aktywnie wspierał uruki. Od tej pory każdy członek tej rasy rodzi się ze zdolnością zwaną potocznie słabą regeneracją. Koniec legendy mówią jednak że prawdopodobnie z tego powodu nie wolno mu już zstąpić na Orchię.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują większość miast na podległych sobie terenach, aczkolwiek zawsze stanowią nieduży procent ich mieszkańców. Często ich oddziały lub armie spotyka się jako elitarną obsadę twierdz i innych warowni (a nawet bogatszych wiosek). Państwa Katanów sprawują kontrolę nad wszelkimi centralnymi częściami dziewięciu z dziesięciu archipelagów znajdujących się na półkuli zachodniej Orchii (nie zdołali nigdy opanować jedynie archipelagu pajęczego). Od niepamiętnych czasów władzę wśród nich sprawuje niezmiernie liczna rodzina Katanów. Ich bogactwo, polityczne powiązania, dostęp do wszelkich szkoleń, a często i półbolskie cechy sprawiają, że niekiedy wystarczy samo ich imię, by wywołać strach we wrogach.

* Małe grupy tworzą najczęściej 5 lub 10 osobowe oddziały gwardzistów (4–poziomowych) z dowodzącymi nimi szefem (6–8 poziom, niekiedy nawet 10).

** Do obrony miast, grodów, czy do rozstrzygania bitew służą 100 osobowe formacje gwardzistów, składające się najczęściej z 4–to poziomowych Uruk-Hai (i z kilku dowódców 6–12p.).

*** Podczas większych kampanii Uruk-Hai tworzą też armie weteranów (8–poziomowych czy jak w przypadku stolic nawet 12–poziomowych), natomiast do obrony domostw zostawiają liczne rzesze 0–poziomowych żołnierzy.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ infrawizja (1/10 SZ%)

✓ Regeneracja ciała (lekkich ran) w wysokości 5 ran na rundę, aczkolwiek tylko do momentu osiągnięcia agonii (którą automatycznie zatrzymuje, o ile nie wywołały jej "poważne" rany).

Uruk-hai; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR przeważnie praw.zły Pdośw. ZYW 165; SF 175; ZR 70; SZ 80; INT 65; MD 100; UM 35; CH 70; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-45 2-74 3-41 4-54 5-29 6-64 7-54 8-54 9-54 10-39 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.70; TR 94; opżn. 5; SKUT 83 kl 128 tn OB+7; SP B AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. C ; bgl.60; TR 84; opżn. 6; SKUT (113) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Kindżał ; bgl.60; TR 84; opżn. 2; SKUT 68 kl 78 tn OB+4; SP B AT 2 ZBROJA: Łusk.-met. Typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 75/68; WYP 120/160/110	Uruk-hai; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR przeważnie praw.zły Pdośw. ZYW 199; SF 260; ZR 98; SZ 108; INT 81; MD 122; UM 51; CH 116; PR 101; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-67 2-96 3-62 4-74 5-49 6-90 7-80 8-80 9-80 10-65 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.128; TR 163; opżn. 5; SKUT 185 kl 320 tn OB+21; SP S AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. C ; bgl.113; TR 148; opżn. 6; SKUT (205) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Kindżał ; bgl.108; TR 143; opżn. 2; SKUT 115 kl 135 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Łusk.-met. C. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 107/86; WYP 135/180/130
Uruk-hai; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR przeważnie praw.zły Pdośw. ZYW 173; SF 185; ZR 76; SZ 86; INT 67; MD 104; UM 37; CH 82; PR 67; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-50 2-79 3-46 4-59 5-34 6-70 7-60 8-60 9-60 10-45 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.81; TR 107; opżn. 5; SKUT 126 kl 216 tn OB+14; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. C ; bgl.66; TR 92; opżn. 6; SKUT (116) OB+0; SP B AT 1 BROŃ 3: Kindżał ; bgl.71; TR 95; opżn. 2; SKUT 68 kl 78 tn OB+4; SP B AT 2 ZBROJA: Łusk.-met. Typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 82/68; WYP 120/160/110	Uruk-hai; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR przeważnie praw.zły Pdośw. ZYW 214; SF 280; ZR 104; SZ 114; INT 83; MD 126; UM 53; CH 128; PR 113; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-73 2-102 3-68 4-80 5-55 6-99 7-89 8-89 9-89 10-74 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.134; TR 172; opżn. 5; SKUT 190 kl 325 tn OB+21; SP S AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. C ; bgl.119; TR 157; opżn. 6; SKUT (210) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Kindżał ; bgl.114; TR 152; opżn. 2; SKUT 120 kl 140 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Łusk.-met. Miar. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 107/86; WYP 145/190/130
Uruk-hai; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR przeważnie praw.zły Pdośw. ZYW 181; SF 195; ZR 82; SZ 92; INT 69; MD 108; UM 39; CH 94; PR 79; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-56 2-85 3-52 4-65 5-40 6-77 7-67 8-67 9-67 10-52 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.97; TR 124; opżn. 5; SKUT 128 kl 218 tn OB+14; SP S AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. C ; bgl.82; TR 109; opżn. 6; SKUT (188) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Kindżał ; bgl.77; TR 104; opżn. 2; SKUT 98 kl 118 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Łusk.-met. C. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 97/83; WYP 135/180/130	Uruk-hai; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR przeważnie praw.zły Pdośw. ZYW 240; SF 320; ZR 115; SZ 125; INT 90; MD 135; UM 60; CH 145; PR 130; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-81 2-110 3-76 4-87 5-62 6-111 7-101 8-101 9-101 10-86 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.165; TR 208; opżn. 5; SKUT 200 kl 335 tn OB+21; SP 2S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. C ; bgl.150; TR 193; opżn. 6; SKUT (290) OB+0; SP S AT 1 BROŃ 3: Kindżał ; bgl.145; TR 188; opżn. 2; SKUT 155 kl 185 tn OB+12; SP 2B AT 3 ZBROJA: Łusk.-met. Miar. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 107/86; WYP 145/190/130

Uruk-hai; RYCERZ; POZ 0; CHAR przeważnie praw.zły Pdośw. ZYW 175; SF 175; ZR 70; SZ 70; INT 65; MD 90; UM 35; CH 90; PR 75; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-45 2-73 3-43 4-64 5-29 6-50 7-65 8-55 9-55 10-40 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.75; TR 99; opżn. 5; SKUT 83 kl 128 tn OB+7; SP B AT 1 BROŃ 2: Lanca c. ; bgl.65; TR 89; opżn. 4; SKUT 108 kl OB+3; SP B AT 1 BROŃ 3: Espadon ; bgl.70; TR 94; opżn. 7; SKUT 103 kl 143 tn OB+11; SP B AT 1 ZBROJA: Płaszczyn. Typ. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 101/94; WYP 145/190/155	Uruk-hai; RYCERZ; POZ 6; CHAR przeważnie praw.zły Pdośw. ZYW 218; SF 248; ZR 98; SZ 98; INT 81; MD 112; UM 45; CH 142; PR 121; WI 62; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-68 2-96 3-66 4-85 5-50 6-76 7-91 8-81 9-81 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.139; TR 173; opżn. 5; SKUT 182 kl 317 tn OB+21; SP S AT 1 BROŃ 2: Lanca c. ; bgl.124; TR 158; opżn. 4; SKUT 192 kl OB+6; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Espadon ; bgl.124; TR 158; opżn. 7; SKUT 182 kl 262 tn OB+22; SP B AT 1 ZBROJA: Płyt typ. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/4 , 1/3; OB bl./dal. 128/107; WYP 165/210/170
Uruk-hai; RYCERZ; POZ 2; CHAR przeważnie praw.zły Pdośw. ZYW 183; SF 183; ZR 76; SZ 76; INT 67; MD 94; UM 35; CH 104; PR 87; WI 44; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-51 2-79 3-49 4-70 5-35 6-56 7-71 8-61 9-61 10-46 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.88; TR 113; opżn. 5; SKUT 125 kl 215 tn OB+14; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Lanca c. ; bgl.73; TR 98; opżn. 4; SKUT 110 kl OB+3; SP B AT 1 BROŃ 3: Espadon ; bgl.83; TR 107; opżn. 7; SKUT 163 kl 243 tn OB+22; SP B AT 1 ZBROJA: Płaszczyn. C. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/4; OB bl./dal. 115/101; WYP 145/200/160	Uruk-hai; RYCERZ; POZ 8; CHAR przeważnie praw.zły Pdośw. ZYW 234; SF 264; ZR 104; SZ 104; INT 83; MD 116; UM 45; CH 156; PR 133; WI 66; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-74 2-102 3-72 4-91 5-56 6-84 7-99 8-89 9-89 10-74 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.147; TR 183; opżn. 5; SKUT 186 kl 321 tn OB+21; SP S AT 1 BROŃ 2: Lanca c. ; bgl.132; TR 168; opżn. 4; SKUT 261 kl OB+9; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Espadon ; bgl.132; TR 168; opżn. 7; SKUT 246 kl 366 tn OB+33; SP B AT 1 ZBROJA: Płyt. C. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/4 , 1/4; OB bl./dal. 140/119; WYP 185/230/190
Uruk-hai; RYCERZ; POZ 4; CHAR przeważnie praw.zły Pdośw. ZYW 191; SF 191; ZR 82; SZ 82; INT 69; MD 98; UM 35; CH 118; PR 99; WI 48; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-57 2-85 3-55 4-76 5-41 6-63 7-78 8-68 9-68 10-53 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.106; TR 133; opżn. 5; SKUT 127 kl 217 tn OB+14; SP S AT 1 BROŃ 2: Lanca c. ; bgl.91; TR 118; opżn. 4; SKUT 177 kl OB+6; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Espadon ; bgl.91; TR 118; opżn. 7; SKUT 167 kl 247 tn OB+22; SP B AT 1 ZBROJA: Płaszczyn. C. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/3 , 1/4; OB bl./dal. 117/103; WYP 145/200/160	Uruk-hai; RYCERZ; POZ 10; CHAR przeważnie praw.zły Pdośw. ZYW 260; SF 330; ZR 115; SZ 115; INT 90; MD 125; UM 50; CH 175; PR 150; WI 75; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-83 2-111 3-81 4-99 5-64 6-99 7-114 8-104 9-104 10-89 Amg 0 BROŃ 1: Szabla c. ; bgl.195; TR 239; opżn. 5; SKUT 242 kl 422 tn OB+28; SP 2S AT 2 BROŃ 2: Lanca c. ; bgl.180; TR 224; opżn. 4; SKUT 342 kl OB+12; SP S AT 2 BROŃ 3: Espadon ; bgl.180; TR 224; opżn. 7; SKUT 322 kl 482 tn OB+44; SP 2B AT 1 ZBROJA: Płyt. Miar. ; T. Ryc. Typ. OGR 1/4 , 1/3; OB bl./dal. 166/138; WYP 205/250/210

URUK-TAN

RASA: Uruk-tan; CHAR: każdy zły (rzadko chaotyczny) TYP: humanoid

WZROST :190-240; WAGA :90-110

ŻYW 190; SF 125; ZR 35; SZ 40; INT 65; MD 50; UM 35; CH 45; PR 40

SKÓRA: OB 7; WYP 20 KŁ; 20 TN; 25 OB

BIEGŁOŚCI :SZLAPARY 10; NOŻE 10; ŁUKI REFLEKSYJNE 5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 2: +20 4: +20 5: +10

WYGLĄD: Orki książęce odróżnia od pozostałych orków wysoki wzrost i masywna budowa ciała. Ich rysy są łagodniejsze i bardziej harmonijne od innych orków, a ich sposób poruszania, nieco taneczny i pełen gracji, przypomina trochę... elfi. Karnację skóry mają najciemniejszą spośród orków.

TRYB ŻYCIA: W okresie swej największej potęgi, Uruk-tan przez większość czasu oddawali się studiowaniu mrocznej magii (ze szczególnym uwzględnieniem demonologii), bądź treningowi walki. Cechą charakterystyczną tej rasy, będącą prawdopodobnie dziedzictwem Czarnych Czasów, jest umiejętność nauczania się przez jej przedstawicieli trzech profesji: czarnoksiężnika, zabójcy i łowcy, oraz pełnego wykorzystywania wszystkich cech każdej z nich. Orki książęce były postrzegane jako żądni krwi, władzy i potęgi magicznej psychopaci, których nienawiść do innych ras równa była tylko ich przeświadczeniu o własnej wyższości. Ich społeczeństwo, z początku o charakterze plemiennym - rodowym, stało się za czasów potęgi Daranan kastowe, ze ściśle przestrzeganymi zależnościami i układem stosunków społecznych. Orki książęce nigdy nie były zbyt płodne. Kobiety rodziły w ciągu swego życia średnio dwoje - troje dzieci, co w porównaniu do innych orków było raczej mierną ilością. W szczytowym okresie państwa Daranan zamieszkane było przez około 520 000 tys. przedstawicieli tej rasy. Szacuje się, że z wielkiego pogromu ocalało około 2 500 Uruk-tan - w większości byli to osobnicy mieszkający na peryferiach Daranan, w rozproszonych siedzibach.

WYSTĘPOWANIE: Obecnie nie występują na Półkuli Północnej żadne zorganizowane grupy osadnicze Uruk-tan.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* infrawizja 1\10 SZ;

* słaba regeneracja ciała - w każdej rundzie ich organizm potrafi zaleczyć 5 obrażeń. Regeneracja ta nie działa na tzw. "poważne" rany. Przestaje ona także działać w momencie gdy postać znajdzie się w stanie fizycznego paraliżu lub w agonii. Tą ostatnią automatycznie ona zatrzymuje, o ile nie wywołały jej obrażenia analogiczne do "poważnych".

* 20% populacji posiada wrodzoną "Aurę zła", która działa, jak "Emanacja zła" Czarnego Rycerza

* magiczna bariera odpornościowa - wszelkie magiczne efekty raniące są zmniejszane o 20 pkt. obrażeń - nie dotyczy to raniących efektów czynników naturalnych wywołanych magicznie

* 45% populacji posiada wrodzoną odporność na trucizny, dającą dodatkowy rzut obronny na połowę odp. nr 6, jeśli pierwszy był nieudany

HISTORIA: Podobnie jak w przypadku pozostałych "podras" orkowych (Uruk-hai, Uruk-jar, Uruk-tar), nie jest do końca jasne w jaki sposób Uruk-tan pojawili się na Orchii. Nazwa ta oznacza "orki książęce", co wynika z ich niezwykłej, jak na orki, urody. Jest to jednak jedynie pozorne piękno - przedstawiciele tej rasy są najbardziej morderczą, szowinistyczną i złowrogą grupą orków, jaka kiedykolwiek istniała.

Dawno temu, jeszcze w Czarnych Czasach, Uruk-tan stanowili jednolite plemię, tworzące w miarę spójny, jak na owe czasy, organizm polityczny. Jak wszystkie orki, byli na początku koczownikami - dopiero później stali się ludem osiadłym. Zawsze jednak ich społeczność zorganizowana była w hierarchiczne struktury rodowe, których przywódcy mieli nad swoimi podwładnymi władzę absolutną. W takich społecznościach ważną rolę na początku pełnili szamani, którzy byli strażnikami i powiernikami animistycznych wierzeń orków książęcych. Istniało dziewięć autonomicznych szczepów Uruk-tan. Każdy szczep rządził się własnymi prawami. Wódz szczepu dzierżył najwyższą władzę, chociaż do pomocy miał wigenrath - Radę Doradczą, składającą się z jedenastu członków szczepu. Dziesięciu członków Rady powoływał wódz w porozumieniu z najwyższym szamanem szczepu. Jedenastym członkiem był ów szaman. Na czas wojny wszystkie dziewięć szczepów łączyło się w jedną armię, na której czele stawał khoerthann - zwyczajowo był nim jeden z wodzów poszczególnych szczepów. Pozostali wodzowie pełnili rolę generałów, a wraz z khoerthann'em tworzyli oberath - Radę Dowódczą.

Od czasu zetknięcia się z innymi rasami, wśród orków książęcych narastało poczucie własnej wyższości. Jednocześnie uważali się oni za absolutną elitę wśród pozostałych orków, z którymi utrzymywali raczej chłodne stosunki. Stosunkowo rzadko mieli okazję spotykać przedstawicieli Uruk-hai, którzy zamieszkiwali inne terytoria, więc obie rasy nie znały się nawzajem zbyt dobrze. To, jak się później okazało, było powodem, że Kartan objął swym planem zjednoczenia orków przeciwko reptillionom także orki książęce - czego później żałował i co ostatecznie zaowocowało wojną domową i próbą eksterminacji (nie do końca udaną) Uruk-tan, czego pozostałością są obecnie ruiny na wyspie Togor-Can.

Siła Uruk-tan była zarazem ich słabością. Rasa ta została obdarzona wysokimi umiejętnościami magicznymi. Stojąc jednak na jeszcze dość niskim poziomie rozwoju cywilizacyjnego stała się podatna na wpływ zła, ku któremu zresztą zawsze miała podświadome skłonności. I oto pewnego razu spoczął na orkach książęcych badawczy wzrok Balamora. Ów arcydemon, którego okres panowania zwany jest Czarnymi Czasami, chciał zniewolić wszystkie rozumne rasy świata. Spoglądając na Uruk-tan zrozumiał, że lud ten może stać się jego znakomitym narzędziem. "Zaopiekował" się więc nim, a orki książęce dały się łatwo zwieść obietnicom wielkiej potęgi i przyjęły jego mroczny protektorat (lub też, jak kto woli, jarzmo niewolnictwa). Stało się to na krótko przed zniszczeniem Balamora, toteż nie popadły całkowicie w jego niewolę i nie zostały zniszczone jak wiele z jego sług. Stały się raczej nasieniem zła, które wykiełkować miało dużo, dużo później, w otoczeniu zła innej natury.

Wiele mrocznych umiejętności zaszczerpił Balamor w orkach książęcych. Przyczyniły się one niewątpliwie do rozwoju tej rasy. Na szczególną uwagę zasługuje zamiłowanie do czarnej magii, połączone z ogromnymi, wrodzonymi zdolnościami magicznymi. Jednocześnie każdy przedstawiciel tej rasy cechował się wysokimi zdolnościami umysłowymi i fizycznymi. W miarę upływu czasu nadzwyczajne umiejętności tej



rasy były pogłębiane i doskonalone. A tym czasem zbliżała się era Kartana...

Jak już powiedziano, Uruk-tan byli nastawieni szowinistycznie w stosunku do innych ras humanoidalnych, a w stosunku do pozostałych orków uważali się za elitę. Jednocześnie jednak byli znakomitymi wojownikami i czarnoksiężnikami, których umiejętności były nieocenione dla nowego władcy wszystkich orków, który zamierzał zniszczyć dumną potęgę reptillionów. Kartanowi udało się przekonać orki książęce, aby zjednoczyli się z pozostałymi plemionami orkowymi pod jego komendą. Wprawdzie Uruk-tan uważali Kartana za uzurpatora, jednak zrobiła na nich wrażenie siła Uruk-hai, którzy, niewiele ustępując im cechami indywidualnymi, przewyższali ich znacznie liczebnością, a dodatkowo, dzięki znacznie bardziej elastycznemu i praktycznemu podejściu do kontaktów społecznych, dysponowali potęgą połączonych plemion orkowych. Tak więc, za cenę wysokich pozycji w hierarchii społecznej, a także mając w perspektywie bogate zdobycze, orki książęce oddały swe usługi Kartanowi i w czasie wojny z reptillionami walczyły pod jego komendą, wstawiając się niezwykłym, nawet jak na orkowe standardy, okrucieństwem.

Po wygranej wojnie Uruk-tan osiedli na Ciągu Orcusa, a ich największe zgrupowanie znajdowało się na pewnej wyspie na pd. - wsch. Orcusa Wlk., znanej obecnie jako Togor-Can. Założona tam siedziba stała się z biegiem czasu potężnym miastem - magiczną twierdzą, której majestatu broniły nie tylko znakomicie wyszkolone oddziały orków książęcych, ale także siły biorące swój rodowód z mrocznej magii. Miasto to, nazwane Daranan, stało się stolicą tego swoistego państwa w państwie - enklawy zamieszkałej wyłącznie przez Uruk-tan. Mieszkańcy Daranan rozwijali swoje mroczne kunszty. Przez tysiące lat, jakie minęły od kontaktu z Balamorem, rozwinęło się w tej rasie dzieło arcydemonów - pierwiastek demoniczny (zwany przez badaczy Gerko Ger), który zaszczerpiony został w jej genach i objawił się wystąpieniem nadnaturalnych cech u jej osobników. Daranan na długi okres stało się stolicą magii na Orchii, choć była to magia czarnoksiężska. Prawdą jest jednak, że wiele czarów i przedmiotów czarnoksiężskich używanych we współczesnych czasach ma rodowód Uruk-tan. W tej stolicy zła słynne były zwłaszcza jej wieże zbudowane z czarnego kamienia. Istniały dwa rodzaje wież: większe, zwane wegenthorm (Wieże Wiedzy), były czarnoksiężskimi laboratoriami, bibliotekami bądź centrami szkoleniowymi dla zabójców i łowców, mniejsze, zwane waghenthorm (Wieże Strażnicze), służyły celom obronnym. Wszystkie wieże miały taki sam kształt - walca zwężającego się od podstawy, aż do ok. 2/3 wysokości, gdzie walec nagle się rozszerzał, zwieńczony stromym, spadzistym dachem. Wieże Wiedzy były dodatkowo otoczone koroną dziewięciu małych wieżyczek. Jeśli chodzi o rozmiary wież, to większe z nich miały wysokość ok. 35 m i szerokość (w najszerszym miejscu walca, nie licząc korony wieżyczek) ok. 12 m, mniejsze - odpowiednio 15 m i 6 m. Wszystkie wieże były magiczne i potrafiły strzelać ze swych niewielkich okien błyskawicami, czy też ataczać swe podstawy kręgiem magicznego, zimnego ognia. Nikt niepowołany nie mógł do nich wejść, gdyż stawał się celem ataku demonicznych sług uwięzionych w murach budowli dla celów strażniczych, bądź też innych pułapek, jak na przykład zatrutych strzał, wylatujących ze ścian. Wieże służyły także za system transportowy - posiadały portale, przez które można było przejść do innych wież. Miały też ze sobą łączność w postaci magicznych kul. Wzrost potęgi Daranan szedł, jak to zwykle bywa, w parze ze wzrostem ambicji politycznych. Orki książęce stały się jeszcze bardziej szowinistyczne i żądne krwi, ale do tych cech dołączył ekspansjonizm. Już od dawna państwo Uruk-tan oddziaływało na otaczające je ziemie, rzucając swój złowrogi cień na ich mieszkańców. Orki książęce zdobyły sobie przydomek "czerwone orki" - wielokrotnie bowiem urządzały krwawe najazdy na pobliskie miasta i wioski. Zdarzały się rajdy oddziałów Uruk-tan przeprowadzane z dala od swoich mrocznych siedzib, z reguły w kierunku południowym, często skierowane przeciwko reptillionom czy elfom i zawsze bardzo krwawe. Nie zawsze jednak czerwone orki zabijały swoich przeciwników - często chwytali ich jako niewolników, których los był nie do pozazdroszczenia. Wykorzystywani ponad miarę, szybko ginęli, a ich ciała z reguły służyły do czarnoksiężskich eksperymentów. Zresztą nierzadkie były przypadki eksperymentowania na żywych niewolnikach.

Przez dziesiątki lat południowy wschód Orcusa Wielkiego stał się mekką wszelkiego rodzaju stworów ciemności: martwiaków, demonidów, lykantropów i wielu innych. Po kilkuset latach istnienia Daranan rozpoczął zdobywanie nowych ziem. Jednocześnie zaczął żądać od Katana coraz większych koncesji politycznych. Przedstawiciele Daranan rozpanoszyli się na dworze katarskim, a ich przeciwnicy na ogół kończyli z poderżniętym gardłem, lub otruci którąś ze straszliwych trucizn opracowanych w ich czarnych wieżach. Ambicje Uruk-tan sięgały obalenia władzy Uruk-hai i zajęcia ich miejsca. Morderstwa, szantaże, porwania, prowokacje - normalne elementy walki politycznej w Imperium - przybrały rozmiar, którego nie można było dłużej tolerować. Daranan stał się zbyt silny, zbyt wpływowy, by Katan mógł to państwo dłużej znosić. Jednocześnie realne zagrożenie ekspansjonizmem orków książęcych stało się dla mieszkańców Archipelagu Centralnego zbyt wielkie, a ich mroczna potęga zbyt zniecierpliwiona. Nadszedł czas zemsty. Na całym Archipelagu Centralnym Gildie Zabójców, działając wspólnie po raz pierwszy i chyba ostatni, uderzyły skrycie na przedstawicieli Uruk-tan. Jednocześnie połączone siły reptillionów, ludzi, Uruk-hai i elfów zaatakowały Daranan. Wojna była długa i krwawa, a w celu ostatecznego skruszenia przeciwnika musiano odwołać się do pomocy przemian półboskich. Wreszcie, okupione wielkimi stratami, przyszło zwycięstwo. Potęga Daranan legła w gruzach i tylko ostały się magiczne czarne wieże, których moc i groźny majestat emanowały długo jeszcze po zagładzie ich budowniczych. Jednak nie udało się całkowicie wypłenić zła i obecnie wyspa Togor-Can jest nadal siedliskiem rozmaitych stworów ciemności. Nie wyginęła także cała rasa Uruk-tan - jej nieliczni przedstawiciele, którzy uniknęli rzezi, zdążyli uciec na południe i po wielu dziesiątkach lat założyli enklawę na południowej półkuli, gdzie weszli w kontakty z pajęczym Imperium Karanloru. Od wielu stuleci śnią oni o odbudowie potęgi Daranan i zniszczeniu Imperium Katanów. A jest taka stara przepowiednia, znana jedynie nielicznym na Orchii, a i przez nich zapomniana, która mówi o pewnej dziewczynce Uruk-tan, mającej się urodzić, gdy

na nieboskłonie pojawi się nowy księżyc...

Uruk-tan; CZAR/ZAB/LOW; POZ 0; CHAR każdy zły (rzadko chaotyczny) Pdośw. ŻYW 210; SF 190; ZR 85; SZ 90; INT 105; MD 90; UM 85; CH 85; PR 80; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-70 2-79 3-54 4-70 5-60 6-70 7-60 8-60 9-45 10-60 Amg 0 BRON 1: Szlapan zęb. Kr.; bgl.70; TR 97; opzn. 4; SKUT 112 tn OB+7; SP B AT 2 BRON 2: Łuk refl. C.; bgl.60; TR 87; opzn. 6; SKUT (117) OB+0; SP B AT 1 BRON 3: Kindżał; bgl.70; TR 97; opzn. 2; SKUT 72 kł 82 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Ur-tan Kurt-met. C.; T.met.m. OGR -, 1/2; OB bl./dal. 88/81; WYP 75/125/110	Uruk-tan; CZAR/ZAB/LOW; POZ 6; CHAR każdy zły (rzadko chaotyczny) Pdośw. ŻYW 278; SF 278; ZR 125; SZ 124; INT 145; MD 118; UM 119; CH 131; PR 120; WI 62; ZW 8 ODPORNOŚCI: 1-99 2-106 3-81 4-95 5-85 6-100 7-90 8-90 9-75 10-90 Amg 0 BRON 1: Szlapan typ. Zęb.; bgl.128; TR 168; opzn. 6; SKUT 339 tn OB+27; SP S AT 1 BRON 2: Łuk refl. C.; bgl.113; TR 153; opzn. 6; SKUT (209) OB+0; SP 2B AT 1 BRON 3: Kindżał; bgl.118; TR 158; opzn. 2; SKUT 119 kł 139 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Ur-tan Kirys; T.met.d OGR 1/3, 1/3; OB bl./dal. 105/78; WYP 105/150/125
Uruk-tan; CZAR/ZAB/LOW; POZ 2; CHAR każdy zły (rzadko chaotyczny) Pdośw. ŻYW 226; SF 198; ZR 95; SZ 98; INT 115; MD 96; UM 93; CH 97; PR 90; WI 44; ZW 4 ODPORNOŚCI: 1-78 2-86 3-61 4-77 5-67 6-77 7-67 8-67 9-52 10-67 Amg 0 BRON 1: Szlapan typ.; bgl.81; TR 110; opzn. 5; SKUT 199 tn OB+16; SP 2B AT 1 BRON 2: Łuk refl. C.; bgl.66; TR 95; opzn. 6; SKUT (119) OB+0; SP B AT 1 BRON 3: Kindżał; bgl.81; TR 108; opzn. 2; SKUT 97 kł 117 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Ur-tan Kurt-met. C.; T.met.m. OGR -, 1/2; OB bl./dal. 107/91; WYP 75/125/110	Uruk-tan; CZAR/ZAB/LOW; POZ 8; CHAR każdy zły (rzadko chaotyczny) Pdośw. ŻYW 294; SF 294; ZR 135; SZ 132; INT 155; MD 124; UM 127; CH 143; PR 130; WI 66; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-107 2-114 3-88 4-102 5-92 6-108 7-98 8-98 9-83 10-98 Amg 0 BRON 1: Szlapan c. zęb.; bgl.134; TR 176; opzn. 7; SKUT 373 tn OB+24; SP S AT 1 BRON 2: Łuk refl. C.; bgl.119; TR 161; opzn. 6; SKUT (213) OB+0; SP 2B AT 1 BRON 3: Kindżał; bgl.124; TR 166; opzn. 2; SKUT 123 kł 143 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Ur-tan Kirys; T.met.d OGR 1/3, 1/3; OB bl./dal. 102/78; WYP 105/150/125

Uruk-tan; CZAR/ZAB/LOW; POZ 4; CHAR każdy zły (rzadko chaotyczny) Pdośw. ŻYW 242; SF 212; ZR 105; SZ 106; INT 125; MD 102; UM 101; CH 109; PR 100; WI 48; ZW 6 ODPORNOŚCI: 1-86 2-94 3-68 4-84 5-74 6-85 7-75 8-75 9-60 10-75 Amg 0 BROŃ 1: Szlapy typ.; bgl.97; TR 128; opzn. 5; SKUT 203 tn OB+16; SP S AT 2 BROŃ 2: Łuk refl. C.; bgl.82; TR 113; opzn. 6; SKUT (193) OB+0; SP 2B AT 1 BROŃ 3: Kindżał; bgl.87; TR 118; opzn. 2; SKUT 103 kł 123 tn OB+8; SP B AT 2 ZBROJA: Ur-tan Kurt-met. C.; T.met.m. OGR - , 1/2; OB bl./dal. 117/101; WYP 75/125/110	Uruk-tan; CZAR/ZAB/LOW; POZ 10; CHAR każdy zły (rzadko chaotyczny) Pdośw. ŻYW 320; SF 330; ZR 150; SZ 145; INT 170; MD 135; UM 140; CH 160; PR 145; WI 75; ZW 12 ODPORNOŚCI: 1-118 2-124 3-98 4-111 5-101 6-120 7-110 8-110 9-95 10-110 Amg 0 BROŃ 1: Szlapy włk.; bgl.165; TR 213; opzn. 8; SKUT 262 kł 412 tn OB+24; SP 2S AT 1 BROŃ 2: Łuk refl. C.; bgl.150; TR 198; opzn. 6; SKUT (292) OB+0; SP S AT 1 BROŃ 3: Kindżał; bgl.155; TR 203; opzn. 2; SKUT 157 kł 187 tn OB+12; SP 2B AT 3 ZBROJA: Ur-tan Kirys; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 102/78; WYP 105/150/125
--	--

WARG

RASA: Warg; CHAR: ntr zły TYP: zwierzę

WZROST :150-200; WAGA :80-180

ŻYW 140; SF 60; ZR 40; SZ 50; INT 30; MD 20; UM 0; CH 25; PR 20

SKÓRA: OB 5; WYP 15 KŁ ;25 TN; 35 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 20 (SKUT 80kł, OB+20, uszk x1, opzn. 2sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 2: +10 3: +10 4: +10 8: +10 9: +10

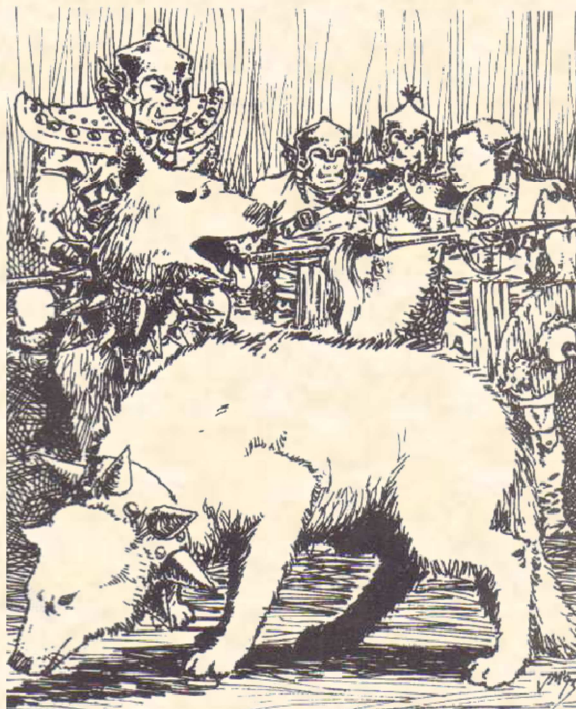
WYGLĄD: Warg to ssak z rodziny psowatych. Odznacza się mocną sylwetką, wydłużonym tułowiem z wąską klatką piersiową, długimi kończynami i puszystym ogonem, nieco krótszym od połowy długości ciała. Sierść długa, puszysta i płowa raczej jednobarwna, maści od srebrzystej do czarnej. Czaszka masywna wysoka, z dobrze rozwiniętymi, długimi łkami i silnymi łamaczami.

TRYB ŻYCIA: Aktywny w nocy, chociaż w odludnych okolicach poluje również dniem. Prowadzi koczowniczy tryb życia i tylko w okresie wychowu młodych przebywa dłużej w jednej okolicy. W wypadku braku pożywienia łączy się w stada prowadzone przez stare samce. W tym czasie poluje zespołowo, najczęściej na wszelkiego rodzaju kopytne i pojedyncze zwierzęta, aczkolwiek nie gardzi także grupkami humanoidów, czy mniejszymi monstrami. Biega szybko i wytrwale. Często kręca się w pobliżu różnych oddziałów, wiosek, karawan napadając na oddalających się od grupy. Uwaga: z racji wysokiej INT i Mądrości (minimum po 30) starszych osobników te egzemplarze zalicza się już do monstrów, a nie zwierząt.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują zarówno obszary leśne, górskie i nizinne, jak i stepy. Najczęściej spotyka się je w stadach (1–50 sztuk z 2–4p. i 1–5 z 6–8p.), rzadko pojedynczo (0–10p.), aczkolwiek w okresie zimowym tworzą liczne stada.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)
- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej)
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy głowy dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania



Warg; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr zły Pdośw. ŻYW 165; SF 135; ZR 80; SZ 90; INT 35; MD 30; UM 5; CH 50; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-32 2-32 3-31 4-54 5-19 6-50 7-50 8-60 9-45 10-50 Amg 0 BROŃ 1: Warg pysk ; bgl.80; TR 101; opzn. 2; SKUT 113 kł OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 55/35; WYP 15/25/35	Warg; DOROŚŁA SAMICA; POZ 6; CHAR ntr zły Pdośw. ŻYW 210; SF 190; ZR 108; SZ 118; INT 51; MD 46; UM 15; CH 90; PR 85; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-54 2-53 3-52 4-74 5-39 6-75 7-75 8-85 9-70 10-75 Amg 0 BROŃ 1: Warg pysk ; bgl.150; TR 179; opzn. 2; SKUT 167 kł OB+30; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 93/63; WYP 15/25/35
Warg; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr zły Pdośw. ŻYW 175; SF 145; ZR 86; SZ 96; INT 37; MD 32; UM 5; CH 60; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-37 2-37 3-36 4-59 5-24 6-57 7-57 8-67 9-52 10-57 Amg 0 BROŃ 1: Warg pysk ; bgl.95; TR 118; opzn. 2; SKUT 116 kł OB+20; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 61/41; WYP 15/25/35	Warg; DOSROŚŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR ntr zły Pdośw. ŻYW 230; SF 200; ZR 114; SZ 124; INT 53; MD 48; UM 15; CH 100; PR 95; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-60 2-59 3-58 4-80 5-45 6-83 7-83 8-93 9-78 10-83 Amg 0 BROŃ 1: Warg pysk ; bgl.160; TR 191; opzn. 2; SKUT 170 kł OB+30; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 99/69; WYP 15/25/35
Warg; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr zły Pdośw. ŻYW 185; SF 155; ZR 92; SZ 102; INT 39; MD 34; UM 5; CH 70; PR 65; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-43 2-43 3-42 4-65 5-30 6-64 7-64 8-74 9-59 10-64 Amg 0 BROŃ 1: Warg pysk ; bgl.105; TR 129; opzn. 2; SKUT 118 kł OB+20; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 67/47; WYP 15/25/35	Warg; PRZYWÓDCA STADA; POZ 10; CHAR ntr zły Pdośw. ŻYW 260; SF 240; ZR 125; SZ 135; INT 60; MD 55; UM 20; CH 115; PR 110; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-67 3-66 4-87 5-52 6-95 7-95 8-105 9-90 10-95 Amg 0 BROŃ 1: Warg pysk ; bgl.195; TR 231; opzn. 2; SKUT 220 kł OB+40; SP 2S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 120/80; WYP 15/25/35

WARG GÓRSKI

RASA: Warg górski; CHAR: cht zły, ntr dbr (ewid) TYP: magiczny
WZROST :200-250; WAGA :180-280
ŻYW 350; SF 160; ZR 40; SZ 50; INT 30; MD 20; UM 50; CH 25; PR 20
SKÓRA: OB 20; WYP 60 KŁ ;100 TN; 140 OB
BIEGŁOŚCI :PYSK 20 (SKUT 90kł, OB+20, uszk x1, opżn. 2sg)
PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 2: +10 3: +10 4: +10 8: +10 9: +10

WYGLĄD: Górski warg – Oldan to duży magiczny ssak z rodziny psowatych. Odnacza się ogromną, zarazem mocną sylwetką, wydłużonym tułowiem z wąską klatką piersiową, długimi kończynami i puszystym, obwisłym ogonem, nieco krótszym od połowy długości ciała. Sierść długa, puszysta, raczej jednobarwna, maści od ciemnozielonej do czarnej. Czaszka masywna wysoka, z dobrze rozwiniętymi, długimi kłami i silnymi łamaczami.

TRYB ŻYCIA: Wargi górskie są istotami stworzonymi magicznie w pradawnych czasach jako istoty uosabiające najciekawsze cechy wilków. W zwyczajach nie odbiegają zanedo od swych wilczych przodków, jednak charakteryzuje je kilka przyzwyczajzeń wynikających z pewnych nadnaturalnych zdolności. Jedną z nich jest umiejętność nauczania się mowy innych istot (jeśli miały nauczyciela). Wydawane przez nie dźwięki są jednak ochryple, często skrótowe. Z reguły jednak używają mowy bardzo rzadko, aczkolwiek jeżeli coś mówią, to raczej zawsze robią w stosownej chwili. Normalnie Oldany są aktywne w nocy. Polują na wszelkie pojedyncze (do 3) i mniejsze od siebie istoty. W przypadku większej grupy ofiar czatują najczęściej na okazję by zaatakować oddaloną od grupy istotę lub pojedynczego wartownika. Niekiedy umieją naśladować w znanym sobie języku np. wołanie o pomoc, co jest w stanie zwabić ofiarę do lasu. Niekiedy zdarza się, że porywają i zakopują ciekawie wyglądające bronie swych ofiar. Bardzo często wyratowane z jakiejś opresji są wstanie przyłączyć się do wybawcy. Są w tedy o wiele lepszym przyjacielem niż niejeden kompan. Jeżeli jednak spotkają się z działaniem sprzecznym ze swym charakterem, to natychmiast i na zawsze odłączają się. Złe z charakteru Oldany najczęściej łączą się z Goblinami, służąc ich dowódcom za wierzchowce i doradców. Wargi Górskie żyją do 200 lat. Uwaga: Z racji wysokiej Inteligencji i Mądrości osobniki te zalicza się już do monstrów, a nie zwierząt.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują najczęściej tereny górskie. Rzadziej spotyka się je w starych lasach. Prawie wyłącznie (poza porą godową) spotyka się je pojedynczo (0–10p.). Większe grupy (2–20 sztuk z 4–8p.) można napotkać tylko w zespół z goblinami ("rajdersami"), jako wierzchowce i doradcy szefostwa.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI: ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa) ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej) ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej). ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy głowy dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania ✓ umiejętność nauczania się i władania innymi językami (jeśli mają nauczyciela). ✓ Aura Ewidენტności: (o przeciwnym charakterze istota, znajdująca się w promieniu 10 metrów, która nie przełamie na połowę swej odporności zaklęcia, w danej rundzie nic nie jest w stanie zrobić przeciwko niemu)



Warg górski; MŁODZIK; POZ 0; CHAR cht zły, ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 400; SF 260; ZR 80; SZ 90; INT 35; MD 30; UM 55; CH 50; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-44 2-44 3-43 4-66 5-31 6-86 7-86 8-96 9-81 10-86 Amg 0 BRON 1: Warg G. pysk ; bgł.80; TR 114; opżn. 2; SKUT 155 kł OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 70/50; WYP 60/100/140	Warg górski; DOROSŁA SAMICA; POZ 6; CHAR cht zły, ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 480; SF 370; ZR 108; SZ 118; INT 51; MD 46; UM 65; CH 90; PR 85; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-67 2-66 3-65 4-87 5-52 6-120 7-120 8-130 9-115 10-120 Amg 0 BRON 1: Warg G. pysk ; bgł.150; TR 197; opżn. 2; SKUT 227 kł OB+30; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 108/78; WYP 60/100/140
Warg górski; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR cht zły, ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 420; SF 280; ZR 86; SZ 96; INT 37; MD 32; UM 55; CH 60; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-49 2-49 3-48 4-71 5-36 6-95 7-95 8-105 9-90 10-95 Amg 0 BRON 1: Warg G. pysk ; bgł.95; TR 131; opżn. 2; SKUT 160 kł OB+20; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 76/56; WYP 60/100/140	Warg górski; DOROSŁY SAMIEC; POZ 8; CHAR cht zły, ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 500; SF 390; ZR 114; SZ 124; INT 53; MD 48; UM 65; CH 100; PR 95; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-74 2-73 3-72 4-94 5-59 6-129 7-129 8-139 9-124 10-129 Amg 0 BRON 1: Warg G. pysk ; bgł.160; TR 210; opżn. 2; SKUT 232 kł OB+30; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 114/84; WYP 60/100/140
Warg górski; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR cht zły, ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 440; SF 300; ZR 92; SZ 102; INT 39; MD 34; UM 55; CH 70; PR 65; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-56 2-56 3-55 4-78 5-43 6-104 7-104 8-114 9-99 10-104 Amg 0 BRON 1: Warg G. pysk ; bgł.105; TR 144; opżn. 2; SKUT 165 kł OB+20; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 82/62; WYP 60/100/140	Warg górski; SAMOTNIK; POZ 10; CHAR cht zły, ntr dbr (ewid) Pdośw. ŻYW 530; SF 430; ZR 125; SZ 135; INT 60; MD 55; UM 70; CH 115; PR 110; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-82 2-81 3-80 4-101 5-66 6-141 7-141 8-151 9-136 10-141 Amg 0 BRON 1: Warg G. pysk ; bgł.195; TR 250; opżn. 2; SKUT 287 kł OB+40; SP 2S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 135/95; WYP 60/100/140

WASIHAN

RASA: Wasihan; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :50-100; WAGA :10-30

ŻYW 40; SF 30; ZR 45; SZ 20; INT 20; MD 20; UM 0; CH 0; PR 20

BIEGŁOŚCI DZIÓB 20; PAZURY 20

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +10 4: +20 6: +10 8: +20 10: +10



WYGLĄD: Wasihan to gatunek małych pustynnych drapieżników. Są to dwunożne ssaki o karłowatych przednich łapkach, krótkich ogonach oraz podobnych do ptasiego dzioba łbach wyrastających wprost z obłego korpusu. Dziobopodobne paszcze są silnie uzębione. Przednie kończyny uległy daleko postuniętej atrofii, są skarłowaciałe przygięte do korpusu i prawie bezwładne, nie pełniąc żadnej istotnej roli. Dolne kończyny są silnie umięśnione i zakończone ostrymi szponami. Skóra tych istot jest łuskowata, cienka i elastyczna, w kolorze piasku pustyni. Samce nie różnią się od samic ubarwieniem ani wielkością. Jedyną zewnętrzną cechą pozwalającą rozróżnić płeć jest kolor oczu: u samców czarny, u samic bursztynowy.

TRYB ŻYCIA: Wasihany tworzą małe stada składające się z kilku samców i kilkunastu samic. Najsilniejszy samiec pełni rolę przywódcy stada. Są to istoty żyworożne opiekujące się swoim potomstwem. Samice rodzą kilka młodych (k5) co 1-2 lata. Żyją do 20 lat, dojrzewają po roku. Polują stadnie stosując niecodzienną i nad wyraz skuteczną taktykę. Początkowo tropią ofiarę (do rozmiarów człowieka włącznie) dyskretnie przez długi czas czekając na stosowną okazję, potem zaś atakują z zaskoczenia wydając z siebie przeraźliwy wrzask. Dźwięk ten jest tak intensywny i przerażający zarazem, że może pozbawić zdobycy przytomności, oszołomić i ogłuszyć, a w skrajnych przypadkach nawet zabić! Następnie stado wasihanów atakuje z dziką zaciekłością rozszarpując ofiarę ostrymi zębami i szponami. Najedzone wasihany bywają z natury lekkie, ale uczucie głodu potrafi je wprawić w stan animalistycznego szału: dopóki znajdują się w amoku, nie sposób ich odpędzić i walczą aż do śmierci, gdy szal ustępuje, zdecydowany opór zdobycy potrafi je skutecznie odstraszyć. Chociaż nie jest to regułą, najczęściej atakują zaraz po zmroku lub tuż przed świtem. Wiele bielejących na pustyni szkieletów to pozostałości po łowach właśnie tych zwierząt, dlatego mają one bardzo złą sławę wśród ras inteligentnych, szczególnie z powodu upodobania wasihanów do polowań na dzieci. Ludy pustyni wierzą, że wrzask wasihana pochodzi z zaświatów i jest mową wyklętych, dlatego szamanistyczni klerycy, zwłaszcza wyznawcy Tfama, skupują łby tych istot jako fetysze (cena około 1 szt zł). W cywilizowanych stronach martwy wasihan może być wart dużo więcej ze względu na swą unikatową anatomię - chętnie skupowane są nieuszkodzone worki płucne tych zwierząt, z których wykonuje się gromko brzmiące instrumenty, najczęściej zaś dudy sygnałowe używane na pływających we mgle statkach. Mięso tych ssaków jest jadalne, aczkolwiek twarde, żylaste i niesmaczne.

WYSTĘPOWANIE: Wasihany to stadne drapieżniki zamieszkujące wszelkie półpustynie (dużo rzadziej można je spotkać na pustyniach. Tworzą małe stada składające się z K10 młodych (poz 0-2) k10 samiców (poz 2-6) i 10+k10 samic (poz 2-6).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * doskonały słuch - dwukrotnie trudniej jest zaskoczyć (ich SZ jest liczona jest podwójnie)
- * ciche skradanie się - umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobycy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- * rozszarpywanie - dwukrotnie wolniejszy atak dziobem, skutkujący odrywaniem kawałków ciała ofiary (zadaje poważne obrażenia - niezbędna regeneracja albo można tylko połowicznie zaleczyć). Uwaga: jeśli ofiara ma sobie zbroję, pancerz otrzymuje uszkodzenia równe 1/10 siły raniącej.
- * obalanie - umiejętność przewrócenia po minimum 10 metrowym rozbiegu ofiary, która nie wykona %-owego rzutu na akt ZR + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku dziobem podczas obalania.
- * wrzask wasihana - wasihan może wydać z siebie trwający przez jedną rundę przenikliwy wrzask, który oddziałuje na wszystkie istoty w promieniu 2/10 SZ wasihana. Efekt zależy od zaskoczenia ofiary (dla każdego wrzeszczącego wasihana wykonuje się odrębny rzut):
 - jeśli ofiara jest zaskoczona (np po cichym skradaniu), wrzask może silnie zszokować atakowaną istotę. Atakowana istota musi wykonać rzut na 1/2 odp nr 4. Jeśli rzut jest udany, do końca następnej rundy ofiara jest oszołomiona i zdezorientowana (1/2 TR/UM/OB). Jeśli rzut jest nieudany, ofiara pada nieprzytomna na k10 rund. Jeśli 1/2 odp.4 jest mniejsza niż 100 pkt i wynik rzutu jest krytycznie pechowy (99 lub 100) to wrzask ma znacznie gorszy skutek (dodatkowy rzut k100):
- * 01-50 - utrata przytomności na K10*10 rund
- * 51-80 - utrata przytomności na K10*10 rund i czasowa utrata słuchu (na k10 dni)
- * 81-90 - utrata przytomności na k10*10 rund i utrata słuchu na stałe
- * 91-100 - śmierć
- jeśli ofiara nie jest zaskoczona, musi wykonać rzut na odp nr 4. Jeśli rzut jest nieudany, jest rozproszona i nie może skupić się na wykonywanej czynności (1/2 TR/UM/OB), jeśli rzut jest udany, ze względu na wstrząs soniczny otrzymuje ujemny modyfikator -10 TR/OB/UM do końca walki.
- * szal - wasihan przez pierwsze rundy walki (1+1/poziom +1/każdego atakującego wasihana) wpada w szal wywołujący żądzę krwi i odporność na strach (dodatkowy rzut na odp.nr 2). Pozostając w tym stanie wasihany będą atakować lub wrzeszczeć aż do śmierci ofiar lub swojej.

Wasihan; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 65; SF 105; ZR 85; SZ 60; INT 25; MD 30; UM 5; CH 25; PR 45; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-25 2-16 3-15 4-58 5-13 6-47 7-37 8-57 9-22 10-47 Amg 0 BROŃ 1: Wasihan dziób ; bgl.80; TR 99; opzn. 3; SKUT 66 kł OB+4; SP B AT 1 BROŃ 2: Wasihan pazury ; bgl.80; TR 99; opzn. 3; SKUT 66 tn OB+4; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 39/35; WYP 0/0/0	Wasihan; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 105; SF 160; ZR 113; SZ 88; INT 41; MD 46; UM 15; CH 65; PR 85; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-46 2-36 3-35 4-77 5-32 6-71 7-61 8-81 9-46 10-71 Amg 0 BROŃ 1: Wasihan dziób ; bgl.150; TR 177; opzn. 3; SKUT 100 kł OB+6; SP S AT 1 BROŃ 2: Wasihan pazury ; bgl.145; TR 172; opzn. 3; SKUT 100 tn OB+6; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 69/63; WYP 0/0/0
Wasihan; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 75; SF 115; ZR 91; SZ 66; INT 27; MD 32; UM 5; CH 35; PR 55; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-30 2-21 3-20 4-63 5-18 6-54 7-44 8-64 9-29 10-54 Amg 0 BROŃ 1: Wasihan dziób ; bgl.95; TR 115; opzn. 3; SKUT 68 kł OB+4; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Wasihan pazury ; bgl.90; TR 110; opzn. 3; SKUT 68 tn OB+4; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 45/41; WYP 0/0/0	Wasihan; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 115; SF 170; ZR 119; SZ 94; INT 43; MD 48; UM 15; CH 75; PR 95; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-52 2-42 3-41 4-83 5-38 6-78 7-68 8-88 9-53 10-78 Amg 0 BROŃ 1: Wasihan dziób ; bgl.160; TR 188; opzn. 3; SKUT 102 kł OB+6; SP S AT 1 BROŃ 2: Wasihan pazury ; bgl.155; TR 183; opzn. 3; SKUT 102 tn OB+6; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 75/69; WYP 0/0/0
Wasihan; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 85; SF 125; ZR 97; SZ 72; INT 29; MD 34; UM 5; CH 45; PR 65; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-36 2-27 3-26 4-69 5-24 6-61 7-51 8-71 9-36 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Wasihan dziób ; bgl.105; TR 127; opzn. 3; SKUT 71 kł OB+4; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Wasihan pazury ; bgl.100; TR 122; opzn. 3; SKUT 71 tn OB+4; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 51/47; WYP 0/0/0	Wasihan; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 130; SF 190; ZR 130; SZ 105; INT 50; MD 55; UM 20; CH 90; PR 110; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-60 2-50 3-49 4-90 5-45 6-87 7-77 8-97 9-62 10-87 Amg 0 BROŃ 1: Wasihan dziób ; bgl.195; TR 227; opzn. 3; SKUT 127 kł OB+8; SP 2S AT 1 BROŃ 2: Wasihan pazury ; bgl.190; TR 222; opzn. 3; SKUT 127 tn OB+8; SP S AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 88/80; WYP 0/0/0

WEJHUR

RASA: Wejhur; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

WZROST :100-150; WAGA :25-50

ŻYW 50; SF 30; ZR 45; SZ 60; INT 2; MD 5; UM 0; CH 0; PR 5

SKÓRA: OB 3; WYP 10 KŁ ;10 TN; 15 OB

BIEGŁOŚCI :DZIÓB 10; ŁĄPY 10; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 4: +10 6: +20 8: +20



WYGLĄD: Wejhur to gatunek dużego nielotnego ptaka. Ma czarne upierzenie: szczecinowate pióra tworzą obwisły, mało zwarty płaszcz. Sylwetka wejhura jest krępa, dziób krótki i silny, nogi grube i zakończone trzema palcami. U samców na głowie na całej jej długości występuje charakterystyczna kostna narośl. Skrzydła bardzo słabo wykształcone i cofnięte do tyłu. Głowa i szyja nieopierzone.

TRYB ŻYCIA: Tworzą małe stada składające się z kilku samic i jednego dominującego samca.

Samce są bardzo terytorialne i agresywnie bronią swojego terytorium przed innymi przedstawicielami swego gatunku. Samice co 100+k100 dni składają jaja do wspólnego gniazda (niewielkiego zagłębienia w ziemi); łącznie w gnieździe znajduje się 2-20 sztuk. Jaja wysiaduje samiec opuszczając gniazdo tylko w przypadku zagrożenia lub konieczności odpędzenia innego samca. Okres wysiadywania wynosi około 50 dni.

Wejhury są dosyć hałaśliwymi stworzeniami, zaniepokojone samice wydają charakterystyczny głośny skrzek. Rasy humanoidalne już w czasach starożytnych udomowiły wejhury i do tej pory jest to najpopularniejszy pustynny przyjaciel człowieka. Jedyną rasą nie przywiązującą wagi do hodowli tych nielotów są krasnoludy. Wejhury cenione są przez istoty rozumne za sprawą kilku zalet. Przede wszystkim żywią się niebezpiecznymi dla ludzi węzami, skorpionami i innymi małymi owadami, przez co redukują zagrożenia dla pustynnych podróżników.

Spłoszone lub zaniepokojone wydają głośnie dźwięki ostrzegając właścicieli o nadchodzącym niebezpieczeństwie. Mięso wejhurów jest jadalne, a przez niektóre rasy traktowane wręcz jako przysmak. Wytresowane samce wejhurów na rozkaz potrafią atakować wskazane istoty, przez co ich rola upodabnia się do psów obronnych na Archipelagu Centralnym. Dodatkowo niektórzy poganiacze wejhurów potrafią wzbudzić paniczny strach u tych stworzeń, że pędzą one rzeczywiście do całkowitej utraty przytomności. Wykorzystywane jest to często podczas wyścigów wejhurów, które są organizowane w dużych miastach, jako lokalna rozrywka. Powiada się, iż pustynia kojarzy się z piaskiem, gorącym słońcem i skrzekiem dzikiego wejhura w oddali. Cena jednego hodowanego ptaka waha się od 3-5 szt. złota - za wytrenowanego wejhura trzeba zapłacić nawet pięciokrotnie drożej.

WYSTĘPOWANIE: Wejhury to stadne ptaki zamieszkujące wszelkie pustynie i półpustynie. Szczególnie często można je spotkać w starych korytach rzek i kamienistych, górzystych terenach. Tworzą małe stada składające się z K10 młodych(poz 0-2) 5+k10 samic(poz 2-4) i 1 samca (poz 4-6).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* doskonały słuch - wejhury dwukrotnie trudniej jest zaskoczyć (ich SZ jest liczona jest podwójnie)

* ataki dziobem i łapami - w jednej rundzie wejhur jest w stanie zaatakować i dziobem i łapami

* furia - dorosłe samce w przypadku zagrożenia stada, gniazda lub gdy zostaną ciężko ranne (ponad 50% ŻYW) wpadają w furie na okres 1 rundy na POZ mają podwojoną siłę fizyczną i otrzymują tylko połowę obrażeń.

* obalanie - umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu (lub z wysokości) podjęcia próby przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-towego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku dziobem podczas obalania.

* szybkie bieganie - umiejętność biegu i sprintu z dwukrotnie większą szybkością niż wynika to z współczynnika SZ. Uwaga: ze względu na małą wytrzymałość do sprintu może zmusić wejhura tylko silny stres wywołujący panikę/paniczny strach u tych istot.

Wejhur; WSZYSTKOZERCA; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 75; SF 95; ZR 95; SZ 100; INT 27; MD 35; UM 25; CH 25; PR 30; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-36 2-17 3-14 4-49 5-14 6-67 7-47 8-42 9-22 10-22 Amg 0 BROŃ 1: Wejhur dziób ; bgł.65; TR 84; opżn. 2; SKUT 43 kł OB+2; SP B AT 1 BROŃ 2: Wejhur łapy ; bgł.65; TR 84; opżn. 3; SKUT 48 tn OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 50/48; WYP 10/10/15	Wejhur; WSZYSTKOZERCA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 115; SF 144; ZR 129; SZ 134; INT 43; MD 51; UM 35; CH 71; PR 76; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-58 2-39 3-35 4-69 5-34 6-90 7-70 8-65 9-45 10-45 Amg 0 BROŃ 1: Wejhur dziób ; bgł.129; TR 156; opżn. 2; SKUT 96 kł OB+6; SP S AT 1 BROŃ 2: Wejhur łapy ; bgł.124; TR 151; opżn. 3; SKUT 86 tn OB+5; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 88/82; WYP 10/10/15
Wejhur; WSZYSTKOZERCA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 85; SF 103; ZR 103; SZ 108; INT 29; MD 37; UM 25; CH 37; PR 42; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-41 2-22 3-19 4-54 5-19 6-73 7-53 8-48 9-28 10-28 Amg 0 BROŃ 1: Wejhur dziób ; bgł.73; TR 93; opżn. 2; SKUT 45 kł OB+2; SP B AT 1 BROŃ 2: Wejhur łapy ; bgł.73; TR 93; opżn. 3; SKUT 50 tn OB+2; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 60/56; WYP 10/10/15	Wejhur; WSZYSTKOZERCA; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 125; SF 152; ZR 137; SZ 142; INT 45; MD 53; UM 35; CH 83; PR 88; WI 10; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-64 2-45 3-41 4-75 5-40 6-97 7-77 8-72 9-52 10-52 Amg 0 BROŃ 1: Wejhur dziób ; bgł.137; TR 165; opżn. 2; SKUT 98 kł OB+6; SP S AT 1 BROŃ 2: Wejhur łapy ; bgł.132; TR 160; opżn. 3; SKUT 113 tn OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 96/90; WYP 10/10/15
Wejhur; WSZYSTKOZERCA; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 95; SF 111; ZR 111; SZ 116; INT 31; MD 39; UM 25; CH 49; PR 54; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-48 2-28 3-25 4-60 5-25 6-80 7-60 8-55 9-35 10-35 Amg 0 BROŃ 1: Wejhur dziób ; bgł.86; TR 108; opżn. 2; SKUT 67 kł OB+4; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Wejhur łapy ; bgł.81; TR 103; opżn. 3; SKUT 77 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 68/64; WYP 10/10/15	Wejhur; WSZYSTKOZERCA; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 140; SF 170; ZR 150; SZ 155; INT 52; MD 60; UM 40; CH 100; PR 105; WI 15; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-72 2-53 3-48 4-82 5-47 6-106 7-86 8-81 9-61 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Wejhur dziób ; bgł.155; TR 187; opżn. 2; SKUT 102 kł OB+6; SP S AT 1 BROŃ 2: Wejhur łapy ; bgł.150; TR 182; opżn. 3; SKUT 117 tn OB+7; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 109/103; WYP 10/10/15

WĘŻOWIDŁO LEŚNE

RASA: Wężowidło leśne; CHAR: każdy, ale najczęściej N.Z.; 10% szansa, że ewidentny TYP: zwierzę

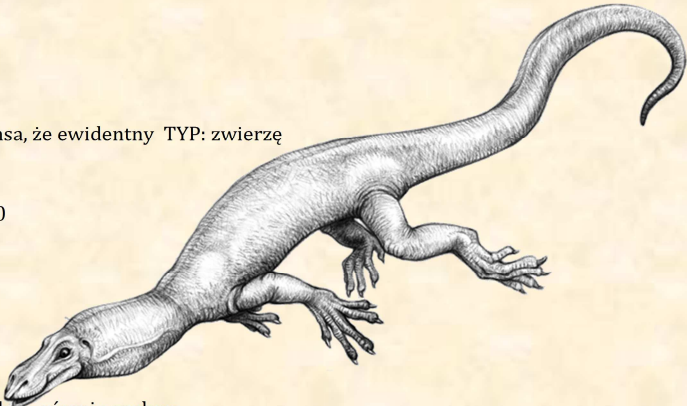
WZROST :250-500; WAGA :25-550

ŻYW 75; SF 25; ZR 30; SZ 60; INT 5; MD 5; UM 30; CH 15; PR 25; WI 0

SKÓRA: OB 25; WYP 50 KŁ ;50 TN; 50 OB +10/POZ

BIEGŁOŚCI :PYSK 25

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 3: +10 6: +10



WYGLĄD: Gad ten na pierwszy rzut oka przypomina skrzyżowanie węża z jaszczurem. Odnacza się długim, owalnym ciałem, równie grubym prawie na całej długości, o przekroju dziesięciokrotnie mniejszym od długości. Około jednej trzeciej ciała stanowi ogon, a dziesiątą część długości zajmuje głowa. Jest ona wydłużona i lekko zważa się ku przodowi, jednak przez całą swą długość jest prawie analogicznie wysoka do przekroju ciała. Dzięki takiej budowie w swym pysku jest w stanie pomieścić cztery rzędy bardzo długich i ostrych zębów. Tylna część głowy przeważa się ostro i przechodzi w dość słabo wyodrąbnioną szyję. rednio w okolicach jednej trzeciej i dwóch trzecich długości ciała posiada po parze jaszczurczych kończyn, jednak momo, że są dość długie nie są one środkiem napadowym. Najbardziej istotną cechą dla wężowidła leśnego jest ciągnący się przez całe ciało grzebień wysokich (do połowy średnicy ciała), choć nie za bardzo sztywnych wyrostków rogowych skóry. W trakcie wążowego poruszania się tej istoty końce jego przelewają się na przemian z jednej na drugą stronę. Całe ciało jest koloru zielonego w szaro-czarne prągi. W zależności jednak od otoczenia wężowidło potrafi już po kilku minutach przybierać dowolny kolor w obrębie swej zieloności (od żółtego do brązowego) i szarości (od białego do czarnego), a także potrafi ujednolicać swe ubarwienie.

TRYB ŻYCIA: Jest to typowo dzienny, naziemny i nadrzewny gad. Żywi się ptakami, gryzoniami, młodymi ssakami, ale jeżeli jest minimum pięciokrotnie liczniejszy jest w stanie rzucić się na każdego. Do swej zdobyczy rzadko podpełza po kryjomu, gdyż najlepiej lubi gromadnie okrażać i dezorientować ją swą liczebnością. W odległości kilku metrów od ofiary rezygnuje ze swego wążowego wijącego się ruchu i podnosi pionowo ponad połowę swego ciała, w czym pomaga im prądkość i tylne kończyny. Walcząc potrafi atakować pyskiem na zasięg 1, ale jeśli nie zostanie trafiony, a sam trafi, to używając swych przednich łap potrafi przywrzeć do ofiary i atakować ją nieprzerwanie na zasięg 0 (uniemożliwiając ofierze korzystanie ze ZR do obrony).

Wężowidła pądzą najczęściej gromadny tryb życia. Normalnie terenu na którym żyją nigdy nie opuszczają. Ich społeczności składają się z różnorodnej wielkości osobników, jednak przeważają osobniki młode (nie są kanibalami, jako że ich mięso jest bardzo trujące). Osobniki o innym charakterze od większości są najczęściej po pewnym czasie przepędzane z danej społeczności i często żyją w pojedynkę, zakładają własne rodziny, czy przyłączają się do różnych (wyrozumiałych) awanturników. Mimo swej gadziej natury starsze osobniki są bardzo mądre i inteligentne. Około 10 poziomu część z nich potrafi już mówić kilkoma językami, a ponadto wiele z nich jest w stanie rzucać czary Iluzjonistyczne lub Druidyczne (na połowę swych UM), o ile wcześniej zostaną do tego przyuczone. Także potrafią używać różne przedmioty (też i magiczne), nawet takie jak broń, czy tarcze. Także niepotrzebne chwilowo przedmioty najczęściej gromadzą pod większymi kamieniami, w skalnych jamach lub w szczelinach. Gdy temperatura jest zbyt niska do ich egzystencji potrafią zapadać w czasowy letarg, albo zwiększając swój apetyt uzyskiwać ciepło z jedzenia.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują wszelkie nizinne i górskie tereny, szczególnie te leśne i kamieniste. Rzadziej spotykane są we wszelkich podziemiach, labiryntach i podziemiach. Można je spotkać także w starych zamczyskach i na terenach ruin. Najczęściej spotyka się je stadami 10-100 osobników, w których to prym wiedzie elita starszych (rzadko włączających się do walki, w której nie mają dziesięciokrotnie większej przewagi) wężowideł (1-10 z 6-12 poziomu). W miejscach nie charakterystycznych dla nich spotkać można tylko pojedyncze, wędrujące osobniki (z 4-12p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * doskonały węch: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- * każdy przyrost żywotności i siły fizycznej z poziomu wzrasta o 1/10 poprzedniej wartości (jak smoki).
- * podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę SZ aktualnej).
- * wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obroną ze ZR)
- * z racji cienkości istotom humanoidom ludzkiego wzrostu trudniej je trafić z daleka (b.-25 OBR)
- * mimikra - potrafią w ciągu 1-5 rund zmienić barwę ciała, tak, by nie odróżniała ich od (naturalnego) podłoża.
- * przywarcie - w wypadku dopuszczenia go na odległość "0" potrafią po udanym "gryźniaciu" przywrzeć do ofiary, odbierając jej obroną ze ZR aktualnej (tą powyżej 50) i możliwość walki bronią bez zasięgu "0".
- * [1 na 10 osobników] aureola ewidentności (zależnie od charakteru) - istota, która chce je dotknąć musi przełamać zaklęcie na połowę swej odporności na nie (-1%/p.Wężowidła).
- * [od 10p. 50% szansa co poziom, że potrafi rzucać czary Druidyczne (a charaktery inne niż N.D., N.N. i N.Z. Iluzjonistyczne) i będzie znała zdolności takiej funkcji.

Wężowidło leśne; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR każdy, ale najczęściej N.Z.; 10% szansa, że ewidentny Pdośw. ŻYW 100; SF 100; ZR 70; SZ 100; INT 10; MD 15; UM 35; CH 40; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-33 2-33 3-24 4-37 5-12 6-50 7-40 8-40 9-25 10-40 Amg 0 BRON 1: Wężowidł. L. Pysk ; bgł.85; TR 102; opżn. 2; SKUT 105 kł OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 55/45; WYP 50/50/50	Wężowidło leśne; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR każdy, ale najczęściej N.Z.; 10% szansa, że ewidentny Pdośw. ŻYW 140; SF 155; ZR 98; SZ 128; INT 26; MD 31; UM 45; CH 80; PR 90; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-53 2-54 3-44 4-56 5-31 6-74 7-64 8-64 9-49 10-64 Amg 0 BRON 1: Wężowidł. L. Pysk ; bgł.155; TR 180; opżn. 2; SKUT 158 kł OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 88/73; WYP 110/110/110
Wężowidło leśne; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR każdy, ale najczęściej N.Z.; 10% szansa, że ewidentny Pdośw. ŻYW 110; SF 110; ZR 76; SZ 106; INT 12; MD 17; UM 35; CH 50; PR 60; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-38 2-38 3-29 4-42 5-17 6-57 7-47 8-47 9-32 10-47 Amg 0 BRON 1: Wężowidł. L. Pysk ; bgł.100; TR 118; opżn. 2; SKUT 107 kł OB+10; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 61/51; WYP 70/70/70	Wężowidło leśne; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR każdy, ale najczęściej N.Z.; 10% szansa, że ewidentny Pdośw. ŻYW 150; SF 165; ZR 104; SZ 134; INT 28; MD 33; UM 45; CH 90; PR 100; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-59 2-60 3-50 4-62 5-37 6-81 7-71 8-71 9-56 10-71 Amg 0 BRON 1: Wężowidł. L. Pysk ; bgł.165; TR 191; opżn. 2; SKUT 161 kł OB+15; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 94/79; WYP 130/130/130
Wężowidło leśne; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR każdy, ale najczęściej N.Z.; 10% szansa, że ewidentny Pdośw. ŻYW 120; SF 120; ZR 82; SZ 112; INT 14; MD 19; UM 35; CH 60; PR 70; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-44 2-44 3-35 4-48 5-23 6-64 7-54 8-54 9-39 10-54 Amg 0 BRON 1: Wężowidł. L. Pysk ; bgł.110; TR 130; opżn. 2; SKUT 110 kł OB+10; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 67/57; WYP 90/90/90	Wężowidło leśne; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR każdy, ale najczęściej N.Z.; 10% szansa, że ewidentny Pdośw. ŻYW 165; SF 185; ZR 115; SZ 145; INT 35; MD 40; UM 50; CH 105; PR 115; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-67 2-68 3-58 4-69 5-44 6-90 7-80 8-80 9-65 10-80 Amg 0 BRON 1: Wężowidł. L. Pysk ; bgł.200; TR 230; opżn. 2; SKUT 206 kł OB+20; SP 2S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 110/90; WYP 150/150/150

WILK LEŚNY

RASA: Wilk leśny; CHAR: ntr ntr TYP: zwierzę

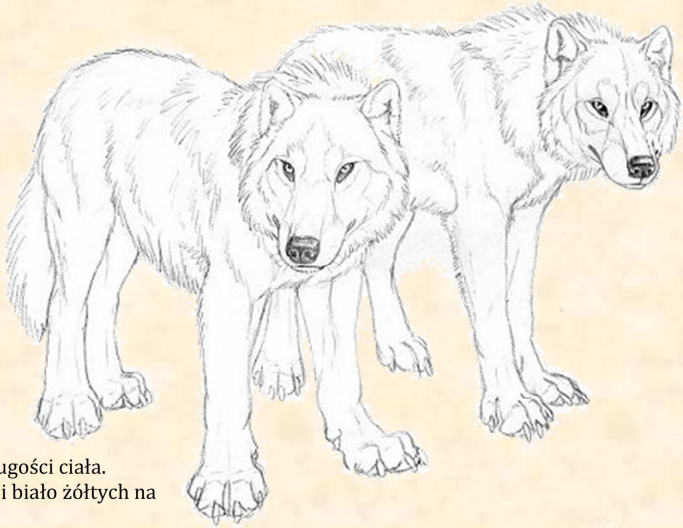
WZROST :100-160; WAGA :30-75

ŻYW 70; SF 30; ZR 45; SZ 55; INT 15; MD 15; UM 0; CH 15; PR 5

SKÓRA: OB 2; WYP 5 KŁ ;10 TN; 15 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 20 (SKUT 50kł, OB+20, uszk x1, opźn. 2sg)

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 8: +10 9: +10



WYGLĄD: Wilk leśny to najpospolitszy ssak z rodziny psowatych. Odnacza się wydłużonym tułowiem z wąską klatką piersiową, długimi kończynami i puszystym ogonem, nieco krótszym od połowy długości ciała. Sierść długa, płowa z domieszką czarnobrazowych włosów na grzbiecie i białą żółtych na stronie brzusznej. Czaszka masywna wysoka, z dobrze rozwiniętymi, długimi kłami i silnymi łamaczami.

TRYB ŻYCIA: Aktywny w nocy, chociaż w odludnych okolicach poluje również dniem. Prowadzi koczowniczy tryb życia i tylko w okresie wychowu młodych przebywa dłużej w jednej okolicy. Zimą łączy się w stada prowadzone przez stare samce (basiory). W tym czasie poluje również zespołowo (najczęściej na wszelkiego rodzaju kopytne i pojedyncze zwierzęta). Biega szybko i wytrwale.

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują zarówno obszary leśne, górskie i nizinne, jak i stepy. Najczęściej spotyka się je pojedynczo (1–5 z 0–6p.), aczkolwiek w okresie zimowym tworzą liczne stada (1–50 sztuk z 2–4p. i 1–5 z 6p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

Kryształy Czasu Strona 190 z 285 Księga Mistrza Gry

- ✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy głowy dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej.
- ✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.

Wilk leśny; MŁODZIK; POZ 0; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 95; SF 105; ZR 85; SZ 95; INT 20; MD 25; UM 5; CH 40; PR 30; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-36 2-36 3-16 4-39 5-14 6-40 7-40 8-50 9-35 10-40 Amg 0 BROŃ 1: Wilk l. pysk ; bgł.80; TR 99; opźn. 2; SKUT 76 kł OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 57/37; WYP 5/10/15	Wilk leśny; WADERA; POZ 6; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 135; SF 160; ZR 113; SZ 123; INT 36; MD 41; UM 15; CH 80; PR 70; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-56 2-57 3-36 4-58 5-33 6-64 7-64 8-74 9-59 10-64 Amg 0 BROŃ 1: Wilk l. pysk ; bgł.150; TR 177; opźn. 2; SKUT 115 kł OB+30; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 95/65; WYP 5/10/15
Wilk leśny; MŁODA SAMICA; POZ 2; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 105; SF 115; ZR 91; SZ 101; INT 22; MD 27; UM 5; CH 50; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-41 2-41 3-21 4-44 5-19 6-47 7-47 8-57 9-42 10-47 Amg 0 BROŃ 1: Wilk l. pysk ; bgł.95; TR 115; opźn. 2; SKUT 78 kł OB+20; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 63/43; WYP 5/10/15	Wilk leśny; BASIOR; POZ 8; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 145; SF 170; ZR 119; SZ 129; INT 38; MD 43; UM 15; CH 90; PR 80; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-62 2-63 3-42 4-64 5-39 6-71 7-71 8-81 9-66 10-71 Amg 0 BROŃ 1: Wilk l. pysk ; bgł.160; TR 188; opźn. 2; SKUT 117 kł OB+30; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 101/71; WYP 5/10/15
Wilk leśny; MŁODY SAMIEC; POZ 4; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 115; SF 125; ZR 97; SZ 107; INT 24; MD 29; UM 5; CH 60; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-47 2-47 3-27 4-50 5-25 6-54 7-54 8-64 9-49 10-54 Amg 0 BROŃ 1: Wilk l. pysk ; bgł.105; TR 127; opźn. 2; SKUT 81 kł OB+20; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 69/49; WYP 5/10/15	Wilk leśny; PRZYWÓDCA STADA; POZ 10; CHAR ntr ntr Pdośw. ŻYW 160; SF 190; ZR 130; SZ 140; INT 45; MD 50; UM 20; CH 105; PR 95; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-70 2-71 3-50 4-71 5-46 6-80 7-80 8-90 9-75 10-80 Amg 0 BROŃ 1: Wilk l. pysk ; bgł.195; TR 227; opźn. 2; SKUT 147 kł OB+40; SP 2S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 122/82; WYP 5/10/15

WIWERN PUSTYNNY

RASA: Wiwern pustynny; CHAR: N N-rzadko N D lub N Z TYP: magiczny

WZROST :500-1000; WAGA :500-1000

ŻYW 600; SF 250; ZR 30; SZ 40; INT 15; MD 15; UM 0; CH 0; PR 5

SKÓRA: OB 30; WYP 90 KŁ ;90 TN; 90 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 10; ŁAPY 10; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 6: +20 8: +20 10: +20



WYGLĄD: Wywern piaskowy to duży skrzydlaty gad o cielsku pokrytym grubą łuską w kolorze brązowym lub żółtym. Ze względu na swoje rozmiary i błoniaste skrzydła często mylony jest z młodymi osobnikami brązowych lub żółtych smoków. Charakterystyczną cechą wszystkich wywernów odróżniających je od ich magicznych gadzich kuzynów jest ich dwunożność - posiadają tylko jedną parę łap. Łapy są silnie umięśnione i zakończone ostrymi i długimi szponami.

Wywerny mogą latać dzięki dużym błoniastym skrzydłom wykształconym drogą ewolucji z przednich łap. Błona łącząca kostne palce, kość ramienną i bok wywerny jest gruba i elastyczna. Ciało gada posiada punkt ciężkości mniej więcej w połowie swej długości. Bardzo długa i umięśniona szyja równoważona jest przez równie masywny i długi ogon. Głowa gada jest stosunkowo mała z dużymi, wyraźnie zarysowanymi oczami o czerwonej barwie. Duży i silnie uzębiony pysk ułatwia zabijanie oraz pożeranie zdobyczy.

TRYB ŻYCIA: Wywerny piaskowe wbrew wielu mitom nie są magiczne i nie posiadają żadnych magicznych cech, w szczególności zaś nie potrafią ziać ogniem. Są to duże drapieżniki żywiące się mięsem mniejszych istot. Wywerny są jajorodne (1k5 młodych w gnieździe). Młode osobniki po

wykluciu są żywione przez samice do czasu, kiedy nauczą się latać. Atakujące z powietrza młode osobniki polują stadnie. Najczęściej ich ofiarami padają zwierzęta, czerwiaki i dużo mniejsze od nich pustynne owady. Nie gardzą także rybami i ptakami. Gdy dorastają, stają się samotnikami. Łączą się w pary tylko na czas okresu godowego. Dorosłe osobniki są bardzo niebezpieczne dla ras rozumnych, atakują bowiem bez wahania karawany i domostwa, zabijają ludzi i zwierzęta hodowlane. Najczęściej ich atak polega na szybkim pikowaniu w dół, pochwyteniu ofiary łapami, wzbiciu się w powietrze z jednoczesnym atakiem pyskiem. Jeśli ofiara jest ciężko opancerzona lub agresywnie się broni, upuszczana jest z dużej wysokości, a sam atak ponawiany jest zaraz po upadku zdobyczy na ziemię. Rozszarpywana zazwyczaj w trakcie lotu ofiara jest natychmiast pożerana.

Wywerny słabo widzą w ciemnościach, dlatego ich okres żerowania zaczyna się od świtu, a kończy o zmierzchu. W poszukiwaniu pożywienia przemierzają olbrzymie obszary. Nie mają stałych rewirów. Gniazda tworzą samce, wyłącznie w okresie godowym (raz na 5+1k10 lat). Charakterystyczne dla tego gatunku jest zakopywanie się w płytkim piasku na czas snu. Niejednokrotnie zdarzało się że podróżujący nocą przez pustynię następowali na zasypanego śpiącego wywerna, co kończyło się tragicznie dla podróżnych. Jedyną rozsądną rasą, która zdaje się czerpać korzyści z obecności wywernów na archipelagu wschodnim są reptilioni. Dzięki swej gadziej naturze i rozumieniu gadzich zachowań potrafią oni oswoić i tresować wywerny. Reptiliońscy treserzy są w stanie nauczyć je noszenia jeźdźca i słuchania jego rozkazów. Udana tresura wymaga kilku miesięcy ciężkiej pracy, musi się też rozpocząć, zanim młody gad podejmie naukę latania (w późniejszym okresie nie zaakceptuje na swym grzbiecie ciężaru jeźdźcy, chociaż wciąż pozostaje wrażliwy na wymuszające uległość zakłęcia). Wytresowany gad wystawiony na sprzedaż to rzadkość, ponieważ słynący z korsarskich tradycji reptillioni z Archipelagu Wschodniego wolą zachowywać te stworzenia dla własnych potrzeb. Cena za każdy taki okaz to ponad dziesięć tysięcy sztuk złota.

Wywerny piaskowe doskonale przystosowały się do pustynnych warunków. Są odporne na słoneczny skwar i potrzebują niezwykle mało wody. Głównym źródłem wilgoci jest dla nich krew upolowanych istot, aczkolwiek nie gardzą czystą wodą z jezior i oaz Balarionu. Żyją do 100 lat, dojrzewają po 5 latach.

WYSTĘPOWANIE: Występują tylko na rozległych pustyniach. Największa ich liczebność występuje na Archipelagu Wschodnim, jednak można je spotkać praktycznie na każdej dużej pustyni (również na Wyspach Kupieckich Archipelagu Centralnego). Młode wywerny polują stadnie (1k5 osobników z POZ 0-5). Dorosłe osobniki (POZ 6+) polują samotnie. Raz na 5+k10 lat w okresie godowym tworzą pary - można wtedy spotkać dwa dorosłe osobniki.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- * Latanie - za pomocą skrzydeł, adekwatnie jak duże ptaki. Wzlot (na 2 metry) trwa 1 rundę, prędkość lotu 1/2 SZ (liczonej w metrach) na rundę, zwrotność 45 stopni na rundę (+ automatyczne hamowanie).
- * Pikowanie - patrz w trybie życia.
- * Porywanie w powietrze - jw.
- * Odporność na brak wody - mogą nawet do 10 dni obywać się bez uzupełniania wody w organizmie. Odnoszą także tylko 1/2 obrażeń od czarów opartych na odwodnieniu - oprócz tego posiadają dodatkowy rzut i wybierają lepszy wynik.
- * Odporność na upał i wysoką temperaturę - mogą bez ograniczeń funkcjonować podczas upałów w pustynnym słonecznym skwarze. W przypadku obrażeń od ognia ma prawo do dodatkowego rzutu (wybiera lepszy).
- * Zdolności tragarza: potrafi nosić (taszczyć) na swoim grzbiecie (!) ciężary dwukrotnie większe niż by o tym świadczyła jego SF, ponadto wytrzymałość na zmęczenie jest dwukrotnie większa. Uwaga: podczas noszenia jakiegokolwiek ciężaru szybkość poruszania jest dwukrotnie mniejsza.
- * Krycie w piasku - potrafi zasypać całe ciało w miękim pustynnym piasku w taki sposób że jeśli się nie porusza jest praktycznie niewidoczny. Zasypanie się piaskiem zajmuje mu 10+K10 rund. Jest to charakterystyczny dla tej rasy sposób ukrycia się przed naturalnymi wrogami szczególnie na czas snu. Patrz także tryb życia.
- * Naturalna oburęczność - potrafi bez ograniczeń w ciągu jednej rundy zaatakować oboma łapami
- * Nadwrażliwość na zimo - otrzymuje dwukrotnie więcej obrażeń od zimna

Wiwern pustynny; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR N N-rzadko N D lub N Z Pdośw. ŻYW 675; SF 350; ZR 70; SZ 80; INT 20; MD 25; UM 5; CH 25; PR 30; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-45 2-45 3-45 4-68 5-43 6-142 7-122 8-142 9-107 10-142 Amg 0 BROŃ 1: Wiwern. P. pysk ; bgl.70; TR 112; opżn. 5; SKUT 132 kł OB+6; SP B AT 1 BROŃ 2: Wiwern. P. łapy ; bgl.70; TR 112; opżn. 4; SKUT 127 tn OB+5; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 56/50; WYP 90/90/90	Wiwern pustynny; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR N N-rzadko N D lub N Z Pdośw. ŻYW 795; SF 460; ZR 98; SZ 108; INT 36; MD 41; UM 15; CH 65; PR 70; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-69 3-68 4-90 5-65 6-180 7-160 8-180 9-145 10-180 Amg 0 BROŃ 1: Wiwern. P. pysk ; bgl.140; TR 195; opżn. 5; SKUT 250 kł OB+18; SP S AT 1 BROŃ 2: Wiwern. P. łapy ; bgl.135; TR 190; opżn. 4; SKUT 235 tn OB+15; SP 2B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 96/78; WYP 110/110/110
Wiwern pustynny; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR N N-rzadko N D lub N Z Pdośw. ŻYW 705; SF 370; ZR 76; SZ 86; INT 22; MD 27; UM 5; CH 35; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-50 2-50 3-50 4-73 5-48 6-152 7-132 8-152 9-117 10-152 Amg 0 BROŃ 1: Wiwern. P. pysk ; bgl.85; TR 129; opżn. 5; SKUT 182 kł OB+12; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Wiwern. P. łapy ; bgl.80; TR 124; opżn. 4; SKUT 172 tn OB+10; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 68/56; WYP 90/90/90	Wiwern pustynny; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR N N-rzadko N D lub N Z Pdośw. ŻYW 825; SF 480; ZR 104; SZ 114; INT 38; MD 43; UM 15; CH 75; PR 80; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-76 3-75 4-97 5-72 6-190 7-170 8-190 9-155 10-190 Amg 0 BROŃ 1: Wiwern. P. pysk ; bgl.150; TR 208; opżn. 5; SKUT 255 kł OB+18; SP S AT 1 BROŃ 2: Wiwern. P. łapy ; bgl.145; TR 203; opżn. 4; SKUT 240 tn OB+15; SP 2B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 102/84; WYP 110/110/110
Wiwern pustynny; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR N N-rzadko N D lub N Z Pdośw. ŻYW 735; SF 390; ZR 82; SZ 92; INT 24; MD 29; UM 5; CH 45; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-57 2-57 3-57 4-80 5-55 6-162 7-142 8-162 9-127 10-162 Amg 0 BROŃ 1: Wiwern. P. pysk ; bgl.95; TR 142; opżn. 5; SKUT 187 kł OB+12; SP 2B AT 1 BROŃ 2: Wiwern. P. łapy ; bgl.90; TR 137; opżn. 4; SKUT 177 tn OB+10; SP B AT 2 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 74/62; WYP 90/90/90	Wiwern pustynny; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR N N-rzadko N D lub N Z Pdośw. ŻYW 870; SF 520; ZR 115; SZ 125; INT 45; MD 50; UM 20; CH 90; PR 95; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-83 2-84 3-83 4-104 5-79 6-204 7-184 8-204 9-169 10-204 Amg 0 BROŃ 1: Wiwern. P. pysk ; bgl.185; TR 248; opżn. 5; SKUT 310 kł OB+24; SP 2S AT 1 BROŃ 2: Wiwern. P. łapy ; bgl.180; TR 243; opżn. 4; SKUT 290 tn OB+20; SP S AT 3 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 119/95; WYP 130/130/130

ŻMIJA OLBRZYMIA (KRYPTOWA)

RASA: Żmija olbrzymia; CHAR: N.N. TYP: zwierzę

WZROST :175-375; WAGA :15-150

ŻYW 250; SF 100; ZR 10; SZ 50; INT 5; MD 5; UM 0; CH 0; PR 5

SKÓRA: OB 30; WYP 50 KŁ ;50 TN; 50 OB

BIEGŁOŚCI :PYSK 10; 0 0; 0 0

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1: +20 2: +20 3: +10 6: +10



WYGLĄD: Żmija olbrzymia, to jeden z większych przedstawicieli naziemnych jadowitych wężów. Odznacza się grubym ciałem, pokrytym twardą, łuską. Głową ma dużą, trójkątną, oczy duże, żrenice, białawe pionowe. Ubarwienie posiada nadzwyczaj jednolite - brązowe lub ciemnobrązowe z ciemnymi, słabo widocznymi plamami na grzbiecie.

TRYB ŻYCIA: Jest to całodziennie aktywny, naziemny i sucholubny wąż.

Żywi się gryzoniami (szczególnie olbrzymimi szczurami), aczkolwiek nie gardzi i innymi stworzeniami, jeśli jest tylko w stanie je połknąć.

Do swej zdobyczy podpełza po kryjomu, albo czatuje nań całymi godzinami leżąc skryta w jeśli nie nasłonecznionych, to

przynajmniej w suchych miejscach (np. w legowiskach lub barłogach wcześniejszych ofiar). Tuż przed atakiem najczęściej wydaje

niesamowicie przenikliwy syk, który paraliżuje ze strachu wszelkie istoty go słyszące, jeśli go nie odparły (%-owym rzutem na połowę odporności na sugestię). Następnie nagłym atakiem kąsa i puszcza, czekając aż ofiara przestanie się ruszać. Jeżeli jej niedoszła zdobycz nie pada, walczy, lub się rusza, to ponawia atak. Teraz już po zapachu nieomylnie trafia do zdobyczy i często jeszcze sparaliżowaną, żywcem połyka. W stosunku do dużych istot stara się być niewidoczna, ale w wypadku podejścia do niej zbyt blisko natychmiast atakuje, poczym (jeśli ma możliwość) ucieka do najbliższej nory. W wypadku gdy została napastowana na terenie swej siedziby, to staje się bardzo agresywna do momentu, gdy intruz nie opuści okolic jej siedziby.

Z racji swego skrytego trybu życia i odporności wąż ten jest chwytny do wszelkich korytarzy, pułapek, grobowców, czy krypt (z tą nazwą), gdzie bez jedzenia jest w stanie nawet przeżyć do 10 lat. Częstość jednak umożliwia jej się dodatkowo korzystanie ze słońca i z pokarmu, dzięki czemu świetnie się ona aklimatyzuje w takich miejscach i jest wyśmienitym strażnikiem.

Uwaga: Treser-specjalista lub druid odpowiedniego krągu potrafią (trwa to rok) oswajać takie węży (tzn. nie bąda się na nich rzucały, nawet przy nieostrożnym obchodzeniu się z nimi).

WYSTĘPOWANIE: Zamieszkują wszelkie nizinne i górskie tereny, zarówno te nadmorskie, stepowe, jak i kamieniste, ale zawsze od strony południowej. Wyraźnie unikają wilgotnych miejsc i lasów. Ulubione ich miejsca pobytu, to wszelkie ruiny, opuszczone budowle, kamieniste pagórki, oraz krypty, katakumby, labirynty, czy inne podziemia, ale pod warunkiem, że mają kontakt (np. poprzez system nor) z nasłonecznionymi miejscami i bogate są w pokarm (szczury).

Wyjątkowo jak na węża jest to zwierzę rodzinne, przez co normalnie nie spotyka się ich pojedynczo (0-8p.) lecz parami (2-4 z 2-8p.) lub ("w gniazdach") rodzinami (1-5 + 5 lub rzadziej wielokrotnie więcej osobników z 0-8p.).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* doskonale wąż: wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

* podpełzanie (ciche skradanie się): umiejętność bezszelestnego podchodzenia do zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).

* przenikliwy syk: W pewnych okolicznościach (np. podenerwowana) jest w stanie wydać syk, który działa odstraszaюще na wszelkie szczury. W wszystkie inne istoty słysząc go muszą odeprzeć strach (%-owym rzutem na odporność nr.2), albo zostając aż do końca brzmienia syku sparaliżowane [jeśli syk trwa dłużej niż rundą, to ci co się obronili bronią się przed nim w każdej r. jego trwania].

Uwaga: sycząc wąż nie jest w stanie atakować pyskiem.

* ząby jadowe; W momencie ukąszenia dostarczają jad, który :

- zabija w przeciągu 1-5 segmentów każdą istotą poniżej 50 Żywotności;

- zabija w przeciągu 1-5 segmentów każdą istotą poniżej 100 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na połowę odporności nr.6), a jeśli to przeżyła, to paraliżuje ją na 1-100 dni (po ew. jego zdjęciu postać jest tak osłabiona, że na okres 2-20 dni, z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia])

- zabija w przeciągu 1-10 segmentów każdą istotą poniżej 500 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na połowę odporności nr.6), a jeśli to przeżyła, to paraliżuje ją na 1-10 dni (po ew. jego zdjęciu postać jest tak osłabiona, że na okres 1-10 dni, z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia])

- zabija w przeciągu 1-5 rund każdą istotą poniżej 1000 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na odporność nr.6), a jeśli to przeżyła, to paraliżuje ją na 1-10 rund (po ew. jego zdjęciu postać jest tak osłabiona, że na okres 1-5 dni, z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki, traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia])

- w przeciągu 1-10 godzin każdą istotą powyżej 1000 Żywotności, która nie przetrwa siły jadu (%-owym rzutem na odporność nr.6) tak osłabia, że na okres 1-5 dni z powodu wyczerpania, wymiotów i gorączki traktuje się ją jak nieprzytomną [bez opieki powoduje to często śmierć np. z głodu, pragnienia]

* wicie się (kosztem dwukrotnie wolniejszych ataków lub podczas ucieczki umożliwia częste zmiany pozycji, co podwaja obronę ze ZR)

Żmija olbrzymia; DRAPIEŻNIK; POZ 0; CHAR N.N. Pdośw.
ŻYW 300; SF 175; ZR 50; SZ 90; INT 10; MD 15; UM 5; CH 25; PR 30; WI 25; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-43 2-43 3-34 4-47 5-22 6-77 7-67 8-67 9-52 10-67 Amg 0
BROŃ 1: Żmija olbrzymia ; bgł.70; TR 92; opżn. 1; SKUT 60 kł OB+0; SP B AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 30/30; WYP 50/50/50

Żmija olbrzymia; DRAPIEŻNIK; POZ 6; CHAR N.N. Pdośw.
ŻYW 380; SF 260; ZR 78; SZ 118; INT 26; MD 31; UM 15; CH 65; PR 70; WI 35; ZW 2
ODPORNOŚCI: 1-65 2-66 3-56 4-68 5-43 6-109 7-99 8-99 9-84 10-99 Amg 0
BROŃ 1: Żmija olbrzymia ; bgł.140; TR 173; opżn. 1; SKUT 117 kł OB+0; SP S AT 1
ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 58/58; WYP 80/80/80

Żmija olbrzymia; DRAPIEŻNIK; POZ 2; CHAR N.N. Pdośw.

Żmija olbrzymia; DRAPIEŻNIK; POZ 8; CHAR N.N. Pdośw.

ZYW 320; SF 185; ZR 56; SZ 96; INT 12; MD 17; UM 5; CH 35; PR 40; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-48 2-48 3-39 4-52 5-27 6-85 7-75 8-75 9-60 10-75 Amg 0 BRON 1: Żmija olbrzymia ; bgł.85; TR 109; opżn. 1; SKUT 81 kł OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 36/36; WYP 60/60/60	ZYW 400; SF 280; ZR 84; SZ 124; INT 28; MD 33; UM 15; CH 75; PR 80; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-72 2-73 3-63 4-75 5-50 6-118 7-108 8-108 9-93 10-108 Amg 0 BRON 1: Żmija olbrzymia ; bgł.150; TR 186; opżn. 1; SKUT 122 kł OB+0; SP S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 64/64; WYP 90/90/90
Żmija olbrzymia; DRAPIEŻNIK; POZ 4; CHAR N.N. Pdośw. ZYW 340; SF 195; ZR 62; SZ 102; INT 14; MD 19; UM 5; CH 45; PR 50; WI 25; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-55 2-55 3-46 4-59 5-34 6-93 7-83 8-83 9-68 10-83 Amg 0 BRON 1: Żmija olbrzymia ; bgł.95; TR 120; opżn. 1; SKUT 83 kł OB+0; SP 2B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 42/42; WYP 70/70/70	Żmija olbrzymia; DRAPIEŻNIK; POZ 10; CHAR N.N. Pdośw. ZYW 430; SF 320; ZR 95; SZ 135; INT 35; MD 40; UM 20; CH 90; PR 95; WI 40; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-80 2-81 3-71 4-82 5-57 6-130 7-120 8-120 9-105 10-120 Amg 0 BRON 1: Żmija olbrzymia ; bgł.185; TR 226; opżn. 1; SKUT 150 kł OB+0; SP 2S AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 75/75; WYP 100/100/100

MARTWIAKI



Martwiak – zwany także ożywieńcem, umrzykiem lub żywym po śmierci – jest istotą, w którą przerodził się umarły. Nikt do tej pory nie wie, dlaczego tak się czasem dzieje, iż niektórzy ze zmarłych powstają z grobów, by potem włóczyć się po starych cmentarzach, pożerać mięso świeżo pochowanych trupów, zabijać wszystko, co żywe. Bardzo Możliwe, iż zależy to w dużej mierze od życia, jakie pędziła taka istota „za życia”. Jeśli było ono bardzo złe, możliwe że zło to przetrwało i teraz napędza martwe ciało tej osoby. Bardzo możliwe też, że to źli i mroczni bogowie powołują do istnienia takie osoby, zapewniając sobie w ten sposób na naszym świecie liczne i wierne sługi. Jedno jest pewne – martwaki są na stałe związane ze Sferą Egzystencji Martwiczej, skąd muszą czerpać energię, bez której w szybkim tempie obróciłyby się w proch.

Klasyfikacja i rodzaje martwaków:

Typ 1 obejmuje: zombie, szkielety, utopce, szubieniczniki

Typ 2 obejmuje: szkielety, kościotrupy, zdechlaki

Typ 3 obejmuje: ghule, nagrobne, cmentarnie

Typ 4 obejmuje: cienie, zmrocze, ułudy

Typ 5 obejmuje: południce, trupoń, zjawy

Typ 6 obejmuje: mumie, struchłce, strzygi

Typ 7 obejmuje: upiory, upiornie, upiorniki

Typ 8 obejmuje: duchy, wizje, widma

Typ 9 obejmuje: wampiry, wampiryzce, cmentary

Typ10 obejmuje: kostuchy, kościeje, czarnotrupy

Typ specjalny: np. Harel

Miejsca występowania martwaków:

Martwaki najczęściej można spotkać w pobliżu miejsc, gdzie powstały. Znajdziemy je w pobliżu zaniebanych lub przeklętych cmentarzy, w prastarych podziemiach i labiryntach, w pobliżu opuszczonych pobożowisk, w pracowniach czarnoksiężników, w świątyniach większości złych bóstw. W cywilizowanych stronach martwaki należą jednak do rzadkości. Są oczywiście wyjątki. Jednym z nich są świąty czarnoksiężników i wielu władców, którzy przeszli na stronę zła. Innym bardzo znanym przykładem są sławne armie martwicze dowodzone przez czarnych rycerzy. Te nie znające zmęczenia, ani litości formacje najczęściej jednak trzymane są z dala od większych miast.

Tryb życia martwaków:

Trudno opisać zwyczaje istot, które z założenia są martwe, a jednak zachowują się jak żywe. Na szczęście większość z nich prowadzi podobny tryb życia. Oznacza to, że nie lubią światła, słońca, istot żywych i wolą kryć się na odludziu, w mroku nocy. Cechą wspólną większości martwaków jest nienawiść do wszystkiego, co żywe

Powstawanie martwaków:

Martwaki mogą powstawać pod wpływem wielu klątw, przekleństw lub wyjątkowych sytuacji. Często też jest tak, że zabita przez martwiaka istota w szybkim czasie po śmierci przeradza się w nowego martwiaka. Ponadto istnieje wiele czarów (szczególnie czarnoksiężskich), które także mogą przyczynić się do powstawania w taki czy inny sposób martwaków.

Współczynniki i POZ martwaków:

Cechy martwaków określa się w specyficzny sposób. Po pierwsze należy określić współczynniki istoty, z której martwiak powstał (np. osoby czy zwierzęcia – średnie współczynniki; albo dokładne jeśli martwiak powstał z jakiejś konkretnej osoby, np. drużynowego wojownika). Po drugie – zależne od modyfikacji (każdy rodzaj martwiaka ma inny) mnoży się, dzieli lub pozostawia odpowiednie współczynniki. W ten sposób uzyskujemy martwiaka na 0 POZ. Odporności wyliczamy standardowo, z tym że zwiększamy je do dodatkowo o 10 pkt. + 5 za typ martwiaka (np. typ 5, czyli 10 pkt. +5x5 pkt = 35 pkt.).

Jeżeli scenariusz mówi, że dany martwiak powinien mieć większy POZ, zmieniamy parametry naszego martwiaka o przyrosty z POZ, zmodyfikowane o odpowiednie przeliczniki zależne od rodzaju martwiaka. Najczęściej standardowy przyrost współczynników martwiaka wynosi: ŻYW 5; SF 5; ZR 3; SZ 3; INT 3; MD 3; UM 3; CH 1; PR 1; Biegl. 3-5. Przypominam, że liczby te są automatycznie mnożone przez zwielokrotnienie danego współczynnika charakterystyczne dla danego martwiaka, a w wypadku ŻYW i SF także o mnożnik wynikający z przekroczenia pewnych wartości (200, 600, 1200, 2000, itp.). Odporności martwiaka przy podnoszeniu na POZ są podnoszone o 2 pkt./POZ i modyfikowane przez zmianę wartości podstawowych współczynników.

Podnoszenie na POZ u martwaków może odbywać się na cztery sposoby. Po pierwsze w sposób naturalny. Przebiega to analogicznie jak u istot żywych. Drugi sposób, to podnoszenie na POZ podczas przebywania w Sferze Egzystencji Martwiaczej lub Nekromancji. Odbywa się to automatycznie o ile martwiak dysponuje odpowiednią ilością PD. Jednak mało który martwiak może podróżować pomiędzy sferami egzystencji. Po trzecie nieliczne martwaki dysponujące zdolnością „Świadomość” mogą szkolić się u nauczycieli w określonej profesji. Ponadto istnieją czary, które mogą stworzyć martwiaka na określonym POZ lub spowodować jego podniesienie się na POZ. Najczęściej są to czary czarnoksiężskie.

Pewną kontrowersję może budzić dawane PD martwakom, które nie mają w/w zdolności. Dlatego ostateczna decyzja pozostaje MG.

Cechy podstawowe martwaków:

1. Necro-aura (1) - posiada ją każdy martwiak. Jest to przejaw ciągłego kontaktu martwiaka ze sferą Nekromancji. Necro-aura magicznie wiąże i chroni taką istotę, dzięki czemu ma ona o 10 pkt. zwiększoną OB. Aura może zostać osłabiona lub zdjęta przez pewne zdolności kapłańskie lub palatynskie.

2. Wyssanie energii życiowej (3) - kiedy martwiak dotyka istotę żywą, wysysa z niej ENŻ. Ilość wyssanej Energii zależy od typu martwiaka, tak więc 1 typ wysysa 1 pkt ENŻ. Za każdym dotknięciem; 2 typ wysysa 2 pkt.; 3 typ 3 pkt; itd. Jeżeli martwakowi uda się wysysać całą ENŻ ze swojej ofiary, zapada ona w letarg. Po 24 godzinach ofiara przemienia się w) POZ martwiaka 1 typu. Najczęściej jest to zombi. Jedynym martwakiem, który nie potrafi wysysać ENŻ jest cień. Martwiak może powstrzymać się przed wyssaniem ENŻ.

3. Postrzeganie ponadmysłowe (3) – większość martwaków postrzega świat zupełnie innymi zmysłami niż ludzkie. Jako martwa istota, nie korzysta ze zmysłów słuchu, węchu, smaku, i wzroku. Ograniczenia te uniemożliwiają korzystanie ze zdolności opartych na tych zmysłach. Należy to rozumieć tak, że martwaki mogą używać tylko określonych zdolności z tych jakie znały za życia, natomiast mogą swobodnie walczyć i poruszać się w każdych warunkach (też w ciemnościach). Martwaki „widzą”, czy może raczej postrzegają wszystko wokół siebie w promieniu 2 metrów na 1 punkt UM. W ten sposób rozpoznają też ENŻ. Dlatego też tylko głupcy będą podkraδαć się do martwiaka. Jedynie czar typu „Niewidzialność dla umarłych” chroni przed martwiczym postrzeganiem.

Konieczne należy też wspomnieć, że postrzeganie ponadmysłowe, którym martwaki dysponują chroni ich całkowicie przed wszelkimi efektami i czarami wpływającymi na odp. nr 1 (iluzja), 2 (sugestia) i 4 (szok). W wypadku tej ostatniej odporności istnieją sytuacje, w których jest ona brana pod uwagę.

Uwaga: Niektóre martwaki znają Dawną Mowę i w ten sposób można się z nimi porozumieć.

4. Całkowita odporność na czynniki fizyczne nie działające na trupa (3) – rozumie się samo przez się. Każdy martwiak, jako że jest trupem jest również odporny na wszelkie trucizny. Nie ma potrzeby oddychania, a więc może przebywać pod wodą dowolnie długo. Nigdy również nie odczuwają zmęczenia ani potrzeby snu. Wyjątek od tego stanowi cały 3 typ.

5. Brak przemiany materii (0) – martwiak nie potrzebuje jeść ani pić. Martwaki nie rozmnażają się także ani nie starzeją. Wyjątek stanowi od tego cały 3 typ oraz częściowo 9 typ.

6. Walka – przyjmuje się, że wszystkie martwaki walczące swą naturalną bronią (łapy, pysk) dysponują przy tym zdolnością: walka w trudnych warunkach i walka w tłoku.

Zdolności specjalne martwaków:

Każdy martwiak posiada jakieś określone zdolności. Wszystkie te zdolności opisane są oddzielnie i posiadają odpowiednie numery porządkowe. Poniższe opisy martwaków zawierają jedynie numery tych zdolności. Liczby w nawiasach określają liczbę punktów doświadczenia, przyznawanych (lub odejmowanych w niektórych przypadkach) za zdolność. Jeżeli martwiak posiada więcej zdolności, punkty się sumuje.

1. Niewrażliwość na broń kłutą (5) – broń kłutą nie zadaje martwakowi żadnych obrażeń. W sytuacjach szczególnych MG może uznać, że broń kłutą zadała 1/10 obrażeń; np. gdy trafienie było selektywne lub obrażenia były zadane bronią o ogromnych rozmiarach – zaostrzonym palem.

2. Odporność na broń kłutą (3) – broń kłutą zadaje martwakowi połowę obrażeń. W sytuacjach szczególnych MG może uznać, że broń kłutą zadała normalne obrażenia: np. gdy trafienie było selektywne lub obrażenia były zadane bronią o ogromnych rozmiarach – zaostrzonym palem.

3. Odporność na broń tnącą (3) – broń tnąca zdaje martwakowi połowę obrażeń. W sytuacjach szczególnych MG może uznać, że broń tnąca zadała normalne obrażenia: np. gdy trafienie było selektywne lub obrażenia były zadane bronią o ogromnych rozmiarach.

4. Naturalna oburęczność (1) – martwiak atakuje obiema rękami jednocześnie, w 1 rundzie. Oba ataki mają tą samą skuteczność.

5. jeżeli oba ataki (prawą i lewą ręką) martwiaka powiodły się, martwiak automatycznie zaciska ręce na szyi ofiary i zaczyna ją dusić. Duszona ofiara otrzymuje 1k100 (+premia z SF martwiaka, jeśli jest) obrażeń. W następnej rundzie martwiak podnosi ofiarę do góry, ciągnąc ją za głowę – musi wykonać % rzut na trafienie i powtarzać go co rundę. Podniesiona za głowę ofiara zwisa bezładnie – jej ZR równa jest w tym momencie 0 oraz otrzymuje dodatkowe obrażenia 2k10. Ofiara nie może na to nic poradzić. Jediną nadzieją dla ofiary jest próba odgięcia zaciśniętych na szyi palców martwiaka i rozluźnienie jego uchwytu. Jednak aby to zrobić ofiara musi mieć obie ręce wolne i wykonać udany rzut na 1/10 SF. Martwiak stosuje swój straszliwy chwyt aż do śmierci ofiary lub do momentu, kiedy sam zostanie pokonany przez innych.

6. Przetrącenie (3) – martwiak zamiast dwóch ataków zwykłych wykonuje straszliwy cios pięścią na odlew, zadający podwójne obrażenia. Ofiara ma szansę uniknąć tego ciosu, o ile wykona udany % rzut na akt.ZR z ujemnym modyfikatorem -1/POZ martwiaka. Podobnie jak straszliwe cięcie, ten cios może być wymierzony w kilku przeciwników na raz, jeśli stoją oni obok siebie w linii prostej.
7. Przeróżający wygląd (0) – martwaki wyglądają tak strasznie, że dla kogoś, kto widzi martwiaka (określonego typu) po raz pierwszy, są wstrząsającym przeżyciem. Taki bohater musi wykonać % rzut na odp. 2 (strach), zmniejszoną o PR martwiaka i modyfikator (określony przez MG) wynikający z atmosfery spotkania. Osoby które się nie obroniły – uciekają co sił w nogach. W każdej rundzie ucieczki powtarzają rzut i jeśli się uda, będą mogli wrócić (dość zdyszanego po wyczerpującym sprincie, tzn. ich wytrzymałość zmniejsza się o 5 pkt w każdej rundzie ucieczki)
8. Upiorny wygląd (3) – podobnie jak Przeróżający wygląd, lecz bohaterowie wykonują rzut obronny na strach przy każdym spotkaniu, a nie tylko przy pierwszym
9. Aura strachu (5) – podobnie jak Przeróżający wygląd, lecz z tą różnicą, że bohaterowie zawsze boją się takiego martwiaka i muszą wykonywać rzuty obronne zawsze kiedy się na niego patrzą – w każdej rundzie spotkania
10. Paraliżujący strach (5) – podobnie jak Aura strachu, lecz w tym przypadku nieudany rzut oznacza, że bohater został sparaliżowany ze strachu na całą rundę
11. Przeróżający wrzask (1) – martwiak wydaje z siebie mrozący krew w żyłach wrzask za każdym razem, kiedy odnosi obrażenia. Efekt jest taki sam jak w przypadku Przeróżającego wyglądu. Bohater, który nie ma możliwości ucieczki mdleje na k10 rund.
12. Straszne spojrzenie (3) – każdy o odporności na strach mniejszej od 50 + 10 POZ martwiaka pod wpływem jego wzroku zaczyna wpadać w panikę. Efekt taki sam jak w przypadku przeróżającego widoku.
13. Emancja zła (0) – patrz czarny rycerz. Dotyczy to tylko martwiaków o złym charakterze.
14. Latanie (1) – martwiak potrafi latać. Patrz odpowiedni czar maga. Oczywiście zdolność nie wymaga PM i nie jest ograniczona w czasie.
15. Pamięć (1,3 lub 5 zależnie od POZ) – martwiak zachowuje pamięć istoty, z której powstał. Dzięki temu może korzystać z wiedzy i zdolności, którymi ta istota dysponowała. Np. jeśli była magiem, martwiak również potrafi rzucać czary. MG powinien jednak pamiętać, że nie ze wszystkich zdolności martwiak będzie mógł korzystać – ogranicza go charakter i przede wszystkim rozkład ciała.
16. Świadomość (2) – martwiak zachowuje nie tylko pamięć, ale i świadomość istoty, z której powstał. Dzięki temu może na swój – ograniczony z bycia martwakiem – sposób zdobywać wiedzę, poziomy doświadczenia, nowe umiejętności i czary. Pod tym względem należy traktować go jak istotę żywą, jak bohatera niezależnego.
17. Materializacja (5) – niematerialny martwiak może się zmaterializować, tj. przyjąć przyjąć postać materialną, cielesną. Tylko dzięki temu może posługiwać się bronią oraz wszystkimi przedmiotami świata materii. Materializacja zajmuje k10 rund czasu. Pod taką postacią martwiak nie może przebywać dłużej niż 1 godzinę + 1 godzinę na swój POZ. PR martwiaka w postaci materialnej jest dwukrotnie większa, zaś swym wyglądem najczęściej przypomina żywą (na pierwszy rzut oka) istotę, którą niegdyś był.
18. Smrodliwy gaz (3) – pierwsze obrażenie, które martwiak otrzyma przebija jego wzdęte od smrodliwego gazu ciało. Gaz błyskawicznie rozprzestrzenia się wokół w promieniu 1 metra + 1 metr/POZ martwiaka i utrzymuje się przez 5 rund + 5/POZ. Każda żywa istota musi wykonać % rzut na połowę odporności nr 7 zmniejszonej o 2 pkt/POZ. Nieudany rzut oznacza, że ofiara dostaje mdłości i zaczyna rzygać przez k10 rund. W tym czasie nie jest w stanie nawet się bronić.
19. Fetor (3) – martwiak stale roztacza wokół siebie w promieniu 1 metra + 1 metr/POZ straszliwy fetor. Efekt jest taki sam jak w przypadku Smrodliwego Gazu
20. Wgryzanie (3) – martwiak ze straszliwą siłą wgryza się w ciało ofiary wyszarpując spory kawał. Taki atak zadaje dziesięciokrotnie więcej uszkodzeń na zbroję. Rany odniesione w ten sposób można wyleczyć jedynie czarem Regeneracja ciała.
21. Topienie (3) – podobnie jak Duszenie, z tą różnicą, że polega na wciągnięciu ofiary pod wodę. Ofiara wciągnięta pod wodę musi co rundę wykonywać % rzut na szok (zmniejszany z każdą następną rundą o 10 pkt.). Nieudany rzut oznacza utratę przytomności. Nieprzytomna i topiona ofiara otrzymuje co rundę 10k10 obrażeń tak długo, aż się utopi albo ktoś życzliwy wyciągnie ją na powierzchnię.
22. Swobodne poruszanie się w wodzie (0) – martwiak porusza się pod wodą bez żadnych ograniczeń. W wypadku niektórych martwiaków ta zdolność umożliwia poruszanie się w gęstym bagnie, szlamie, gnoju itp.
23. Porażenie woli (5) – martwiak może skoncentrować się na wybranej ofierze i spróbować sparaliżować jej wolę. Jeżeli ofiara nie wykona udanego % rzutu na połowę odporności na szok, zmniejszonej o 2%/POZ martwiaka, zostaje kompletnie sparaliżowana do czasu aż martwiak przerwie koncentrację i jeszcze 2k10 rund potem.
24. Ograniczona aktywność (3) – martwiak w Sferze Egzystencji Materialnej może być aktywny jedynie w określonym czasie, np. południce mogą ujawniać się tylko w dzień i to w okolicach południa, o ile pada na nie słoneczne światło; wampiry muszą spać w dzień itp.
25. Paraliżująca ślina (2) – osoba ugryziona musi wykonać % rzut na odporność nr 6 (zmniejszoną o 2pkt/POZ martwiaka) , albo natychmiast zostaje sparaliżowana na k10 rund. Martwaki czasem specjalnie liżą swe pazury – wówczas udane trafienie ręką również może sparaliżować ofiarę. Jest 50% szansa, że po zadanych ciosie ślina na pazurach straci swą moc.
26. Wyssanie siły fizycznej (3) – obrażenia, które ten martwiak zadaje nie obniżają ŻYW, a SF. Jeżeli SF ulegnie zmniejszeniu do 0, bohater natychmiast umiera. MG powinien wziąć pod uwagę łączne obciążenie bohatera (ekwipunek, zbroja, broń), które przy zmianie SF może okazać się ponad siły bohatera. 90% straconej SF wraca po całonocnym opalaniu się. Pozostałą część może przywrócić tylko czar Regeneracja energii życiowej.
27. Choroby (0) – martwiak jest nosicielem różnych chorób. Istnieje 10% szansa, że zraniony przez tego martwiaka bohater zostanie zarażony. MG powinien ustalić rodzaj choroby, jej objawy i efekty. Z reguły jest to śmiertelna choroba, objawiająca się po k10 dniach od zarażenia wysoką gorączką, wymiotami i ogólnym osłabieniem organizmu (SF, ZR, SZ, i UM są zredukowane do 1/10) nie leczona choroba trwa k10 dni i kończy się śmiercią.

28. Nieziemski chłód (5) – sam dotyk martwiaka (nawet atak, który nie zadał zwykłych obrażeń) mrozi ofiarę. Chłód wysysa z niej wszystkie siły – jest kompletnie wyczerpana na czas k10 rund.
29. Niewidzialność (3) – Martwiak może w każdej chwili stać się niewidzialny, zajmuje mu to pełną rundę czasu. Patrz też czar Niewidzialność.
30. Częściowa odporność na broń niemagiczną (3) – każda zwykłą broń, poza magiczną, srebrną, nitrylową, zadaje martwakowi tylko połowę obrażeń.
31. Odporność na broń niemagiczną (4) – zwykła broń, poza magiczną, srebrną, nitrylową, nie zadaje martwakowi żadnych obrażeń.
32. Całkowita odporność na broń niemagiczną (5) – martwiak odnosi obrażenia jedynie od broni magicznej.
33. Tylko broń silnie magiczna (10) – martwiak odnosi obrażenia jedynie od broni silnie magicznej lub srebrnej magicznej.
34. Tylko broń ekstremalnie magiczna (50) – martwiak odnosi obrażenia jedynie od broni ekstremalnie magicznej – artefaktu (np. miecze ewidentności)
35. Częściowe przenikanie zbroi niemagicznych i specjalnych (2) – wyparowania zbroi, które nie są posrebrzane mitrylowe lub magiczne przeciwko ciosom takiej istoty są o połowę mniejsze. Dotyczy to też obrony zbroi, broni i tarcz.
36. Przenikanie zbroi niemagicznych i specjalnych (20) – wyparowania zbroi, które nie są posrebrzane, mitrylowe lub magiczne przeciwko ciosom takiej istoty nie są uwzględniane. Dotyczy to też obrony zbroi, tarcz i broni.
37. Częściowe przenikanie niemagicznych zbroi (3) – wyparowania zbroi, które nie są magiczne przeciwko ciosom takiej istoty są o połowę mniejsze. Dotyczy to też obrony zbroi, tarcz i broni.
38. Przenikanie niemagicznych zbroi (30) - wyparowania zbroi, które nie są magiczne przeciwko ciosom takiej istoty nie są uwzględniane. Dotyczy to też obrony zbroi, tarcz i broni.
39. Częściowe przenikanie magicznych zbroi (5) – wyparowania zbroi, nawet magicznych przeciwko ciosom takiej istoty są o połowę mniejsze. Dotyczy to też obrony zbroi, tarcz i broni.
40. Bezszelestne poruszanie (0) – martwiak porusza się całkowicie bezgłośnie. Zaskoczenie ofiary sprawdza się względem połowy jej akt.SZ.
41. Ukrycie w cieniu i ciemnościach (1) – martwiak, który wejdzie w obszar cienia lub kiedy znajdzie się w ciemności jest całkowicie niewidzialny. Obrona martwiaka liczona jest ze ZR całkowitej. W walce obowiązują te same ograniczenia, co w przypadku trudnych warunków (1/2 TR, OB., UM itp.). Ograniczenia są dwukrotnie większe, jeśli martwiak dodatkowo posiada zdolność Bezszelestne poruszanie (1/4 TR, OB., UM itp.)
42. Dobrowolne przejście ciała (0) – jeżeli jakaś żywa istota dobrowolnie zgodzi się, to martwiak może wnikać w jej ciało. W takim wypadku martwiak w pełni kontroluje ciało tej istoty. Martwiak opuszcza ciało wtedy, kiedy sam zechce i pod wpływem egzorcyzmu.
43. Przejście ciała (3) – martwiak może wnikać w ciało ofiary na siłę, jeżeli nie uda jej się rzut na zakłęcia. Efekt jest taki sam jak w przypadku Dobrowolne przejście ciała.
44. Wrażliwość na światło (-5) – martwiak odnosi k100 obrażeń w każdej rundzie przebywania na świetle słonecznym. Magiczne światło zadaje mu k10 obrażeń na rundę, a czar Światło rzucony bezpośrednio na niego – k100 obrażeń.
45. Regeneracja w ciemności (0) – w kompletnej ciemności martwiak regeneruje 1 obrażenie na 10 rund. W magicznej ciemności regeneruje 100 obrażeń na rundę.
46. Wssysanie żywotności (10) – zamiast zadawania zwykłych obrażeń, martwiak wysysa ŻYW ofiary, przy okazji lecząc własne obrażenia. Jedno obrażenie odpowiada utracie 1 pkt ŻYW na stałe. Utraconą ŻYW można przywrócić jedynie czarem Regeneracja energii życiowej.
47. Przekształcanie się (3) – martwiak może dowolnie kształtować swoje ciało, pod warunkiem zachowania własnej stałej objętości i minimalnego przekroju 1 cm. Zmiana kształtu zajmuje k10 rund. W tym czasie martwiak jest bezbronny. Każde zadane mu obrażenie niszczy go.
48. Spowolnienie w świetle (-1) – słoneczne lub magiczne światło powoduje zmniejszenie SZ martwiaka do połowy
49. brak
50. Gnilec (7) – zraniona przez martwiaka osoba musi wykonać % rzut na połowę odp. nr 6. Nieudany rzut oznacza, że została ona zarażona chorobą gnilną. Gnilec jest formą przekleństwa i nie może ebyć wyleczony, zanim nie zostanie zdjęte przekleństwo. Choroba uaktywnia się po 2k10 dniach. Ofiara traci po k100 pkt. ŻYW i PR każdego dnia tak długo aż umrze. Podobnie jak w przypadku Kłątwy mumiozy ofiara po k100 dniach od śmierci przeradza się w 0 POZ zombi (przez co, bez uprzedniego zdjęcia kławy, już nigdy nie może być wskrzeszona). Jeżeli ofiara została podczas pochowania zabalsamowana to przeradza się w martwiaka (też 0 POZ), od którego się zaraził.
51. Wrażliwość na wodę (-1) – martwiak nie znosi wody, pali ona jego ciało jak kwas. Wystarczy polać takiego martwiaka wodą (musi to być co najmniej pełne wiadro), a jego ŻYW zmniejszy się o połowę. Martwiak nie może przebywać na deszczu. Kiedy jego ciało wyschnie, ŻYW wraca do normy po 2k10 dniach.
52. Zabójcze działanie promieni słonecznych (-5) – promienie słoneczne działają na martwiaka tak samo, jak kapłańskie zniszczenie martwiaka.
53. Letarg w ciągu dnia (-5) – martwiak zapada w sen od świtu do zmierzchu. Sen martwiaka jest podobny do efektu czaru Letarg. W szczególnych sytuacjach martwiak może opóźnić czas zapadnięcia w letarg o tyle minut ile ma POZ.
54. Podwójna ilość ataków (3) – martwiak wykonuje dwa razy więcej ataków w rundzie

55. Porażenie strachem (7) – jeżeli martwiak przez całą rundę ma możliwość spoglądać swej ofierze w oczy, musi ona wykonać % rzut na połowę odp.2. Nieudany rzut oznacza, że ofiara umarła ze strachu. Martwiak może wykorzystywać tę zdolność podczas walki, jednak ma wtedy znaczne ograniczenia – patrz walka w trudnych warunkach. Ofiary mogą próbować unikać wzroku martwiaka, jednak również mają wtedy ograniczenia - patrz walka w trudnych warunkach.
56. Upiorne wycie (2) – martwiak może poświęcić całą rundę na wydanie przerażającego, przeciągłego ryku. Zasięg głosu, mierzony w metrach, odpowiada podwójnej SZ martwiaka. Nieudany rzut oznacza paniczną ucieczkę aż do całkowitego wyczerpania sił (5 pkt. zmęczenia co rundę) lub przez 2 rundy/POZ martwiaka. Jeżeli ofiara nie ma możliwości ucieczki, mdleje i przez k10 rund jest nieprzytomna. Nieprzytomna ofiara musi dodatkowo wykonać kolejny rzut na odporność nr 2 (już bez modyfikatorów). Ten nieudany rzut oznacza, że ofiara osiwiła ze strachu.
57. Upiorny jęk (10) – martwiak raz dziennie może wydać z siebie przeraźliwy jęk, trwający rundę/POZ. Zasięg głosu, mierzony w metrach, odpowiada podwójnej SZ martwiaka. Wszyscy, którzy znajdują się w tym zasięgu muszą wykonać % rzut na strach (na połowę odporności nr2, zmniejszonej o 2 pkt. POZ martwiaka) – w każdej rundzie jęku. Nieudany rzut oznacza, że ofiara mdleje i jest nieprzytomna przez k10 rund. Nieprzytomna ofiara musi dodatkowo wykonać rzut na odp. nr 4. Nieudany oznacza że umarła ze strachu.
58. Diabelski chichot (6) – martwiak może w każdej chwili wydać z siebie straszliwy, diabelski śmiech. Zasięg głosu, mierzony w metrach, odpowiada podwójnej SZ martwiaka. Każdy kto usłyszał ten śmiech musi wykonać % rzut na połowę odporności nr 2 (zmniejszonej o 2pkt./POZ martwiaka). Ofiara, która się nie obroniła jest całą rozstrzęsiona. Oznacza to, że nie może wykonywać czynności wymagających skupienia (rzucanie czarów, identyfikacja, rozbezpieczenie zamków itp.). W walce ma tylko połowę TR, a względem martwiaków także połowę OB. Stan ten trwa tak długo, dopóki ofiara nie prześpi pełnych 8 godzin.
59. Przenikanie (3) – martwiak może poświęcić całą rundę na to, by przeniknąć przez ścianę, podłogę lub każdą inną materię nieożywioną. W trakcie przenikania martwiak jest kompletnie bezbronny i nie może też atakować. Zdolność ta nie pozwala przeniknąć magicznych ścian lub barier, ani też powierzchni skórzanych i metalowych, a także ziemi czy wody.
60. Niematerialność (10) – martwiak posiada dwie formy:eternalną i półmaterialną. Przejście z jednego stanu w drugi trwa k10 rund
Stan eternalny – martwiak w tym ektoplazmatycznym stanie odbiera otoczenie zupełnie innymi zmysłami. Dla obserwatorów jest niewidzialny i nie można go zobaczyć nawet poprzez Wykrycie niewidzialności. Czasem jednak, gdy sam zechce lub gdy padną na niego smugi promieni słonecznych, w świetle błyskawicy, w zawirowaniach pyłu i kurzu, jego obecność ujawnia się; z reguły przypomina wtedy kłęb delikatnej, prawie przezroczystej mgły. Mogącej przybierać dobrowolne kształty. Eteralna istota może unosić się w powietrzu w dowolnym kierunku. Może też przenikać przez ściany, a nawet przez żywe istoty. Nie jest w stanie przeniknąć przez kryształ (w tym szkło i kwarc) oraz magiczne blokady i bariery. Martwiak w tej formie nie może używać jakichkolwiek zdolności z wyjątkiem przemian. Eteralną istotę mogą zranić tylko ekstremalnie magiczne bronie oraz tylko niektóre czary (oparte na działaniu elektryczności)
Stan półmaterialny (pseudoeteralność) – martwiak w tym stanie jest widzialny, jakkolwiek trudno go dostrzec. Objawia się jak widmowy kształt istoty, którą niegdyś był. Taki martwiak automatycznie zyskuje zdolność „przenikanie”, ograniczoną jednak co do grubości powierzchni, którą przenika (nie mogą one przekraczać 1 cm/POZ martwiaka). Półmaterialną istotę może zranić nawet niemagiczna broń, jednak zadaje ona o 10 obrażeń mniej na POZ martwiaka; podobnie jest z czarami. Pseudoeteralna istota może wykorzystywać swoje zdolności i atakować.
61. Dodatkowe cechy (od 0 do 50 za każdą) – MG może opracować własne zdolności, jakimi martwiak dysponuje. Może też wzmocnić którąś ze zdolności, jaką martwiak już posiada.
62. Telepatia (0) – martwiak może telepatycznie kontaktować się z innymi inteligentnymi istotami. Patrz czar maga.
63. Przejęcie umysłu (5) – martwiak może raz dziennie kontrolować umysł wybranej w zasięgu wzroku istoty, o ile nie wykona ona udanego % rzutu na szok (-5pkt/POZ martwiaka). Ofiara jest pod pełną kontrolą martwiaka przez 10+10 rund/POZ. Patrz czarnoksiężski czar „Przejęcie postaci”.
64. Wstrząs psychiczny (3) – martwiak, zamiast obrażeń fizycznych wywołuje w psychice ofiary straszliwy szok. Ofiara zamiast utraty punktów ŻYW traci MD. Każde trafienie martwiaka odbiera 10PD. Utraconą MD i PD może przywrócić astrologiczny czar „Regeneracja Pamięci”.
65. Postarzenie (2) - za każde 50 punktów otrzymanych obrażeń ofiara starzeje się o rok.
66. Wampirze ukąszenie (7) – martwiak wgryza się w ciało ofiary (udany atak zębami, który trwa całe dwie rundy – może go przerwać jedynie pokonanie martwiaka) i w puszcza w ranę swoją ślinę. Takie ukąszenie należy traktować jak kłutwę, jeśli ofiara nie wykona udanego rzutu na 1/10 odporności nr 3. Kłutwa wampiryzmu powoduje, że w przeciągu 2k10 godzin ofiara staje się 0 POZ martwakiem tego samego rodzaju, co martwiak, który ją ukąsił i całkowicie posłusznym temu martwakowi.
67. Stan eternalny (1) – martwiak może raz/POZ w ciągu 24 godzin albo gdy zostanie niewłaściwie „zabity” (np.pokonanemu wampirowi należy wbić w serce kołek osinowy itp.) przybrać formę eternalną – patrz zdolność „niematerialność”.
68. Przemiana w zwierzę (1) – martwiak może raz/POZ w ciągu 24 godzin zmienić się w nietoperza, szczura lub wilka. Patrz też odpowiedni czar druida.
69. Pozorna nieśmiertelność (50 pkt, -10 za każdy sposób, minimum 10) – niektóre martwaki nie mogą być „zabite” w normalny sposób. Nie wystarczy ich po prostu pokonać, t.j. zadać odpowiednia ilość obrażeń; trzeba jeszcze dopełnić właściwych czynności. Sposoby na całkowite unieszkodliwienie martwiaków podane są poniżej. Przy opisie zdolności martwiaka podane są nazwy tych sposobów. Martwiak pokonany innym sposobem odradza się w dawną postać po k100 godzinach.
- kołek: martwakowi należy wbić w serce osinowy kołek. Wyjęcie kołka oznacza jego odrodzenie
 - Światłość: martwiak ginie nie obroniwszy się przed tym czarem
 - miecze ewidentności: tylko obrażenia od takiego miecza mogą definitywnie zniszczyć martwiaka
 - czar Życzenie: ten lub analogiczny czar rzucony dopiero po pokonaniu martwiaka niszczy go
 - spalenie ciała: pokonanego martwiaka należy spalić, a prochy rozsypać na 4 strony świata
 - Zniszczenie martwiaka: patrz zdolność kapłana lub paladyna
 - wulkan: ciało martwiaka należy utopić w lawie wulkanicznej
 - rozpuszczenie: pokonanego martwiaka należy rozpuścić w kwasie
 - inne czary: w zależności od logiki i decyzji MG
 - inny sposób: podany w opisie martwiaka lub wymyślony przez MG

70. Obawa przed...(-1/za każdą) – niektóre martwaki nie znoszą pewnych rzeczy albo nawet obawiają się ich. Martwiak będzie unikał przedmiotu swej obawy jak tylko będzie to możliwe:

- ziele kantor sor (czasnkowe ziele): patrz opisy ziół
- święty symbol dobrego boga: patrz opis symboli
- poświęcona ziemia: patrz odpowiedni czar
- błogosławiona broń lub zbroja: patrz opis
- inne: opisane przy martwaku lub wymyślone przez MG

71. Urok (10) – martwiak może korzystać z tej zdolności raz/POZ w ciągu 24 godzin. Musi nawiązać z ofiarą kontakt wzrokowy, trwający całą rundę. Jeżeli ofiara nie wykona % rzutu na odporność nr 2, zmniejszoną o 2/pkt/POZ martwiaka, to – patrz czar iluzjonisty

72. Aura paraliżującego strachu (20) – wszelkie żywe istoty w promieniu 10 metrów + 10/POZ martwiaka które mają mniejszą odporność na strach niż 50pkt + 10/POZ martwiaka zostają sparaliżowane ze strachu. Nie dotyczy to osób chronionych jakąkolwiek aurą/aureolą dobra. Paraliż trwa tak długo, jak długo ofiary znajdują się w zasięgu aury, a ponadto jeszcze k100 godzin, jeśli nie wykonają udanego rzutu na szok (-2pkt/POZ martwiaka). Po ustąpieniu paraliżu ofiara ma szansę równą 1%/POZ martwiaka, że nabędzie jakiejś umysłowej ułomności.

73. Specjalne wysanie energii życiowej (5) – utrata całej ENŻ ofiary oznacza, że zostaje ona dowolnym martwakiem typu 1-3. Istota taka ma 0 POZ i zaliczana jest do miękkogłowych. Jeżeli ofiara padł kapłan, to staje się on w przeciągu k100 dni 0 POZ cmentarem.

74. Odporność na odegnanie lub zniszczenie (2) – na matwiaka nie działają typowe zdolności kapłanów i paladynów

75. Odrodzenie (5/każde) – zwykłe pokonanie martwiaka powoduje, że rozplywa się on w powietrzu w bezcielesną formę (eteralną). W ciągu najbliższych k10 (premiowane) dni musi on powrócić do wybranego przez siebie wcześniej miejsca spoczynku. Tam też pogrążony w letargu przez k100 godzin odradza się w dawną postać. Martwiak może się w ten sposób odrodzić tylko 1 raz na każdy swój POZ. Odrodzenie nie nastąpi, jeżeli martwiak zostanie pokonany w tej formie (patrz Niematerialność – stan eteralny) lub miejsce spoczynku zostanie zniszczone i poświęcone.

76. Przyzwanie sług (10) – raz/POZ w ciągu roku martwiak może z reszek trupów stworzyć nowe martwaki. Ich ilość zależy od ilości trupów, które znajdują się w zasięgu 1 metra/1 pkt.UM martwiaka. Na każde 10 trupów powstanie 1 kościotrup a na 100 1 mumia. Wszystkie pozostałe są szkieletami. Powstałe martwaki są tzw. tępogłowe. Ta zdolność narusza mocno zachwianie równowagi świata. Dlatego też dobrzy bogowie zwykle poinformują swych kapłanów o sytuacji.

77. Całkowite wysanie ENŻ. (10) – raniona przez martwiaka ofiara, poza zwykłą utratą 10 pkt. ENŻ, musi wykonać rzut na zakłęcia (z antyodpornością 5pkt/POZ martwiaka). Nieudany rzut oznacza, że ofiara utraciła całą ENŻ.. Martwiak który to uczynił regeneruje dzięki temu 100 obrażeń na każde 10 pkt wysanej ENŻ. Ofiara tej zdolności w przeciągu k100x10 rund przemienia się w 0 POZ tępogłowego kościotrupa. Jest on kompletnie podległy woli martwiaka, przez którego powstał.

78. Czasowe odrodzenie (5) – patrz Odrodzenie. Martwiak odradza się tylko raz i istnieje tak długo, aż się go pokona powtórnie.

79. Kłtwa Kościeja (4) – zraniona ofiara, poza zwykłą utratą 10 pkt. ENŻ. Musi wykonać % rzut na odp.3, zmniejszoną o 2 pkt./POZ martwiaka. Nieudany rzut oznacza nabycie kłtwy, która objawia się dopiero po śmierci ofiary. Po k100 dniach od śmierci lub pod wpływem czaru wskrzeszającego ofiara zmienia się w tępogłowego kościotrupa, podległego woli martwiaka, dzięki któremu powstał i o połowie jego POZ. Od 10POZ Kościeja powstają kościotrupy miękkogłowe.

80. Ostateczna śmierć (50) – po każdym zranieniu przez tego martwiaka ofiara musi wykonać % rzut na połowę odp.4. Nieudany oznacza, że dusza ofiary zostaje zniszczona. Oznacza to, że ofiary w żaden sposób nie da się już wskrzesić.

81. Taniec śmierci (3) – martwiak wydaje z siebie melodyjne zawodzenie, którego efekt jest taki sam jak w przypadku czarnoksięskiego czaru Taniec Śmierci.

82. Przywołanie martwiaków (5) – raz/POZ w ciągu 24 godzin martwiak może przyzwać 1 martwiaka na każdy swój POZ. Przyzwane martwaki wychodzą spod ziemi co 10 rund. Typ przywołanych martwiaków i ich POZ równy jest połowie POZ przywołującego martwiaka.

83. Trupi jad (1) – po każdorazowym kontakcie z ciałem tego martwiaka lub przedmiotem którego dotykał ofiara musi wykonać % rzut na odp. nr 6. Oczywiście odnosi się to także do każdego zranienia, jakie ofiara otrzymała walcząc z martwakiem. Nieudany rzut oznacza zakażenie odmianą śmiertelnej trucizny. Po k100 godzinach od zakażenia następuje śmierć, poprzedzona długotrwałą, silną gorączką i dreszczami, co uniemożliwia jakiegokolwiek działanie. Jedynie Neutralizacja trucizny może uratować ofiarę trupiego jadu.

Materialność martwiaków:

Istnieją 3 formy martwiaków:

- materialne (wrażliwe na czynniki fizyczne): typ 1, 2, 3, ułuda, 6, 7, 9, 10;
- półmaterialne (półprzezroczyste, częściowo niewrażliwe na czynniki fizyczne; nie posługują się przedmiotami): typ 4, 5, 7, 8;
- eteralne (niewidoczne bez specjalnych czarów, niewrażliwe na niemagiczne czynniki): typ 8 i 9.

Każda z tych form ma swoje wady i zalety. Niektóre martwaki mają możliwość przechodzenia z jednej formy w inną. Opisują to specjalne zdolności (np.17). Patrz też zdolność martwiaków nr 60 Niematerialność.

Wygląd martwiaka:

Wygląd martwiaka zależy od jego rodzaju, a także zależy od tego z jakiej istoty powstał. W niektórych wypadkach (np. zdolność Świadomość) może być on znacznie modyfikowany. Ogólnie martwaki różnią się między sobą stopniem rozkładu. Dokładny opis znajduje się przy każdym rodzaju.

SCHEMATY MARTWIAKÓW:

Skrót N oznacza NORMALNY. Jest to współczynnik, który posiada ofiara w momencie śmierci i przeistoczenia w martwiaka. Parametr przed N należy pomnożyć przez wielkość tego współczynnika.
Dla nie znających Dawnej Mowy CH martwiaka równa jest 0.
Charakter martwiaka zależy od charakteru istoty, z której powstał.
Jeżeli ofiara miała charakter dobrego, charakter martwiaka będzie ntr.ntr.; z innych

martwiaków powstają martwiaki złe.

TYP I – zombiopochodne (materialne)

ZOMBIE

Wygląd: Wygląd zombie zależy od istoty, z której powstały. Generalnie przypominają świeże trupy. Noszą strzępy odzieży, są brudne i straszliwie cuchną. Ich ruchy są nieco automatyczne.

Charakter: ntr.ntr lub ntr.zły

ŻYW N; SF 2N; ZR 1/2N; SZ 1/2N; INT 1/10N; MD 1/2N; UM 1/10N; CH *1/10N; PR 1/10N

Biegłości: 1/2N

Premie do biegłości: +10 łapy (50ob/+100B/3 sg.)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 5-10pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 2, 4, 5, 6, 7



Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr.ntr lub ntr.zły Rodzaj: ZOMBIE POZ 0 ŻYW 145; SF 310; ZR 30; SZ 30; INT 5; MD 40; UM 5; CH 4; PR 3; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-31 2-35 3-41 4-31 5-41 6-65 7-65 8-65 9-85 10-85 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.35; TR 69; opzn. 3; SKUT 97 kł 142 tn OB+9; SP B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 114; opzn. 3; SKUT 127 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR -, 1/2; OB bl./dal. 29/19; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr.ntr lub ntr.zły Rodzaj: ZOMBIE POZ 0 ŻYW 179; SF 440; ZR 44; SZ 44; INT 7; MD 51; UM 6; CH 8; PR 8; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-33 2-38 3-43 4-33 5-43 6-81 7-81 8-81 9-101 10-101 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.64; TR 112; opzn. 3; SKUT 130 kł 175 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 128; opzn. 3; SKUT 160 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. C. ; OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 39/29; WYP 55/105/85
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr.ntr lub ntr.zły Rodzaj: ZOMBIE POZ 0 ŻYW 153; SF 330; ZR 33; SZ 33; INT 5; MD 42; UM 5; CH 5; PR 4; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-31 2-35 3-41 4-31 5-41 6-68 7-68 8-68 9-88 10-88 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.40; TR 76; opzn. 3; SKUT 102 kł 147 tn OB+9; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 116; opzn. 3; SKUT 132 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR -, 1/2; OB bl./dal. 29/19; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr.ntr lub ntr.zły Rodzaj: ZOMBIE POZ 0 ŻYW 187; SF 480; ZR 47; SZ 47; INT 7; MD 53; UM 6; CH 9; PR 9; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-34 2-39 3-44 4-34 5-44 6-86 7-86 8-86 9-106 10-106 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.67; TR 119; opzn. 3; SKUT 140 kł 185 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 132; opzn. 3; SKUT 170 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. Typ. ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 53/43; WYP 100/140/90
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr.ntr lub ntr.zły Rodzaj: ZOMBIE POZ 0 ŻYW 161; SF 350; ZR 36; SZ 36; INT 5; MD 44; UM 5; CH 6; PR 5; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-32 2-36 3-42 4-32 5-42 6-71 7-71 8-71 9-91 10-91 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.48; TR 86; opzn. 3; SKUT 107 kł 152 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 118; opzn. 3; SKUT 137 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. Typ. ; OGR -, 1/2; OB bl./dal. 31/21; WYP 40/80/65	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr.ntr lub ntr.zły Rodzaj: ZOMBIE POZ 0 ŻYW 200; SF 560; ZR 52; SZ 52; INT 8; MD 57; UM 7; CH 11; PR 11; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-35 2-40 3-45 4-35 5-45 6-96 7-96 8-96 9-116 10-116 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.82; TR 143; opzn. 3; SKUT 180 kł 270 tn OB+18; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 141; opzn. 3; SKUT 190 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. C. ; OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 63/53; WYP 115/160/110

UTOPIEC

Wygląd: Podobnie jak zombie. Jego ciało jest wzdęte od długiego przebywania w wodzie. Jest nagi, ma długie włosy i pazury.

Charakter: ntr.ntr. lub ntr.zły.

ŻYW 1,5N, SF 2N, ZR 1/2N, SZ 1/2N, INT 1/2N, MD 1/2N, UM N, CH *1/10N, PR 1/10N

Biegłości: 1/2N

Premie do biegłości: +10 łapy (50tn/+10 OB./ 3 sg.)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 5-10pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 2, 4, 5, 6, 7, 21, 22

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: UTOPIEC POZ 0 ŻYW 217; SF 310; ZR 30; SZ 30; INT 27; MD 40; UM 50; CH 4; PR 3; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-38 2-40 3-46 4-36 5-46 6-72 7-72 8-72 9-92 10-92 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.35; TR 69; opzn. 3; SKUT 97 kł 142 tn OB+9; SP B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 114; opzn. 3; SKUT 127 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR -, 1/2; OB bl./dal. 29/19; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: UTOPIEC POZ 0 ŻYW 268; SF 440; ZR 44; SZ 44; INT 35; MD 51; UM 66; CH 8; PR 8; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-44 2-46 3-51 4-41 5-51 6-90 7-90 8-90 9-110 10-110 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.64; TR 112; opzn. 3; SKUT 130 kł 175 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 128; opzn. 3; SKUT 160 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. C. ; OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 39/29; WYP 55/105/85
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: UTOPIEC POZ 0 ŻYW 229; SF 330; ZR 33; SZ 33; INT 28; MD 42; UM 52; CH 5; PR 4; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-39 2-41 3-47 4-37 5-47 6-75 7-75 8-75 9-95 10-95 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.40; TR 76; opzn. 3; SKUT 102 kł 147 tn OB+9; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 116; opzn. 3; SKUT 132 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR -, 1/2; OB bl./dal. 29/19; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: UTOPIEC POZ 0 ŻYW 280; SF 480; ZR 47; SZ 47; INT 36; MD 53; UM 68; CH 9; PR 9; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-45 2-47 3-52 4-42 5-52 6-96 7-96 8-96 9-116 10-116 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.67; TR 119; opzn. 3; SKUT 140 kł 185 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 132; opzn. 3; SKUT 170 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. Typ. ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 53/43; WYP 100/140/90
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: UTOPIEC POZ 0 ŻYW 241; SF 350; ZR 36; SZ 36; INT 29; MD 44; UM 54; CH 6; PR 5; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-40 2-42 3-48 4-38 5-48 6-79 7-79 8-79 9-99 10-99 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.48; TR 86; opzn. 3; SKUT 107 kł 152 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 118; opzn. 3; SKUT 137 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. Typ. ; OGR -, 1/2; OB bl./dal. 31/21; WYP 40/80/65	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: UTOPIEC POZ 0 ŻYW 300; SF 560; ZR 52; SZ 52; INT 40; MD 57; UM 75; CH 11; PR 11; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-48 2-49 3-54 4-44 5-54 6-106 7-106 8-106 9-126 10-126 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.82; TR 143; opzn. 3; SKUT 180 kł 270 tn OB+18; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 141; opzn. 3; SKUT 190 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. C. ; OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 63/53; WYP 115/160/110

SZUBIENICZNIK

Wygląd: Z daleka nie można go odróżnić od istoty żywej. Jedynie jego twarz jest sina, oczy dość wylupiaсте, a język poczerniały i nabrzmiały. Zawsze ma dziwnie przechyloną głowę – ma złamany kark.

Charakter: ntr.ntr. lub ntr.zły.

ŻYW N, SF 2N, ZR N, SZ N, INT N, MD 1/2N, UM 1/2N, CH *1/2N, PR 1/2N

Biegłości: 1/2N

Premie do biegłości: +15 łapy (50ob lub 100tn/+100B/3 sg.)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 5-10pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 2, 4, 5, 6, 7

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZUBIENICZNIK POZ 0 ŻYW 145; SF 310; ZR 60; SZ 60; INT 55; MD 40; UM 25; CH 20; PR 17; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-41 2-40 3-46 4-36 5-46 6-65 7-65 8-65 9-85 10-85 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.35; TR 72; opźn. 3; SKUT 97 kł 142 tn OB+9; SP B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgł.85; TR 122; opźn. 3; SKUT 177 tn 127 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 39/29; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZUBIENICZNIK POZ 0 ŻYW 179; SF 440; ZR 88; SZ 88; INT 71; MD 51; UM 33; CH 43; PR 40; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-47 2-45 3-50 4-40 5-50 6-81 7-81 8-81 9-101 10-101 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.64; TR 116; opźn. 3; SKUT 130 kł 175 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgł.85; TR 137; opźn. 3; SKUT 210 tn 160 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. C. ; OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 39/29; WYP 55/105/85
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZUBIENICZNIK POZ 0 ŻYW 153; SF 330; ZR 66; SZ 66; INT 57; MD 42; UM 26; CH 26; PR 23; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-41 2-40 3-46 4-36 5-46 6-68 7-68 8-68 9-88 10-88 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.40; TR 79; opźn. 3; SKUT 102 kł 147 tn OB+9; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgł.85; TR 124; opźn. 3; SKUT 182 tn 132 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 45/35; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZUBIENICZNIK POZ 0 ŻYW 187; SF 480; ZR 94; SZ 94; INT 73; MD 53; UM 34; CH 49; PR 46; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-48 2-46 3-51 4-41 5-51 6-86 7-86 8-86 9-106 10-106 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.67; TR 124; opźn. 3; SKUT 140 kł 185 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgł.85; TR 142; opźn. 3; SKUT 220 tn 170 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. Typ. ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 53/43; WYP 100/140/90
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZUBIENICZNIK POZ 0 ŻYW 161; SF 350; ZR 72; SZ 72; INT 59; MD 44; UM 27; CH 32; PR 29; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-42 2-41 3-47 4-37 5-47 6-71 7-71 8-71 9-91 10-91 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.48; TR 90; opźn. 3; SKUT 107 kł 152 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgł.85; TR 127; opźn. 3; SKUT 187 tn 137 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 53/43; WYP 40/80/65	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZUBIENICZNIK POZ 0 ŻYW 200; SF 560; ZR 105; SZ 105; INT 80; MD 57; UM 37; CH 57; PR 55; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-51 2-48 3-53 4-43 5-53 6-96 7-96 8-96 9-116 10-116 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.82; TR 148; opźn. 3; SKUT 180 kł 270 tn OB+18; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Łapy ; bgł.85; TR 151; opźn. 3; SKUT 240 tn 190 ob OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. C. ; OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 61/51; WYP 115/160/110

TYP II – szkieletokształtne (materialne)

SZKIELET TĘPOGŁOWY – typowy

Wygląd: Zwyczajny szkielet, jak z pracowni biologicznej

Charakter: ntr.ntr. lub ntr.zły.

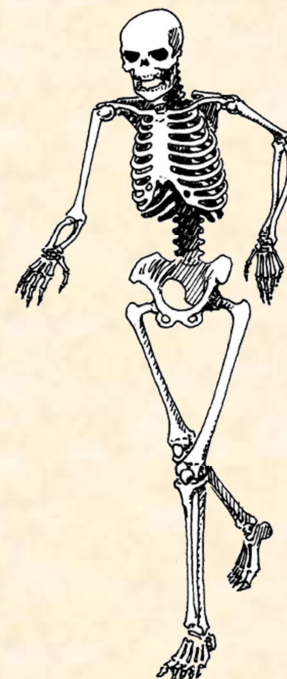
ŻYW 1/2N, SF 1/2N, ZR 1/2N, SZ 1/2N, INT 1/10N, MD 1/2N, UM 1/2N, CH *1/10N, PR 1/10N

Biegłości: 1/2N

Premie do biegłości: +5 łapy (30tn/+100B/3 sg.)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 5-10pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 1, 3, 4, 7



Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET TĘP. POZ 0 ŻYW 72; SF 77; ZR 30; SZ 30; INT 5; MD 40; UM 25; CH 4; PR 3; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-32 2-36 3-42 4-32 5-42 6-39 7-39 8-39 9-59 10-59 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.35; TR 45; opźn. 3; SKUT 39 kł 84 tn OB+9; SP B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgł.75; TR 85; opźn. 3; SKUT 34 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 24/19; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET TĘP. POZ 0 ŻYW 89; SF 110; ZR 44; SZ 44; INT 7; MD 51; UM 33; CH 8; PR 8; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-34 2-39 3-44 4-34 5-44 6-44 7-44 8-44 9-64 10-64 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.64; TR 79; opźn. 3; SKUT 47 kł 92 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgł.75; TR 90; opźn. 3; SKUT 42 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. C. ; OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 34/29; WYP 55/105/85
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET TĘP. POZ 0 ŻYW 76; SF 82; ZR 33; SZ 33; INT 5; MD 42; UM 26; CH 5; PR 4; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-32 2-36 3-42 4-32 5-42 6-40 7-40 8-40 9-60 10-60 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.40; TR 51; opźn. 3; SKUT 40 kł 85 tn OB+9; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgł.75; TR 86; opźn. 3; SKUT 35 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 24/19; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET TĘP. POZ 0 ŻYW 93; SF 120; ZR 47; SZ 47; INT 7; MD 53; UM 34; CH 9; PR 9; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-34 2-39 3-44 4-34 5-44 6-46 7-46 8-46 9-66 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.67; TR 83; opźn. 3; SKUT 50 kł 95 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgł.75; TR 91; opźn. 3; SKUT 45 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. Typ. ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 48/43; WYP 100/140/90
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET TĘP. POZ 0 ŻYW 80; SF 87; ZR 36; SZ 36; INT 5; MD 44; UM 27; CH 6; PR 5; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-33 2-37 3-43 4-33 5-43 6-41 7-41 8-41 9-61 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.48; TR 60; opźn. 3; SKUT 41 kł 86 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgł.75; TR 87; opźn. 3; SKUT 36 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 26/21; WYP 40/80/65	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET TĘP. POZ 0 ŻYW 100; SF 140; ZR 52; SZ 52; INT 8; MD 57; UM 37; CH 11; PR 11; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-35 2-40 3-45 4-35 5-45 6-49 7-49 8-49 9-69 10-69 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgł.82; TR 101; opźn. 3; SKUT 75 kł 165 tn OB+18; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Łapy ; bgł.75; TR 94; opźn. 3; SKUT 50 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. C. ; OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 58/53; WYP 115/160/110

SZKIELET MIĘKKOGŁOWY – bardzo rzadkie

Wygląd: j.w.
Charakter: ntr.ntr. lub ntr.zły.
ŻYW 1/2N, SF 1/2N, ZR 1/2N, SZ 1/2N, INT 1/10N, MD 1/2N, UM 1/2N, CH *1/10N, PR 1/10N
Biegłości: N
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +5 łapy (30tn/+100B/3 sg.)
Premie do odporności: 3-10pkt.; 5-10pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.
Cechy specjalne: 1, 3, 7, 15, 16

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET MKGŁ. POZ 0 ŻYW 72; SF 77; ZR 30; SZ 30; INT 5; MD 40; UM 25; CH 4; PR 3; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-32 2-36 3-42 4-32 5-42 6-39 7-39 8-39 9-59 10-59 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.70; TR 80; opżn. 3; SKUT 39 kł 84 tn OB+9; SP B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 85; opżn. 3; SKUT 34 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.d.r.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 48/39; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET MKGŁ. POZ 0 ŻYW 89; SF 110; ZR 44; SZ 44; INT 7; MD 51; UM 33; CH 8; PR 8; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-34 2-39 3-44 4-34 5-44 6-44 7-44 8-44 9-64 10-64 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.128; TR 143; opżn. 3; SKUT 87 kł 222 tn OB+27; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 90; opżn. 3; SKUT 42 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. C. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 86/59; WYP 55/105/85
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET MKGŁ. POZ 0 ŻYW 76; SF 82; ZR 33; SZ 33; INT 5; MD 42; UM 26; CH 5; PR 4; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-32 2-36 3-42 4-32 5-42 6-40 7-40 8-40 9-60 10-60 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.81; TR 92; opżn. 3; SKUT 60 kł 150 tn OB+18; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 86; opżn. 3; SKUT 35 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.d.r.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 57/39; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET MKGŁ. POZ 0 ŻYW 93; SF 120; ZR 47; SZ 47; INT 7; MD 53; UM 34; CH 9; PR 9; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-34 2-39 3-44 4-34 5-44 6-46 7-46 8-46 9-66 10-66 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.134; TR 150; opżn. 3; SKUT 90 kł 225 tn OB+27; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 91; opżn. 3; SKUT 45 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. Typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 100/73; WYP 100/140/90
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET MKGŁ. POZ 0 ŻYW 80; SF 87; ZR 36; SZ 36; INT 5; MD 44; UM 27; CH 6; PR 5; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-33 2-37 3-43 4-33 5-43 6-41 7-41 8-41 9-61 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.97; TR 109; opżn. 3; SKUT 61 kł 151 tn OB+18; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 87; opżn. 3; SKUT 36 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. Typ. ; T.d.r.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 59/41; WYP 40/80/65	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: SZKIELET MKGŁ. POZ 0 ŻYW 100; SF 140; ZR 52; SZ 52; INT 8; MD 57; UM 37; CH 11; PR 11; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-35 2-40 3-45 4-35 5-45 6-49 7-49 8-49 9-69 10-69 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.165; TR 184; opżn. 3; SKUT 95 kł 230 tn OB+27; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 94; opżn. 3; SKUT 50 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. C. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 120/93; WYP 115/160/110

KOŚCIOTRUP TĘPOGŁOWY – bardzo rzadkie

Wygląd: Szkielec pokryty resztkami ścięgien i mięśni. Długie włosy
Charakter: ntr.ntr. lub ntr.zły.
ŻYW 3N, SF 2N, ZR 1/2N, SZ 1/2N, INT 1/10N, MD 1/2N, UM 1/2N, CH *1/10N, PR 1/10N
Biegłości: 1/2N
Premie do biegłości: +10 łapy (70tn/+100B/3 sg.)
Premie do odporności: 3-10pkt.; 5-10pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.
Cechy specjalne: 1, 3, 4, 5, 7

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: KOŚCIOTRUP TPGL. POZ 0 ŻYW 435; SF 310; ZR 30; SZ 30; INT 5; MD 40; UM 25; CH 4; PR 3; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-50 2-54 3-60 4-50 5-60 6-99 7-99 8-99 9-119 10-119 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.35; TR 69; opżn. 3; SKUT 97 kł 142 tn OB+9; SP B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 114; opżn. 3; SKUT 147 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 29/19; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: KOŚCIOTRUP TPGL. POZ 0 ŻYW 537; SF 440; ZR 44; SZ 44; INT 7; MD 51; UM 33; CH 8; PR 8; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-56 2-61 3-66 4-56 5-66 6-122 7-122 8-122 9-142 10-142 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.64; TR 112; opżn. 3; SKUT 130 kł 175 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 128; opżn. 3; SKUT 180 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. C. ; OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 39/29; WYP 55/105/85
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: KOŚCIOTRUP TPGL. POZ 0 ŻYW 459; SF 330; ZR 33; SZ 33; INT 5; MD 42; UM 26; CH 5; PR 4; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-51 2-55 3-61 4-51 5-61 6-103 7-103 8-103 9-123 10-123 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.40; TR 76; opżn. 3; SKUT 102 kł 147 tn OB+9; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 116; opżn. 3; SKUT 152 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 29/19; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: KOŚCIOTRUP TPGL. POZ 0 ŻYW 561; SF 480; ZR 47; SZ 47; INT 7; MD 53; UM 34; CH 9; PR 9; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-58 2-63 3-68 4-58 5-68 6-129 7-129 8-129 9-149 10-149 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.67; TR 119; opżn. 3; SKUT 140 kł 185 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 132; opżn. 3; SKUT 190 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. Typ. ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 53/43; WYP 100/140/90
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: KOŚCIOTRUP TPGL. POZ 0 ŻYW 600; SF 350; ZR 36; SZ 36; INT 5; MD 44; UM 27; CH 6; PR 5; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-53 2-57 3-59 4-49 5-59 6-85 7-85 8-85 9-105 10-105 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.48; TR 86; opżn. 3; SKUT 107 kł 152 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 118; opżn. 3; SKUT 157 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 31/21; WYP 40/80/65	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: KOŚCIOTRUP TPGL. POZ 0 ŻYW 600; SF 560; ZR 52; SZ 52; INT 8; MD 57; UM 37; CH 11; PR 11; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-60 2-65 3-70 4-60 5-70 6-141 7-141 8-141 9-161 10-161 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.82; TR 143; opżn. 3; SKUT 180 kł 270 tn OB+18; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 141; opżn. 3; SKUT 210 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. C. ; OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 63/53; WYP 115/160/110

KOŚCIOTRUP MIĘKKOGŁOWY - typowy

Wygląd: j.w.
Charakter: pr.zły.
ŻYW 2N, SF 2N, ZR N, SZ N, INT 1/2N, MD N, UM N, CH *N, PR 1/10N
Biegłości: N
Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji +5 łapy (60tn/+100B/3 sg.)
Premie do odporności: 3-10pkt.; 5-10pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.
Cechy specjalne: 1, 3, 7, 15, 16

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR pr. Zły Rodzaj: KOŚCIOTRUP MKGŁ. POZ 0 ŻYW 290; SF 310; ZR 60; SZ 60; INT 27; MD 80; UM 50; CH 40; PR 3; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-51 2-57 3-59 4-49 5-59 6-85 7-85 8-85 9-105 10-105 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.70; TR 107; opżn. 3; SKUT 97 kł 142 tn OB+9; SP B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 120; opżn. 3; SKUT 107 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.d.r.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 57/49; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR pr. Zły Rodzaj: KOŚCIOTRUP MKGŁ. POZ 0 ŻYW 358; SF 440; ZR 88; SZ 88; INT 35; MD 102; UM 66; CH 86; PR 8; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-58 2-65 3-65 4-55 5-65 6-104 7-104 8-104 9-124 10-124 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.128; TR 180; opżn. 3; SKUT 170 kł 305 tn OB+27; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 127; opżn. 3; SKUT 140 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. C. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 86/59; WYP 55/105/85
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR pr. Zły Rodzaj: KOŚCIOTRUP MKGŁ. POZ 0 ŻYW 306; SF 330; ZR 66; SZ 66; INT 28; MD 84; UM 52; CH 52; PR 4; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-52 2-58 3-60 4-50 5-60 6-88 7-88 8-88 9-108 10-108 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.81; TR 120; opżn. 3; SKUT 122 kł 212 tn OB+18; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 114; opżn. 3; SKUT 112 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; T.d.r.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 73/55; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR pr. Zły Rodzaj: KOŚCIOTRUP MKGŁ. POZ 0 ŻYW 374; SF 480; ZR 94; SZ 94; INT 36; MD 106; UM 68; CH 98; PR 9; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-59 2-66 3-66 4-56 5-66 6-110 7-110 8-110 9-130 10-130 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.134; TR 191; opżn. 3; SKUT 180 kł 315 tn OB+27; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 132; opżn. 3; SKUT 150 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. Typ. ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 100/73; WYP 100/140/90

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR pr. Zły Rodzaj: KOŚCIOTRUP MKGL. POZ 0 ŻYW 322; SF 350; ZR 72; SZ 72; INT 29; MD 88; UM 54; CH 64; PR 5; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-53 2-59 3-61 4-51 5-61 6-92 7-92 8-92 9-112 10-112 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.97; TR 139; opżn. 3; SKUT 127 kl 217 tn OB+18; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 117; opżn. 3; SKUT 117 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt.-met. Typ. ; T.dr.m OGR - , 1/2; OB bl./dal. 81/63; WYP 40/80/65	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR pr. Zły Rodzaj: KOŚCIOTRUP MKGL. POZ 0 ŻYW 400; SF 560; ZR 105; SZ 105; INT 40; MD 115; UM 75; CH 115; PR 11; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-64 2-71 3-70 4-60 5-70 6-121 7-121 8-121 9-141 10-141 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.165; TR 231; opżn. 3; SKUT 200 kl 335 tn OB+27; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 141; opżn. 3; SKUT 170 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk.-met. C. ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 119/91; WYP 115/160/110
---	---

ZDECHŁAK

Wygląd: Wygląda jak kościotrup, lecz pokryty jest zaszuszoną skórą. Brzuch zwykle wzdęty od zbierających się tam gazów

Charakter: ntr.ntr. lub ntr.zły.

ŻYW N, SF N, ZR N, SZ N, INT 1/2N, MD 1/2N, UM 1/2N, CH *1/2N, PR 1/2N

Biegiłości: N

Premie do biegiłości: naturalne dla rasy profesji plus: +5 łapy (60tn/+100B/3 sg.)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 5-10pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 1, 3, 4, 7, 18

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: ZDECHŁAK POZ 0 ŻYW 145; SF 155; ZR 60; SZ 60; INT 27; MD 40; UM 25; CH 20; PR 17; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-40 2-42 3-48 4-38 5-48 6-54 7-54 8-54 9-74 10-74 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.70; TR 91; opżn. 3; SKUT 58 kl 103 tn OB+9; SP B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 96; opżn. 3; SKUT 68 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 34/29; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: ZDECHŁAK POZ 0 ŻYW 179; SF 220; ZR 88; SZ 88; INT 35; MD 51; UM 33; CH 43; PR 40; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-44 2-46 3-51 4-41 5-51 6-64 7-64 8-64 9-84 10-84 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.128; TR 158; opżn. 3; SKUT 115 kl 250 tn OB+27; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 105; opżn. 3; SKUT 85 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt.-met. C. ; OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 34/29; WYP 55/105/85
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: ZDECHŁAK POZ 0 ŻYW 153; SF 165; ZR 66; SZ 66; INT 28; MD 42; UM 26; CH 26; PR 23; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-40 2-42 3-48 4-38 5-48 6-56 7-56 8-56 9-76 10-76 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.81; TR 104; opżn. 3; SKUT 81 kl 171 tn OB+18; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 98; opżn. 3; SKUT 71 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 40/35; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: ZDECHŁAK POZ 0 ŻYW 187; SF 240; ZR 94; SZ 94; INT 36; MD 53; UM 34; CH 49; PR 46; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-45 2-47 3-52 4-42 5-52 6-67 7-67 8-67 9-87 10-87 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.134; TR 167; opżn. 3; SKUT 120 kl 255 tn OB+27; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 108; opżn. 3; SKUT 90 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk.-met. Typ. ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 48/43; WYP 100/140/90
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: ZDECHŁAK POZ 0 ŻYW 161; SF 175; ZR 72; SZ 72; INT 29; MD 44; UM 27; CH 32; PR 29; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-41 2-43 3-49 4-39 5-49 6-58 7-58 8-58 9-78 10-78 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.97; TR 121; opżn. 3; SKUT 83 kl 173 tn OB+18; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 99; opżn. 3; SKUT 73 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt.-met. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 48/43; WYP 40/80/65	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr.ntr. lub ntr.zły Rodzaj: ZDECHŁAK POZ 0 ŻYW 200; SF 280; ZR 105; SZ 105; INT 40; MD 57; UM 37; CH 57; PR 55; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-48 2-49 3-54 4-44 5-54 6-73 7-73 8-73 9-93 10-93 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.165; TR 203; opżn. 3; SKUT 130 kl 265 tn OB+27; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Łapy ; bgl.75; TR 113; opżn. 3; SKUT 100 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk.-met. C. ; OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 56/51; WYP 115/160/110

TYP III – ghulopodobne (materialne)

GHOUL

Wygląd: Podobny do zombiego o długich, skudłaconych włosach, długich i ostrych pazurach i wielkich szczękach z dużymi kłami. Sylwetka mocno przygarbiona.

Charakter: ntr.zły (ewidentnie)

ŻYW 2N, SF N, ZR N, SZ N, INT 1/2N, MD 1/2N, UM 1/2N, CH *1/2N, PR 1/2N

Biegiłości: 1/2N

Premie do biegiłości: +10 łapy (60tn/+100B/3sg.) i w tej samej rundzie pysk (50kl/+50B/4sg./zasięg 0)

Premie do odporności: 3-20pkt.; 4-10pkt.; 5-10pkt.; 9-10pkt.; 10-10pkt.

Cechy specjalne: 2, 4, 7, 11, 13, 16, 25, 27



Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: GHOUL POZ 0 ŻYW 290; SF 155; ZR 60; SZ 60; INT 27; MD 40; UM 25; CH 20; PR 17; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-52 2-54 3-70 4-60 5-60 6-74 7-74 8-74 9-84 10-84 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.35; TR 56; opżn. 3; SKUT 58 kl 103 tn OB+9; SP B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 101; opżn. 3; SKUT 98 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły; bgl.80; TR 101; opżn. 4; SKUT 88 kl OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 35/20; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: GHOUL POZ 0 ŻYW 358; SF 220; ZR 88; SZ 88; INT 35; MD 51; UM 33; CH 43; PR 40; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-58 2-60 3-75 4-65 5-65 6-87 7-87 8-87 9-97 10-97 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.64; TR 94; opżn. 3; SKUT 75 kl 120 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 110; opżn. 3; SKUT 115 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły; bgl.80; TR 110; opżn. 4; SKUT 105 kl OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 63/48; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: GHOUL POZ 0 ŻYW 306; SF 165; ZR 66; SZ 66; INT 28; MD 42; UM 26; CH 26; PR 23; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-53 2-55 3-71 4-61 5-61 6-76 7-76 8-76 9-86 10-86 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.40; TR 63; opżn. 3; SKUT 61 kl 106 tn OB+9; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 103; opżn. 3; SKUT 101 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły; bgl.80; TR 103; opżn. 4; SKUT 91 kl OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 41/26; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: GHOUL POZ 0 ŻYW 374; SF 240; ZR 94; SZ 94; INT 36; MD 53; UM 34; CH 49; PR 46; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-59 2-61 3-76 4-66 5-66 6-91 7-91 8-91 9-101 10-101 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.67; TR 100; opżn. 3; SKUT 80 kl 125 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 113; opżn. 3; SKUT 120 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły; bgl.80; TR 113; opżn. 4; SKUT 110 kl OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 69/54; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: GHOUL POZ 0 ŻYW 322; SF 175; ZR 72; SZ 72; INT 29; MD 44; UM 27; CH 32; PR 29; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-54 2-56 3-72 4-62 5-62 6-79 7-79 8-79 9-89 10-89 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.48; TR 72; opżn. 3; SKUT 63 kl 108 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 104; opżn. 3; SKUT 103 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły; bgl.80; TR 104; opżn. 4; SKUT 93 kl OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 47/32; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: GHOUL POZ 0 ŻYW 400; SF 280; ZR 105; SZ 105; INT 40; MD 57; UM 37; CH 57; PR 55; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-63 2-64 3-79 4-69 5-69 6-98 7-98 8-98 9-108 10-108 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.82; TR 120; opżn. 3; SKUT 110 kl 200 tn OB+18; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 118; opżn. 3; SKUT 130 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły; bgl.80; TR 118; opżn. 4; SKUT 120 kl OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 80/65; WYP -/-/-

NAGROBIEC

Wygląd: Jak ghoul, lecz często nosi ubranie
Charakter: cht.zły (ewidentnie)
ŻYW 3N, SF 2N, ZR N, SZ N, INT 1/2N, MD 1/2N, UM N, CH *1/2N, PR 1/2N
Biegłości: 1/2N
Premie do biegłości: +10 łapy (70tn/+100B/3sg.) oraz w tej samej rundzie pysk (60kł/+50B/4sg./zasięg 0)
Premie do odporności: 3-20pkt.; 4-10pkt.; 5-10pkt.; 9-10pkt.; 10-10pkt.
Cechy specjalne: 2, 4, 7, 11, 13, 16, 19, 25, 27

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: NAGROBIEC POZ 0 ŻYW 435; SF 310; ZR 60; SZ 60; INT 27; MD 40; UM 50; CH 20; PR 17; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-59 2-61 3-77 4-67 5-67 6-104 7-104 8-104 9-114 10-114 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.35; TR 72; opzn. 3; SKUT 97 kł 142 tn OB+9; SP B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 117; opzn. 3; SKUT 147 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły ; bgl.80; TR 117; opzn. 4; SKUT 137 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 39/29; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: NAGROBIEC POZ 0 ŻYW 537; SF 440; ZR 88; SZ 88; INT 35; MD 51; UM 66; CH 43; PR 40; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-67 2-69 3-84 4-74 5-74 6-127 7-127 8-127 9-137 10-137 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.64; TR 116; opzn. 3; SKUT 130 kł 175 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 132; opzn. 3; SKUT 180 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły ; bgl.80; TR 132; opzn. 4; SKUT 170 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. C. ; OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 39/29; WYP 55/105/85
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: NAGROBIEC POZ 0 ŻYW 459; SF 330; ZR 66; SZ 66; INT 28; MD 42; UM 52; CH 26; PR 23; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-60 2-62 3-78 4-68 5-68 6-108 7-108 8-108 9-118 10-118 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.40; TR 79; opzn. 3; SKUT 102 kł 147 tn OB+9; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 119; opzn. 3; SKUT 152 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły ; bgl.80; TR 119; opzn. 4; SKUT 142 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 45/35; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: NAGROBIEC POZ 0 ŻYW 561; SF 480; ZR 94; SZ 94; INT 36; MD 53; UM 68; CH 49; PR 46; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-69 2-71 3-86 4-76 5-76 6-134 7-134 8-134 9-144 10-144 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.67; TR 124; opzn. 3; SKUT 140 kł 185 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 137; opzn. 3; SKUT 190 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły ; bgl.80; TR 137; opzn. 4; SKUT 180 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. Typ. ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 53/53; WYP 100/140/90
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: NAGROBIEC POZ 0 ŻYW 483; SF 350; ZR 72; SZ 72; INT 29; MD 44; UM 54; CH 32; PR 29; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-62 2-64 3-80 4-70 5-70 6-113 7-113 8-113 9-123 10-123 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.48; TR 90; opzn. 3; SKUT 107 kł 152 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 122; opzn. 3; SKUT 157 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły ; bgl.80; TR 122; opzn. 4; SKUT 147 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 53/43; WYP 40/80/65	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: NAGROBIEC POZ 0 ŻYW 600; SF 560; ZR 105; SZ 105; INT 40; MD 57; UM 75; CH 57; PR 55; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-73 2-74 3-89 4-79 5-79 6-146 7-146 8-146 9-156 10-156 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.82; TR 148; opzn. 3; SKUT 180 kł 270 tn OB+18; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 146; opzn. 3; SKUT 210 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły ; bgl.80; TR 146; opzn. 4; SKUT 200 kł OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. C. ; OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 61/51; WYP 115/160/110

CMENTARNICA

Wygląd: Jak ghoul, lecz o bardzo czarnym ciele
Charakter: cht.zły (ewidentnie)
ŻYW 3N, SF 2N, ZR N, SZ N, INT 1/2N, MD 1/2N, UM N, CH *1/2N, PR 1/2N
Biegłości: 1/2N
Premie do biegłości: +10 łapy (70tn/+100B/3sg.) oraz w tej samej rundzie pysk (60kł/+50B/4sg./zasięg 0)
Premie do odporności: 3-20pkt.; 4-10pkt.; 5-10pkt.; 9-10pkt.; 10-10pkt.
Cechy specjalne: 2, 4, 5, 7, 13, 16, 20, 27, 30

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: CMENTARNICA POZ 0 ŻYW 435; SF 310; ZR 60; SZ 60; INT 27; MD 40; UM 50; CH 20; PR 17; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-59 2-61 3-77 4-67 5-67 6-104 7-104 8-104 9-114 10-114 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.35; TR 72; opzn. 3; SKUT 97 kł 142 tn OB+9; SP B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 117; opzn. 3; SKUT 147 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły ; bgl.80; TR 117; opzn. 4; SKUT 137 kł OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 39/29; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: CMENTARNICA POZ 0 ŻYW 537; SF 440; ZR 88; SZ 88; INT 35; MD 51; UM 66; CH 43; PR 40; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-67 2-69 3-84 4-74 5-74 6-127 7-127 8-127 9-137 10-137 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.64; TR 116; opzn. 3; SKUT 130 kł 175 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 132; opzn. 3; SKUT 180 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły ; bgl.80; TR 132; opzn. 4; SKUT 170 kł OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. C. ; OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 39/29; WYP 55/105/85
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: CMENTARNICA POZ 0 ŻYW 459; SF 330; ZR 66; SZ 66; INT 28; MD 42; UM 52; CH 26; PR 23; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-60 2-62 3-78 4-68 5-68 6-108 7-108 8-108 9-118 10-118 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.40; TR 79; opzn. 3; SKUT 102 kł 147 tn OB+9; SP 2B AT 2 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 119; opzn. 3; SKUT 152 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły ; bgl.80; TR 119; opzn. 4; SKUT 142 kł OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 45/35; WYP 25/60/55	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: CMENTARNICA POZ 0 ŻYW 561; SF 480; ZR 94; SZ 94; INT 36; MD 53; UM 68; CH 49; PR 46; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-69 2-71 3-86 4-76 5-76 6-134 7-134 8-134 9-144 10-144 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.67; TR 124; opzn. 3; SKUT 140 kł 185 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 137; opzn. 3; SKUT 190 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły ; bgl.80; TR 137; opzn. 4; SKUT 180 kł OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. Typ. ; OGR 1/2 , 1/3; OB bl./dal. 53/43; WYP 100/140/90
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: CMENTARNICA POZ 0 ŻYW 483; SF 350; ZR 72; SZ 72; INT 29; MD 44; UM 54; CH 32; PR 29; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-62 2-64 3-80 4-70 5-70 6-113 7-113 8-113 9-123 10-123 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.48; TR 90; opzn. 3; SKUT 107 kł 152 tn OB+9; SP S AT 3 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 122; opzn. 3; SKUT 157 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły ; bgl.80; TR 122; opzn. 4; SKUT 147 kł OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Kurt-met. Typ. ; OGR - , 1/2; OB bl./dal. 53/43; WYP 40/80/65	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR cht.zły (ewidentnie) Rodzaj: CMENTARNICA POZ 0 ŻYW 600; SF 560; ZR 105; SZ 105; INT 40; MD 57; UM 75; CH 57; PR 55; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-73 2-74 3-89 4-79 5-79 6-146 7-146 8-146 9-156 10-156 Amg 0 BROŃ 1: Szabla krz. ; bgl.82; TR 148; opzn. 3; SKUT 180 kł 270 tn OB+18; SP 2S AT 4 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 146; opzn. 3; SKUT 210 tn OB+10; SP B AT 1 BROŃ 3: Kły ; bgl.80; TR 146; opzn. 4; SKUT 200 kł OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: Łusk-met. C. ; OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 61/51; WYP 115/160/110

TYP IV – (Półmaterialne I)

CIEŃ

Wygląd: Po prostu cień istoty, którą niegdyś był
Charakter: ntr.zły (ewidentnie)
ŻYW 3N, SF N, ZR N, SZ 1/2N, INT 1/2N, MD N, UM 1/2N, CH *1/2N, PR 1/10N
Biegłości: tylko naturalne dla cienia
Premie do biegłości: +10 łapy (60ob/+150B/3sg.)
Premie do odporności: 4-20pkt.; 8-20pkt.; 10-20pkt.
Cechy specjalne: 4, 5, 13, 26, 32, 35, 40, 41, 42, 44, 45

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: CIEN POZ 0 ŻYW 435; SF 155; ZR 60; SZ 30; INT 27; MD 80; UM 25; CH 20; PR 3; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-68 2-74 3-66 4-86 5-66 6-93 7-93 8-113 9-93 10-113 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 101; opzn. 3; SKUT 98 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 35/20; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: CIEN POZ 0 ŻYW 537; SF 220; ZR 88; SZ 44; INT 35; MD 102; UM 33; CH 43; PR 8; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-77 2-84 3-74 4-94 5-74 6-110 7-110 8-130 9-110 10-130 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 110; opzn. 3; SKUT 115 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , -; OB bl./dal. 63/48; WYP -/-/-
---	--

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: CIEN POZ 0 ŻYW 459; SF 165; ZR 66; SZ 33; INT 28; MD 84; UM 26; CH 26; PR 4; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-69 2-75 3-67 4-87 5-67 6-96 7-96 8-116 9-96 10-116 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 103; opżn. 3; SKUT 101 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 41/26; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: CIEN POZ 0 ŻYW 561; SF 240; ZR 94; SZ 47; INT 36; MD 106; UM 34; CH 49; PR 9; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-79 2-86 3-76 4-96 5-76 6-115 7-115 8-135 9-115 10-135 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 113; opżn. 3; SKUT 120 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 69/54; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: CIEN POZ 0 ŻYW 483; SF 175; ZR 72; SZ 36; INT 29; MD 88; UM 27; CH 32; PR 5; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-71 2-77 3-69 4-89 5-69 6-100 7-100 8-120 9-100 10-120 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 104; opżn. 3; SKUT 103 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 47/32; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: CIEN POZ 0 ŻYW 600; SF 280; ZR 105; SZ 52; INT 40; MD 115; UM 37; CH 57; PR 11; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-84 2-91 3-80 4-100 5-80 6-123 7-123 8-143 9-123 10-143 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 118; opżn. 3; SKUT 130 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 80/65; WYP -/-/-

ZMROCZ

Wygląd: Podobny do cienia lecz sprawia wrażenie trójwymiarowego
Charakter: ntr.zły (ewidentnie)
ŻYW 2N, SF N, ZR N, SZ N, INT N, MD N, UM 1/2N, CH *N, PR 1/2N
Biegłości: tylko naturalne dla zmrocza
Premie do biegłości: +10 łapy (60ob/+150B/3sg.)
Premie do odporności: 4-20pkt.; 8-20pkt.; 10-20pkt.
Cechy specjalne: 4, 5, 7, 13, 28, 32 – w mroku można go zranić także bronią srebrną (31), 35, 40, 42, 44, 45

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: ZMROCZ POZ 0 ŻYW 290; SF 155; ZR 60; SZ 60; INT 55; MD 80; UM 25; CH 40; PR 17; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-67 2-70 3-62 4-82 5-62 6-79 7-79 8-99 9-79 10-99 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 101; opżn. 3; SKUT 98 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak OGR - , - ; OB bl./dal. 35/20; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: ZMROCZ POZ 0 ŻYW 358; SF 220; ZR 88; SZ 88; INT 71; MD 102; UM 33; CH 86; PR 40; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-76 2-79 3-69 4-89 5-69 6-92 7-92 8-112 9-92 10-112 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 110; opżn. 3; SKUT 115 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak OGR - , - ; OB bl./dal. 63/48; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: ZMROCZ POZ 0 ŻYW 306; SF 165; ZR 66; SZ 66; INT 57; MD 84; UM 26; CH 52; PR 23; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-68 2-71 3-63 4-83 5-63 6-81 7-81 8-101 9-81 10-101 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 103; opżn. 3; SKUT 101 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak OGR - , - ; OB bl./dal. 41/26; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: ZMROCZ POZ 0 ŻYW 374; SF 240; ZR 94; SZ 94; INT 73; MD 106; UM 34; CH 98; PR 46; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-77 2-80 3-70 4-90 5-70 6-96 7-96 8-116 9-96 10-116 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 113; opżn. 3; SKUT 120 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak OGR - , - ; OB bl./dal. 69/54; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: ZMROCZ POZ 0 ŻYW 322; SF 175; ZR 72; SZ 72; INT 59; MD 88; UM 27; CH 64; PR 29; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-69 2-72 3-64 4-84 5-64 6-84 7-84 8-104 9-84 10-104 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 104; opżn. 3; SKUT 103 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak OGR - , - ; OB bl./dal. 47/32; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: ZMROCZ POZ 0 ŻYW 400; SF 280; ZR 105; SZ 105; INT 80; MD 115; UM 37; CH 115; PR 55; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-82 2-85 3-74 4-94 5-74 6-103 7-103 8-123 9-103 10-123 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 118; opżn. 3; SKUT 130 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak OGR - , - ; OB bl./dal. 80/65; WYP -/-/-

UŁUDA

Wygląd: Zawsze pod inną postacią. Zwykle przybiera kształt pięknej kobiety, nie do odróżnienia od żywej. Dopiero z bliska widać coś dziwnego w jej oczach.
Charakter: ntr.zły (ewidentnie)
ŻYW N, SF 1/2N, ZR 3N, SZ 2N, INT 2N, MD N, UM N, CH *N, PR spec.(2N)
Biegłości: tylko naturalne dla ułudy
Premie do biegłości: +10 łapy (60ob/+150B/3sg.)
Premie do odporności: 4-20pkt.; 8-20pkt.; 10-20pkt.
Cechy specjalne: 4, 5, 12, 13, 15 (tylko jako iluzjonista), 17, 33, 25, 40

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: UŁUDA POZ 0 ŻYW 145; SF 77; ZR 180; SZ 120; INT 110; MD 80; UM 50; CH 40; PR 70; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-72 2-69 3-61 4-81 5-61 6-56 7-56 8-76 9-56 10-76 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 105; opżn. 3; SKUT 79 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 155/140; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: UŁUDA POZ 0 ŻYW 179; SF 110; ZR 264; SZ 176; INT 142; MD 102; UM 66; CH 86; PR 162; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-81 2-77 3-67 4-87 5-67 6-63 7-63 8-83 9-63 10-83 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 117; opżn. 3; SKUT 87 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 239/224; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: UŁUDA POZ 0 ŻYW 153; SF 82; ZR 198; SZ 132; INT 114; MD 84; UM 52; CH 52; PR 94; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-72 2-69 3-61 4-81 5-61 6-58 7-58 8-78 9-58 10-78 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 108; opżn. 3; SKUT 80 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 173/158; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: UŁUDA POZ 0 ŻYW 187; SF 120; ZR 282; SZ 188; INT 146; MD 106; UM 68; CH 98; PR 186; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-82 2-78 3-68 4-88 5-68 6-65 7-65 8-85 9-65 10-85 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 120; opżn. 3; SKUT 90 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 257/242; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: UŁUDA POZ 0 ŻYW 161; SF 87; ZR 216; SZ 144; INT 118; MD 88; UM 54; CH 64; PR 118; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-73 2-70 3-62 4-82 5-62 6-59 7-59 8-79 9-59 10-79 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 110; opżn. 3; SKUT 81 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 191/176; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR ntr.zły (ewidentnie) Rodzaj: UŁUDA POZ 0 ŻYW 200; SF 140; ZR 315; SZ 210; INT 160; MD 115; UM 75; CH 115; PR 220; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-88 2-83 3-72 4-92 5-72 6-69 7-69 8-89 9-69 10-89 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 125; opżn. 3; SKUT 95 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , - ; OB bl./dal. 290/275; WYP -/-/-

TYP V – (Półmaterialne II)

ZJAWA

Wygląd: Zupełnie jak istota, z której powstała, lecz półprzezroczysta
Charakter: każdy zły (ewidentnie)
ŻYW 3N, SF N, ZR 2N, SZ N, INT N, MD N, UM N, CH *N, PR 1/2N
Biegłości: tylko naturalne dla zjawy
Premie do biegłości: +10 łapy (60ob/+150B/3sg.)
Premie do odporności: 4-20pkt.; 8-20pkt.; 10-20pkt.
Cechy specjalne: 4, 7, 12, 13, 14, 23, 29, 32, 40, 41

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: ZJAWA POZ 0 ŻYW 435; SF 155; ZR 120; SZ 60; INT 55; MD 80; UM 50; CH 40; PR 17; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-79 2-82 3-74 4-94 5-74 6-98 7-98 8-118 9-98 10-118 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 107; opżn. 3; SKUT 98 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 95/80; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: ZJAWA POZ 0 ŻYW 537; SF 220; ZR 176; SZ 88; INT 71; MD 102; UM 66; CH 86; PR 40; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-90 2-93 3-83 4-103 5-83 6-115 7-115 8-135 9-115 10-135 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 119; opżn. 3; SKUT 115 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 151/136; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: ZJAWA POZ 0 ŻYW 459; SF 165; ZR 132; SZ 66; INT 57; MD 84; UM 52; CH 52; PR 23; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-80 2-83 3-75 4-95 5-75 6-101 7-101 8-121 9-101 10-121 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 109; opżn. 3; SKUT 101 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 107/92; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: ZJAWA POZ 0 ŻYW 561; SF 240; ZR 188; SZ 94; INT 73; MD 106; UM 68; CH 98; PR 46; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-92 2-95 3-85 4-105 5-85 6-120 7-120 8-140 9-120 10-140 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 122; opżn. 3; SKUT 120 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 163/148; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: ZJAWA POZ 0 ŻYW 483; SF 175; ZR 144; SZ 72; INT 59; MD 88; UM 54; CH 64; PR 29; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-82 2-85 3-77 4-97 5-77 6-105 7-105 8-125 9-105 10-125 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 111; opżn. 3; SKUT 103 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 119/104; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: ZJAWA POZ 0 ŻYW 600; SF 280; ZR 210; SZ 105; INT 80; MD 115; UM 75; CH 115; PR 55; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-97 2-100 3-89 4-109 5-89 6-128 7-128 8-148 9-128 10-148 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 129; opżn. 3; SKUT 130 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 185/170; WYP -/-/-

POŁUDNICA

Wygląd: Widoczna jedynie w pełnym słońcu, jako opalizujący, krystalicznie przejrzysty kształt istoty, z której powstała

Charakter: każdy zły (ewidentnie)

ŻYW 2N, SF N, ZR N, SZ 2N, INT 1/2N, MD 1/2N, UM 1/2N, CH *1/10N, PR 1/2N

Biegłości: tylko naturalne dla południcy

Premie do biegłości: +10 łapy (60ob/+150B/3sg.)

Premie do odporności: 4-20pkt.; 8-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 4, 5, 7, 12, 13, 23, 29, 32, 40, 41

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: POŁUDNICA POZ 0 ŻYW 290; SF 155; ZR 60; SZ 120; INT 27; MD 40; UM 25; CH 4; PR 17; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-62 2-64 3-60 4-80 5-60 6-84 7-84 8-104 9-84 10-104 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 103; opżn. 3; SKUT 98 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 35/20; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: POŁUDNICA POZ 0 ŻYW 358; SF 220; ZR 88; SZ 176; INT 35; MD 51; UM 33; CH 8; PR 40; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-68 2-70 3-65 4-85 5-65 6-97 7-97 8-117 9-97 10-117 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 110; opżn. 3; SKUT 115 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 63/48; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: POŁUDNICA POZ 0 ŻYW 306; SF 165; ZR 66; SZ 132; INT 28; MD 42; UM 26; CH 5; PR 23; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-63 2-65 3-61 4-81 5-61 6-86 7-86 8-106 9-86 10-106 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 103; opżn. 3; SKUT 101 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 41/26; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: POŁUDNICA POZ 0 ŻYW 374; SF 240; ZR 94; SZ 188; INT 36; MD 53; UM 34; CH 9; PR 46; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-69 2-71 3-66 4-86 5-66 6-101 7-101 8-121 9-101 10-121 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 113; opżn. 3; SKUT 120 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 69/54; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: POŁUDNICA POZ 0 ŻYW 322; SF 175; ZR 72; SZ 144; INT 29; MD 44; UM 27; CH 6; PR 29; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-64 2-66 3-62 4-82 5-62 6-89 7-89 8-109 9-89 10-109 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 104; opżn. 3; SKUT 103 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 47/32; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: POŁUDNICA POZ 0 ŻYW 400; SF 280; ZR 105; SZ 210; INT 40; MD 57; UM 37; CH 11; PR 55; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-73 2-74 3-69 4-89 5-69 6-108 7-108 8-128 9-108 10-128 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 118; opżn. 3; SKUT 130 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 80/65; WYP -/-/-

TRUPOŃ

Wygląd: Jak istota, z której powstał, jednak o półmaterialnym ciełe

Charakter: każdy zły (ewidentnie)

ŻYW 4N, SF N, ZR N, SZ 1,5N, INT N, MD N, UM N, CH *1/2N, PR 1/2N

Biegłości: tylko naturalne dla truponia

Premie do biegłości: +10 łapy (80ob/+150B/3sg.)

Premie do odporności: 4-20pkt.; 8-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 4, 5, 7, 12, 13, 23, 29, 33, 40, 41, 47, 48

Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: TRUPOŃ POZ 0 ŻYW 580; SF 155; ZR 60; SZ 90; INT 55; MD 80; UM 50; CH 20; PR 17; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-87 2-90 3-82 4-102 5-82 6-113 7-113 8-133 9-113 10-133 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 101; opżn. 3; SKUT 118 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 35/20; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: TRUPOŃ POZ 0 ŻYW 716; SF 220; ZR 88; SZ 132; INT 71; MD 102; UM 66; CH 43; PR 40; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-99 2-102 3-92 4-112 5-92 6-133 7-133 8-153 9-133 10-153 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 110; opżn. 3; SKUT 135 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 63/48; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: TRUPOŃ POZ 0 ŻYW 612; SF 165; ZR 66; SZ 99; INT 57; MD 84; UM 52; CH 26; PR 23; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-88 2-91 3-83 4-103 5-83 6-117 7-117 8-137 9-117 10-137 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 103; opżn. 3; SKUT 121 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 41/26; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: TRUPOŃ POZ 0 ŻYW 748; SF 240; ZR 94; SZ 141; INT 73; MD 106; UM 68; CH 49; PR 46; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-101 2-104 3-94 4-114 5-94 6-138 7-138 8-158 9-138 10-158 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 113; opżn. 3; SKUT 140 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 69/54; WYP -/-/-
Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: TRUPOŃ POZ 0 ŻYW 644; SF 175; ZR 72; SZ 108; INT 59; MD 88; UM 54; CH 32; PR 29; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-90 2-93 3-85 4-105 5-85 6-121 7-121 8-141 9-121 10-141 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 104; opżn. 3; SKUT 123 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 47/32; WYP -/-/-	Orki typowe; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy zły (ewidentnie) Rodzaj: TRUPOŃ POZ 0 ŻYW 800; SF 280; ZR 105; SZ 157; INT 80; MD 115; UM 75; CH 57; PR 55; WI 0; ZW 0 ODPORNOŚCI: 1-107 2-110 3-99 4-119 5-99 6-148 7-148 8-168 9-148 10-168 Amg 0 BROŃ 1: Łapy ; bgl.80; TR 118; opżn. 3; SKUT 150 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak ; OGR - , ; OB bl./dal. 80/65; WYP -/-/-

TYP VI – (materialne)

MUMIA TĘPOGŁOWA - typowa

Wygląd: jak mumia egipska

Charakter: ntr.zły

ŻYW 4N, SF 3N, ZR 1/2N, SZ 1/2N, INT 1/2N, MD N, UM 1,5N, CH *1/10N, PR 1/10N

Biegłości: 1/2N

Premie do biegłości: +20 łapy (120ob/+200B/3sg.)

Premie do odporności: 4-20pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 1, 3, 4, 5, 6, 7, 13, 27, 31, 50, 51, Powalenie (patrz analogiczna zdolność rycerska)

Stworzona z Czarnego rycerza imieniem Ichamur, człowiek kapłana 12/8 niegdyśiejszego kapłana i strażnika jednej ze świątyń na Wyspie Piramid.

W skutek jednego z wielu rytuałów już zawsze będzie chronił świątyni jako mumia tępogłowa POZ 10.

ŻYW 846; SF 846; ZR 68; SZ 65; INT 103; MD 189; UM 210; CH 28; PR 23

ODPORNOŚCI: 1-141 2-150 3-131 4-151 5-131 6-230 7-230 8-230 9-250 10-250

Łapy bgł. 130; TR 221; opżn. 3; SKUT: ob-391; uszk 4; OB+30; at 2

Zbroja brak; OGR -/-; OB bl/dal 78/48 WYP -/-/-

Nosi na głowie amulet ognia – daje mu odporność na ogień oraz podnosi OB+20 (już uwzględniono w statystykach)



MUMIA MIĘKKOGŁOWA – tzw.królewska

Wygląd: j.w.

Charakter: ntr.zły

ŻYW 4N, SF 3N, ZR 1/2N, SZ N, INT N, MD N, UM 1,5N, CH *1/10N, PR 1/2N

Biegłości: N

Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +10 łapy (120ob/+200B/3sg.)

Premie do odporności: 4-20pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 1, 3, 4, 5, 6, 7, 13, 15, 16, 31, 50, 51, Powalenie (patrz analogiczna zdolność rycerska)

Księżniczka Eleonora półelf czarnoksiężnik kapłan 15/12 dawna przywódczyni kultu z Wyspy Posągów, jedna z mentorów rodu Orma. Śmierć była dla niej dopiero początkiem, została mumią miękkogłową POZ 10.

ŻYW 696; SF 481; ZR 87; SZ 161; INT 223; MD 219; UM 290; CH 27; PR 89

ODPORNOŚCI: 1-161 2-161 3-139 4-159 5-139 6-178 7-178 8-178 9-198 10-198

2x Mieczyki bgł. 194; TR 251; opżn 2; SKUT 280 kł; 240 tn; uszk 2; OB+24(48);at 5(10)

Łapy bgł. 130; TR 187; opżn -3; ob- 300; uszk 3; OB+30; at 2

Szaty Kapłanki OGR -/-; OB bl/dal 120/72

Szaty kapłanki zapewniają ukrycie charakteru, również ewidentnego noszącej osobie, OB+25 WYP 100/100/100.

Mieczyki są magiczne, jeśli ktoś żywy chwyci to nie będzie mógł puścić, co rundę zaś traci 6 pkt. ENŻ.

Amulet z 5000PM.blokada 250PM Posługuje się zaklęciami zarówno czarnoksiężnika jak i kapłana z nawet jeszcze większą wprawą niż za życia.

STRZYGA TĘPOGŁOWA

Wygląd: Wygląda jak istota z której powstała. Ciało nagie i blade, oczy czerwone, długie włosy, pazury i kły. Sylwetka przygarbiona o nieco zbyt długich rękach.

Charakter: ntr.zły

ŻYW 3N, SF 3N, ZR 3N, SZ 3N, INT 1/2N, MD 1/2N, UM 1/2N, CH *1/10N, PR 1/10N

Biegłości: 1/2N

Premie do biegłości: +20 łapy (120tn/+200B/3sg.)

Premie do odporności: 4-20pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 1, 3, 4, 5, 7, 13, 27, 33, 48, 50, 51, 54, Roztrącenie (patrz analogiczna zdolność żołnierska, z tym że zaskoczenie liczymy względem połowy SZ)

Księżniczka Ariel, człowiek wojownik/kapłan 5/5 młoda księżniczka, córka Księcia Edwarda Długorękiego, władcy zamku Erg oraz ziem podległych, sprzymierzeńca Tagary Szarej. Po śmierci została strzygą tępogłową POZ 10.

ŻYW 535, SF 620, ZR 339, SZ 345, INT 89, MD 129, UM 67, CH 21, PR 24

ODPORNOŚCI: 1-117 2-121 3-108 4-128 5-108 6-175 7-175 8-175 9-195 10-195

Łapy bgł. 140; TR 236; opżn 3; SKUT 315 tn; uszk 3; OB+30; at 2

Zbroja brak; OGR -/-; OB bl/dal 329/299 WYP -/-/-



STRZYGA MIĘKKOGŁOWA - królewska

Wygląd: j.w., lecz nosi odzienie

Charakter: ntr.zły

ŻYW 3N, SF 3N, ZR 3N, SZ 3N, INT N, MD N, UM N, CH *1/2N, PR 1/10N

Biegłości: N

Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (120tn/+200B/3sg.)

Premie do odporności: 4-20pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 1, 3, 4, 5, 7, 13, 15, 16, 27, 33, 48, 50, 51, 52, 53, 54, Roztrącenie (patrz analogiczna zdolność żołnierska, z tym że zaskoczenie liczymy względem połowy SZ)

Córka wodza plemienia Czarnych Stóp, półolbrzym Gargata barbarzyńca/złodzień 15/10, podczas jednego z najazdów plemiennych obsunęła się pod nią ziemia kiedy stała na wzgórzu. Okazało się, że wpadła do pradawnego grobowca, współplemieńcy, którzy po nią schodzili już nie wrócili. Stał się strzygą miękkogłową POZ 10.

ŻYW 1044, SF 846, ZR 510, SZ 540, INT 132, MD 162, UM 82, CH 86, PR 28
ODPORNOŚCI: 1-154 2-157 3-141 4-161 5-141 6-249 7-249 8-249 9-269 10-269
Łapy bgł. 140; TR 276; opżn 3; SKUT 391 tn; uszk 4; OB+30; at 2
Zbroja brak; OGR -/-; OB bl/dal 500/470 WYP -/-/-

STRUCHLEC MIĘKKOGŁOWY – na Archipelagu Centralnym brak struchleców tępotłowych

Wygląd: Jak mumia lecz nie dokładnie obwiązana bandażami.

Charakter: ntr.zły

ŻYW 2N, SF 2N, ZR 2N, SZ N, INT N, MD N, UM N, CH *1/2N, PR 1/10N

Biegłości: N

Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (60ob/+100B/3sg.)

Premie do odporności: 4-20pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 1, 3, 4, 5, 10, 12, 13, 15, 16, 27, 31, 48, 50, 51, 55

Jeden z kapłanów Orma, półork Garbir kałan/wojownik 10/4 zasłużył się doręczeniem relikwii do świątyni, miał zostać mumią, lecz coś poszło nie tak. Żle zawiązane bandarze, jakaś walka, powstał jako struchlec POZ 10.

ŻYW 430, SF 450, ZR 312, SZ 124, INT 112, MD 190, UM 140, CH 76, PR 18
ODPORNOŚCI: 1-123 2-131 3-112 4-132 5-112 6-148 7-148 8-148 9-168 10-168
Łapy bgł. 140; TR 216; opżn 3; SKUT 202 ob; uszk 2; OB+15; at 2
Zbroja brak; OGR -/-; OB bl/dal 287/272 WYP -/-/-

Pierścień ochrony przez dobrem – każda istota o charakterze dobrym aby zaatakować musi zdać na odporność nr 3 z modyfikatorem poziomu noszącego (10). Nie może być noszony przez osobę dobrą, inaczej otrzymuje 1 obr./rundę.

Amulet 500 PM, blokada 100 PM

TYP VII – (półmaterialne)

UPIÓR (zwany też wielkim lub prawdziwym upiorem; w kategorii martwiacej uchodzi za władcę podziemi)

Wygląd: Przypomina kościotrupa, lecz posiada oczy. Jest półprzezroczysty i zawsze otoczony chłodnym półmrokiem. Wygląda tak, jakby nosił płaszcz.

Charakter: każdy zły

ŻYW 3N, SF 2N, ZR 2N, SZ 2N, INT N, MD 1,5N, UM N, CH *1,5N, PR 1/2N

Biegłości: N

Premie do biegłości: Naturalne dla rasy i profesji plus: +20łapy (120tn/+200B/3sg.)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 4-10pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 4, 7, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 29, 31, 46, 48, 52, 56, 57, 59, 61, 62,

Dodatkowe zdolności (1 na każdy poziom powyżej 10)

Iluar, elf czarnoksiężnik/zabójca 12/9 zbudował wielkie podziemia aby hodować tam armię nieumarłych, w skutek nie do końca udanego eksperymentu stał się upiorem POZ 10

ŻYW 427, SF 344, ZR 298, SZ 340, INT 190, MD 258, UM 184, CH 241, PR 74
ODPORNOŚCI: 1-131 2-138 3-122 4-122 5-112 6-142 7-142 8-142 9-162 10-162
Łapy bgł. 140; TR 204; opżn 3; SKUT 266 tn; uszk 3; OB+30; at 2
Miecz dł bgł 200; TR 264; opżn 4; SKUT kł 286; tn 326; uszk 3; OB+40; at 4
Zbroja brak; OGR -/-; OB bl/dal 298/258 WYP -/-/-

Amulet 2000PM, blokada 100PM

Pierścień zawezwania – zawezwanie martwiaków ma efekt stały. Ilość tak przywołanych martwiaków zmniejsza o 1 ENŻ/sztukę/poziom martwiaka, nieumarłemu ma stałe odbiera ŻYW.



UPIORNICA (z racji częstego przebywania wśród normalnych istot znana też jako „żywy” trup)

Wygląd: j.w. lecz bardziej materialna Inie otoczona ciemnością

Charakter: każdy zły

ŻYW 3N, SF 2N, ZR N, SZ 1,5N, INT 1/2N, MD N, UM N, CH *N, PR N

Biegłości: N

Premie do biegłości: Naturalne dla rasy i profesji plus: +10łapy (100tn/+200B/3sg.)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 4-10pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 4, 13, 15, 16, 17, 31, 48, 57

Ruana, człowiek kobieta czarnoksiężnik/łowca POZ 10/7 stała się upiornicą POZ 10 gdyż w czasie jednej ze swych wędrówek po skarby dotknęła tajemniczego artefaktu, wszyscy jej współtowarzysze zginęli, ona również, tyle że nie do końca.

ŻYW 526, SF 428, ZR 132, SZ 181, INT 117, MD 160, UM 185, CH 176, PR 133
ODPORNOŚCI: 1-120 2-125 3-119 4-119 5-109 6-161 7-161 8-161 9-181 10-181
Łapy bgł. 140; TR 196; opżn 3; SKUT 257 tn; uszk 3; OB+30; at 2
Łuk typ bgł. 172; TR 228; opżn 3; SKUT kł 207; uszk 2; OB+0; at 2
Miecz dł bgł 161; TR 217; opżn 4; SKUT kł 257; tn 287; uszk 3; OB+30; at 2
Włócznia typ bgł. 154; TR 210; opżn 4; kł 287 (257); uszk 3; ob+36(72); at 2
Skóra pojedyncza OGR -/-; OB bl/dal 171/99 WYP 15/35/50

Amulet PM 800, blokada 100pm

UPIORNIK (półupiór)

Wygląd: j.w. tylko półprzezroczysty

Charakter: każdy zły

ŻYW 3N, SF 2N, ZR 2N, SZ 2N, INT N, MD N, UM N, CH *N, PR N

Biegłości: N

Premie do biegłości: Naturalne dla rasy i profesji plus: +10łapy (100tn/+200B/3sg.)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 4-10pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 4, 13, 14, 15, 16, 17, 31, 48, 52, 56, 57 (od 10POZ) 58, 59, Furia (patrz zdolność barbarzyńska)

Bards, reptilion gwardzista/zabójca 9/8, osobisty strażnik czarnoksiężnika Ilurgunha. Poległ strzegąc swego pana podczas ataku paladynów na Czarny Zamek. Jego Pan zginął, ilość nagromadzonej czarnej magii sprawił, że obudził się w zbiorowej mogile usypanej z ciał nieumarłych obrońców. Cudem uniknął spalenia, walczy już tylko pazurami.

ŻYW 762, SF 448, ZR 294, SZ 318, INT 150, MD 170, UM 91, CH 123, PR 146

ODPORNOŚCI: 1-150 2-152 3-145 4-145 5-135 6-186 7-186 8-186 9-206 10-206

Łapy bgł. 190; TR 264; opżn 3; SKUT 412 tn; uszk 4; OB+40; at 2

Zbroja brak OGR -/-; OB bl/dal 314/274 WYP 60/60/60

TYP VIII (Eternalno-Półmaterialne)

DUCH

Istnieją 3 formy: właściwa (duch*), duszek** i wielki duch***

* otoczona półmaterialną powłoką dusza wyklętej osoby – typowy martwiak, wygląda jak istota, z której powstał

** otoczona półmaterialną powłoką dusza wyklętej osoby – nie posiada jeszcze cech martwiczych, w zależności od postępowania może jeszcze powrócić do grona żywych lub zostać typowym duchem, wygląda jak istota, z której powstał lecz jest bardzo mały

*** otoczona półmaterialną powłoką dusza wyklętej osoby nadnaturalnej (np. dużego smoka) lub boskiej istoty – zatraciła już większą część martwiczych cech.

Wygląda jak istota, z której powstał lecz jest nienaturalnie dużych rozmiarów – czasami wielkości kamienicy

Charakter: Duch – neutralny lub chaotyczny – najczęściej zły, Duszki – chaotyczny,

Wielki duch – neutralny

Duch:

ŻYW 5N, SF 2N, ZR N, SZ N, INT N, MD N, UM 2N, CH *1/2N, PR 1/2N

Duszek:

ŻYW 2N, SF 2N, ZR 2N, SZ 2N, INT N, MD 1/2N, UM N, CH *1/2N, PR 1/2N

Wielki duch:

ŻYW 10N, SF 2N, ZR 1/2N, SZ N, INT N, MD 2N, UM 4N, CH *1/2N, PR 1/2N

Biegłości: 1/2N

Premie do biegłości: +20 łapy (60ob/+200B/3sg.)

Premie do odporności: 4-20pkt.; 8-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 4, 5, 7, 13 (tylko duchy i niektóre wielkie duchy), 14, 24 (nie dotyczy zamkniętych przestrzeni), 29, 32, 48, 52, 56, 59, 60, 61 (duszek 1, duch 2, duch 3 lub więcej)

Hobbit Filek złodziej/wojownik 6/4 został wrobiony w morderstwo za co karą było odebranie mu rodziny oraz domostwa, zginął, lecz wrócił aby zemścić się na oprawcach. Jest teraz **duchem** POZ 10

ŻYW 640, SF 316, ZR 190, SZ 125, INT 193, MD 138, UM 222, CH 61, PR 52

ODPORNOŚCI: 1-154 2-149 3-135 4-155 5-135 6-166 7-166 8-186 9-166 10-186

Łapy bgł. 140; TR 191; opżn 3; SKUT 169 ob; uszk 2; OB+30; at 1

Zbroja brak OGR -/-; OB bl/dal 180/150 WYP -/-/-

Człowiek kobieta, Olara mag POZ 0, została brutalnie zamordowana podczas powrotu do rodzinnego domu. Niegdyś pełna życia, przyjazna, błąka się teraz jako **duszek** 10 POZ

ŻYW 300, SF 184, ZR 131, SZ 126, INT 152, MD 88, UM 128, CH 64, PR 33

ODPORNOŚCI: 1-124 2-118 3-109 4-129 5-109 6-118 7-118 8-138 9-118 10-138

Łapy bgł. 140; TR 171; opżn 3; SKUT 136 ob; uszk 1; OB+30; at 1

Zbroja brak OGR -/-; OB bl/dal 121/91 WYP -/-/-

Srebrny Liść – dorosły samiec srebrnego smoka, zamęczony przez demony z wieży potężnego czarnoksiężnika. Katusze jakich doznał były niewyobrażalne. Pomimo szczyrych chęci czarnoksiężnika nie udało się z trupa zrobić smoczego szkieletu, Srebrny Liść od tej chwili błąka się jako **wielki duch** POZ 10. Długość 62m.

ŻYW 120000, SF 2400, ZR 110, SZ 200, INT 225, MD 370, UM 710, CH 105, PR 105 Amg. 64; bariera 140

ODPORNOŚCI: 1-6000 2-6000 3-6000 4-6000 5-6000 6-12500 7-12500 8-12500 9-12500 10-12500

Łapy bgł. 140; TR 400; opżn 3; SKUT 800 ob; uszk 1; OB+30; at 1

Zbroja brak OGR -/-; OB bl/dal 190/160 WYP 250/300/350

WIZJA

Wygląd: Jak widmo lecz kompletnie ubrana. W świetle rozszczepia promienie światła w tęczę.

Charakter: każdy ale najczęściej zły

ŻYW 4N, SF 2N, ZR N, SZ N, INT 1,5N, MD 1,5N, UM N, CH *N, PR 1/2N

Biegłości: 1/2N

Premie do biegłości: +10 łapy(60ob/+200B/3sg.)

Premie do odporności: 4-20pkt.; 8-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 4, 5, 10 (w promieniu 1m/10SZ; paraliż trwa k10x10 rund), 13, 15, 16, 29, 32, 59, 63, 64



Krasnolud, męczyzna Orakud kapłan/wojownik 9/5 został **wizją** POZ 10 walcząc za życia z inną wizją. Przegrał, cała jego energia życiowa została wyssana, on zaś powstał jako wizja.

ŻYW 834, SF 482, ZR 112, SZ 94, INT 195, MD 265, UM 132, CH 189, PR 55

ODPORNOŚCI: 1-176 2-183 3-157 4-177 5-157 6-201 7-201 8-221 9-201 10-221

Łapy bgł. 130; TR 189; opżn 3; SKUT 210 ob; uszk 2; OB+30; at 1

Zbroja brak OGR -/-; OB bl/dal 107/77 WYP 20/20/20

WIDMO

Wygląd: Zupełnie jak naga istota, z której powstało. Jest półprzezroczyste.

Charakter: każdy ale najczęściej zły

ŻYW 3N, SF N, ZR N, SZ N, INT 1/5N, MD 1/5N, UM 1/2N, CH *1/2N, PR N

Biegłości: N

Premie do biegłości: +20 łapy(120ob/+200B/3sg.)

Premie do odporności: 4-20pkt.; 8-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 4, 5, 7, 9, 10, 13, 14, 17, 32, 52, 59, 65

Półork męczyzna, półbóg POZ 8, uważający siebie za wskazujący palec Katana został zaatakowany wraz z koczowniczym oddziałem orków z którym podróżował przez czarnego rycerza wraz z oddziałem martwiących słu. Użył przemiany przez co został zauważony przez Morglihta i po śmierci stał się nieumarłym **widmem** POZ 10.

ŻYW 692, SF 262, ZR 126, SZ 82, INT 165, MD 225, UM 92, CH 65, PR 67

ODPORNOŚCI: 1-159 2-165 3-143 4-163 5-143 6-165 7-165 8-185 9-165 10-185

Łapy bgł. 140; TR 179; opżn 3; SKUT 245 ob; uszk 2; OB+30; at 1

Zbroja brak OGR -/-; OB bl/dal 116/86 WYP -/-/-

TYP IX – (materialno-eteralne)

WAMPIR

Wygląd: Wampir jak wampir

Charakter: Praworządny zły

ŻYW 5N, SF 2N, ZR N, SZ N, INT 2N, MD N, UM 2N, CH 2N, PR 2N lub 1/2N (zależnie od okoliczności)

Biegłości: N

Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy(70ob/+200B/3sg.)

+10 gryzienie (50kł/+0, tylko po unieruchomieniu)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 4-10pkt.; 8-10pkt.; 9-10pkt.; 10-10pkt.

Cechy specjalne: 7 (dopiero jako przeciwnik), 13 (do wykrycia tylko w momencie utraty samokontroli), 15, 16, 24 (nie podczas gęstych, burzowych chmur), 32, 48, 52 (nie ginie – przechodzi w stan eteralny), 53, 66, 67, 68, 69 (kołek, czar światłość, miecz ewidentności), 70 (święty symbol dobrego boga, poświęcona ziemia, czosnek), 71

Półelf, czarny rycerz POZ 15 zwany Rycerzem Ciemności został zmieniony w wampira 200 lat temu, włada grodem na Czerwonych Pustkowiach. Wampir POZ 10, prw zły ewid

ŻYW 1000, SF 516, ZR 125, SZ 110, INT 380, MD 159, UM 204, CH 398, PR 338

ODPORNOŚCI: 1-216 2-194 3-188 4-188 5-178 6-226 7-226 8-236 9-236 10-236

Łapy bgł. 140; TR 204; opżn 3; SKUT 234 ob; uszk 2; OB+30; at 1

Gryzienie bgł. 130; TR 194; opżn 5; SKUT 204 kł; uszk 2; OB+0; at 1

Bastard bgł. 234; TR 318; opżn 5; SKUT 429 kł, 529 tn; uszk 10; OB+45; SP. M; at 2

Kopia c, bgł. 195; TR 279; opżn 4; SKUT 429 kł; uszk 8; OB+0; at 1

Korbacz potrójny, bgł. 190; TR 274; opżn 5; SKUT 409 ob; uszk 12; OB+34; at 1

Płytowa ciężka, Tar ryc t. OGR ¼ ¼ OB bl/dal 173/128 WYP 165/210/170

Bastard, kopia, korbacz mistrzowskiego wykonania TR+20. opżn -1



WAMPIRZEC/WAMPIRZYCA

Wygląd: Podobnie do wampira. Dość nędzne ubranie i raczej brudne.

Charakter: każdy zły

ŻYW 2N, SF N, ZR N, SZ N, INT N, MD 1/2N, UM N, CH *N, PR N lub 1/2N (zależnie od okoliczności)

Biegłości: N

Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +10 gryzienie (50kł/+10)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 4-10pkt.; 8-10pkt.; 9-10pkt.; 10-10pkt.

Cechy specjalne: 7 (dopiero jako przeciwnik), 13 (do wykrycia tylko w momencie utraty samokontroli), 15, 16, 24 (nie podczas burzy i w podziemiach), 32, 48, 66, 70 (święty symbol dobrego boga, błogosławiona broń lub zbroja, czosnek)

Ruth, człowiek, kobieta, zabójca 5 POZ zamieniona z wampirzycę 10 POZ przez swego zleceniodawcę, który okazał się być wampirem.

ŻYW 306, SF 192, ZR 161, SZ 104, INT 166, MD 85, UM 62, CH 94, PR 149

ODPORNOŚCI: 1-131 2-123 3-125 4-125 5-115 6-124 7-124 8-134 9-134 10-134

Gryzienie bgł. 140; TR 175; opżn 5; SKUT 123 kł; uszk 1; OB+15; at 1

Miecz krótki bgł. 167, TR 202, opżn. 3; SKUT 198 kł, 168 tn; uszk 2; OB+24; AT 3

Zbroja ubranie podróżne OGR -/-; OB bl/dal 163/124 WYP 10/15/20

CMENTAR (zwany też cmentarzy)

Wygląd: Jak istota z której powstał. Ciało nienaturalnie mocno wyschnięte – właściwie same kości obleczone suchą skórą. Włosy długie i siwe, olbrzymie pazury. Usta pozbawione warg.

Charakter: praworządny zły

ŻYW 6N, SF 2N, ZR N, SZ N, INT N, MD 2N, UM 2N, CH *2N, PR N lub 1/2N (zależnie od okoliczności), WI/Z N, Amg 45%

Biegłości: N

Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +10 łapy (80tn/+200B/3sg.)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 4-10pkt.; 8-10pkt.; 9-10pkt.; 10-10pkt.

Cechy specjalne: 2, 7 (dopiero jako przeciwnik), 13, 15 (czary i zdolności kapłańskie analogicznie do swego POZ), 16, 24 (nie dotyczy mocno pochmurnej pogody lub zamkniętych pomieszczeń), 33, 48 (także od świtu do zmierzchu), 61 (jedna na POZ od 10), 62, 67, 69 (czar Dezintegracja, miecz ewidentności), 70 (poświęcona ziemia), 72, 73, 74, 75, 76 (powyżej 10POZ)

Arystokrata, człowiek mężczyzna czarnoksiężnik/wojownik 16/12 chodzący w eleganckim czarnym ubraniu w kapeluszu z bogato zdobionym rapierem u boku. Zwykle jeździ kareta, jest właścicielem kilkunastu cmentarzy. Kiedyś udało mu się dostać do sfery egzystencji martwiaczej z której powrócił jako Cmentar POZ 10.

ŻYW 1272, SF 564, ZR 140, SZ 143, INT 182, MD 384, UM 318, CH 366, PR 156
ODPORNOŚCI: 1-213 2-233 3-205 4-205 5-195 6-258 7-258 8-268 9-268 10-268
Łapy bgł. 140; TR 210; opżn 3; SKUT 261 tn; uszk 3; OB+30; at 1
Rapier bgł. 227, TR 307, opżn. 1; SKUT 441 kł, 341 tn; uszk4; OB+43; SP: M; AT 4
Zbroja eleganckie ubranie OGR -/-; OB bl/dal 146/103 WYP 10/15/20

Bogato zdobiony rapier, TR+10, opżn -1

Amulet PM 2000 blokada 500

TYP X – (Materialne)

KOSTUCH (zwany też martwicą śmiercią)

Wygląd: Wygląda dokładnie tak, jak zwykle jest przedstawiona śmierć – szkielet w białym prześcieradle i z kosą

Charakter: neutralny zły

ŻYW 6N, SF 2N, ZR N, SZ N, INT 2N, MD 2N, UM 2N, CH *N, PR 1/10N, Amg 50%

Biegłości: N

Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (150tn/300B/5sg.)

w wypadku form zwierzęcych może atakować pyskiem (zależnie od MG)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 4-10pkt.; 8-10pkt.; 9-10pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 1, 3, 4, 7, 10 (w promieniu 10m+10/POZ; rzut obronny wykonuje się na połowę odp.2; trwa k100 rund), 13, 15, 16, 33, 48 (także od świtu do zmierzchu), 74, 77 (powstaje kościotrup), 78



Nie wiadomo kim jest, ponoć legendarnym wojownikiem który stał się awatarem zła, jego misją jest dostarczać nowych dusz do sfery egzystencji martwiaczej, co czyni z ochotą i zamiłowaniem. Człowiek, wojownik/ astrolog 30/20. Kostuch POZ 20

ŻYW 1996, SF 988, ZR 220, SZ 189, INT 450, MD 494, UM 308, CH 300, PR 46 AMG 50
ODPORNOŚCI: 1-355 2-359 3-310 4-310 5-300 6-400 7-400 8-410 9-410 10-410
Łapy bgł. 170; TR 291; opżn 5; SKUT 475 tn; uszk 4; OB+45; at 1
Kosza bgł. 335, TR 456, opżn. 5; SKUT 565 kł, 880 tn; uszk 18; OB+91 ;SP: WM; AT 2
Szata kostuchy OGR -/-; OB bl/dal 271/180 WYP 10/15/20

Szata kostuchy – 1. Każda niemagiczna broń ulega dezintegracji, magiczna testuje k100 na 1/10 WYT, tylko artefakty nie podlegają tej zasadzie.

Kosa kostuchy – 1. Ignoruje niemagiczne zbroje. 2. Zabita osoba traci duszę, która od tej pory jest uwięziona w broni (aktualnie 500 000 dusz). 3. Każda żywa istota która chwyci kosę co rundę traci k10 ENŻ. 4. Dusze mogą być wykorzystane jako broń (1 dusza= telkineza 100kg; 5 dusz mroczna błyskawica 5k10*10 ENŻ ew. ½ gdy odp 3; 50 mroczna fala 1/10UM metrów jak błyskawica; 1000 mroczna burza na obszarze 1km2)

KOŚCIEJ

Wygląd: przypomina Kostucha, lecz jego szkielet jest nienaturalnie rozbudowany – wygląda tak, jak by miał trzy razy więcej kości, niż powinien

Charakter: chaotyczny zły

ŻYW 8N, SF 3N, ZR N, SZ N, INT N, MD N, UM N, CH *N, PR 1/10N, Amg 50%

Biegłości: 1/2N

Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (150tn/300B/5sg.) w wypadku form zwierzęcych może atakować pyskiem (zależnie od MG)

Premie do odporności: 3-10pkt.; 4-10pkt.; 8-10pkt.; 9-10pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 1, 3, 4, 7, 10 (w promieniu 10m+10/POZ; rzut obronny wykonuje się na połowę odp.2; trwa k100 rund), 13, 15, 16, 33, 48 (także od świtu do zmierzchu), 74, 77 (powstaje kościotrup), 78, 79

Ponoć powstał wieki temu jako czempion sił ciemności złożony z kości dawnych bohaterów. Jego ulubioną rozrywką jest gra w kości, gdzie przegraną jest dotyk odbierający 10 ENŻ. Jeśli osoby nie są jego celem i wygrają z nim w kości może nawet ich puścić.

Kości 20 POZ

ŻYW 5200, SF 2400, ZR 315, SZ 290, INT 310, MD 400, UM 255, CH 400, PR 50 AMG 50
ODPORNOŚCI: 1-400 2-400 3-400 4-400 5-400 6-1000 7-1000 8-1000 9-1000 10-1000
Łapy bgł. 200; TR 471; opżn 5; SKUT 900 tn; uszk 9; OB+60; at 1
Kości OGR -/-; OB bl/dal 435/375 WYP 600/500/400

CZARNOTRUP

Wygląd: Szkielet ubrany w bogate szaty, częstokroć z koroną na głowie. W oczodołach jarzą się czerwone ogniki

Charakter: każdy zły

ŻYW 10N, SF 4N, ZR 2N, SZ 2N, INT 2N, MD 1,5N, UM 2N, CH *2N, PR 1/2N, Amg 50%

Biegłości: 1/2N

Premie do biegłości: naturalne dla rasy i profesji plus: +20 łapy (100tn/200B/5sg.) w wypadku form zwierzęcych może atakować pyskiem (zależnie od MG)

Premie do odporności: 4-20pkt.; 9-20pkt.; 10-20pkt.

Cechy specjalne: 1, 3, 4, 7, 10 (w promieniu 10m+10/POZ; rzut obronny wykonuje się na połowę odp.2; trwa k100 rund), 13, 15, 16, 34, 48 (także od świtu do zmierzchu), 61, 74, 75, 80, 81, 82, 83

Volkar Czarny, człowiek czarnoksiężnik/Kapłan POZ 30/21 Arcykapłan Morhlihta, który w zamian za zabicie arcykapłanki Gralla oraz przechwycenie jednej z ich świętych relikwii został wyniesiony przez swego boga do statusu czarnotrupa POZ 20.

ŻYW 2240, SF 1044, ZR 332, SZ 332, INT 552, MD 471, UM 521, CH 684, PR 153 AMG 50

ODPORNOŚCI: 1-369 2-361 3-314 4-334 5-314 6-428 7-428 8-428 9-448 10-448

Łapy bgł. 170; TR 471; opżn 5; SKUT 401 tn; uszk 4; OB+30; at 1

Laska Volkara bgł. 220; TR

Szata Volkara OGR -/-; OB bl/dal 435/327 WYP 100/100/100

Szata Volkara - w ciemności staje się całkowicie niewidoczny, tylko światło magiczne oraz wykrycia aury są w stanie pokazać jego pozycję.

Amulet 10000PM Blokada 1000PM

Laska Volkara – 1. Raz dziennie uderzeniem w ziemię wyrzuca z siebie k10 kości, które powstają jako kościotrupy miękkogłowe POZ 6. 2.

Pozwala używać telekinezy jeśli wygra się walkę psychiczną z laską (INT 300 , walka to INT +k100 przeciwko INT+k100 ofiary) telekineza jest równa INTx10 kg.

LIKANTROPY

WILKOŁAK

RASA: dawna; CHAR: dawny TYP: magiczny

WZROST :N+1/4 ; WAGA :N+1/2

ŻYW 2N; SF 5N; ZR 2N; SZ 2N; INT 1N; MD 1/10N; UM 1/10N; CH 1/10N; PR 1/10N

SKÓRA: OB 2N; WYP 2N

BIEGŁOŚCI 1: PYSK +30; opżn. 4; OBR 60k; OB+5

BIEGŁOŚCI 2: ŁAPY +15; opżn. 3; OBR 50tn; OB+20

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1-10: +20

WYGLĄD: W postaci ludzkiej poza lekko zrośniętymi brwiami i wystającymi bardziej niż normalnie kośćmi policzkowymi nie różnią się niczym od swego poprzedniego wyglądu. Po zaistnieniu odpowiednich okoliczności uaktywniających kłtwe przybierają postać humanoidalną ze zniekształconą na wzór wilczej twarzy. Ciało jego pokrywa rzadka szczecina, aczkolwiek na twarzy tworzy już typową sierść. Uszy szpiczaste na wzór wilczych. Oczy jego są kompletnie czerwone (zarówno źrenice jak i białka). Paznokcie przekształcają się w potężne zakrzywione szpony. Wilkołaki w tej formie poruszają się jako zgarbione postacie, niekiedy nawet podpierając się przednimi kończynami.

TRYB ŻYCIA: Lycantropia, to jedna z potężniejszych kłtów stworzonych przez siły zła. Jeżeli postać ludzka (dotyczy także półtorków, półolbrzymów, półelfów i półtroli) zostanie zraniona bezpośrednio przez wilkołaka, ew. zostanie na nią rzucona zasłużenie kłtwa, to zyskuje automatycznie (postać z aurą dobra mają szansę ją odeprzeć) kłtwe wilkołaczej lycantropii. Objawia się ona tym, że kiedy zaistnieją odpowiednie okoliczności postać przybiera pewne cechy wilcze. Przejście do tej postaci może wywołać pełnia księżyca, silny strach, gniew, ból, widok dużej ilości świeżej krwi, a nawet podniecenie czy żądza. Taki wilkołak jest owładnięty żądzą mordy i jeżeli jest to tylko możliwe i nie jest działaniem samobójczym, to stara się zabić każdą żywą istotę w swym pobliżu. Jeżeli przeciwnik może być niebezpieczny to stara się atakować jak najbardziej z zaskoczenia i unika otwartej walki. Jako rany odczuwa tylko te zadane od ognia, srebrnej lub magicznej broni, specyficznych trucizn i magii, ale zgłodzić go może tylko ogień lub przebicie serca srebrzem. Także unicestwić go można zdjęciem kłtwy podczas pełni księżyca, aczkolwiek istoty o złych charakterach po tym nie będą mogły być już wskrzeszone. Uwaga: Normalna broń (itp.) odbija się od niego (od obydwu postaci), natomiast wszelkie rany od broni srebrnej (itp. czynników) są regenerowane podczas najbliższej pełni księżyca (aczkolwiek może się to tylko odbyć raz na 24 godziny pełni).

WYSTĘPOWANIE: Występują wszędzie tam, gdzie znajdują się ludzie i ich podrasy. Na terenach cywilizowanych z powodu ich tępienia spotyka się je raczej rzadko, za to łatwiej można na nie natknąć się na terenach mniej zaludnionych.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✕ Istoty z domieszką ludzkiej krwi (ludzie, półelfy, półolbrzymy, półtorki) zranione przez niego automatycznie zyskują kłtwe lycantropii. Pozostałe rasy, sprowadzone do agonii zapadają w stały letarg. (Uwaga: Istoty posiadające jakąkolwiek aureolę/aurę dobra mają prawo do odparcia kłtwy w momencie zranienia przez wilkołaka).

✕ Niezmuszony nie atakuje istoty ubrane w srebrne zbroje (ew. posiadanie tylko srebrnego medalionu daje dodatkowo +20% obrony).

✓ Rani go tylko broń srebrna lub magiczna, ew. magia.

Uwaga: po sprowadzeniu go do agonii wraca do dziennej postaci)

✓ Jeżeli nie zostanie zabity srebrną bronią lub ogniem, to przy najbliższej pełni regeneruje się w poprzednią postać

✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa)

✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej)

✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej)

✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy głowy dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej

✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.

✓ podwójna odporność na wszelką magię (tzn. 2 razy rzut obronny, przy czym się liczy wynik korzystniejszy)



Człowiek; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. WILKOŁAK ŻYW 230; SF 625; ZR 150; SZ 130; INT 85; MD 11; UM 7; CH 7; PR 5; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-64 2-62 3-69 4-71 5-56 6-125 7-125 8-125 9-135 10-110 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.80; TR 157; opżn. 4; SKUT 221 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.70; TR 147; opżn. 3; SKUT 186 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 115/100; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. WILKOŁAK ŻYW 298; SF 900; ZR 206; SZ 186; INT 101; MD 13; UM 9; CH 12; PR 10; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-84 2-82 3-88 4-89 5-73 6-174 7-174 8-174 9-184 10-159 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.130; TR 240; opżn. 4; SKUT 315 kł OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.120; TR 230; opżn. 3; SKUT 275 tn OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 184/156; WYP 0/0/0
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. WILKOŁAK ŻYW 246; SF 675; ZR 162; SZ 142; INT 87; MD 11; UM 8; CH 8; PR 6; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-70 2-68 3-75 4-77 5-62 6-137 7-137 8-137 9-147 10-122 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.90; TR 173; opżn. 4; SKUT 229 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.80; TR 163; opżn. 3; SKUT 219 tn OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 137/112; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. WILKOŁAK ŻYW 314; SF 950; ZR 218; SZ 198; INT 103; MD 14; UM 9; CH 13; PR 11; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-89 2-87 3-93 4-94 5-79 6-186 7-186 8-186 9-196 10-171 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.140; TR 257; opżn. 4; SKUT 327 kł OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.130; TR 247; opżn. 3; SKUT 312 tn OB+30; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 206/168; WYP 0/0/0
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. WILKOŁAK ŻYW 262; SF 725; ZR 174; SZ 154; INT 89; MD 12; UM 8; CH 9; PR 7; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-73 3-80 4-82 5-64 6-148 7-148 8-148 9-158 10-133 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.110; TR 199; opżn. 4; SKUT 241 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.100; TR 189; opżn. 3; SKUT 231 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 149/124; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. WILKOŁAK ŻYW 340; SF 1100; ZR 240; SZ 220; INT 110; MD 14; UM 10; CH 14; PR 12; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-101 2-99 3-105 4-105 5-90 6-209 7-209 8-209 9-219 10-194 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.160; TR 294; opżn. 4; SKUT 365 kł OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.150; TR 284; opżn. 3; SKUT 350 tn OB+30; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 228/190; WYP 0/0/0

KOTOŁAK

RASA: dawna; CHAR: dawny TYP: magiczny

WZROST :N ; WAGA :N

ŻYW 2N; SF 4N; ZR 3N; SZ 2N; INT 1N; MD 1/10N; UM 1/10N; CH 1/10N; PR 1/10N

SKÓRA: OB 2N; WYP 2N

BIEGŁOŚCI 1: PYSK +10; opżn. 4; OBR 50kł; OB+5

BIEGŁOŚCI 2: ŁAPY +20; opżn. 2; OBR 70tn; OB+20

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1-10: +20

WYGLĄD: W postaci ludzkiej poza lekko zrośniętymi brwiami, pionowymi żrenicami i gęstszym meszkowatym zarostem na twarzy nie różnią się niczym od swego poprzedniego wyglądu. Po zaistnieniu odpowiednich okoliczności uaktywniających kłatwę przybierają postać humanoidalną, o mniejszych rozmiarach, ze zniekształconą na wzór kociej twarzy. Ciało jego pokrywa rzadkie futerko. Uszy szpiczaste na wzór kocich. Oczy ma kompletnie czerwone (zarówno żrenice jak i białka). Paznokcie przekształcają się w długie ostre pazury. Kotołaki w tej formie poruszają się jako zgarbione postacie, niekiedy nawet podpierając się przednimi kończynami, ale z pewną gracją.

TRYB ŻYCIA: Lycantropia, to jedna z potężniejszych kłatw stworzonych przez siły zła. Jeżeli postać ludzka (dotyczy także półtorków, półolbrzymów, półelfów i półtroli) zostanie zraniona bezpośrednio przez kotołaka, ew. zostanie na nią rzuconą zasłużenie kłatwa, to zyskuje automatycznie (postać z aurą dobra mają szansę ją odeprzeć) kłatwę kotołaczej lycantropii. Objawia się ona tym, że kiedy zaistnieją odpowiednie okoliczności postać przybiera pewne cechy kocie. Przejście do tej postaci może wywołać pełnia księżyca, silny strach, gniew, ból, widok dużej ilości świeżej krwi, a nawet podniecenie czy żądza. Taki kotołak jest owładnięty żądzą mordu i jeżeli jest to tylko możliwe i nie jest działaniem samobójczym, to stara się zabić każdą żywą istotę w swym pobliżu. Jeżeli przeciwnik może być niebezpieczny to stara się atakować jak najbardziej z zaskoczenia i unika otwartej walki. Jako rany odczuwa tylko te zadane od ognia, srebrnej lub magicznej broni, specyficznych trucizn i magii, ale zgładzić go może tylko ogień lub przebicie serca srebrem. Także unicestwić go można zdjęciem kłatwy podczas pełni księżyca, aczkolwiek istoty o złych charakterach po tym nie będą mogły być już wskrzeszone. Uwaga: Normalna broń (itp.) odbija się od niego (od obydwu postaci), natomiast wszelkie rany od broni srebrnej (itp. czynników) są regenerowane podczas najbliższej pełni księżyca (aczkolwiek może się to tylko odbyć raz na 24 godziny pełni).

WYSTĘPOWANIE: Występują wszędzie tam, gdzie znajdują się ludzie i ich podrasy. Na terenach cywilizowanych z powodu ich tępienia spotyka się je raczej rzadko, za to łatwiej można na nie natknąć się na terenach mniej zaludnionych.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✗ Istoty z domieszką ludzkiej krwi (ludzie, półelfy, półolbrzymy, półtorki) zranione przez niego automatycznie zyskują kłatwę lycantropii. Pozostałe rasy, sprowadzone do agonii zapadają w stały letarg. (Uwaga: Istoty posiadające jakąkolwiek aureolę/aurę dobra mają prawo do odparcia kłatwy w momencie zranienia przez kotołaka).

✗ Niezmuszony nie atakuje istoty ubrane w srebrne zbroje (ew. posiadanie tylko srebrnego medalionu daje dodatkowo +20% obrony)

✓ Rani go tylko broń srebrna lub magiczna, ew. magia.

Uwaga: po sprowadzeniu go do agonii wraca do dziennej postaci)

✓ Jeżeli nie zostanie zabity srebrną bronią lub ogniem, to przy najbliższej pełni regeneruje się w poprzednią postać.

✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).

✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

✓ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).

✓ rozszarpywanie – poprzez odpowiednie ruchy łap dwukrotnie wolniejsze atakowanie, za to odrywanie kawałków ciała (zadaje to poważne rany – potrzebna regeneracja, albo można tylko połowicznie zaleczyć). uwaga: jeśli jest zbroja, to dostaje tyle uszkodzeń, od trafienia, ile wynosi 1/10 siły raniącej.

✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.

✓ podwójna odporność na wszelką magię (tn. 2 razy rzut obronny, przy czym się liczy wynik korzystniejszy)



Człowiek; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. KOTOŁAK ŻYW 230; SF 500; ZR 225; SZ 130; INT 85; MD 11; UM 7; CH 7; PR 5; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-61 3-68 4-70 5-55 6-114 7-114 8-114 9-124 10-99 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.60; TR 132; opżn. 4; SKUT 150 kł OB+3; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.70; TR 142; opżn. 2; SKUT 160 tn OB+10; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 188/175; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. KOTOŁAK ŻYW 298; SF 720; ZR 309; SZ 186; INT 101; MD 13; UM 9; CH 12; PR 10; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-84 2-82 3-88 4-89 5-74 6-156 7-156 8-156 9-166 10-141 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.110; TR 213; opżn. 4; SKUT 230 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.120; TR 223; opżn. 3; SKUT 250 tn OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 284/259; WYP 0/0/0
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. KOTOŁAK ŻYW 226; SF 540; ZR 243; SZ 141; INT 87; MD 11; UM 8; CH 8; PR 6; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-66 3-73 4-75 5-60 6-122 7-122 8-122 9-132 10-107 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.70; TR 148; opżn. 4; SKUT 160 kł OB+3; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.80; TR 158; opżn. 3; SKUT 205 tn OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 216/193; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. KOTOŁAK ŻYW 314; SF 760; ZR 327; SZ 198; INT 103; MD 14; UM 9; CH 13; PR 11; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-90 2-88 3-94 4-95 5-80 6-166 7-166 8-166 9-176 10-161 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.120; TR 229; opżn. 4; SKUT 240 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.130; TR 239; opżn. 3; SKUT 295 tn OB+30; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 312/277; WYP 0/0/0
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. KOTOŁAK ŻYW 262; SF 580; ZR 261; SZ 154; INT 89; MD 12; UM 8; CH 9; PR 7; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-74 2-72 3-79 4-81 5-66 6-134 7-134 8-134 9-144 10-119 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.90; TR 174; opżn. 4; SKUT 195 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.100; TR 184; opżn. 3; SKUT 215 tn OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 236/211; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. KOTOŁAK ŻYW 340; SF 880; ZR 360; SZ 220; INT 110; MD 14; UM 10; CH 14; PR 12; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-98 2-96 3-102 4-102 5-87 6-187 7-187 8-187 9-197 10-172 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.140; TR 264; opżn. 4; SKUT 295 kł OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.150; TR 274; opżn. 3; SKUT 325 tn OB+30; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 348/310; WYP 0/0/0

SZCZUROŁAK

RASA: dawna; CHAR: dawny TYP: magiczny

WZROST :N-1/10 ; WAGA :N-1/10

ŻYW 1N; SF 2N; ZR 2N; SZ 2N; INT 1N; MD 1/10N; UM 1/10N; CH 1/10N; PR 1/10N

SKÓRA: OB 2N; WYP 2N
BIEGŁOŚCI 1: PYSK +20; opżn. 3; OBR 40k; OB+5
BIEGŁOŚCI 2: ŁAPY +10; opżn. 3; OBR 30tn; OB+5

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1-10: +20



WYGLĄD: W postaci ludzkiej poza lekko lekko wystającymi zębami i nieco wylupiastymi oczami nie różnią się niczym od swego poprzedniego wyglądu. Po zaistnieniu odpowiednich okoliczności uaktywniających kłutwę przybierają postać humanoidalną, o mniejszych rozmiarach, ze zniekształconą na wzór szczurzy twarzą. Ciało jego pokrywa rzadkie szczeciniaste futerko. Uszy na wzór szczurzych, oczy kompletnie czerwone (zarówno źrenice jak i białka). Przednie zęby – siekacze dobrze widoczne i wystające z ust. Szczurołaki w tej formie poruszają się jako zgarbione postacie, często podpierając się przednimi kończynami.

TRYB ŻYCIA: Lycantropia, to jedna z potężniejszych kłutw stworzonych przez siły zła. Jeżeli postać ludzka (dotyczy także półorków, półolbrzymów, półelfów i półtroli) zostanie zraniona bezpośrednio przez szczurołaka, ew. zostanie na nią zasłużenie rzucona kłutwa, to zyskuje automatycznie (postać z aurą dobra mają szansę ją odeprzeć) kłutwę szczurołaczej lycantropii. Objawia się ona tym, że kiedy zaistnieją odpowiednie okoliczności postać przybiera pewne cechy szczura. Przejście do tej postaci może wywołać pełnia księżyca, silny strach, gniew, ból, widok dużej ilości świeżej krwi, a nawet podniecenie czy żądza. Taki szczurołak jest owładnięty żądzą mordy i jeżeli jest to tylko możliwe i nie jest działaniem samobójczym, to stara się zabić każdą żywą istotę w swym pobliżu. Jeżeli przeciwnik może być niebezpieczny to stara się atakować jak najbardziej z zaskoczenia i unika otwartej walki. Jako rany odczuwa tylko te zadane od ognia, srebrnej lub magicznej broni, specyficznych trucizn i magii, ale zgładzić go może tylko ogień lub przebicie serca srebrem. Także unicestwić go można zdjęciem kłutwy podczas pełni księżyca, aczkolwiek istoty o złych charakterach po tym nie będą mogły być już wskrzeszone. Uwaga: Normalna broń (itp.) odbija się od niego (od obydwu postaci), natomiast wszelkie rany od broni srebrnej (itp. czynników) są regenerowane podczas najbliższej pełni księżyca (aczkolwiek może się to tylko odbyć raz na 24 godziny pełni).

WYSTĘPOWANIE: Występują wszędzie tam, gdzie znajdują się ludzie i ich podrasy. Na terenach cywilizowanych z powodu ich tępienia spotyka się je raczej rzadko, za to łatwiej można na nie natknąć się na terenach mniej zaludnionych. Najczęściej spotyka się je w małych grupach (3 + 1–5 sztuk), albo pojedynczo, często w towarzystwie dużych szczurów.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✖ Istoty z domieszką ludzkiej krwi (ludzie, półelfy, półolbrzymy, półorki) zranione przez niego automatycznie zyskują kłutwę lycantropii. Pozostałe rasy, sprowadzone do agonii zapadają w stały letarg.

Uwaga: Istoty posiadające jakąkolwiek aureolę/aurę dobra mają prawo do odparcia kłutwy w momencie zranienia przez szczurołaka

✖ Niezmuszony nie atakuje istoty ubrane w srebrne zbroje (ew. posiadanie tylko srebrnego medalionu daje dodatkowo +20% obrony).

✔ Rani go tylko broń srebrna lub magiczna, ew. magia.

Uwaga: po sprowadzeniu go do agonii wraca do dziennej postaci

- ✔ Jeżeli nie zostanie zabity srebrną bronią lub ogniem, to przy najbliższej pełni regeneruje się w poprzednią postać.
- ✔ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).
- ✔ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).
- ✔ Selektywny atak – (analogicznie jak zdolność wojownika).
- ✔ ciche skradanie się – umiejętność bezszelestnego podchodzenia zdobyczy (zaskoczenie na połowę szybkości aktualnej).
- ✔ podwójna odporność na wszelką magię (tzn. 2 razy rzut obronny, przy czym się liczy wynik korzystniejszy).

Człowiek; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. SZCZUROŁAK ŻYW 115; SF 250; ZR 150; SZ 130; INT 85; MD 11; UM 7; CH 7; PR 5; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-58 2-56 3-63 4-65 5-50 6-76 7-76 8-76 9-86 10-61 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.70; TR 110; opżn. 3; SKUT 82 kł OB+3; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.60; TR 100; opżn. 3; SKUT 77 tn OB+3; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 106/100; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. SZCZUROŁAK ŻYW 149; SF 360; ZR 206; SZ 186; INT 101; MD 13; UM 9; CH 12; PR 10; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-79 2-77 3-83 4-84 5-69 6-105 7-105 8-105 9-115 10-90 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.120; TR 159; opżn. 3; SKUT 130 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.110; TR 149; opżn. 3; SKUT 120 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 166/156; WYP 0/0/0
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. SZCZUROŁAK ŻYW 123; SF 270; ZR 162; SZ 142; INT 87; MD 11; UM 8; CH 8; PR 6; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-61 3-68 4-70 5-55 6-84 7-84 8-84 9-94 10-69 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.80; TR 123; opżn. 3; SKUT 107 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.70; TR 113; opżn. 3; SKUT 82 tn OB+3; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 120/112; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. SZCZUROŁAK ŻYW 157; SF 380; ZR 218; SZ 198; INT 103; MD 14; UM 9; CH 13; PR 11; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-85 2-83 3-89 4-90 5-75 6-113 7-113 8-113 9-123 10-98 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.130; TR 171; opżn. 3; SKUT 155 kł OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.120; TR 161; opżn. 3; SKUT 125 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 181/168; WYP 0/0/0
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. SZCZUROŁAK ŻYW 131; SF 290; ZR 174; SZ 154; INT 89; MD 12; UM 8; CH 9; PR 7; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-67 3-74 4-76 5-61 6-92 7-92 8-92 9-102 10-77 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.100; TR 146; opżn. 3; SKUT 112 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.90; TR 136; opżn. 3; SKUT 102 tn OB+5; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 134/124; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. SZCZUROŁAK ŻYW 170; SF 440; ZR 240; SZ 220; INT 110; MD 14; UM 10; CH 14; PR 12; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-93 2-91 3-97 4-97 5-82 6-128 7-128 8-128 9-138 10-113 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.150; TR 196; opżn. 3; SKUT 170 kł OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.140; TR 186; opżn. 3; SKUT 155 tn OB+8; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 206/190; WYP 0/0/0

NIEDŹWIEDZIOŁAK

RASA: dawna; CHAR: dawny TYP: magiczny

WZROST :N+1/2 ; WAGA :2N

ŻYW 3N; SF 6N; ZR 1N; SZ 1N; INT 1N; MD 1/10N; UM 1/10N; CH 1/10N; PR 1/10N

SKÓRA: OB 2N; WYP 2N

BIEGŁOŚCI 1: PYSK +20; opżn. 3; OBR 60k; OB+5

BIEGŁOŚCI 2: ŁAPY +30; opżn. 5; OBR 70tn; OB+20

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1-10: +20

WYGLĄD: W postaci ludzkiej poza bardziej gęstszymi brwiami, dużym zarostem na twarzy i większą masywnością nie różni się niczym od swego poprzedniego wyglądu. Po zaistnieniu odpowiednich okoliczności uaktywniających kławę przybierają postać humanoidalną, o raczej dużo większych rozmiarach, ze zniekształconą na wzór niedźwiedziej twarzy. Ciało jego pokrywa niedźwiedzie futro. Uszy krótkie, przylegające, oczy kompletnie czerwone (zarówno źrenice jak i białka). Łapy potężne z wielkimi pazurami. Niedźwiedziołaki w tej formie poruszają się jako lekko zgarbione postacie, niekiedy podpierając się przednimi kończynami.

TRYB ŻYCIA: Lycantropia, to jedna z potężniejszych kław stworzonych przez siły zła. Jeżeli postać ludzka (dotyczy także półorków, półolbrzymów, półelfów i półtrol) zostanie zraniona bezpośrednio przez niedźwiedziołaka, ew. zostanie na nią zasłużenie rzucona

kława, to zyskuje automatycznie (postać z aurą dobra mają szansę ją odeprzeć) kławę niedźwiedziołaczęj lycantropii. Objawia się ona tym, że kiedy zaistnieje odpowiednie okoliczności postać przybiera pewne cechy niedźwiedzia. Przejsie do tej postaci może wywołać pełnia księżyca, silny strach, gniew, ból, widok dużej ilości świeżej krwi (tylko w wypadku charakteru złego), a nawet podniecenie czy żądza. Taki niedźwiedziołak, jeżeli ma zły charakter lub zostanie rozszkodzony zostaje owładnięty żądzą mordy i jeżeli jest to tylko możliwe i nie jest działaniem samobójczym, to stara się zabić każdą żywą istotę w swym pobliżu. Jeżeli przeciwnik może być niebezpieczny to stara się atakować jak najbardziej z zaskoczenia i unika otwartej walki. Jako rany odczuwa tylko te zadane od ognia, srebrnej lub magicznej broni, specyficznych trucizn i magii, ale zgładzić go może tylko ogień lub przebicie serca srebrem. Także unicestwić go można zdjęciem kławy podczas pełni księżyca, aczkolwiek istoty o złych charakterach po tym nie będą mogły być już wskrzeszone. Uwaga: Normalna broń (itp.) odbija się od niego (od obydwu postaci), natomiast wszelkie rany od broni srebrnej (itp. czynników) są regenerowane podczas najbliższej pełni księżyca (aczkolwiek może się to tylko odbyć raz na 24 godziny pełni). Tego typu lycantropy często są druidami lasu, w których żyją. (UWAGA: Czar "Totem" – w niedźwiedzia działa na takich druidów w odmienny sposób, tzn. są w stanie kontrolować swoje przemiany oraz działania, które podejmują podczas "lycantropi" zachowując swoją mądrość.).

WYSTĘPOWANIE: Na terenach cywilizowanych z powodu ich tępienia spotyka się je raczej rzadko, za to łatwiej można na nie natknąć się na terenach nie zaludnionych, często w leśnych ostępach.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✗ Istoty z domieszką ludzkiej krwi (ludzie, półelfy, półolbrzymi, półorki) zranione przez niego automatycznie zyskują kławę lycantropii. Pozostałe rasy, sprowadzone do agonii zapadają w stały letarg. (Uwaga: Istoty posiadające jakąkolwiek aureolę/aurę dobra mają prawo do odparcia kławy w momencie zranienia przez niedźwiedziołaka).

✗ Niezmuszony nie atakuje istoty ubrane w srebrne zbroje (ew. posiadanie tylko srebrnego medalionu daje dodatkowo +20% obrony).

✓ Rani go tylko broń srebrna lub magiczna, ew. magia.

(Uwaga: po sprowadzeniu go do agonii wraca do dziennej postaci).

✓ Jeżeli nie zostanie zabity srebrną bronią lub ogniem, to przy najbliższej pełni regeneruje się w poprzednią postać.

✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).

✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

✓ obalanie – umiejętność po minimum 10 metrowym rozbiegu spróbowanie przewrócenia przeciwnika, który nie wykona %-owego rzutu

na ZR akt. + 1/10 SF. Uwaga: istnieje możliwość ataku z pyska podczas obalania.

✓ W wypadku poważniejszego zranienia umie wpaść w furję (aż do wyczerpania jego sił traktuje się go jakby miał dwukrotnie większą SF i odnosił tylko połowę ran).

✓ podwójna odporność na wszelką magię (tzn. 2 razy rzut obronny, przy czym się liczy wynik korzystniejszy).



Człowiek; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. NIEDŹWIEDZIOŁAK ŻYW 345; SF 750; ZR 75; SZ 65; INT 85; MD 11; UM 7; CH 7; PR 5; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-66 3-73 4-75 5-60 6-150 7-150 8-150 9-160 10-135 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.70; TR 157; opżn. 3; SKUT 217 kł OB+3; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.80; TR 147; opżn. 5; SKUT 257 tn OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 48/25; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. NIEDŹWIEDZIOŁAK ŻYW 447; SF 1080; ZR 103; SZ 93; INT 101; MD 13; UM 9; CH 12; PR 10; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-89 2-87 3-93 4-94 5-79 6-207 7-207 8-207 9-217 10-184 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.120; TR 238; opżn. 3; SKUT 330 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.130; TR 248; opżn. 5; SKUT 375 tn OB+30; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 88/53; WYP 0/0/0
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. NIEDŹWIEDZIOŁAK ŻYW 369; SF 810; ZR 81; SZ 71; INT 87; MD 11; UM 8; CH 8; PR 6; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-73 2-71 3-78 4-80 5-65 6-165 7-165 8-165 9-175 10-148 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.80; TR 170; opżn. 3; SKUT 262 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.90; TR 180; opżn. 5; SKUT 272 tn OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 56/31; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. NIEDŹWIEDZIOŁAK ŻYW 471; SF 1140; ZR 109; SZ 99; INT 103; MD 14; UM 9; CH 13; PR 11; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-95 2-93 3-99 4-100 5-85 6-220 7-220 8-220 9-230 10-205 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.130; TR 255; opżn. 3; SKUT 375 kł OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.140; TR 265; opżn. 5; SKUT 390 tn OB+30; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 97/59; WYP 0/0/0
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. NIEDŹWIEDZIOŁAK ŻYW 393; SF 870; ZR 87; SZ 77; INT 89; MD 12; UM 8; CH 9; PR 7; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-79 2-77 3-84 4-86 5-71 6-193 7-193 8-193 9-203 10-188 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.100; TR 196; opżn. 3; SKUT 277 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.110; TR 206; opżn. 5; SKUT 287 tn OB+20; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 62/37; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. NIEDŹWIEDZIOŁAK ŻYW 510; SF 1320; ZR 120; SZ 110; INT 110; MD 14; UM 10; CH 14; PR 12; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-103 2-101 3-107 4-107 5-92 6-248 7-248 8-248 9-258 10-233 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.150; TR 294; opżn. 3; SKUT 420 kł OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.160; TR 304; opżn. 5; SKUT 435 tn OB+30; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 108/70; WYP 0/0/0

DZIKOŁAK

RASA: dawna; CHAR: dawny TYP: magiczny

WZROST :N ; WAGA :N+1/2

ŻYW 2N; SF 3N; ZR 1N; SZ 2N; INT 1N; MD 1/10N; UM 1/10N; CH 1/10N; PR 1/10N

SKÓRA: OB 2N; WYP 2N
BIEGŁOŚCI 1: PYSK +20; opżn. 3; OBR 40k; OB+5
BIEGŁOŚCI 2: ŁAPY +10; opżn. 3; OBR 50ob; OB+15

PREMIE DO ODPORNOŚCI 1-10: +20

WYGLĄD: W postaci ludzkiej poza dużo bardziej krzaczastymi brwiami, lekko obwisłymi policzkami i bardziej trudnymi do rozczesania, prostszymi włosami nie różnią się niczym od swego poprzedniego wyglądu. Po zaistnieniu odpowiednich okoliczności uaktywniających kłtwę przybierają postać humanoidalną, o lekko większych rozmiarach, ze zniekształconą na wzór ryja twarzy. Ciało jego pokrywa szczeciniaste futerko. Uszy szpiczaste jak u dzika, oczy kompletnie czerwone (zarówno źrenice jak i białka). Z szerokiego pyska wystają dobrze płaskie, ostre kły. Palce dłoni podgięte, lekko zgięte. Dzikolaaki w tej formie poruszają się jako zgarbione postacie, często podpierając się przednimi kończynami.

TRYB ŻYCIA: Lycantropia, to jedna z potężniejszych kłtew stworzonych przez siły zła. Jeżeli postać ludzka (dotyczy także półtorków, półolbrzymów, półelfów i półtroli) zostanie zraniona bezpośrednio przez dzikolaaka, ew. zostanie na nią zasłużenie rzucona kłtwa, to zyskuje automatycznie (postać z aurą dobra mają szansę ją odeprzeć) kłtwę dzikolaaczey lycantropii. Objawia się ona tym, że kiedy zaistnieją odpowiednie okoliczności postać przybiera pewne cechy dzika. Przejście do tej postaci może wywołać pełnia księżyca, silny strach, gniew, ból, widok dużej ilości świeżej krwi, a nawet podniecenie czy żądza. Taki dzikolaak jest owładnięty żądzą mordunku i jeżeli jest to tylko możliwość i nie jest działaniem samobójczym, to stara się zabić każdą żywą istotę w swym pobliżu. Jeżeli przeciwnik może być niebezpieczny to stara się atakować jak najbardziej z zaskoczenia i unika otwartej walki. Jako rany odczuwa tylko te zadane od ognia, srebrnej lub magicznej broni, specyficznych trucizn i magii, ale zgładzić go może tylko ogień lub przebicie serca srebrzem. Także unicestwić go można zdjęciem kłtwy podczas pełni księżyca, aczkolwiek istoty o złych charakterach po tym nie będą mogły być już wskrzeszone. Uwaga: Normalna broń (itp.) odbija się od niego (od obydwu postaci), natomiast wszelkie rany od broni srebrnej (itp. czynniki) są regenerowane podczas najbliższej pełni księżyca (aczkolwiek może się to tylko odbyć raz na 24 godziny pełni).

WYSTĘPOWANIE: Występują wszędzie tam, gdzie znajdują się ludzie i ich podrasy. Na terenach cywilizowanych z powodu ich tępienia spotyka się je niezmiernie rzadko, za to łatwiej można na nie natknąć się na terenach mniej zaludnionych. Najczęściej spotyka się je w małych grupach (1 + 1-5 sztuk), albo pojedynczo, np. w towarzystwie dzików.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✗ Istoty z domieszką ludzkiej krwi (ludzie, półelfy, półolbrzymy, półtorki) zranione przez niego automatycznie zyskują kłtwę lycantropii. Pozostałe rasy, sprowadzone do agonii zapadają w stały letarg. (Uwaga: Istoty posiadające jakąkolwiek aureolę/aurę dobra mają prawo do odparcia kłtwy w momencie zranienia przez dzikolaaka).

✗ Niezmuszony nie atakuje istoty ubrane w srebrne zbroje (ew. posiadanie tylko srebrnego medalionu daje dodatkowo +20% obrony).

✓ Rani go tylko broń srebrna lub magiczna, ew. magia.

(Uwaga: po sprowadzeniu go do agonii wraca do dziennej postaci).

✓ Jeżeli nie zostanie zabity srebrną bronią lub ogniem, to przy najbliższej pełni regeneruje się w poprzednią postać.

✓ doskonały słuch – zwierzę takie dwukrotnie trudniej zaskoczyć (tak jakby jej SZ była dwukrotnie większa).

✓ doskonały węch – wykrywa zapachy na odległość równą swej SZ (pod wiatr dwukrotnie lepiej, z wiatrem dwukrotnie słabiej).

✓ szarżowanie – jeżeli jest do rozpędzenia przestrzeń równa własnej SZ (liczonej w metrach), to w przypadku zetknięcia się z kłami dzika zadają one podwójną ilość ran. Uwaga: można ewentualnie bronić się stosując unik.

✓ podwójna odporność na wszelką magię (tnz. 2 razy rzut obronny, przy czym się liczy wynik korzystniejszy).



Człowiek; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. DZIKOŁAK ŻYW 230; SF 375; ZR 75; SZ 130; INT 85; MD 11; UM 7; CH 7; PR 5; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-63 2-61 3-68 4-70 5-55 6-101 7-101 8-101 9-111 10-86 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.70; TR 114; opżn. 4; SKUT 114 kł OB+3; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.60; TR 104; opżn. 3; SKUT 119 ob OB+8; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 36/25; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. DZIKOŁAK ŻYW 298; SF 540; ZR 103; SZ 186; INT 101; MD 13; UM 9; CH 12; PR 10; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-84 2-83 3-88 4-89 5-74 6-138 7-138 8-138 9-148 10-124 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.120; TR 184; opżn. 4; SKUT 175 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.110; TR 174; opżn. 3; SKUT 185 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 73/53; WYP 0/0/0
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. DZIKOŁAK ŻYW 246; SF 405; ZR 81; SZ 142; INT 87; MD 11; UM 8; CH 8; PR 6; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-68 2-66 3-73 4-75 5-60 6-110 7-110 8-110 9-120 10-95 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.80; TR 128; opżn. 4; SKUT 141 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.70; TR 118; opżn. 3; SKUT 126 ob OB+8; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 44/31; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. DZIKOŁAK ŻYW 314; SF 570; ZR 109; SZ 198; INT 103; MD 14; UM 9; CH 13; PR 11; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-90 2-88 3-94 4-95 5-80 6-147 7-147 8-147 9-157 10-132 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.130; TR 198; opżn. 4; SKUT 202 kł OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.120; TR 188; opżn. 3; SKUT 192 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 82/59; WYP 0/0/0
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. DZIKOŁAK ŻYW 262; SF 435; ZR 87; SZ 154; INT 89; MD 12; UM 8; CH 9; PR 7; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-74 2-72 3-79 4-81 5-66 6-119 7-119 8-119 9-129 10-104 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.100; TR 152; opżn. 4; SKUT 149 kł OB+5; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.90; TR 152; opżn. 3; SKUT 159 ob OB+15; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 57/37; WYP 0/0/0	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. DZIKOŁAK ŻYW 340; SF 660; ZR 120; SZ 220; INT 110; MD 14; UM 10; CH 14; PR 12; WI 0; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-98 2-96 3-102 4-102 5-87 6-165 7-165 8-165 9-175 10-150 Amg 0 BROŃ 1: Pysk ; bgl.150; TR 228; opżn. 4; SKUT 225 kł OB+8; SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy. ; bgl.140; TR 218; opżn. 3; SKUT 240 ob OB+23; SP B AT 1 ZBROJA: brak. OGR -/-; OB bl./dal. 101/70; WYP 0/0/0

Statystyki ludzkiego wojownika dla likantropów

Człowiek; WOJOWNIK; POZ 0; CHAR każdy Pdośw. SZCZUROŁAK ŻYW 115; SF 125; ZR 75; SZ 65; INT 85; MD 110; UM 75; CH 70; PR 50; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-48 2-56 3-53 4-55 5-40 6-44 7-44 8-44 9-54 10-29 Amg 0 BRON 1: Włócznie typ ; bgł.65; TR 85; opzn. 4; SKUT 91 kł 46 ob (81) OB+12; SP B AT 1 BRON 2: Kusza typ. ; bgł.65; TR 85; opzn. 5; SKUT (106) OB+0; SP B AT 1 BRON 3: Rapier ; bgł.65; TR 85; opzn. 2; SKUT 91 kł 71 tn OB+8; SP B AT 1 ZBROJA: Napierśnik ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 62/50; WYP 55/105/85	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 6; CHAR każdy Pdośw. SZCZUROŁAK ŻYW 149; SF 180; ZR 103; SZ 93; INT 101; MD 132; UM 91; CH 116; PR 96; WI 45; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-69 2-77 3-73 4-74 5-59 6-67 7-67 8-67 9-77 10-52 Amg 0 BRON 1: Włócznie c. ; bgł.123; TR 151; opzn. 5; SKUT 195 kł 95 ob (165) OB+28; SP S AT 2 BRON 2: Kusza typ. ; bgł.118; TR 146; opzn. 5; SKUT (195) OB+0; SP 2B AT 1 BRON 3: Rapier ; bgł.113; TR 141; opzn. 2; SKUT 165 kł 125 tn OB+17; SP B AT 1 ZBROJA: półzbr. Gór. Typ ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 104/76; WYP 75/130/90
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 2; CHAR każdy Pdośw. SZCZUROŁAK ŻYW 123; SF 135; ZR 81; SZ 71; INT 87; MD 114; UM 77; CH 82; PR 62; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-53 2-61 3-58 4-60 5-45 6-50 7-50 8-50 9-60 10-35 Amg 0 BRON 1: Włócznie typ ; bgł.76; TR 97; opzn. 4; SKUT 153 kł 63 ob (133) OB+24; SP 2B AT 1 BRON 2: Kusza typ. ; bgł.71; TR 92; opzn. 5; SKUT (108) OB+0; SP B AT 1 BRON 3: Rapier ; bgł.76; TR 96; opzn. 2; SKUT 151 kł 111 tn OB+17; SP B AT 1 ZBROJA: Napierśnik ; T.met.nrm. OGR 1/2 , 1/2; OB bl./dal. 74/50; WYP 55/105/85	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 8; CHAR każdy Pdośw. SZCZUROŁAK ŻYW 157; SF 190; ZR 109; SZ 99; INT 103; MD 136; UM 93; CH 128; PR 108; WI 45; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-75 2-83 3-79 4-80 5-65 6-74 7-74 8-74 9-84 10-59 Amg 0 BRON 1: Włócznie c. ; bgł.129; TR 158; opzn. 5; SKUT 272 kł 122 ob (227) OB+42; SP S AT 2 BRON 2: Kusza typ. ; bgł.124; TR 153; opzn. 5; SKUT (197) OB+0; SP 2B AT 1 BRON 3: Rapier ; bgł.119; TR 148; opzn. 2; SKUT 167 kł 127 tn OB+17; SP B AT 1 ZBROJA: Półzbr. Gór. C. ; Paweż c. p. OGR 1/4 , 1/4; OB bl./dal. 147/105; WYP 95/160/110
Człowiek; WOJOWNIK; POZ 4; CHAR każdy Pdośw. SZCZUROŁAK ŻYW 131; SF 145; ZR 87; SZ 77; INT 89; MD 118; UM 79; CH 94; PR 74; WI 35; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-59 2-67 3-64 4-66 5-51 6-57 7-57 8-57 9-67 10-42 Amg 0 BRON 1: Włócznie typ ; bgł.92; TR 115; opzn. 4; SKUT 156 kł 66 ob (136) OB+24; SP S AT 2 BRON 2: Kusza typ. ; bgł.87; TR 110; opzn. 5; SKUT (186) OB+0; SP 2B AT 1 BRON 3: Rapier ; bgł.82; TR 105; opzn. 2; SKUT 156 kł 116 tn OB+17; SP B AT 1 ZBROJA: Kirys ; T.met.d OGR 1/3 , 1/3; OB bl./dal. 94/70; WYP 70/115/85	Człowiek; WOJOWNIK; POZ 10; CHAR każdy Pdośw. SZCZUROŁAK ŻYW 170; SF 220; ZR 120; SZ 110; INT 110; MD 145; UM 100; CH 145; PR 125; WI 50; ZW 2 ODPORNOŚCI: 1-83 2-91 3-87 4-87 5-72 6-84 7-84 8-84 9-94 10-69 Amg 0 BRON 1: Włócznie c. ; bgł.160; TR 194; opzn. 5; SKUT 280 kł 130 ob (235) OB+42; SP 2S AT 2 BRON 2: Kusza typ. ; bgł.155; TR 189; opzn. 5; SKUT (280) OB+0; SP S AT 1 BRON 3: Rapier ; bgł.150; TR 184; opzn. 2; SKUT 235 kł 175 tn OB+25; SP 2B AT 1 ZBROJA: Półzbr. Gór. Miar. ; Paweż c. p. OGR 1/4 , 1/4; OB bl./dal. 157/115; WYP 120/160/130

WIELKIE SMOKI

Smoki należą do największych i najpotężniejszych istot żywych. Uosabiają magię, siłę, witalność i inteligencję. Nie wszyscy je lubią, ale jakże pusty byłby bez nich świat.

SPIS TREŚCI:

I. Wygląd smoków

II. Legenda powstania smoków

III. Tryb życia

1. Smocze pasje

a) skarby

b) władza

c) przyjaźń.

IV. Naturalne smocze zdolności

1. latanie

2. zianie ogniem

3. transformacja

4. odwzorowanie postaci

5. nabycie profesji

6. sen i letarg

7. zmiana skóry

8. smoczy strach

9. ryk

10. samozdrowienie

V. Występowanie Dużych Smoków

VI. Rodzaje smoków i ich parametry

VII. Odgrywanie roli smoka

I. Wygląd smoków

Każdy smok jest gadem, kształtem swego ciała przypomina olbrzymiego jaszczura o wydłużonej, smukłej szyi oraz długim, giętkim ogonie. Głowa jest duża, typowo gadzia o wysuniętych do przodu nozdrzach i szerokim, licznie uzębionym pysku. Smok ma dwie pary jaszczurzych kończyn, z których przednie pełnią funkcje manipulacyjną, tylne zaś, znacznie większe, pomagają się wzbicie w górę, ułatwiając smokowi wzbicie się w powietrze. Trzecia, dodatkowa para kończyn stanowi wielkie, błoniaste skrzydła. Tworzy je elastyczna błona skórna, rozpięta na lekkim szkielecie kostnym. Skrzydła smoka osiągają największą rozpiętość spośród wszystkich innych istot latających. Ciało większości smoków pokryte jest różnego kształtu (najczęściej trójkątnego) łuskami. Na brzuchu i głowie zamiast nich występują rogowe płytki i tarczki. Na spodniej stronie szyi i ogona łuski są większe i bardziej elastyczne. Dla każdego gatunku smoka charakterystyczna jest jego barwa. Głowę z reguły zdobi korona ostrych kolców i rogów, a także twarde guzki i skórne kryzy. Największe smoki posiadają dodatkowo przepiękne grzebienie biegnące wzdłuż całego kręgosłupa, od długiej szyi, poprzez grzbiet i aż po koniec ogona. Wielkość i kolor takiego grzebienia jest powodem dumy każdego samca.

II. Legenda o powstaniu smoków

Typowe smoki są czystej krwi gadami. Dziś trudno jest orzec, czy wyewoluowały one jako jedna z grup systematycznych gadów, czy też powstały jako magicznie stworzone istoty. W świecie Orchii powstanie smoków próbuje wytłumaczyć jeden z antycznych tekstów, który został wyrzyty na wyniosłych murach Archagasty – prapadawnej stolicy reptillionów. Rzuci on pewne światło na tę całą historię.

Mur Zachodni (odczytane fragmenty):

„Gdzieś, w innej sferze egzystencji istniał gorący i żyzny świat, który należał w całości do ogromnych gadów. Rozciągały one swe władanie na wsze lądy, wody i powietrze. Przez miliardy lat żyły one w szczęściu i spokoju. Nadszedł jednak dzień, kiedy bogom znudziło się widzieć krainę, której mieszkańcy nie oddawali im należytej czci. Rozsądzili więc, że należy wszystkie gady zgładzić i zastąpić je istotami mądrzejszymi. Nastąpił więc dla gadów dzień, którego jasne dotąd niebo przeciął ognisty zwiastun zguby. Przez siedem dni i siedem nocy pędził na wskroś niebios, aż świtu dnia siódmego uderzył w ziemię. Trzęsienia ziemi, pożary i zasłaniający niebo dym zwiastował początek końca. Potem nastała cisza, a po niej przyszła zima, której żadna istota dotąd nie zaznała. Lodowy żywioł pochłonął morza, zrównał lądy z wierzchołkami gór. Biel pokryła wszystko, ukazując pustkę, która ogarnęła cały świat.”

Mur Wschodni (odczytane fragmenty):

„Znaleźli się jednak wśród bogów tacy, którzy zagłady gadów wcale nie pragnęli. Zeszli się razem i połączyli swe boskie moce, aby na powrót stworzyć to, co zastało przez innych zniszczone. Jednymi kreowała chęć zemsty, inni tylko pragnęli zachować kosmiczną równowagę, lecz byli i tacy, którzy chcieli zadośćuczynić wyrządzonej krzywdzie. Tak oto, w tajemniczej krainie Mateo powstały wielkie smoki. Tym potężnym, uskrzydłonym jaszczurom nadano magiczną naturę, nauczono ziać ogniem i wpojono nieustraszoną odwagę. Tak powstał protopłaci najstarszych smoczyc ras i klanów.”

Mur Północny (odczytane fragmenty):

„Prócz smoków powstały też rasy dziwnych, smoczyc istot. Każdemu rodzajowi smoka odpowiada poszczególna rasa ardraco, posiadająca wiele cech jego wyglądu. Każda rasa ardraco przypomina rodzaj smoka, któremu jest przypisana. Ma tę samą barwę, kształt i charakter. Różni się zaś dużo mniejszym rozmiarem ciała, humanoidalną postawą i innymi zwyczajami kulturowymi. Wraz z ogonem osiągają długość do kilku metrów. Bardzo szybko się rozmnażają, przez co są niezwykle liczni. Tworzą własne cywilizacje, których ośrodkami są pobudowane przez nich miasta. Potrafią też żeglować. Cechuje je wielka mądrość i fanatyczna wiara w bogów,

którzy ich stworzyli. Niektórzy z tych demiurgów zstąpili na ziemię, przyjmując smocze kształty...”

Mur Południowy (odczytane fragmenty):

„Nie wszystkie smoki zostały stworzone bezpośrednio za sprawą bogów. Natura pokierowała ewolucją wielu gadów tak, iż mimetycznie upodobniły się one swym kształtem do różnych smoków. Sztuka smoczego mimesis pozwoliła im przetrwać i wyrobić sobie znaczny prestiż wśród naturalnych wrogów. Choć trwało to miliony lat, właśnie w ten sposób powstały małe smoki oraz ogromne, smocze odpowiedniki w wielu gadzich grup. Łatwo jest je jednak odróżnić od prawdziwych smoków – nie mają magicznej natury i nie potrafią ziać ogniem.”

III. Tryb życia wielkich smoków

Mimo swego boskiego pochodzenia smoki należą pod względem biologicznym do gromady gadów. Wykluwają się z jaj i dorastają przy boku rodziców, dopóki nie staną się w pełni samodzielne i nie wytyczą swojego rewiru. W wieku młodzieńczym poznają świat i używają życia. Gdy dojrzeją, łączą się w pary, wyszukują miejsca na gniazdo i zakładają rodzinę. Jedynie smoki żyjące na Smoczej Domenie lubią swoje towarzystwo, pozostałe żyją tylko w parach lub pozostają samotnikami. Dorosłe smoki poświęcają życie swym pasjom, głównie gromadzeniu własnego, wielkiego skarbu. Starsze osobniki wolą żyć w samotności z dala od swych pobratymców i wszelkich problemów. Często przenoszą się wówczas do innych sfer egzystencji lub zaszywają się gdzieś daleko, na samotnych wyspach czy głęboko pod ziemią. Najstarsze próbują wejść na panteon lub udać się do krain, gdzie będą mogły spokojnie spocząć na wieki. Smoki należą do istot bardzo długowiecznych. Cały cykl biologiczny smoka może trwać nieprzerwanie przez kilka tysięcy lat. Stosunkowo często można spotkać osobniki liczące sobie kilkadziesiąt lat. Ma to dla nich olbrzymie znaczenie, gdyż smoki rosną i doskonalą się nieustannie. W tym czasie mogą się wiele nauczyć i poznać rozmaite języki. Czasem smoki zapadają w długotrwały, nie raz kilkuletni sen–letarg. Wcześniej jednak muszą przygotować sobie odpowiednio bezpieczną kryjówkę, a także solidnie sobie podjeść. Po przebudzeniu smok jest z reguły bardzo głodny i zły. Koniecznie trzeba też wspomnieć o charakterze smoków. Okazuje się, że smoki nie kierują się swym charakterem tak, jak zwykle istoty. Nawet ewidentnie dobry smok, który jest bardzo głodny, może się zachować dokładnie tak samo jak smok zły. I na odwrót, najedzony i zadowolony czerwony smok może się okazać świetnym przyjacielem i uprzejmym gospodarzem. Smoki zawsze rodzą się z charakterem czysto neutralnym (neutr. neutr.). Dopiero w miarę dorastania charakter zmienia się na odpowiedni do smoczej rasy, do której smok należy. Na starość szoki stają się obojętne na wszystko i zwykle ponownie osiągają charakter neutralny. Smok jest istotą znacznych rozmiarów, dlatego jego posiłki również muszą być duże. Najczęściej będzie to bydło, krowy, konie i bawoły (zwłaszcza opasy). W przypadku braku większej zwierzyny, smoki zjedzą wszystko, co jest większe od psa. Jeżeli smok z głodu zaatakuje grupę istot ludzkich, będzie się kierował rozmiarem ofiar – wybierze osobnika największego i najtłustszego, pozostałych tylko przepędzając. Jeżeli jedna ofiara nie starczyła, smok powróci i pożre kolejną. Średniej wielkości smok zjada tygodniowo jednego bawoła opasa lub odpowiadającą mu wielkością masę mięsa, np. trzy krowy lub konie. Zje nawet padlinę. Smoki są w stanie strawić prawie wszystko, czasem jedzą skałę wapienną, uzupełniając w ten sposób brakujące w organizmie związki mineralne. Żaden smok nigdy by nie zjadł gadziego mięsa, uznając to za kanibalizm. Może dlatego większość reptylonów i ludzi–jaszczurów nie boi się egzystować w pobliżu rewirów tych gadów.



1. SMOCZE PASJE

a) skarby

Największą pasją większości smoków jest chęć posiadania najcenniejszego skarbu. Nawet najłagodniejszy smok może się więc wydać pod tym względem zachłanny, chciwy i brutalny, robiąc wszystko, aby tylko powiększyć swe bogactwo. Oczywiście żaden nie lubi pozbywać się nawet części swojego majątku, ani dzielić się z nikim. Niekiedy można uzyskać pomoc smoka w zamian za odpowiednie „prezenty”. Smoki zbierają wszystko, co wydaje się im naprawdę cenne (% rzut na 1/2 MD). Monety, biżuteria, dzieła sztuki i broń tworzą w smoczych gniazdach wielkie sosy. Ich ilość i zawartość zależy wyłącznie od rodzaju i POZ smoka. W przygodach MG ma prawo modyfikować ich ilość, w zależności od zamożności krainy, w której żyje smok. Standardowo ilość stosów odpowiada połowie POZ określonego smoka (zaokrąglając w dół). W każdym stosie mieści się zwykle skarb: 20A5 (tylko monety z wyjątkiem mitrylu), 20A5 (tylko kamienie), 20B1 (bez szat, mag 5), 15C2 (mag 5), 10C2 (wszystko zdobione, mag 5). Oprócz zwykłego, uzbieranego przez siebie skarbu, każdy smok posiada tzw. skarb rdzenny. Najczęściej jest on schowany gdzieś indziej i lepiej, np. pod jakąś płytą skalną, którą tylko zdolności lub SF smoka mogą odsunąć. Najczęściej składa się on z mitrylu (1k10 szt./POZ), 1k5 (premiowane) cenniejszych, magicznych ksiąg (np. wiedzy, z czarami) i jakiś szczególnie magicznych przedmiotów (1k10 premiowane). Większość zabezpieczeń chroniących skarby polega na zawaleniu się całej jaskini lub podziemi.



b) władza

Raz na jakiś czas zdarzają się smoki, które mają ogromne ambicje. Jeśli będzie to smok o złym charakterze, może dojść do wielkich kataklizmów i pożóg wojennych. Astrologowie ostrzegają, że w każdej chwili tysiące złych smoków mogą wyruszyć na łupieżcze wyprawy, których celem będzie któryś z zamieszkałych archipelagów. Oznaczałoby to spalane do gołej ziemi miasta, okrutne rzezie mieszkańców i ich stad bydła, złupione doszczętnie świątynie, zamki i wszelkie skarbcze. Tylko najpotężniejsze miasta jak Ostrogar, Gasta, czy Archagasta byłyby w stanie stawić czoła takiej inwazji. Prowodyrami i głównymi uczestnikami smoczych najazdów są smoki z Imperium Czerwonego Zmierzchu. Jak wszystkie cywilizowane smoki ze Smoczej Domeny, potrafią

One zorganizować potężne armie, podejmując atak z powietrza według starannie przygotowanej taktyki. Szpieczy i tajni sprzymierzeńcy tych smoków, zwani podłym mianem „smokowców”, od wielu lat penetrują, celem zbadania możliwości przyszłego złupienia, jedno z najbogatszych miast świata, Get-warr-gar. Popularną metodą pozbywania się smokowców jest rozrywanie końmi. Astrologowie Katana już od wielu lat rozważają najkorzystniejsze formy obrony. W tej chwili wiedzą tylko jedno: ten dzień niebawem nastąpi.

c) przyjaźń

Wiele smoków o dobrym charakterze bardzo sobie ceni wysokie uczucia. Lubią one przyjaźń i pragną mieć wielu szczerych przyjaciół, kompanów lub wiernych kochanków. Jako że mogą przyjmować postać istot z innych ras, mają ku temu wiele możliwości. Nie oznacza to oczywiście, że gotowe będą dzielić się z przyjaciółmi swoimi skarbami czy im służyć. Przyjaźń traktują czysto bezinteresownie i, biorąc to pod uwagę, potrafią być wiernymi przyjaciółmi i towarzyszami. W zasadzie każdy smok, bez względu na swój charakter, ma przyjaciół. Jeżeli upewni się, że ma do czynienia z osobą uczciwą i godną zaufania, pozwoli przebywać jej w swoim towarzystwie dowolnie długo. Razem mogą podróżować, poznawać nowy świat, nabywać wiedzę i robić wszystko to, co robią dwaj przyjaciele.

W przypadku złych smoków przyjaźń przybiera formę stosunku władczo-poddańczego. Żyjący w okolicy cywilizowanych krain, smoki te często nawiązują kontakty z miejscową ludnością lub go wymuszają. Czasem oszczędzają zbłąkanych wędrowców lub pechowych rycerzy, aby go zabawiali lub swymi opowieściami zaspokoili jego ciekawość. Interesują ich głównie informacje na temat możliwości zdobycia skarbów i skromnych kaszteli, które mogłyby stać się jego łupem. Chętnie słucha też historii państwa, aktualnych konfliktach i życiu. W zamian za dobre informacje często pozwalają plotek do życia towarzyskiego. Niekiedy, zwłaszcza jeśli mają do czynienia z osobą przeciwną płci, młodą i piękną, nawiązują bliższą przyjaźń i darzą tę osobę sympatią. Surowo jednak karają wszelkie próby oszustwa.

IV. Naturalne smocze zdolności

1. latanie

Każdy prawdziwy smok potrafi wzbicić się w powietrze i latać. Zdolność tę zawdzięczają posiadaniu pary wielkich, błoniastych skrzydeł. Jednak nawet potężna powierzchnia i siła tych skrzydeł nie byłaby w stanie unieść ciężaru smoczego ciała, gdyby nie specyficzna budowa płuc. Podobnie jak niektóre ptaki, smoki posiadają wewnątrz swojego ciała rozległą sieć worków płucnych. Wciągane do płuc powietrze jest następnie transportowane do każdego z worków płucnych, gdzie ulega bardzo silnemu rozgrzaniu. Jak wiemy, gorące powietrze jest lżejsze, dlatego też ciało smoka również robi się nieco lżejsze – na tyle przynajmniej, aby moc skrzydeł wystarczała już do wzbicia się w powietrze i podjęcie lotu. Cecha ta wyjaśnia czemu smok w locie wydaje się nieco większy, jakby rozdęty i tłumaczy, dlaczego żyjące na pustyniach smoki (głównie żółte) tak rzadko latają. Zmniejszenie ciężaru ciała smoka odbywa się także dodatkowo przy pomocy zebranych w komorach nadżołądkowego pęcherza gazów, powstałych w wyniku procesów trawiennych. Gazy te również są lżejsze od powietrza i w przypadku większych smoków determinują wręcz aktualną zdolność lotu. Dlatego smok, który niedawno zionął lub długo nic nie jadł często nie jest w stanie wzbicić się w powietrze. W takiej sytuacji smok radzi sobie inaczej – po prostu wspinają się na jakąś skarpe lub górę i rzucają w dół, bez problemu chwytając w swe wielkie skrzydła wznoszące prądy powietrzne (o ile akurat są). Takie prądy powietrzne występują najczęściej w nagranych dolinach i nad morzem. Smok dzięki nim wznosi się w górę i potem może już swobodnie i lekko szybować. Prędkość lotu smoka zależy wyłącznie od wykorzystania lotu ślizgowego. Te gady, podobnie jak wielkie ptaki (np. albatrosy) rzadko kiedy machają skrzydłami, które potrzebne są im właściwie tylko do wzbicia się w powietrze, zmiany kierunku lotu podczas szybowania i wyhamowania prędkości, np. w chwili podchodzenia do lądowania. Kiedy smok chce wylądować, czasem zaczyna pikować, znacznie zwiększając swą prędkość, by następnie, tuż nad wybranym lądowiskiem, nagle rozwinąć skrzydła na całą ich rozpiętość, co sprawia, że na krótką chwilę to wielkie ciało zawisa nieruchomo tuż nad ziemią. Naturalna prędkość dużego smoka w zasadzie nie przekracza 1/10 części jego aktualnej SZ liczonej w metrach na rundę. W wypadku schodzenia w dół lotem ślizgowym smok czasowo kilkukrotnie zwiększa swą prędkość, nawet dziesięciokrotnie podczas pikowania. Zazwyczaj wzbicie się w powietrze (na 2 metry wysokości) zajmuje 1 rundę czasu +1 rundę na każde ograniczenie SZ ((np. z ograniczeniem SZ do 1/2 smok wzbija się 2 rundy). Zaatakowany smok, aby wzbicić się w powietrze, musi wykonać dodatkowo udany % rzut na aktualna ZR. Manewrowość smoka pozwala mu na wykonywać w powietrzu zwroty o 30 stopni na rundę. Hamowanie przy standardowej szybkości trwa 1 rundę. Smok może spróbować wylądować w miejscu, na którym ktoś stoi. Jest to jedna z form ataku smoka. Przeciwnik, którego aktualna SZ jest mniejsza od 50 pkt, musi wykonać % rzut na aktualna ZR. Nieudany rzut oznacza, że ofiara nie zdążyła uskoczyć i smok uderzył ją masą swego ciała. Ofiara, na której smok wylądował, doznaje obuchowych obrażeń o sile $1k10*10 + 1k10*10$ na każde 5 POZ smoka. Ma też 50% szansę, że siedzący na niej smok uniemożliwi jej oddychanie ($1k100$ obrażeń od duszenia co rundę).

W walce z większymi przeciwnikami smoki niekiedy atakują za pomocą lotu ślizgowego. Przelatując tuż nad ofiarą, starają się je zaciepić jedną z łap (lub obiema). Ofiara, która nie uniknęła trafienia łapą, otrzymuje standardowy cios i musi wykonać % rzut na połowę aktualnej ZR. Nieudany rzut oznacza, że siła ciosu odbiła ją i przetoczyła po ziemi przez kilka metrów. Duże smoki (minimum 8 POZ) podczas ślizgu (lub walcząc na ziemi) potrafią pochwytać małą ofiarę w przednie szpony. Ofiara zostanie w ten sposób schwycona, jeśli smok wykona udany % rzut na połowę aktualnej szansy Trafienia. Schwyconą ofiarę smok może po prostu trzymać unieruchomioną z zaciśniętej łapie lub ścisnąć łapę i zacząć ją miażdżyć, zadając co rundę obrażenia równe premii z SF +1k100

Niebezpieczniejszą odmianą ślizgu jest lot koszący. Zachodzi on wówczas, gdy smok lotem ślizgowym opada z dużej wysokości.

Gdy smok skutecznie trefi łapą swojego przeciwnika, ten rodzaj ataku okazuje się nadzwyczaj silny. Z powodu tej dużej prędkości lotu skuteczność ciosu jest podwajana, a ofiara odrzucona dwa razy dalej. Ten styl ataku smoki wykorzystują zazwyczaj wtedy, kiedy walczą między sobą. Z reguły wygrywa ten, który wyżej i szybciej wzniesie się do góry, osiągając w ten sposób większą szybkość lotu i moc ataku. Taki sposób walki pozwala częściej zwyciężać osobnikom młodszym, zwinniejszym, choć znacznie słabszym fizycznie.

Uwaga: Broń kluta, nastawiona na sztorc w kierunku smoka atakującego ślizgiem, lotem koszącym lub przez próbę lądowania, w efekcie udanego trefienia zadaje podwójne obrażenia. Broń efektywna przeciwko szarzy (włócznie, piki) oraz szarża z użyciem kopii zadaje w takim wypadku czterokrotnie większe obrażenia. Dodatkowo takie trafienie traktuje się jako trafienie w brzuch, a więc w miejsce, gdzie ilość wyparowań jest dwukrotnie mniejsza, niż w każdym innym miejscu ciała smoka.

2. zianie ogniem

Zianie ogniem umożliwia smokom specjalne organy wewnętrzne. Mieszanina łatwopalnych i lotnych gazów (lżejszych od powietrza), która powstaje w wyniku procesów trawiennych, gromadzi się w komorach nadżołądkowego pęcherza, połączonego za pomocą oddzielnego przewodu z pyskiem, gdzie z kolei mieszczą się specjalne gruczoły inicjujące zapłon gazów. Nadmiaru tych

gazów smok pozbywa się przez nozdrza. Mają brzydki siarkowo-chlorowy zapach i u innych istot powodują czasową utratę powonienia. Łatwa jest go wyczuć w każdym smoczym legowisku.

Tuż przed wydechem gaz dostaje się do pyska. Wydychane w tym czasie powietrze zapobiega raptownemu samozapłonowi i poranieniu pyska. Moment ziania jest dla smoka najbardziej ryzykowny. Jeżeli w tej chwili gaz by się zapalił, nastąpiłaby eksplozja, zdolna urwać smokowi głowę. Jeżeli przeciwnik wykaże się intuicją i refleksem (%rzut na 1/10 INT), może zdążyć rzucić czar w otwarty pysk smoka, na chwilę zanim ten zacznie ziać. W takiej sytuacji smok doznaje wynikających z siły oddechu obrażeń głowy, dodatkowo wraz z krytycznym, który losujemy z tabeli obuchowych (pomijając nie pasujące). Pamiętajmy, że ŻYW głowy jest o połowę mniejsza od całkowitej ŻYW ciała, która zmniejszona będzie tylko o 1/10 obrażeń odniesionych przez głowę.

Komory gromadzące gaz w pęcherzu mają swoją określoną pojemność. Napełniają się one w miarę jedzenia, podczas odpoczynku i snu. Maksymalna ilość porcji zgromadzonego gazu równa jest liczbie POZ smoka. Przyjmuje się, że smok naturalnie odzyskuje 1 porcję gazu po 12 godzinach od czasu każdego większego posiłku. Kiedy jednak planuje jakieś wymagające długiego ziania ogniem przedsięwzięcie, może spróbować zgromadzić więcej gazu, nie wydalaając jego nadmiaru przez nozdrza, jak zwykle to czyni. Nie jest to jednak zbyt przyjemne. Smok może powstrzymać się przed tym co najwyżej 2k10 dni. Wówczas stężenie gazu rośnie i za każde 2 dni smok uzyskuje 1 dodatkową porcję gazu. Taki wymuszony, nienaturalny napływ gazu powoduje, że gromadzi się on w komorach pęcherza ponad miarę. Stan ten jest dla smoka bardzo uciążliwy, gdyż ogranicza swobodę ruchu, uniemożliwia latanie i szybsze poruszanie się. Prowadzi również walkę tak, jakby znajdował się w trudnych warunkach (m.in. 1/2 TR, OBR i UM). Smoki, które czują się bezpiecznie, nie lubią w ten sposób nadwierać pojemności swego pęcherza. Każde zionięcie działa odstraszająco na zwierzęta oraz na inteligentne istoty, które po raz pierwszy z czymś takim się stykają (patrz Smoczy strach).

Wyróżniamy 3 rodzaje smoczego zionięcia: chuchnięcie, zionięcie właściwe i zionięcie maksymalne. W zależności od ilości porcji zgromadzonego gazu smok może odpowiednią ilość razy zionąć. Każdy rodzaj zionięcia zużywa inną ilość porcji gazu. Wykorzystując 1 porcję gazu smok może chuchnąć. Jest to najłagodniejsza forma smoczego zionięcia. Tego oddechu smok może używać nawet w trakcie walki, nie ograniczając swej szansy trafienia. Smok może chuchnąć dopiero po upływie 2 pełnych rund od ostatniego zionięcia. Opóźnienie chuchnięcia wynosi 3, zaś trwa ono nieprzerwanie przez następne 5 segmentów. W trakcie jego trwania smok może objąć ogniem wszystkie istoty znajdujące się z przodu. Zasięg tego zionięcia równy jest z reguły 1/10 długości smoka i zawiera się w stożku o kącie 45 stopni. Ofiary chuchnięcia otrzymują ilość obrażeń równą 1 pkt na każde 100 pkt ŻYW smoka. Istoty, które stały na granicy ognia lub wykonały udany % rzut na odporność nr 7 (bez antyodporności), otrzymują połowę obrażeń, zaś ich ekwipunek połowę uszkodzeń. (Inne możliwości uniknięcia tych obrażeń – patrz niżej – zionięcie właściwe). Wszelkie objęte ogniem przedmioty i ekwipunek ofiar otrzymują uszkodzenia równe 1/10 siły zionięcia (zaokrąglając w dół). Przedmioty metalowe, kamienne i wykonane z innych materiałów odpornych na ogień nie doznają uszkodzeń.

Wykorzystując 5 porcji gazu smok może zionąć. Właściwe zionięcie jest zwykle używane w momencie zagrożenia życia, prawie w ogóle do polowania. Z tego oddechu smok może korzystać nawet w trakcie walki, lecz nie może jednocześnie atakować łapami czy pyskiem. Właściwe zionięcie wymaga pewnego przygotowania. Smok musi najpierw wziąć wielki oddech (1 runda), utrzymać powietrze w płucach (1 runda) i dopiero wtedy zionąć. Podczas brania oddechu gad nie może atakować pyskiem. Ten rodzaj zionięcia może być użyty dopiero po upływie 2k10 rund od jakiegokolwiek poprzedniego. Właściwe zionięcie trwa 1 pełną rundę i stanowi stożek płomienia o zasięgu równym połowie długości smoka i kącie rozwarcia równym 90 stopni. W czasie ziania smok może obrócić głowę o kont 90 stopni w dowolnym kierunku (1 segment/10 stopni). Osoby objęte płomieniem nie mogą do końca rundy nic robić; ich czary i wszelkie czynności (włącznie z poruszaniem się, porozumiewaniem i nawet patrzeniem – oczy zamykają się odruchowo) zostają przerwane. Otrzymują obrażenia od magicznego ognia równe 1/10 ŻYW smoka. Istoty, które wykonały udany % rzut na odporność nr 7 (z antyodpornością 2 pkt/POZ smoka) otrzymują tylko połowę obrażeń, podobnie jak istoty, które nie znajdowały się w ogniu pełnej rundy lub stały na jego granicy (np. szarżujący rycerz, lub ktoś próbujący wcześniej uciec w bok). Osoba, która znajdowała się na granicy płomienia i wykonała udany unik (patrz odpowiednia zdolność profesjonalna) otrzymuje tylko 1/10 obrażeń. W wypadku, gdy ponad 75% ciała ofiary jest zasłonięte stałą przeszkodą (np. ofiara stoi w oknie), MG ma prawo założyć, że ogień zadziała selektywnie na odsłoniętą część ciała. Przy zasłonie rzędu 90% (zbroje miarowe), MG powinien obniżyć obrażenia o połowę, a przy 88% (zbroje odlewane) aż dziesięciokrotnie. Jednak uwaga – przedmioty i ekwipunek osobisty ofiar ulegają na skutek ognia uszkodzeniu równym 1.10 siły zionięcia (zaokrąglając w dół). Przedmioty wykonane z metalu (a więc np. zbroja), kamienia lub innego odpornego na ogień materiału nie zostaną uszkodzone, jeśli wykonają udany % rzut na swą aktualną wytrzymałość.

Wykorzystując 10 porcji gazu smok może zionąć z maksymalną siłą. Ten rodzaj zionięcia najczęściej jest używany do niszczenia wrót, statków, budowli, poszerzania tuneli lub w walce z wielkimi i powolnymi istotami (np. antary). Smok nigdy nie korzysta z niego w normalnej walce i podczas polowania. Smok musi najpierw wziąć bardzo głęboki oddech. Gdy to robi musi stać nieruchomo, a każde otrzymane obrażenia przerywają mu ten stan. Nabranie odpowiedniej ilości powietrza zajmuje 1 rundę na każde 1000 pkt ŻYW smoka (zaokrąglając w dół). Następnie smok tyle samo czasu utrzymuje je w płucach, silnie je rozgrzewając. Już może się powoli poruszać i walczyć jedną łapą. Może powstrzymać maksymalne zionięcie, ale tylko przez 1 rundę na każdy swój POZ. Jeżeli w tym czasie z jakichś przyczyn nie zacznie zionąć, istnieje 5% szansa (rosnąca w każdej następnej rundzie o następne 5%), że nastąpi samozapłon i eksplozja gazów wewnątrz płuc. Maksymalne zionięcie jest nadzwyczaj destrukcyjne. Trwa ono 1 pełną rundę + 1 rundę na każde 5 POZ smoka. Przyjmuje postać nieprzerwanego biało-czerwono-błękitnego strumienia płomieni o niebywale wysokiej temperaturze. W czasie tego zionięcia smok nie może poruszyć się, ani przesunąć głowę. Strumień ognia osiąga średnicę 1 metra + 20 cm/POZ oraz zasięg równy długości smoka. Istoty objęte tym ogniem otrzymują obrażenia poważne od magicznego ognia, równe 1 pkt na każdy 1 pkt ŻYW smoka. Połowę tych obrażeń otrzymują ci, którzy wykonali udany % rzut na 1/10 odporności nr 7, są w zbroi odlewanej lub były chronione 99% zasłoną. Z pozostałych nie zostaje nawet popiół. Na ten rodzaj zionięcia nie są odporne żadne smoki z wyjątkiem czerwonych i złotych. Nie chroni przed nimi Antymagia, półmaterialność i czary chroniące przed ogniem. Wszelka materia w zetknięciu z takim ogniem otrzymuje uszkodzenia równe 1/10 części siły zionięcia. Ponadto musi wykonać udany % rzut na 1/10 swej wytrzymałości, albo wyparuje. W każdej kolejnej rundzie ziania wytrzymałość topionego materiału zmniejsza się dziesięciokrotnie. Ten rodzaj zionięcia słyszalny jest z odległości kilku kilometrów i wywołuje taki sam efekt smoczego strachu jak w przypadku ryku.

Uwaga: MG po wylosowaniu smoka powinien sprawdzić ile porcji gazu ma smok. Rzuć 1k10 Wynik 1–5 oznacza, że smok ma o 1k5 (premiowane) porcji gazu mniej od maksymalnej możliwości. Wynik 6–9 oznacza, że smok zgromadził maksymalną ilość porcji gazu. Wynik 10 oznacza, że smok z jakichś przyczyn zgromadził większą ilość gazu (o 1k10 porcji więcej); w tym przypadku jest bardzo wolny i nie może latać.

3. transformacja (inaczej: transsublimacja)

Dzięki tej zdolności smoki mogą przybierać postać dowolnej żywej istoty mniejszej od siebie. Mogą to robić raz dziennie za każde pożywione pełne 100 UM. Transformacja trwa nieprzerwanie 50 + 1k50 rund. W tym czasie smok pozostaje w bezruchu, jest bezbronny i nie posiada wyparowań skóry. Podczas transformacji można go zranić tylko bronią magiczną. Bez względu na obrażenia transformacja nie może zostać przerwana. Podczas transformacji powoduje przyspieszone gojenie ran i jeśli smok był wcześniej ranny, jego obrażenia zmniejszają się o połowę. Po transformacji smok posiada kształt, rozmiar, cechy szczegółowe i zdolności rasy, której przyjął. Zdolność ta nie pozwala stworzyć czyjegoś sobowtóra, chyba że smok widzi w momencie przemiany pierwowzór. Smok może zmienić się tylko w istoty tych ras, których przedstawicieli miał okazję konsumować. W ten sposób poznaje wzorzec

genetyczny istoty, w którą później będzie mógł transformować.

Smok w przybranej postaci posiada współczynniki (SF, ZR, SZ, PR) odpowiadające średniej statystycznej dla rasy tej postaci. To samo odnosi się do biegotości. Jedynie ŻYW jest dwukrotnie większa. Współczynniki takie jak INT, MD, WI, ZW pozostają nie zmienione. UM są wynikiem średniej ze współczynników smoka i przybranej rasy. Wszystkie te parametry się do istoty o POZ nie większym od POZ smoka. Patrz też odwzorowanie postaci. Zabicie smoka pod inną postacią jest bardzo trudne, ponieważ trzeba zadać ilość obrażeń przewyższającą czterokrotnie jego nową Żyw. Smok, który zostanie wprowadzony w stan agonii jest wciąż przytomny i w każdej chwili może rozpocząć retransformację.

Retransformacja – jest to odwrócenie procesu transformacji. Smok może w dowolnym powrócić do swej naturalnej postaci. Może tego dokonać tylko wówczas, kiedy ma wokół siebie wolną przestrzeń i nie jest zaangażowany w walkę. Ten proces zajmuje 1k10 rund (premiowane) czasu.

Uwaga: Ubranie i przedmioty które przed przemianą smok miał na sobie spadają na ziemię w momencie rozpoczęcia retransformacji (ew. I transformacji), ponieważ podczas tych procesów jego ciało przechodzi w stan półmaterialny. Dlatego też w tym czasie można go zranić tylko bronią magiczną.

4. odwzorowanie postaci

Ta umiejętność pozwala smokowi doskonale wcielić się w przybraną postać. Dzięki niej smok potrafi perfekcyjnie naśladować zachowanie typowe dla rasy istot, w które się przemienia. Pozwala mu na to korzystanie z jej naturalnych zdolności, np. Jako troll potrafi się zregenerować. Potrafi się porozumieć z innymi istotami, o ile zna ich język. W przybranej postaci jest bezpłodny. Po dłuższym (czasem krótszym) czasie przebywania pod przybraną postacią smok może się też nauczyć niektórych zdolności rasowych, szczególnie tych, które nie uaktywniają się samoistnie, jak jest w przypadku regeneracji. Przykładem takich zdolności może być: latanie, tropienie węchem, doskonale pływanie. Smok wybiera sobie ras, w którą najczęściej będzie się transformował. Określa też szczegółowy wygląd istoty tej rasy i odtąd będzie występował najczęściej jako ten sam osobnik. Za każdym razem ta ulubiona przybrana postać będzie miała tę samą płęć i wie, będzie wyglądała dokładnie tak samo. Kiedy smok decyduje się już na wybór postaci, nie może przybrać innej (oczywiście dotyczy to określonej rasy). Po dłuższym czasie życia pod tą postacią (np. 5 lat) smok jest już w zasadzie nie do odróżnienia od normalnych istot tej rasy. Może się nauczyć się jednej dodatkowej profesji, charakterystycznej dla wybranej przez siebie rasy. Smok zdobywa doświadczenie i umowna dla nas POZ w kategorii potwór-smok. Jest odpowiednikiem profesji. W postaci smoczej każda in na, wyuczona profesja dla niego nieosiągalna.

5. nabycie profesji

Ta zdolność umożliwia nauczanie się nowych profesji. Smoki mogą korzystać z tej zdolności tylko po przybraniu ulubionej postaci. Ponieważ najwięcej profesji dostępnych jest dla ludzi, smoki przeważnie tę rasę wybierają jako swoją ulubioną. Smok wybiera profesję zgodnie ze swoim charakterem. W wypadku dobrych smoków może być to być paladyn, a w przypadku złych – czarny rycerz. Smok musi znaleźć sobie odpowiedniego nauczyciela i nakłonić go do nauki. Nauka musi trwać nieprzerwanie 2 + 1k5 lat. W przypadku dłuższych przerw nauka musi być rozpoczęta od nowa. Po ukończeniu szkolenia współczynniki psychiczne (tzn. INT, MD, UM, WI, CH) wzrastają o premię wynikającą z profesji. Podobnie rosną biegotości w broniach. Smok, może korzystać z niektórych nabytych zdolności pod naturalną postacią, o ile nie przeczy logice. Od tego momentu PDośw., które smok zdobywa będą rozdawane na dwie profesje. Pierwsza z nich to naturalna profesja potwór-smok. Decyduje ona o POZ smok. Drugą profesją jest ta, której smok się nauczył. Smok otrzymuje PDośw. na tę profesję, kiedy wykonuje czynności z nią związane. PDośw. przyznawane ogólnie (np. za wskrzeszenia) rozdzielane są po równo są po równo na obie profesje. Na każde pełne 150 INT i 200 MD smok może wyuczyć się nowej, zgodnej z charakterem profesji, tak że mając np. 300 INT i 400 MD smok może być trójklasowcem. Uwaga: Smok korzystając z tej zdolności potrafi nauczyć innych profesji, które zna. Jest to jeden z wyjątków umożliwiających bohaterom dołączenie nowej profesji. Potencjalny uczeń musi jednak należeć do najlepszych przyjaciół smoka, zasłużyć sobie na to wcześniej i posiadać minimum 100 INT. Procedura i wymagania są takie, jak w przypadku smoka.



6. smoczy sen i letarg

Smoki mają skłonności do zapadania w długi i głęboki sen. W zależności od warunków i stanu psychicznego smoka jego sen przyjmuje jedną z trzech form. Kiedy smok czuje się zagrożony, głodny lub zły, wtedy ma sen bardzo czujny i kontrolowany. Podczas tego snu nadal funkcjonuje kontrola otoczenia (patrz opis jego zdolności), jest jednakże przesyłanie wiadomości smok traktuje jako sny. Jeżeli smok wyczuje jakieś zagrożenie. Natychmiast się budzi.

Drugą formą smoczego snu jest normalny, twardy sen. Gdy smok jest najedzony, rozleniwiony, zmęczony, pograża się głęboko w sen, a jego kontrola otoczenia prawie nie funkcjonuje. W wypadku zaistnienia jakiegoś zagrożenia smok odczuje dopiero wtedy, kiedy wykona udany % rzut na intuicję. Ponieważ początkowo dla smoka będzie to wyglądało jak część koszmarnego snu, obudzi się dopiero wówczas, kiedy zweryfikuje pierwsze odczucie – wykona kolejny udany % rzut na intuicję.

Trzecią formą smoczego snu jest letarg. Smok zapada dobrowolnie, kiedy jest wyjątkowo znudzony. Kiedy stwierdzi, że wszystko go nudzi i niema dla niego nic do zrobienia, postanawia przeczekać do lepszych czasów. Zapada wówczas w głęboki letarg, podczas którego jego czynności fizjologiczne ulegają wielkiemu spowolnieniu. W trakcie letargu smok nie starzeje się, a jego kontrola otoczenia nie funkcjonuje. Co 1k100 lat smok smok budzi się z letargu, by zmienić pozycję. Jeżeli nic go wtedy nie zaniepokoi, najczęściej znów zapada w letarg.

7. zmiana skóry (wylinka)

Wraz z wzrostem smok musi zmienić skórę, podobnie jak czynią to węże i jaszczurki. Dzieje się wtedy, gdy zwiększa się poziom smoka. Proces linienia powoduje, że przez pierwsze 2 tygodnie (do 20 dni) smok prawie nic nie widzi, jego ograniczenia wzrastają ZR i SZ o klasę. Podczas walki ma ograniczenia, jak w trudnych warunkach. W tym czasie obrona i wyparowania skóry wzrastają o 50%. Do zrzucenia starej skóry smoki wykorzystują ostre skały. Mogą to robić w swej naturalnej postaci. Po zrzuceniu skóry, przez najbliższe 2 tygodnie smoki mają cięszą i bardziej elastyczną łuskę. Ich obrona ze skóry i wyparowania są w tym czasie dwukrotnie

mniejsze. Ograniczenia wynikające ze skóry w ty czasie o klasę mniejsze.

8. smoczy strach

Smok roztacza wokół siebie aurę strachu o intensywności malejącej stopniowo wraz z wzrostem odległości. Aura ta działa tylko na te istoty, które smoka widzą. Na ślepych i tych, którzy podchodzą do smoka z zamkniętymi oczami, ta forma strachu nie działa.

a) daleki zasięg smoczego strachu

Aura strachu oddziałuje słabiej na istoty, które znajdują się od smoka dalej, niż wynosi ilość metrów równa ich SZ. Te istoty wykonują % rzut na odporność nr. 2.

➤ Wynik w granicach wartości tej odporności oznacza, że są odporne na strach.

➤ Inny wynik oznacza, że istota odczuwa strach i chętnie by uciekła. W przypadku walki traktowania jest, jakby walczyła w trudnych warunkach (1/2 trafienia, obrony, UM, itd.) Bohaterowie z dodatkową odpornością na strach (rycerze, błogosławieni) nie mają tych ograniczeń

b) średni zasięg smoczego strachu

Aura strachu oddziałuje silniej na istoty, które są oddalone od smoka mniej więcej na ilość równą swojej SZ. Takie istoty muszą wykonać % rzut na odporność nr. 2.

➤ Wynik do połowy wartości tej odporności oznacza, że ofiara nie odczuwa strachu.

➤ Wynik inne, ale nie przekraczający tej odporności oznacza, że ofiara boi się i chętnie by uciekła. W wypadku walki traktowana jest, jakby walczyła w trudnych warunkach (1/2 trafienia, obrony, UM, itd.) Bohaterowie z dodatkową odpornością na strach (rycerze, błogosławieni) nie mają tych ograniczeń.

➤ Wynik wyższy od tej odporności oznacza, że postać przez 1k10 rund biegiem ucieka. Wynik w granicach 99–100 powoduje, że ofiara dodatkowo przez pierwsze 1k10 rund stoi sparaliżowana ze strachu.

c) bliski zasięg smoczego strachu

Aura strachu najsilniej oddziałuje na istoty, które widzą smoka w całej okazałości, tj. podeszły do niego bliżej, niż na odległość 1/10 swej SZ liczonej w metrach. Takie istoty wykonują % rzut na odporność nr. 2.

➤ Wynik do 1/10 wartości tej odporności oznacza, że ofiara nie odczuwa strachu.

➤ Wynik od 1/10 do połowy wartości tej odporności oznacza, że ofiara boi się i chętnie by uciekła. W wypadku walki traktowana jest, jakby walczyła w trudnych warunkach (1/2 trafienia, obrony, UM, itd.). Bohaterowie z dodatkową odpornością na strach (rycerze, błogosławieni) nie mają tych ograniczeń.

➤ Wynik od połowy do granicy oznacza, że ofiara ucieka biegiem przez 1k50 rund. W przypadku wyczerpania ofiara pada i odczołguje się dalej.

➤ Wynik rzutu przekraczający tę odporność oznacza, że ofiara stoi sparaliżowana strachem przez 1k10 rund (premiowane), po czym pada nieprzytomna na tyle samo rund. Wynik w granicach 99–100 oznacza, że postać wykonuje dodatkowo % rzut na szok, czy nie dostała zawału serca.

Uwaga: Istoty zbliżające się do smoka sprawdzają odporność na strach podczas przekraczania każdej bariery zasięgu smoczego strachu. Smoczy strach nie działa na szarżujących konno lub na znajdujących w stanie furii, bohaterów o etosie ar tan(zabójca smoków), na inne smoki oraz na istoty obcujące z nimi na co dzień.

9. ryk

Każdy smok, jeżeli nie atakowany, może kosztem jednej rundy nabrać powietrze w płuca, po to by w następnej rundzie (w pierwszych 2 segmentach)ryknąć z olbrzymią siłą. Ryk powoduje straszliwe wibracje, wywołujące strach u istot, które ryk słyszą. Ta forma strachu funkcjonuje identycznie, jak smocza aura. Dotyczy jednak istot, które mogą ryk usłyszeć. Ta forma strachu nie działa na głuchych i tych, którzy solidnie zatkają sobie uszy. Ofiary tej formy strachu nie muszą smoka widzieć, żeby odczuwać jego skutki. Uwaga: Zdolności 8 i 9 nie sumują swych efektów.

10. samozdrowienie

Najedzony odpoczywający smok regeneruje w przeciągu 24 godzin obrażenia w ilości 1/10 część obrażeń. Jednak Musi leżeć nieruchomo w przeciwnym razie lub gdy przebywa w złych warunkach, samozdrowienie przebiega dziesięciokrotnie wolniej.

V. WYSTĘPOWANIE DUŻYCH SMOKÓW

Każdy gatunek smoka preferuje inne środowiska. Dlatego smoki można spotkać zarówno w tropikalnych lasach, jak i na arktycznych lodowcach. O tym, gdzie dany gatunek smoka żyje, zwykle mówi kolor jego łuski. Przyjmuje się, że zielone preferują gęstą roślinność, żółte, żółte – pustynie, białe – lodowce, a czerwone skalne grotty w pobliżu rud żelaza.

ARCHIPELAG PAJĘCZY I SMOCZE KRÓLESTWA

Na południu od równika, na północnych wybrzeżach kontynentu Anghor istnieje kraina nazywana Smoczą Domeną właśnie tam mieszczą się Smocze Królestwa. Każde smocze państwo podlega innemu gatunkowi smoka. Największymi obszarami władają największe smoki. Słabsze gatunki mają małe domeny lub zamieszkują na obszarach silniejszych smoków. Każde smocze państwo ma swojego władcę, stolicę i armię. Smocze miasto to nic innego jak góry, w których stworzono sieć korytarzy i komór. W jednej takiej siedzibie może mieszkać do kilkunastu smoczyczych rodzin. Najciekawsze są smocze armie. Trzon każdej z nich stanowi smok – matka. Ze względu na wiek i rozmiary ciała nie bierze ona udziału w bitwach. Pełni za to rolę lotniskowca, przewożąc na swym grzbiecie na olbrzymie dystanse do kilkunastu dorosłych smoków. Dowodzi ona całą armię i opiekują się rannymi. Na grzbietach matki i innych dorosłych osobników przewożeni są dodatkowo smoczy ludzie – ardraco. Wykorzystywani są do walki w miastach i walk z mniejszymi istotami. Bardzo duże znaczenie mają smoczy sprzymierzeńcy. Mogą być nimi rycerze, jak i liczne oddziały ras wspierających smocze królestwo. Władcami smoczyczych królestw są największe smoki – praojcowie. Nie oddalają się oni od swych stolic. Ich ogromne zdolności mentalne tworzą z nich supergeniuszy. Wśród śmiertelników sprawiają oni wrażenie wszytkowiedzących bogów. Charakterystyczne dla Smoczej Domeny są klany Smoczyczych Łowców. Każdy gatunek ma swój klan, który odpowiedzialny jest za dostarczanie żywności do miast. Klan tworzą największe smoki. Polują najczęściej na wieloryby i inne istoty o godnych uwagi rozmiarach ciała. Są bardzo ważne dla prawidłowego funkcjonowania każdego smoczyczego królestwa Podczas wojny przydzielana jest m eskorta smoczej armii.

Oto nazwy i lokalizacje największych Smoczych Królestw:
Kraj Żółtej Tarczy – północno–zachodnia część kontynentu, zamieszkała przez złote smoki, ich smoczy lud i Żółty Klan ludzi–jaszczurów (nie mylić z reptilianami). Na obrzeżach żyje wiele unikalnych ras o dobrym charakterze. Ta kraina posiada 15 smoczych armii, 8 miast i 3 klany łowców.

Imperium Czerwonego Zmierzchu – centralna część kontynentu Anghor, zamieszkała przez czerwone smoki, smoczy lud i ludzkie państwo kultystów Wielkiego Zmierzchu. Kraina ta posiada 13 smoczych armii, 6 miast i 2 klany łowców.

Srebrne Imperium – górzysta, północno–wschodnia część kontynentu, zamieszkała przez srebrne smoki, ich smoczy lud, srebrne elfy (smoczy lykantropi) i elfie smocze dzieci (bezpłodne mieszańce srebrnych elfów i srebrnego smoczego ludu). Kraina ta posiada 11 smoczych armii, 5 miast i 2 klany łowców.

Kraina Spalonej Ziemi – południowo–zachodnia część kontynentu, zamieszkała przez czarne i czerwone smoki, ich smoczy lud i smokodemony (demoniczne formy złych smoków). Kraina ta posiada 12 smoczych armii, 4 miasta i 2 klany łowców.

Cesarstwo Zielonego Piekła – dżungla południowo wschodniej części kontynentu, zamieszkała przez zielone smoki, ich smoczy lud i smoczych gigantów (humanoidalne, niezwykle silne mieszańce gigantów i smoków). Kraina ta posiada 10 smoczych armii, miast, 2 klany łowców oraz legion smoczych gigantów.



VI. RODZAJE SMOKÓW I ICH PARAMETRY

Oto 10 najpospolitszych ras smoczych. Podano najczęściej występujące charakterów pośród danej rasy smoków, bazowe współczynniki w kolejności: ŻYW, SF, ZR, SZ, INT, MD, UM, WI, CH, PR, OBR, WYP, KŁ/TN/OB, Amg, premie do biegłości oraz bazowa skuteczność.

Rasa: **Złote Smoki**

Charakter: każdy nie chaotyczny, najczęściej praw.dobry

Współczynniki:

ŻYW SF ZR SZ INT MD UM WI CH PR Obrona skóry Wyparowania skóry Amg
750 180 30 40 80 70 60 0 90 90 + 100 220/220/180 55

Premia do biegłości:

- pysk bgł + 25% (skut. 120 kł.)
- łapy bgł. + 10% (skut. 150 tn.)
- ogon bgł. + 10% (skut. 180 ob.)

Rasa: **Srebrne Smoki**

Charakter: każdy nie zły

Współczynniki:

ŻYW SF ZR SZ INT MD UM WI CH PR Obrona skóry Wyparowania skóry Amg
500 150 35 5 75 50 50 0 70 70 + 80 180/160/140 50

Premia do biegłości:

- pysk bgł + 30% (skut. 100 kł.)
- łapy bgł. + 10% (skut. 150 tn.)
- ogon bgł. + 10% (skut. 180.)

Rasa: **Miedziane Smoki**

Charakter: każdy, ale najczęściej dobry

Współczynniki:

ŻYW SF ZR SZ INT MD UM WI CH PR Obrona skóry Wyparowania skóry Amg
350 100 30 40 50 50 30 0 40 50 + 60 150/120/90 30

Premia do biegłości:

- pysk bgł + 25% (skut. 60 kł.)
- łapy bgł. + 10% (skut. 100 tn.)
- ogon bgł. + 10% (skut. 120 ob.)

Rasa: **Czerwone Smoki**

Charakter: każdy zły

Współczynniki:

ŻYW SF ZR SZ INT MD UM WI CH PR Obrona skóry Wyparowania skóry Amg
550 150 40 50 80 50 50 0 70 50 + 80 190/160/130 50

Premia do biegłości:

- pysk bgł. + 35% (100 kł.)
- łapy bgł. + 20% (160 tn.)
- ogon bgł. + 5% (180 ob.)

Rasa: **Czarne Smoki**

Charakter: każdy nie dobry

Współczynniki:

ŻYW SF ZR SZ INT MD UM WI CH PR Obrona skóry Wyparowania skóry Amg
450 140 30 40 70 40 40 0 40 30 + 70 170/140/110 40

Premia do biegłości:

- pysk bgł. + 25% (skut. 90 kł.)
- łapy bgł. + 10% (skut. 150 tn.)
- ogon bgł. + 10% (skut. 100 ob.)

Rasa: **Żółte Smoki**

Charakter: każdy neutr., najczęściej neutr.zły

Współczynniki:

ŻYW SF ZR SZ INT MD UM WI CH PR Obrona skóry Wyparowania skóry Amg
300 120 40 4 50 50 40 0 40 50 + 70 170/140/110 40

Premia do biegłości:

- pysk bgł. + 25% (skut. 80 kł.)
- łapy bgł. + 10% (skut. 120 tn.)
- ogon bgł. + 10% (skut. 130 ob.)

Rasa: **Białe Smoki**

Charakter: każdy, najczęściej neutr.zły

Współczynniki:

ŻYW SF ZR SZ INT MD UM WI CH PR Obrona skóry Wyparowania skóry Amg
350 130 30 40 70 70 30 0 40 50 + 70 170/140/110 40

Premia do biegłości:

- pysk bgł. + 25% (skut. 130 kł.)
- łapy bgł. + 10% (skut. 160 tn.)
- ogon bgł. + 10% (skut. 100 ob.)

Rasa: **Niebieski Smoki**

Charakter: każdy

Współczynniki:

ŻYW SF ZR SZ INT MD UM WI CH PR Obrona skóry Wyparowania skóry Amg
450 140 35 60 50 50 50 0 40 50 + 70 170/140/110 40

Premia do biegłości:

- pysk bgł. + 30 (skut. 100 kł.)
- łapy bgł. + 15 (skut. 120 tn.)
- ogon bgł. + 0 (skut. 80 ob.)

Rasa: **Brązowe Smoki**

Charakter: każdy neutr, najczęściej dobry

Współczynniki:

ŻYW SF ZR SZ INT MD UM WI CH PR Obrona skóry Wyparowania skóry Amg
450 140 30 40 60 40 0 40 30 + 70 170/140/110 40

Premia do biegłości:

- pysk bgł. + 25% (skut. 80 kł.)
- łapy bgł. + 15% (skut. 120 tn.)
- ogon bgł. + 10% (skut. 80 ob.)

Rasa: **Żółwiosmoki**

Charakter: każdy neutr., najczęściej dobry

Współczynniki:

ŻYW SF ZR SZ INT MD UM WI CH PR Obrona skóry Wyparowania skóry Amg
750 190 10 20 40 30 10 0 20 40 + 140 310/240/300 20

Premia do biegłości:

- pysk bgł. + 25% (skut. 90 kł.)
- łapy bgł. + 10% (skut. 80 tn.)
- ogon bgł. + 10% (skut. 40 ob.)

Parametry podane w schemacie odnoszą się do smoka tuż po wykluciu z jaja. Od tego czasu traktujemy go jak 0 POZ smoka. Najczęściej już po roku (zależnie od gatunku) smok jest gotowy do podjęcia samodzielnego życia. W przeciągu pierwszego roku życia parametry smoka ulegają zwiększeniu o podane niżej wartości. Dodatkowo podane jest ile pkt dochodzi co POZ. Żyw bazowa + 100 pkt (20 + 1k10 premiowane, x2 za magiczność, x2 za powodu przekroczenia 200 pkt.). Od tego momentu granice wielokrotniające pkt. ŻYW nie liczą się przy podnoszeniu na POZ. Duże smoki, ze względu na swą gadzią, smoczą i magiczną naturę mają zupełnie inne przyrosty ŻYW. Co POZ, aż do 5 POZ, wzrasta im ona o 40% poprzedniego stanu. Od 6 POZ do 10 wzrasta im o 20%, natomiast od 11 POZ o 10%.

SF bazowa + 1k100 (średnio 50 pkt.) + 15 (10 + 1k10 premiowane). Duże smoki, ze względu na swą gadzią, smoczą i magiczną naturę mają zupełnie inne przyrosty SF. Co POZ aż do 5 POZ, wzrasta im ona o 20% poprzedniego stanu. Od 6 POZ do 10 POZ wzrasta o 10%, natychmiast od 11 o 5%. Smoki, których bazowa SF jest większa od 200 pkt., otrzymują dwukrotnie większe przyrosty. Od tego momentu granice wielokrotniające pkt. nie liczą się przy podnoszeniu na POZ.

ZR bazowa + 1k50 (średnio 25) + 15 (10 + 1k10 premiowane). Co POZ ZR smoka wzrasta o 5 pkt. Na POZ 4, 8, 12 i 16 smok odczuwa ograniczenia ZR z powodu masy ciała i grubości skóry. Odpowiednio do tych POZ wynoszą one: 1/2, 1/3, 1/4 i 1/5. SZ bazowa + 1k50+ (średnio 25 pkt) + 15 (10 + 1k10 premiowane). Co POZ SZ smoka wzrasta o 5 pkt. Na POZ 4, 8, 12 i 16 smok odczuwa ograniczenia SZ z powodu masy ciała i grubości skóry. Odpowiednio do tych POZ wynoszą one: 1/2, 1/3, 1/4 i 1/5.

INT bazowa + 1k50 (średnio) + 15 (10 + 1k10 premiowane). Co poziom wzrasta ona o 5 pkt. Dodatkowo dodawana jest pełna premia i pełne przyrosty wynikające z podniesienia na POZ z pierwszej odwzorowanej profesji. Po dołączeniu kolejnej profesji dodaje się premie wynikające tylko z różnicy w stosunku do pierwszej profesji.

MD bazowa + 1k50 (średnio) + 15 (10 + 1k10 premiowane). Co poziom wzrasta ona o 5 pkt. Dodatkowo dodawana jest pełna premia i pełne przyrosty wynikające z podniesienia na POZ z pierwszej odwzorowanej profesji. Po dołączeniu kolejnej profesji dodaje się premie wynikające tylko z różnicy w stosunku do pierwszej profesji.

UM bazowa + 1k50 (średnio) + 15 (10 + 1k10 premiowane). Co poziom wzrasta ona o 5 pkt. Dodatkowo dodawana jest pełna premia i pełne przyrosty wynikające z podniesienia na POZ z pierwszej odwzorowanej profesji. Po dołączeniu kolejnej profesji dodaje się premie wynikające tylko z różnicy w stosunku do pierwszej profesji.

CH bazowa + 1k50 (średnio) + 15 (10 + niepremiowane). Co poziom wzrasta ona o 5 pkt. Dodatkowo dodawana jest pełna premia i pełne przyrosty wynikające z podniesienia na POZ z pierwszej odwzorowanej profesji. Po dołączeniu kolejnej profesji dodaje się premie wynikające tylko z różnicy w stosunku do pierwszej profesji.

PR bazowa 1k50 (średnio 25 pkt) + 15 (10 + 1k10 premiowane)

WI możliwa do wylosowania tylko w smoczych miastach lub w związku z odwzorowywaną profesją. W takim przypadku losuje się ją, jako 1k50 + premia z profesji lub smoczego klanu (jeżeli smok pochodzi ze smoczego miasta).

ZW 2k10 (obydwa rzuty premiowane)

Obrona bazowa + 5/POZ

Wyparowania bazowe, dodatkowo wzrastają co POZ o Kł + 5, TN + 10, OB + 15. Wszystkie smoki na brzuchu, spodniej stronie szyi i ogona mają cieńszą skórę. Jest ona w tym miejscu bardziej elastyczna i śliska. Oznacza to, że smok w tych miejscach ma o 25 pkt większą obronę, ale i połowę mniejsze wyparowania. Bohaterowie nie dysponujący zdolnością selektywnego ataku lub nie atakujący z zaskoczenia (po uprzednim przycelowaniu) mają dodatkowo o 25 pkt zmniejszone trafienie.

Uwaga: Pamiętajmy jednak, że smoki posiadają bazową barierę odpornościową (jak antary) oraz niewrażliwość na ciosy bronią o wytrzymałości zwykle mniejszej, niż 4 pkt/POZ smoka (lub 1/POZ w wypadku brzucha), Zdolności te zależą od gatunku smoka i opisane są w jego specjalnych zdolnościach.

Ograniczenia: szukaj przy opisie ZR i SZ

Antymagia (od 1 POZ) bazowa + 1%/POZ

Biełości w naturalnych broniach: 1k100 (średnio 50) + zależnie od rasy + 10 jako drapieżca. Co POZ wzrasta ona o 3 pkt. W smoczych miastach istnieje możliwość szkolenia, co daje 5 pkt/POZ.

VII. ODRYWANIE ROLI SMOKA

Raz na kilka lat MG może przygotować scenariusz, dzięki któremu jeden z graczy może rozpocząć grę jako smok. Proponuję, by taki gracz nie ujawniał się przed innymi, pojawiając się wśród drużyny w przybranej postaci. Jedynie w szczególnych momentach wracałby do swej prawdziwej smoczej formy. Warto założyć, że bohater-smok posiada jakąś kłutwę, która znacznie ogranicza mu przywracanie retransformacji. Decydując się na przyznanie graczowi takiego przywileju należy pamiętać, że powinna to być nagroda za najlepszą grę, w przeciwnym razie pozostali gracze również będą chcieli zostać smokami, co doprowadziłoby do zachwiania równowagi gry w całej grze. Inną możliwością przyłączenia smoka do drużyny jest też smocza lykantropia. W tym przypadku gracz podlega niekiedy kontroli MG (analogicznie jak bohater niezależny).

Srebrne Smoki

CHARAKTER: zawsze ewidentne: początkowo neutr.dobry. Lub chaot.dobry., dorosłe i starsze chaot.dobry. Lub praw.dobry.; najstarsze praw.dobry. Lub neutr.dobry.

WIELKOŚĆ: w momencie wyklucia srebrne smoki są połowę mniejsze od bazowej dla 0 POZ. Bazowa dla 0 POZ: głowa 0,2 m, szyja 0,5 m, tułów 1 m, ogon 1,3 m. Co POZ każdy odcinek ciała rośnie o tą samą wielkość. Od 6 POZ wzrost ulega zahamowaniu. Potem co POZ przyrost jest o połowę mniejszy. Grubość ciała (tułów) smoka odpowiada 20% długości.

WAGA: po wykluciu 35 kg. Co poziom, aż do 5 POZ (włącznie) waga zwiększa się dwukrotnie (0 POZ 70 kg. 1 POZ 140 kg. 2 POZ 280 kg. 3 POZ 560 kg. 4 POZ 1120 kg. 5 POZ 2240 kg.). Od 6 POZ wzrasta już ona tylko o 50% poprzedniej (6 POZ 3360, 7 POZ 5040, 8 POZ 7560, 9 POZ 11,3 tony, 10 POZ 17 ton).

WSPÓŁCZYNNIKI:

ŻYW SF ZR SZ INT MD UM WI CH PR AMq

500 150 35 50 75 50 50 0 70 70 50

ZBROJA:

➤ własna skóra: OB 80, WYP 180 kł / 160 tn / 140 ob, + co POZ OBR rośnie o 5 i WYP o 5/10/15; twardość skóry zapewnia niewrażliwość na ciosy bronią o wytrzymałością mniejszą niż 4 pkt na POZ smoka (lub 1 na POZ w wypadku brzucha). Srebrne smoki na brzuchu, spodniej stronie szyi i ogona mają cieńszą skórę. Jest ona w tym miejscu bardziej elastyczna i śliska. Smok ma w takich miejscach ma o 25 pkt większą obronę, ale i o połowę mniejsze wyparowania. Bohaterowie, którzy chcą trafić w te miejsca, a nie dysponują zdolnością selektywnego ataku lub nie atakują z zaskoczenia (muszą wcześniej przycelować) mają o 25 punktów zmniejszone Trafienie.

BRON:

➤ pysk bgł. + 30% pkt.; SKUT 100 kł; OB + 10; opóź. 4 sg.; uszk. x3; zasięg 2,1,0 i + 1 co 10 POZ (na 10: 0, 1, 2, 3, a na 20: 0, 1, 2, 3, 4).

➤ przednie łapy: bgł. + 10%; SKUT 150 kł; OB + 20; opóź. 5 sg.; uszk. x5; zasięg 2 (u dorosłych), 1 i 0

➤ ogon: bgł. + 10%; SKUT + 180 ob; OB + 30; opóź. 7 sg.; uszk. x5; zasięg zależny od długości ogona; patrz też zdolności specjalne

➤ skrzydła; patrz specjalne zdolności

➤ inne bronie: premia do biełości zależnie od ulubionej profesji

PREMIE DO ODPORNOŚCI:

+ 10 pkt do każdej, a do nr. 6, 7 i 10 dodatkowo + 20; Pamiętajmy, że smoki posiadają bazową barierę odpornościową (jak antary) – jest ona równa 10 pkt/POZ.

ANTYMAGIA: 50 + 1 pkt/POZ

WYGLĄD:

Srebrne smoki wyglądają tak samo jak inne, odróżniają się głównie kolorem łuski. Tył głowy mają zwieńczony poprzecznym szeregiem trójkątnym, rogowych płytek, których ostre końce zawijają się do tyłu. Kolor ciała jest platynowo-srebrny. Brzuch, pazury i oczy są żółtawe z błękitnym odcieniem. Grzebień i rogowe łuski odbijają światło niczym srebrne lustra, niezależnie od tego, czy światło jest naturalne czy też magiczne. Podczas wylinki i tuż przed nią ciało srebrnego smoka ciemnieje. Po zrzuconiu starej skóry, przez pierwsze dni po przemianie ubarwienie smoka staje się białoszare.

TRYB ŻYCIA:

Nie ma piękniejszego widoku od mknącego pomiędzy drzewami jednorożca lub srebrnego smoka szubującego majestatycznie w promieniach budzącego się ze snu słońca. Nic więc dziwnego, że o jednym i drugim bardowie układają pieśni, a matki opowiadają swym dzieciom swym dzieciom przepiękne bajki. Jednorożce i srebrne są uosobieniem dobra, istotami wręcz nierealnymi, a jakże przecież nam bliskimi. Biedni ludzie, elfy oraz inne istoty cierpiące ze strony Zła, właśnie ku nim wznoszą w błagalnym geście o pomoc. Srebrne smoki nie są tak opanowani jak ich złotoluscy kuzyni. W jednej chwili potrafią być łagodne, innej wpadają w szal, rozwiścieczone panoszące się po świecie zła. Nigdy jednak mnie krzywdzą niewinnych. To one uznawane są za najbardziej niepojednanych wrogów Katana. To one prowadzą do walki ze złem największych herosów. To one kochają ludzi, elfy, krasnoludy, hobbitów i inne rasy podążające drogą dobra. Zazwyczaj srebrne smoki żyją samotnie, kryjąc się w najbardziej niedostępnych miejscach. Od czasu do czasu łączą się w pary, dając początek nowemu życiu. Należy pamiętać o tym, że poza Srebrnym Imperium czynią niezmiernie rzadko. Biada temu, kto zabije jednego z współmałżonków lub ich potomka. Zrozpaczone srebrne smoki stają się nieobliczalne. Na Orkusie do dziś opowiadana jest historia o młodym Katanie Ming Huanie, który zabił towarzyszkę antycznego smoka, zwanego Srebrnym Płomieniem. Rozwiścieczony Płomień spadł na zamek Katanów w Ostrogarze. Niebo tego dnia stało się płomieniem. Mimo swej mocy Katan nie potrafił powstrzymać furii przepełnionego cierpieniem, rozpaczą i żądzą zemsty smoka. On i wszyscy, którzy tego dnia mu towarzyszyli, zginęli spaleni ognistym oddechem Srebrnego Płomienia. Pośród historii o srebrnych smokach, nie może zabraknąć opowieści ze śmiertelnikami. Miłość mnie jest najrzadszym uczuciem, które łączy je z ludźmi, elfami i półelfami. Wiele smoczych uległo urokowi śmiertelnika. Elf opowiada najczęstszą historię o swoim Signurze i pięknej smoczycy, Córce Niebios. Signur ujrzał ją po raz pierwszy, gdy szubowała w świetle księżyca. Wydawała mu się wtedy niczym bogini z legend elfów. Tej nocy jego życie się odmieniło. Nie potrafił zapomnieć tego, co ujrzał. Przepełniony miłością, udał się na jej poszukiwanie. Po dwudziestu latach jego trud został nagrodzony, ale to już inna historia, która zostanie opowiedziana przez kogoś innego. Jednak jest jednak pewne, takie związki są zazwyczaj bezdzietne (o ile zakochani nie poproszą o pomoc potężnego czarodzieja bądź alchemika). Srebrne smoki znają co najmniej cztery języki: język srebrnych smoków (3 stopień trudności), język wspólny dużych smoków (3 stopień trudności), język danego regionu (np. Wspólny dla ojczyznych archipelagu) oraz dawną mowę (3 stopień trudności). W niektórych przypadkach MG może założyć, że smok ma więcej języków. Srebrne smoki dojrzewają około 12 roku życia. Samica potrafi raz na trzy lata składać od kilku do kilkunastu srebrnobiałych jaj o średnicy około 30 cm. Ze względu na grubą skorupkę, waga takiego jaja dochodzi do 5 kg. Samica i samiec opiekują się młodymi dopóki nie osiągną one około 8 POZ (35 lat). Poza Srebrnym Imperium rzadko decydują się w tym czasie na kolejne potomstwo.

WYSTĘPOWANIE:

Srebrne smoki spotkać można zarówno w strefach tropikalnych, jak i umiarkowanych. Mieszkają zwykle w głębokich jaskiniach, opuszczonych zamkach lub na małych, bezludnych wysepkach. Najczęściej są to miejsca nałoneczone, położone w pobliżu lasów lub wzgórz, gdzie polują na duże zwierzęta. Przeważnie spotyka się je pojedynczo. Istnieje jednak szansa (2%), że spotkanie smoków będzie towarzyszyła samica (2 POZ mniej niż samiec) lub którejś z dorastających młodych 1k5 premiowane sztuk POZ 0-8). W celu określenia POZ spotkanego dorosłego smoka rzuć 1k10 o dodaj 5. W przypadku, gdy spotkanie ma miejsce na terenie cywilizowanych, odejmij od wyniku 2. Na obszarach Archipelagu Pajęczego oraz w krainach od wieków zamieszkałych przez smoki dodaj do wyniku 1k5 (premiowane).

W wypadku losowego spotkania rzuć 1k100, aby określić, jak smok się zachowa.

01 – 10 jeżeli smok wyczuje wśród bohaterów osobę o złym, atakuje ją bez ostrzeżenia (oczywiście tylko ją)

11 – 25 jw. – smok atakuje osobę złą, jednak jeśli podda się ona, nie uczyni jej krzywdy

26 – 75 smok zatacza kilka kręgów nad drużyną i, jeżeli nic nadzwyczajnego nie zwróci jego uwagi, odlatuje

76 – 90 jeżeli smok nie zostanie zaczepionym odlatuje pozostawiając drużynę w spokoju

91 – 100 smok potrzebuje pomocy bohaterów. W smoczej lub w innej postaci będzie się starał nawiązać znajomość. MG będzie miał okazję się wykazać.

Uwaga: W zależności od sytuacji (np. Zła pogoda, bardzo liczna lub dobrze ukryta drużyna) MG może zmodyfikować efekt spotkania na korzyść graczy.

SREBRNE IMPERIUM:

Srebrne Imperium zajmuje pokrytą górami, północną-wschodnią część centralnej wyspy Archipelagu Pajęczego. W jego skład wchodzi również wiele przybrzeżnych wysepek. Ze wszystkich stron niczym szakali otaczają je królestwa złych smoków, nic dziwnego, że na pograniczu trwa wieczna wojna. Władcą podzielonego na 11 prowincji imperium jest smoczy bóg Saradan V. Jego podwładni żyją w wielkich miastach: Saraj, Rasda, Karantla, Sobar, Enlaos. Ostatnie z nich jest stolicą imperium. Od kilkuset lat są podejmowane próby odbudowy najmniej zniszczonych zniszczonych miast pogranicznych, czyli Atlei i Oagoru, jednak ataki złych smoków skutecznie to uniemożliwiają. W Srebrnym Imperium żyje legendarna rasa elfio-smoczych mieszkańców. Najstarsze z nich w chwilach zagrożenia potrafią przeistoczyć się z srebrnego smoka (z POZ równego połowie swojego). W takiej postaci dysponuje większością smoczych zdolności. Osobniki młodsze zyskują „tylko” ogromną siłę i żywotność. Srebrne elfy stworzyły nową rasę – tzw. Elfie smocze dzieci, spośród których wywodzą się najwięksi wojownicy i żeglarze. To właśnie one na swych srebrnych łupinach (tak zwą się ich statki wojenne) bronią wyspy imperium przed zakusami złych smoków.

ZDOLNOŚCI SREBRNYCH SMOKÓW:

✓ latanie – patrz naturalne zdolności smoków; podstawowa szybkość: 1/10 SZ w metrach na rundę

✓ zianie ogniem – patrz naturalne zdolności smoków; chuchnięcie:

(1 obrażenie/100 ŻYW), zionięcie (1 obrażenie/10 ŻYW),

zionięcie z maksymalną siłą (1 obrażenie/1 ŻYW); czerwone smoki posiadają zasoby gazu, wystarczające by zionąć 1 raz + 1 raz/POZ

✓ transformacja i retransformacja – patrz naturalne zdolności smoków

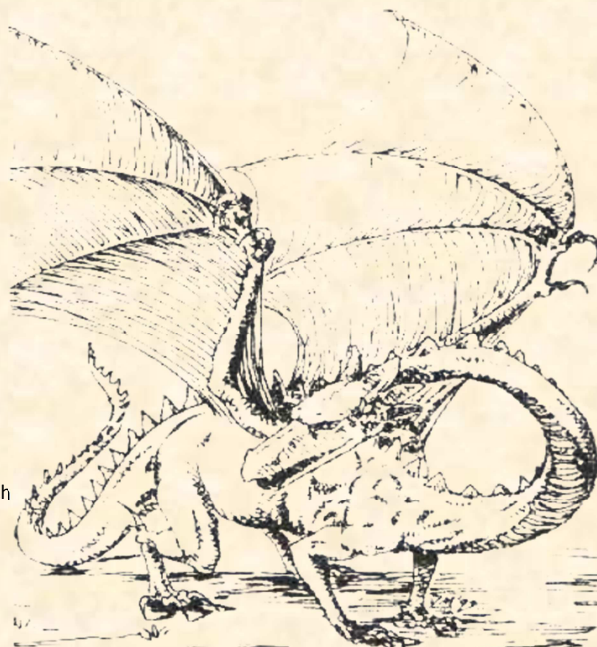
✓ odwzorowanie postaci – patrz naturalne zdolności smoków

✓ nabycie profesji – patrz naturalne zdolności smoków; ich ulubione profesje to paladyn i astrolog

✓ smoczy sen i letarg – patrz naturalne zdolności smoków

✓ wylinka – patrz naturalne zdolności smoków

✓ smoczy strach – patrz naturalne zdolności smoków



- ✓ ryk – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ samozdrowienie – patrz naturalne zdolności smoków; x2 jeżeli znajdują się w pobliżu silnego źródła ciepła
- ✓ absolutna niewrażliwość na niemagiczny ogień. Lawa i magiczny ogień zadają normalne obrażenia.
- ✓ refleksy świetlne – łuski srebrne smoka odbijają silne światło oślepiające przeciwników. Każda istota atakując smoka z bliskiej (dla siebie) odległości (1/10 SZ w metrach) raz na 6 rund musi wykonać % rzut na iluzję (z antyodpornością – 2 pkt na POZ smoka). Nieudany rzut oznacza, że istota została oślepiona na czas 1k100 rund. Przy udanym rzucie na 1/10 część odporności nr. 1 nie ma w ogóle żadnego efektu (poza zmrużeniem oczu). W każdym innym przypadku osoby walczące ze srebrnym smakiem zostają częściowo oślepione i mają następujące ograniczenia podczas walki i wykonywania innych czynności: – 50 TR, akt. ZR (nie może być jednak mniejsza niż 5) i UM. Ten efekt mija dopiero po oddaleniu się smoka.
- ✓ bazowa bariera odpornościowa – od czynników, które odpowiadają poszczególne odporności smok otrzymuje tylko obrażenia, które przekroczyły wartość 10 pkt/POZ smoka – analogicznie jak wyparowania
- ✓ odporność na głód – smoki mogą żyć bez pożywienia do 1 roku/POZ; Dłuższa głodówka osłabia je. Zwykle dorosły smok pożywia się nie częściej, niż raz na 2 tygodnie.
- ✓ umiejętność przyswajania obcego języka – dzięki tej zdolności smok może się uczyć innych języków, o ile znajdzie nauczyciela
- ✓ kontrola otoczenia patrz naturalne zdolności smoka; działa podobnie jak czar o tej samej nazwie, z poziomu równemu poziomowi smoka
- ✓ Emanacja Dobra – Roztaczanie naturalnej Aureoli Dobra wokół swego ciała uniemożliwiające dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty z charakteru ewidentnie złe [lub magiczne o złym charakterze], które nie przełamują tej formy zaklęcia na połowę jej wartości – 3 (– 1% na poziom smoka). Posiadają ją tylko dobre srebrne smoki; po transformacji jest nie do wykrycia przez zdolność zachwiania równowagi.
- ✓ aura dobra – smok posiada tylko wtedy, gdy nabytą dodatkową profesję jest paladyn, bądź w przypadku, gdy przez wiele lat (około 100) utrzymywał swój dobry charakter. Uniemożliwia zmianę charakteru (wyjątkiem jest oddziaływanie Zaklęcia Assanu). Antyodporność równa 2 pkt/POZ.
- ✓ uderzenie w poślizgu – patrz opis w trybie życia smoków
- ✓ atak z lotu koszącego – umiejętność opadania na ofiarę ze znacznej wysokości. Pozwala trafić ofiarę jedną lub dwiema łapami (zależnie od wielkości celu). Siła rozpadu zwiększa dwukrotnie obrażenia ciosu. Bohaterowie ze zdolnością Unik mogą próbować uskoczyć – patrz opis w trybie życia smoków
- ✓ porwanie w powietrze – patrz opis w trybie życia smoków
- ✓ przygniatanie – jak sama nazwa wskazuje, zdolność ta pozwala smokowi opaść na ofiarę i przygnieść ją do ziemi. Przeciwnik któremu akt. SZ jest mniejsza od 50 pkt. Musi wykonać % rzut na akt. ZR. Nieudany rzut oznacza, że został trafiony i otrzymał 1k10x10 + 1k10x10 obrażeń na każde 5 POZ smoka. Istnieje szansa 50%, że przygniecioną postać zacznie się dusić (1k100 obrażeń na rundę).
- ✓ stała infrawizja – zasięg 1/2 SZ w metrach

SMOK SREBRNY POZ 0; CHAR każdy nie zły Długość 3 m ZYW 600; SF 215; ZR 75; SZ 90; INT 115; MD 90; UM 90; CH 110; PR 110; WI 25; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-5:65 6-10:96 Amg 50 BRON 1: Pysk; bgł.90; TR 119; opżn. 4 SKUT 153 kł OB+10 SP B AT 1 BRON 2: Łapy; bgł.70; TR 99; opżn. 5 SKUT 128 tn OB+10 SP B AT 1 BRON 3: Ogon; bgł.70; TR 99; opżn. 7 SKUT 143 ob OB+15 SP B AT 1 ZBROJA; OGR - / -; OBR bl/dal 125 / 105; WYP 180 / 160 / 140	SMOK SREBRNY POZ 12; CHAR każdy nie zły Długość 28,5 m ZYW 9707; SF 940; ZR 135; SZ 150; INT 175; MD 150; UM 150; CH 170; PR 170; WI 25; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-5:562 6-10:1109 Amg 62 BRON 1: Pysk; bgł.156; TR 263; opżn. 4 SKUT 385 kł OB+15 SP 2B AT 1 BRON 2: Łapy; bgł.136; TR 243; opżn. 5 SKUT 460 tn OB+30 SP 2B AT 1 BRON 3: Ogon; bgł.136; TR 243; opżn. 7 SKUT 505 ob OB+45 SP 2B AT 1 ZBROJA; OGR 1/4 / 1/4; OBR bl/dal 185 / 140; WYP 240 / 280 / 320
SMOK SREBRNY POZ 4; CHAR każdy nie zły Długość 15 m ZYW 2304; SF 444; ZR 95; SZ 110; INT 135; MD 110; UM 110; CH 130; PR 130; WI 25; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-5:164 6-10:299 Amg 54 BRON 1: Pysk; bgł.102; TR 155; opżn. 4 SKUT 211 kł OB+10 SP B AT 1 BRON 2: Łapy; bgł.82; TR 135; opżn. 5 SKUT 261 tn OB+20 SP B AT 1 BRON 3: Ogon; bgł.82; TR 135; opżn. 7 SKUT 291 ob OB+30 SP B AT 1 ZBROJA; OGR 1/2 / 1/2; OBR bl/dal 130 / 100; WYP 200 / 200 / 200	SMOK SREBRNY POZ 16; CHAR każdy nie zły Długość 34,5 m ZYW 14209; SF 1141; ZR 155; SZ 170; INT 195; MD 170; UM 170; CH 190; PR 190; WI 25; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-5:801 6-10:1590 Amg 66 BRON 1: Pysk; bgł.178; TR 307; opżn. 4 SKUT 485 kł OB+20 SP S AT 1 BRON 2: Łapy; bgł.158; TR 287; opżn. 5 SKUT 510 tn OB+30 SP S AT 1 BRON 3: Ogon; bgł.158; TR 287; opżn. 7 SKUT 555 ob OB+45 SP S AT 1 ZBROJA; OGR 1/5 / 1/5; OBR bl/dal 210 / 160; WYP 260 / 320 / 380
SMOK SREBRNY POZ 8; CHAR każdy nie zły Długość 22,5 m ZYW 5572; SF 707; ZR 115; SZ 130; INT 155; MD 130; UM 130; CH 150; PR 150; WI 25; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-5:342 6-10:662 Amg 58 BRON 1: Pysk; bgł.139; TR 221; opżn. 4 SKUT 326 kł OB+15 SP B AT 1 BRON 2: Łapy; bgł.119; TR 201; opżn. 5 SKUT 326 tn OB+20 SP B AT 1 BRON 3: Ogon; bgł.119; TR 201; opżn. 7 SKUT 356 ob OB+30 SP B AT 1 ZBROJA; OGR 1/3 / 1/3; OBR bl/dal 155 / 120; WYP 220 / 240 / 260	SMOK SREBRNY POZ 20; CHAR każdy nie zły Długość 40,5 m ZYW 20801; SF 1384; ZR 175; SZ 190; INT 215; MD 190; UM 190; CH 210; PR 210; WI 25; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-5:1145 6-10:2283 Amg 70 BRON 1: Pysk; bgł.205; TR 360; opżn. 4 SKUT 546 kł OB+20 SP S AT 1 BRON 2: Łapy; bgł.185; TR 340; opżn. 5 SKUT 646 tn OB+40 SP S AT 1 BRON 3: Ogon; bgł.185; TR 340; opżn. 7 SKUT 706 ob OB+60 SP S AT 1 ZBROJA; OGR 1/5 / 1/5; OBR bl/dal 240 / 180; WYP 280 / 360 / 440

Czerwony smok

CHARAKTER: zawsze ewidentny: młody – neutr.neutr., dorosłe każdy, starsze – każdy zły, najstarsze – praw.zły, neutr.neutr., neutr.zły lub któryś z dobrych
WIELKOŚĆ: w momencie wykucia czerwone smoki są o połowę mniejsze od bazowej dla 0 POZ, Bazowa dla 0 POZ: głowa 0,20 m, szyja 0,5 m, tułów 1 m, ogon 1,3 m. Co POZ każdy odcinek ciała rośnie taką samą wielkość. Od 6 POZ wzrost ulega zahamowaniu. Potem co POZ przyrost jest o połowę mniejszy, Grubość ciała (tułów) smoka odpowiada 25% długości.

WAGA: po wykuciu 37,5 kg. Co poziom, aż do 5 POZ (włącznie) waga zwiększa się dwukrotnie (0 POZ 75, 1 POZ 150, 2 POZ 300, 3 POZ 600, 4 POZ 1200, 5 POZ 2400). Od 6 POZ waga zwiększa się tylko o 50% poprzedniej (6 POZ 3600, 7 POZ 5400, 8 POZ 8100, 9 POZ 12 ton, 10 POZ 18 ton itp.).

WSPÓŁCZYNNIKI:

ŻYW SF ZR SZ INT MD UM WI CH PR AMg

550 150 40 50 80 50 50 0 70 50 50

ZBROJE:

➤ własna skóra: OB 80, WYP 190 kł/160 tn/130 ob, + co POZ wzrasta o 5 pkt. a WYP o 5/10/15; twardość skóry zapewnia niewrażliwość na ciosy bronią o wytrzymałości mniejszej, niż w przybliżeniu 4 pkt./POZ smoka (lub 1/POZ w wypadku brzucha). Czerwone smoki na brzuchu, na spodniej stronie szyi i ogona posiadają cieńszą skórę. Jest ona w tym miejscu bardziej elastyczna i śliska. Smok w tych miejscach o 26 pkt większą obronę, ale o połowę mniejsze wyparowania. Bohaterowie nie dysponującymi zdolnością Selektynowego ataku lub nie atakujące z zaskoczenia (po uprzednim przycelowaniu) mają dodatkowo o 25 pkt zmniejszone Trafienie, jeśli celują w te miejsca.

BRONŃ:

1. pysk – bieg.: + 35%; SKUT.: 100 kł; OB. + 10; opóz. 4; uszk x3; zasięg 2, 1, 0; + 1 co 10 poziomów (na 10; 0,1,2,3 a na 20 0,1,2,3,4,)
2. przednie łapy: biegłość + 20%; SKUT 160 OB. + 20; opóz. 5 sg.; uszk. x5; zasięg 2 (u dorosłych), 1 i 0
3. ogon – bgł. + 5%; SKUT. 180 ob.; OB + 30; opóz. 7 sg.; uszk. x5; zasięg zależy od długości ogona; patrz też zdolności specjalne
4. skrzydła – patrz specjalne zdolności
5. inne bronie – premia do biegłości zależnie od ulubionej profesji

PREMIE DO ODPORNOŚCI: + 10 do każdej, a do nr. 6,7 i 10 dodatkowo + 20; smoki czerwone posiadają bazową barierę odpornościową (jak anatar), równą 10 pkt/POZ

ANTYMAGIA: 50 pkt + 1 pkt/POZ

WYGLĄD:

Czerwone smoki przypominają kształtem swego ciała olbrzymią jaszczurkę o długiej i giętkiej szyi. Ich ciało jest doskonale umięśnione. Na grzbiecie wzdłuż linii kręgosłupa, od głowy aż po koniec ogona biegnie rząd ostrych, rogowych wyrostków, połączonych ze sobą błoną – to właśnie ona jest odpowiedzialna za zdolność Kontroli Otoczenia. Na głowie mają kilka charakterystycznych narośli oraz rogową kryzę, sięgającą za uszy. Pomiędzy nozdrzami wyrastają trzy rogi, jeden duży i dwa mniejsze. Kolor ciała jest krwście czerwony, brzuch i pazury są białe, oczy niebieskie. Grzbiecienie i kolce są czarne. Pazury są długie, spłaszczone i zakrzywione niczym szpony. Podczas wylinki i tuż przed nią ciało czerwonego smoka ciemnieje. Po zrzuceniu starej skóry, przez pierwsze dni po przemianie, ubarwienie smoka staje się jaskrawsze.

TRYB ŻYCIA:

Czerwone smoki należą do największych i najsilniejszych złych istot. O ich odwadze i inteligencji krąży wiele legend. Ci którzy je spotkali i przeżyli twierdzą, że nie ma nic gorszego od rozłoszczonego czerwonego smoka. Ze względu na wyjątkową złośliwość i zniszczenia jakie powodują, mieszkańcy Ochrii zwą je „czerwoną szarańczę” – ich „naloty” czynią tyle spustoszenia co plaga szkodników rujnujących całe plony. Jako istoty potężne i wyjątkowo przebiegłe, czerwone smoki dążą do narzucenia swojej władzy innym. Znane są przypadki, kiedy to czerwony smok, przybierając postać człowieka, elfa lub jakiejś innej humanoidalnej istoty przejmował kontrolę nad zamkiem, małym miasteczkiem a nawet królestwem. Na całym Orkusie krążą plotki o tym, jakoby kilku z najbardziej zaufanych ludzi Katana było czerwonymi smokami, dążącymi do obalenia jego tyranii i przejęcia władzy. Dotychczas nie wydarzyło się nic, co mogłoby potwierdzić owe pogłoski. Czerwone smoki żyją po kilka tysięcy lat i dłużej, jednak bardzo rzadko spotyka się osobniki starsze, mające ponad 200 lat. W cywilizowanych rejonach bestie te zostały już dawno wytępione. Zwykle czerwone smoki osiedlają się w krainach nie zamieszkanymi, przybывая zazwyczaj z Imperium Czerwonego Zmierzchu (Archipelag Pajęczny). Są bardzo ekscentryczne, nawet jak na przedstawicieli tego gatunku. Czerwone smoki znają co najmniej trzy języki: czerwonych smoków (3 stopień trudności), wspólny dużych smoków (3 stopień trudności), język powszechny dla regionu, w którym żyją (np. wspólny dla ojczyzniego archipelagu) oraz zwykle język jakiejś inteligentnej rasy (np. archonów, gigantów czy sharanów). Czerwone smoki dojrzewają około 15 roku życia. Samica składa od kilku do kilkunastu jaj (o średnicy około 33 cm) raz na dwa lata. Ze względu na grubą skorupę waga takiego jaja dochodzi do 5 kg. Samica i samiec opiekują się młodymi, dopóki nie osiągną one około 4 POZ (10) lat. Poza Imperium Czerwonego Zmierzchu rzadko się decydują w tym czasie na kolejne młode.

WYSTĘPOWANIE:

Czerwone smoki zamieszkują tropikalne i umiarkowane obszary w okolicach gór. Najczęściej wybierają nienasłonecznione groty położone w pobliżu złóż żelaza. Lubią opuszczone kopalnie i najróżniejsze podziemia. Przeważnie spotyka się je pojedynczo. Istnieje jednak szansa (10%), że spotkanemu czerwonemu smokowi będzie towarzyszyła samica (2 POZ mniej niż samiec) lub którejś z dorastających młodych (1k5 premiowane sztuk POZ 0–4). W celu określenia POZ spotkanego smoka rzuć 1k10 i dodaj 5. W przypadku, gdy spotkanie ma miejsce na terenach cywilizowanych odejmij od wyniku 2. Na obszarach Archipelagu Pajęcznego oraz w krainach zamieszkałych przez smoki dodaj do wyniku 1k5 (premiowane). Imperium Czerwonego Zmierzchu Królestwem tym rządzi smoczy bóg, Pirrus deHaron. Kraj podzielony jest na 13 prowincji. W każdej z nich władzę sprawują arcykapłan Wielkiego Zmierzchu. Po wojnach z dobrymi smokami i archonami przetrwało 6 miast – gór (w każdej prowincji było jedno). Są to, licząc od zachodu: Mały Redon, Wertha, Masde, Terad, Klon, i Wielki Redon (stolica imperium), Pozostałe miasta–góry zostały kompletnie zniszczone. Wśród tubylców krąży legenda o ogromnych skarbcach, spoczywających głęboko we wnętrzu tych gór. Nikomu spośród licznych śmiśków nie udało się jak dotąd odnaleźć. Klany smoczyców dobrze strzegą tych miejsc. Główną siłą bojową jest 13 smoczyców armii. W skład każdej z nich wchodzi antyczna matka (32 POZ), 10 par dorosłych czerwonych smoków (12–18 POZ), oddział rozpoznawczy (2k5 czerwonych smoków z POZ 8–10) oraz oddział desantowy złożony z członków czerwonego ludu (około 250 z POZ 4–10). Poza tym, w skład każdej armii wchodzi flota kultystów Czerwonego Zmierzchu. Ich okręty wykonane są ze specjalnych stopu metalu. Tajemnica wytwarzania tego stopu znana jest tylko arcykapłanom Czerwonego Zmierzchu. W trakcie bitew, w celu zwiększenia szybkości statków, zaprzęgane są do nich, jak do rydwanu, czerwone smoki.

W Wypadku losowego spotkania rzuć 1k100, aby określić jak smok zachowa się.

1 – 5 smok jest bardzo głodny – natychmiast atakuje drużynę

5 – 10 jak wyżej, tylko zadowolony się wierchowcem lub (jeżeli go nie będzie) 1–3 bohaterami

11 – 25 smok postanawia zabrać podwieczorek do jaskini – porwie wierchowca (jeżeli go nie będzie) najgrubszego bohatera

26 – 50 smok ma zamiar odebrać drużynie pieniądze i wszelkie kosztowności. Łąduje przed bohaterami i wymownie daje im do zrozumienia (np. wyciągając łapę i wskazując na wóz itp.)

51 – 75 smok zatacza kilka kręgów nad drużyną i, jeżeli nic nadzwyczajnego nie zwróci jego uwagi odlatuje

76 – 98 jeżeli smok nie zostanie zaczepiony, odlatuje pozostawiając drużynę w spokoju

99 – 100 smok potrzebuje pomocy bohaterów. W smoczej lub w innej postaci będzie starał się nawiązać znajomość. MG będzie miał okazję się wykazać.

Uwaga: W zależności od sytuacji (np. zła pogoda, bardzo liczna lub dobrze ukryta drużyna) MG może zmodyfikować efekt



spotkania.

ZDOLNOŚCI CZERWONYCH SMOKÓW:

- ✓ latanie – patrz naturalne zdolności smoków; podstawowa szybkość: 1/10 SZ w metrach na rundę
- ✓ zianie ogniem – patrz naturalne zdolności smoków; chuchnięcie: (1 obrażenie/100 ŻYW), zionięcie (1 obrażenie/10 ŻYW), zionięcie z maksymalną siłą (1 obrażenie/1 ŻYW); czerwone smoki posiadają zasoby gazu, wystarczające by zionąć 5 razy + 1 raz/POZ
- ✓ transformacja i retransformacja – patrz naturalne zdolności smoków
- * odwzorowanie postaci – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ nabycie profesji – patrz naturalne zdolności smoków; ich ulubione profesje to czarny rycerz i mag
- ✓ smoczy sen i letarg – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ wylinka – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ smoczy strach – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ ryk – patrz naturalne zdolności smoków
- ✓ samozdrowienie – patrz naturalne zdolności smoków; x2 jeżeli znajdują się w pobliżu silnego źródła ciepła
- ✓ absolutna niewrażliwość na magiczny i niemagiczny ogień oraz płynącą lawę; od 12 POZ obrażenia zadawane przez magiczny ogień działają jak leczenie lekkich ran
- ✓ bazowa bariera odpornościowa – od czynników, które odpowiadają poszczególne odporności smok otrzymuje tylko obrażenia, które przekroczyły wartość 10 pkt/POZ smoka – analogicznie jak wyparowania
- ✓ odporność na głód – smoki mogą żyć bez pożywienia do 1 roku/POZ; Dłuższa głodówka osłabia je. Zwykle dorosły smok pożywia się nie częściej, niż raz na 2 tygodnie.
- ✓ umiejętność przyswajania obcego języka – dzięki tej zdolności smok może się uczyć innych języków, o ile znajdzie nauczyciela
- ✓ kontrola otoczenia patrz naturalne zdolności smoka; działa podobnie jak czar o tej samej nazwie, z poziomu równemu poziomowi smoka
- ✓ emanacja zła – Roztaczanie pseudo naturalnej aureoli zła wokół swego ciała uniemożliwiające dotknięcie (ew. zranienie) przez istoty z charakteru ewidentnie dobre [lub magiczne o dobrym charakterze], które nie przełamiają tej formy zaklęcia na połowę jej wartości (– 1% na poziom smoka). Smok, który nie ma złego charakteru, nie posiada tej zdolności. Przy zmianie charakteru zdolność ta zanika lub pojawia się w przeciągu roku. Jeżeli smok zmienił się w inną istotę, wykrycie zachwiania równowagi nie ujawnia tej aury.
- ✓ aura zła – smok posiada tylko wtedy, gdy nabytą dodatkową profesją jest czarny rycerz, bądź w przypadku, gdy przez wiele lat (około 100) utrzymywał swój zły charakter. Uniemożliwia zmianę charakteru (wyjątkiem jest oddziaływanie Zaklęcia Assanu).
- Antyodporność równa 2 pkt/POZ.
- ✓ uderzenie w poślizgu – patrz opis w trybie życia smoków
- ✓ atak z lotu koszącego – umiejętność opadania na ofiarę ze znacznej wysokości. Pozwala trafić ofiarę jedną lub dwiema łapami (zależnie od wielkości celu). Siła rozpędu zwiększa dwukrotnie obrażenia ciosu. Bohaterowie ze zdolnością Unik mogą próbować uskoczyć – patrz opis w trybie życia smoków
- ✓ porwanie w powietrze – patrz opis w trybie życia smoków
- ✓ przygniatanie – jak sama nazwa wskazuje, zdolność ta pozwala smokowi opaść na ofiarę i przygnieść ją do ziemi. Przeciwnik któremu akt. SZ jest mniejsza od 50 pkt. Musi wykonać % rzut na akt. ZR. Nieudany rzut oznacza, że został trafiony i otrzymał 1k10x10 + 1k10x10 obrażeń na każde 5 POZ smoka. Istnieje szansa 50%, że przygnięciona postać zacznie się dusić (1k100 obrażeń na rundę).
- ✓ stała infrawizja – zasięg 1/2 SZ w metrach

SMOK CZERWONY POZ 0; CHAR każdy zły Długość 3 m ŻYW 650; SF 215; ZR 80; SZ 90; INT 120; MD 90; UM 90; CH 110; PR 90; WI 25; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-5:68 6-10:101 Amg 50 BROŃ 1: Pysk ; bgl.95; TR 124; opżn. 4 SKUT 153 kł OB+10 SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy ; bgl.80; TR 109; opżn. 5 SKUT 213 tn OB+20 SP B AT 1 BROŃ 3: Ogon ; bgl.65; TR 94; opżn. 7 SKUT 143 ob OB+15 SP B AT 1 ZBROJA; OGR - / -; OBR bl/dal 140 / 110; WYP 190 / 160 / 130	SMOK CZERWONY POZ 12; CHAR każdy zły Długość 28,5 m ŻYW 10516; SF 940; ZR 140; SZ 150; INT 180; MD 150; UM 150; CH 170; PR 150; WI 25; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-5:603 6-10:1190 Amg 62 BROŃ 1: Pysk ; bgl.161; TR 269; opżn. 4 SKUT 385 kł OB+15 SP 2B AT 1 BROŃ 2: Łapy ; bgl.146; TR 254; opżn. 5 SKUT 475 tn OB+30 SP 2B AT 1 BROŃ 3: Ogon ; bgl.131; TR 239; opżn. 7 SKUT 505 ob OB+45 SP 2B AT 1 ZBROJA; OGR 1/4 / 1/4; OBR bl/dal 185 / 140; WYP 250 / 280 / 310
SMOK CZERWONY POZ 4; CHAR każdy zły Długość 15 m ŻYW 2496; SF 444; ZR 100; SZ 110; INT 140; MD 110; UM 110; CH 130; PR 110; WI 25; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-5:174 6-10:319 Amg 54 BROŃ 1: Pysk ; bgl.107; TR 161; opżn. 4 SKUT 211 kł OB+10 SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy ; bgl.92; TR 146; opżn. 5 SKUT 271 tn OB+20 SP B AT 1 BROŃ 3: Ogon ; bgl.77; TR 131; opżn. 7 SKUT 291 ob OB+30 SP B AT 1 ZBROJA; OGR 1/2 / 1/2; OBR bl/dal 130 / 100; WYP 210 / 200 / 190	SMOK CZERWONY POZ 16; CHAR każdy zły Długość 34,5 m ŻYW 15394; SF 1141; ZR 160; SZ 170; INT 200; MD 170; UM 170; CH 190; PR 170; WI 25; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-5:861 6-10:1708 Amg 66 BROŃ 1: Pysk ; bgl.183; TR 313; opżn. 4 SKUT 485 kł OB+20 SP S AT 1 BROŃ 2: Łapy ; bgl.168; TR 298; opżn. 5 SKUT 525 tn OB+30 SP S AT 1 BROŃ 3: Ogon ; bgl.153; TR 283; opżn. 7 SKUT 555 ob OB+45 SP S AT 1 ZBROJA; OGR 1/5 / 1/5; OBR bl/dal 210 / 160; WYP 270 / 320 / 370
SMOK CZERWONY POZ 8; CHAR każdy zły Długość 22,5 m ŻYW 6036; SF 707; ZR 120; SZ 130; INT 160; MD 130; UM 130; CH 150; PR 130; WI 25; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-5:365 6-10:709 Amg 58 BROŃ 1: Pysk ; bgl.144; TR 226; opżn. 4 SKUT 326 kł OB+15 SP B AT 1 BROŃ 2: Łapy ; bgl.129; TR 211; opżn. 5 SKUT 416 tn OB+30 SP B AT 1 BROŃ 3: Ogon ; bgl.114; TR 196; opżn. 7 SKUT 356 ob OB+30 SP B AT 1 ZBROJA; OGR 1/3 / 1/3; OBR bl/dal 165 / 120; WYP 230 / 240 / 250	SMOK CZERWONY POZ 20; CHAR każdy zły Długość 40,5 m ŻYW 22536; SF 1384; ZR 180; SZ 190; INT 220; MD 190; UM 190; CH 210; PR 190; WI 25; ZW 10 ODPORNOŚCI: 1-5:1232 6-10:2457 Amg 70 BROŃ 1: Pysk ; bgl.210; TR 366; opżn. 4 SKUT 546 kł OB+20 SP S AT 1 BROŃ 2: Łapy ; bgl.195; TR 351; opżn. 5 SKUT 666 tn OB+40 SP S AT 1 BROŃ 3: Ogon ; bgl.180; TR 336; opżn. 7 SKUT 706 ob OB+60 SP S AT 1 ZBROJA; OGR 1/5 / 1/5; OBR bl/dal 240 / 180; WYP 290 / 360 / 430

Golemolodzy – czyli twórcy golemów

WSTĘP

Do jednych z najbardziej przedziwnych istot należą golemy. W praktyce są to "specyficznie" animowane fragmenty materii nieożywionej, którym nadana została szczątkowa INT i MD. Istoty te są jednak z najbardziej pożądanymi obiektami w prawie każdym społeczeństwie. Dla wielu to po prostu nadnaturalne połączenie posłuszeństwa i niezniszczalności.

GOLEMOLOG

W prawie każdym języku brak odpowiedniego słowa odzwierciedlającego osobę która potrafi tworzyć golemy. Dla naszych potrzeb postać taką nazwiemy golemologiem. Aby nim jednak zostać należy spełnić dwa warunki.

Warunki zostania golemologiem.

- 1) Na początku należy posiadać określoną wiedzę. Uzyskuje się ją dwustopniowo. Po pierwsze należy przeczytać książkę pt: Wstęp do golemologii. Po drugie należy odbyć min. kilkudniową praktykę przy tworzeniu dowolnego rodzaju golema z typu do której należy golem, którego się będzie chciało tworzyć.
 - 2) Należy startowo posiadać INT i MD o wartościach akt. minimum po 100 pkt., oraz UM o wartości minimum 75 pkt. Bez takich współczynników wyjściowych nie można sobie w prawidłowy sposób przyswoić wiedzę zawartą w książce: Wstęp do golemologii.
 - 3) Nie można posiadać charakteru chaotycznego (postacie o tym charakterze zanudzą się monotonią analizowania tak dogłębnej wiedzy). Przy szczególnym postępowaniu MG może pominąć ten punkt.
- Profity uzyskane po wykonaniu po raz pierwszy danego rodzaju golema:
- 1) o 5 pkt na stałe wzrasta UM
 - 2) o 3 pkt na stałe wzrasta MD
 - 3) o 1 pkt na stałe wzrasta INT
 - 4) o k5 pkt wzrasta bazowa odporność psychiczna.
 - 5) o 1k10 pkt (premiowane) wzrasta CH
- 6) postać zyskuje punkty doświadczenia w ilości: 1 pkt/POZ golema razy 1/klasę trudności, razy 2 w przypadku golemów mineralnych lub razy 3 w przypadku golemów metalowych lub razy 4 w przypadku tzw golemów innych.
- 7) Możliwość zostania alchemikiem. Jeżeli postać nie jest alchemikiem istnieje szansa, że postać na tyle zyskała przygotowanie teoretyczna–praktyczne, że jest w stanie nabyć profesję alchemika. Szansę taką sprawdza MG (gracz nie może znać rezultatu bez pomocy czaru z klasy Życzenie lub odpowiednio zaawansowanych wróżb). Wartość jej równa jest 1% +1% za każdy typ i +1% za każdą klasę golema. Przykładowo szansa po stworzeniu golema kamiennego (2 typ, 3 klasa) równa jest 1 pkt (startowy) + 2 pkt (za typ) + 3 pkt (za klasę), czyli suma wynosi 6 pkt (%). Gdy MG wyjdzie % rzut na tą wartość, tedy oznacza to że w przeciagu najbliższych 1k50 lat postać jeśli się tego podejmie może wyuczyć się zostać alchemikiem.
- Uwaga: Szansa zyskania podstaw do zostania alchemikiem jest modyfikowana w określonych przypadkach. W wypadku ras, które naturalnie nie mogą zostać alchemikiem szansa ta jest zmniejszana dwukrotnie (z zaokrągleniem w górę). W wypadku bycia dwuklasowcem szansę taką zmniejsza się o 5 pkt (%). O 3 pkt zmniejsza się tą szansę dodatkowo w wypadku dołączania profesji alchemika do takiej profesji z którą normalnie on nie może być łączony (np. z paladynem). Czary i wróżby przynoszące szczęście jeśli nieprzerwanie działały przez cały okres tworzenia takiego golema zwiększają szansę o 1/10 wartości, którą normalnie dodają w innych przypadkach (np. szczęściarz zamiast o 10 pkt zwiększa o 1 pkt).
- Szkolenia na alchemika odbywa się u minimum 1 POZ czarodzieja z tą profesją i trwa nieprzerwanie 5 + 1k10 lat. Koszt takiego szkolenia wynosi 100 sztuk złota/rok (płatne z góry). W wypadku dotrwania do końca (a więc nie dotyczy to z reguły charakterów chaotycznych) postać zostaje alchemikiem. Nabycie profesji alchemika traktujemy jako powstanie dwu (lub trójklasowca). Odtąd jak przysłało na dwuklasowca doświadczenie (w zależności od zasług) rozdzielamy pomiędzy obydwie profesje. Oczywiście nie dotyczy to PDośw. nabytych wcześniej na konto poprzednie profesji. Po zakończeniu szkolenia postać ma 0 POZ alchemika (wraz z odpowiednimi zdolnościami, możliwościami i ograniczeniami profesjonalnymi). W wypadku współczynników podstawowych i odporności postać zyskuje tylko te wartości premii, które przewyższają premie otrzymane z poprzednich profesji. Przy pozostałych modyfikacjach (ilość czarów, PM) postępujemy jak przy losowaniu postaci.

Tworzenie golema:

Aby stworzyć golema danego rodzaju należy spełnić kilka warunków. Oto one:

- 1) Należy być golemologiem.
- 2) Należy posiadać choć 1 przedmiot z AntyMagią o wartości minimum 5 pkt (%). Nie zużywa się jego, ale należy umieć korzystać z tej AMg.
- 3) Na ponad rok czasu należy mieć do własnej dyspozycji książkę pt: Traktat o golemie ... (tu podana jest nazwa golema). Można robić tylko golema z informacji zawartych z tej książki i o ile się ją dokładnie przestudiowało.
- 4) Należy wybrać rodzaj golema który będzie się robiło (oczywiście o ile spełniło się powyższe warunki). Z powodów uprzedzeń rasowych nie można być elfem i hobbitem, jeżeli chce się tworzyć golema metalowego. MG może założyć, że nie dotyczy to odszczepieńców i chaotyków.
- 5) Na tym etapie należy ustalić ostateczny POZ golema. Raz ustalony POZ nie można zmienić do końca prowadzenia pracy. Zmiana decyzji oznacza automatyczną porażkę i niemożliwość udanego wykonania pracy.
- 6) Należy zapewnić sobie odpowiednią pracownię na prawie rok czasu. Koszty zakupu takiej pracowni podane są przy opisie poszczególnych golemów. W wypadku rocznego wypożyczenia należy uiścić połowę ceny takiej pracowni, po czym po roku otrzymuje się zwrot tylko połowy tej należności (o ile nie nastąpiło jej uszkodzenie).
- 7) Należy zakupić (lub w inny sposób zdobyć) potrzebne składniki–materiały do wytworzenia golema. Należy je zgromadzić w pracowni i zabezpieczyć przed wpływem niekorzystnych dla nich czynników.
- 8) Należy wynająć osoby z odpowiednimi zawodami potrzebnymi do wyrobu danego golema. Koszt wynajęcia osoby do produkcji golema wynosi około 20–100 sztuk złota miesięcznie, często razy 2 w przypadku specjalistów lub rzadkich zawodów. Nie trzeba nikogo wynajmować, jeżeli samemu reprezentuje się odpowiednie zawody. W wypadku niektórych golemów należy też wynająć osoby, które rzucają odpowiednie czary potrzebne przy tworzeniu golema. Oczywiście i w tym przypadku można korzystać z własnych możliwości (o ile się je ma lub jeśli się je zgromadziło w postaci magicznych pergaminów lub tym podobnych

przedmiotów).

9) Należy zapewnić sobie czas na pracę. Przerwanie jej na dłużej niż dzień oznacza fiasko dotychczasowej pracy. Naraz można robić tylko 1 golema.

10) Należy rozpocząć pracę ściśle według instrukcji podanej w księdze: Traktat o golemie Trzeba przy tym pamiętać, że zaczynając pracę nad golemem bierze się na siebie ryzyko utraty na stałe 1/10 części swej naturalnej INT w wypadku popełnienia błędu przy jego tworzeniu. Dodatkowo pierwsza taka pomyłka oznacza koniec możliwości uzyskania sukcesu przy tej sztuce golema. % rzut na szansę popełnienia błędu wykonuje MG, po wcześniejszym uwzględnieniu wszystkich modyfikacji (patrz też czynniki modyfikujące szansę popełnienia błędu przy konstrukcji golema). Każdy taki rzut wykonuje podczas zwiększania POZ golema. Wynika on z potrzeby utrzymania w tej fazie ścisłego intelektualnego kontaktu z półproduktem. Dzięki niemu golem będzie w stanie zachować pewną część INT i MD swego "ojca". Bez tego golem traktowany jest jak bryła beużytecznego materiału.

Czynniki modyfikujące szansę popełnienia błędu przy konstrukcji golema:

Szansa popełnienia błędu jest stała dla danego rodzaju golema (a właściwie dla jego klasy i typu). Naturalna (bazowa) wartość podana jest przy opisie każdego golema w części: Ryzyko tworzenia. Oto modyfikacje tej szansy:

- ✓ Używanie najlepszych/nieodpowiednich narzędzi lub pracowni –/+ 1pkt; zależnie od rodzaju golema (wyszczególnione jest to przy każdym z nich)
- ✓ Postać używa magicznych narzędzi –3pkt (ew. –2pkt jeśli magiczne narzędzia stanowią większą część potrzebnych narzędzi lub tylko –1pkt jeżeli tych narzędzi jest nieznacznie mniej)
- ✓ Postać jest alchemikiem –1 pkt
- ✓ Postać jest chaotyczna +1pkt
- ✓ Postać jest gnomem i tworzy golema mineralnego –2pkt
- ✓ Postać jest krasnoludem i tworzy golema mineralnego –1pkt
- ✓ Postać jest człowiekiem i tworzy golema metalowego –1pkt
- ✓ Postać jest elfem i tworzy golema drewnianego –2pkt
- ✓ Postać wykonuje golema po raz pierwszy +1pkt
- ✓ Postać wykonała już wiele golemów z tego określonego rodzaju –1pkt/10 golemów
- ✓ Wykonany golem ma lekko odbiegać od wymaganego pierwowzoru +3pkt
- ✓ Postać wykonuje golema i dołącza do niego specjalistyczną cechę +5pkt (cechy te opisane są w specjalnych księgach).
- ✓ Postać już raz utraciła INT przy tworzeniu golema +5pkt.
- ✓ Postać użyła nie najlepszego pod względem czystości materiału +10–50 pkt (ustala MG)
- ✓ Postać posiada zdolność analogiczną do szczęściarza –1pkt/ 10 pkt premii. To samo dotyczy czarów wytyczających szczęście.
- ✓ Za każdy POZ golema powyżej pierwszego +1pkt (tzn np. robiącemu 3 POZ dodaje się 2 pkt, zaś robiącemu 10 POZ + 9pkt).

WYGLĄD GOLEMA:

Typowy golem, to istota wykonana z jednego typu materiału. Prawie zawsze jest ona kształtu humanoidalnego. Najczęściej przypomina ona mniej lub bardziej powiększoną rasę tego co go tworzył (odstępstwa od tego zwiększają istotnie ryzyko nieumiejętnego wykonania golema). Im wyższy POZ golema tym większe jest podobieństwo do autora i kunszt wykonania. Zewnętrznie golemy mogą odbiegać od normy w mało istotnych szczegółach (np. 4 palce zamiast 5) i nigdy też nie posiadają owłosienia. W zasadzie też nie można na nich nic rzeźbić lub wykuwać, jako że może zmniejszyć to wytrzymałość golema (np ŻYW, SF, Wyparowania). Golemy też nie mogą nosić zbroi lub okryć dających wyparowania (podczas noszenia rozrywają je, jako że ich natura stroni od innych substancji niż one same).

SPOSÓB POSTĘPOWANIA GOLEMÓW:

Poprzez kontakt emocjonalna–psychiczny w trakcie wykonywania postaci golema dochodzi do częściowego odwzorowania INT i MD na jego istotę. W praktyce traktujemy to jakby golemowi zostało około 1/10 INT autora i 50 pkt MD. W wypadku błędnego wykonania danego POZ golema dochodzi do ubytku INT u tworzącego go, a ponadto nie zostaje ona zachowana w golemie. W swym zachowaniu golema należy traktować jak istotę o inteligencji żaby i mądrości psa. W praktyce oznacza to bardzo wiernego i o nic nie pytającego obrońcę. Kontakt z golemem jest możliwy tylko w momencie jego tworzenia i wtedy otrzymuje on wszelkie "życiowe" doświadczenie. Dzięki swej dość dużej MD jest on w stanie zapamiętać to co wiedzieć powinien o walce lub o prostych zadaniach jakie przed nim postawiono. Dodatkowy kontakt z golemem może rozwinąć tylko jego "ojciec". Jeżeli dotyka on golema jest w stanie wydać mu "słownie" dowolne proste polecenie. Istnieją też czary, przedmioty magiczne i artefakty, które pozwalają wydawać polecenia "cudzym" golemom. Golem nie ma właściwości "regeneracyjnych". Nie można też golemów leczyć (wyjątkiem są golemy metalowe i leczniczo na nie działający magiczny ogień). Raz zniszczony golem (nie posiadający one agonii) jest już tylko stertą substancji z której by wykonany.

Uwaga: MG powinien traktować golema jako stwora tępego, upartego, ale dobrze rozróżniające szczegóły otoczenia. Golemy też nie potrafią zmusić się do biegu (z miejsca się przewracają).

Wspólne właściwości golemów:

- 1) Niewrażliwość na czynniki działające na niektóre odporności. Oznacza to, że czynniki te nie są w stanie w jakikolwiek bezpośredni sposób wpłynąć na golemy.
- 2) Niewrażliwość na bronie wykonane z miękkich materiałów. Oznacza to, że bronie uznane za wykonane z materiału miększego od ciała golema nie są w stanie zadać obrażeń. MG powinien uczynić wyjątek w momencie używania broni silnie magicznych wykonanych z metalu lub mocnego drewna. Uderzenie bronią o wytrzymałości mniejszej od podanej przy danym rodzaju golema zadaje jej uszkodzenia. Ich wartość liczy MG analogicznie do uszkodzeń, które by była w stanie zadać np. organicznym istotom.
- 3) Golemy nie są w stanie w żaden sposób poruszać się szybciej niż intensywnym marszem (z prędkością 1/10 SZ liczonej w metrach na rundę). Wyjątek stanowi golem cielesny i martwiaczy. Potrafią one biegać, ale bez możliwości rozwinięcia sprintu.
- 4) Golemy nie męczą się.
- 5) Golemy nie mogą używać zbroi, a tylko specjalnie przyuczone są w stanie posługiwać się tarczą. W wypadku nałożenia zbroi na golema ma on dwukrotnie większe ograniczenia i problemy z utrzymaniem równowagi podczas chodzenia.
- 6) Golemy nie są w stanie posługiwać się skomplikowanymi urządzeniami (w tym brońmi typu np. kusze).

KSIĘGI GOLEMÓW:

Istnieją dwa typy ksiąg z wiedzą o golemach. Rzuć 1k100:

Wynik w granicach 01–50 oznacza że jest to Księga pt: Wstęp do golemologii (waga 1,25kg).

Zawarta w niej wiedza informuje o słabych i mocnych stronach każdego znanego rodzaju golema, o jego domniemanej sile i o wszystkich jego zdolnościach. Opisany jest tu też wygląd każdego z golemów. Na odszukanie odpowiednich cytatów (szczególnie w trakcie walki) należy jednak zarezerwować sobie około k100 rund.

Wynik w granicach 51–100 oznacza, że jest to księga: Traktat o golemie ... (tu podana jest jego nazwa). Każda taka księga waży 1,25 kg. Zawarta jest kompletna wiedza o jednym szczególnym rodzaju golema. Od czasu do czasu zdarza się jednak tzw pięcioksiąg (waga 5kg). Ta ostatnia księga zawiera wiedzę odnośnie całej klasy golemów.

Księgę pt: Traktat o golemie ustala MG. Losuje on ją następująco:

typ golema rzutem 1k100

01–75 golem częściowo cielesny [typ 1]

76–95: golem mineralny [typ 2]

96–99 golem metalowy [typ 3]

100: golem innego typu [typ 4]

W obrębie wyznaczonego typu klasę golema rzutem 1k100:

01–50 klasa 1

51–75 klasa 2

76–90 klasa 3

91–94 klasa 4

95 klasa 5

96 – wiedza o zmniejszonym ryzyku konstruowania golemów (dwukrotnie zmniejszone ryzyko popełnienia błędu podczas konstruowania golema)

97 – Księga specjalistycznej wiedzy o golemach – zawiera rozszerzenie umiejętności golemów: rzuć 1k10. 1) wysoka INT (100+k100pkt), 2) wysoka MD (100+k100pkt), 3–5) naturalna oburęczność (atakuje dwoma łapami), 6–7) wysoka bgł w wybranej broni (100+1k100 pkt), 8) inna zdolność (ustala MG), 9) rzuć 2 x i zsumuj efekty 10) rzuć 2 x, zsumuj efekty i wylosuj typ golema którego to dotyczy.

98– rzuć 2 razy i zsumuj efekty

99 – Pięcioksiąg – księga zawiera wszystkie klasy w obrębie danego typu

100 – księga o golemie zawiera błędną metodę jego tworzenia. Ryzyko utraty INT jest o k50% większe (wie o tym tylko MG)

Uwaga: Z racji ogromnej ilości rycin, schematów, tabel i dopisków księgę tą może kopiować tylko skryba (specjalista)–bibliotekarz (specjalista). Kopiowanie takiej księgi trwa 1k5 miesięcy.

SYSTEMATYKA GOLEMÓW

TYP 1: Golemy częściowo organiczne

1. klasa – Golem papierowy (też papirusowy)

2. klasa – Golem cielesny (też martwiaczy)

3. klasa – Golem drewniany (też kościany)

4. klasa – Golem węglowy

5. klasa – Golem szkliny

TYP 2: Golemy mineralne

1. klasa – Golem piaskowy (czyli piaskowcowy)

2. klasa – Golem gliniany (z zeschniętej gliny)

3. klasa – Golem kamienny (np. granitowy, bazaltowy)

4. klasa – Golem kwarcowy

5. klasa – Golem diamentowy (tzw błękitny)

TYP 3: Golemy metalowe

1. klasa – Golem miedziany (też złoty, ołowiany)

2. klasa – Golem spiżowy

3. klasa – Golem żelazny

4. klasa – Golem stalowy (też platynowy)

5. klasa – Golem adamandytowy

TYP 4: Golemy inne

1. klasa – pseudogolemy

2. klasa – mieszane: szklany

3. klasa – zmiękczone

4. klasa – utwardzone

5. klasa – obce: gwazdra (z innych sfer egzystencji – np inteligentne astralne [gwazdry])

SZCZEGÓŁOWE OPISY CECH GOLEMÓW

TYP 1

GOLEMY CZĘŚCIOWO ORGANICZNE

1 klasa

Golem papierowy (też papirusowy, szmaciany)

Koszty: niezapisany, czysty papier wart 100 szt złt [10kg] + 20 szt złt/POZ [2kg/POZ], oraz słaby kwas wart 50 szt złt [1 litr] + 10 szt złt/POZ [0,2 litra/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: prasa [1000 kg] warta 20–1000 szt złt (zależnie kto i z czego robi).

Czas Tworzenia: 10 dni + 1dzień/POZ + k5 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 5 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu.

Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT.

Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM PAPIEROWY

RASA: golemy częściowo organiczne; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)



WZROST: 100cm +5/POZ; WAGA: 10kg + 2/POZ

ŻYW 50/POZ; SF 20/POZ; ZR 30 + 5/POZ; SZ 30 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.

(brak) CH brak; PR 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 10 pkt. WYP 50 (odnosi 1/10 obrażeń) / 50 (odnosi 1/2 obrażeń)/ 50 (odnosi 1/2 obrażeń)

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 50 ob, OB +10; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 niewrażliwość; nr 7–10 po 10 pkt. + 10/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 10 metrów + 1 metr/POZ golemu.
- ✓ Łatwopalność – Obrażenia od ognia razy 2. W każdej rundzie działania na niego płomieni istnieje szansa (równa 20%), że zacznie płonąć niczym pochodnia. W każdej następnej takiej rundzie otrzymuje on 1k100 obrażeń. Przy możliwości zapalenia golema uwzględniamy tylko ogień, którego obrażenia przekroczyły barierę odpornościową.
- ✓ W każdej rundzie obcowania z wodą k10 obrażeń
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 40 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Zwiększona odporność na wstrząsy. Każde obrażenia od wstrząsu są redukowane o 90%. Nie dotyczy to obrażeń obuchowych.

GOLEM PAPIEROWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 35

ŻYW 50; SF 20; ZR 35; SZ 35; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 5; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–20; 8–20; 9–20; 10–20; AMg 0; [Bariera: 40pkt.]

BRON: 1. pięść: bgł. 55, TR 60; opóź. 3; SKUT 30ob; OB +5; SP B; AT 1

BRON: 2. np. sztylet; bgł. 51, TR 56; opóź. 2; SKUT 35 kł; OB +5 ; SP B; AT (3)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 15/10; WYP 50/50/50 (kł:1/10; tn:1/2;ob:1/2)

GOLEM PAPIEROWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 48

ŻYW 250; SF 100; ZR 55; SZ 55; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 25; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–60; 8–60; 9–60; 10–60; AMg 0; [Bariera: 40pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 90; opóź. 3; SKUT 50ob; OB +5; SP B; AT 1

BRON: 2. np. sztylet; bgł. 55, TR 70; opóź. 2; SKUT 55 kł; OB +5 ; SP B; AT (3)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 20/15; WYP 50/50/50 (kł:1/10; tn:1/2;ob:1/2)

GOLEM PAPIEROWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 100

ŻYW 500; SF 200; ZR 80; SZ 80; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 50; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–110; 8–110; 9–110; 10–110; AMg 0; [Bariera: 40pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 128; opóź. 3; SKUT 100ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. sztylet; bgł. 60, TR 88; opóź. 2; SKUT 80 kł; OB +5 ; SP B; AT (3)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 50/40; WYP 50/50/50 (kł:1/10; tn:1/2;ob:1/2)

2 klasa

Golem cielesny (też martwiaczy)

Koszty: świeża tkanka cielesna stałocielnej istoty warta 100–1000 szt złt [10kg] + 20–200 szt złt/POZ [5 kg/POZ], oraz kompletne i świeże ciało dorosłego humanoida (tej samej rasy co własna) warte zależnie od MG.

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia chirurgiczne [10 kg] warte 20–100–500 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%)) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebne działanie elektryczności (każdorazowo przy podnoszeniu POZ) – wystarczy Magiczny pocisk.

Czas Tworzenia: 15 dni + 2 dni/POZ + k10 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 7 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM CIELESNY

RASA: golemy częściowo organiczne; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 120cm +5/POZ; WAGA: 30kg + 5/POZ

ŻYW 75/POZ; SF 50/POZ; ZR 40 + 5/POZ; SZ 30 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.

(brak) CH brak; PR 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 5 pkt. WYP 30* (odnosi 1/2 obrażeń) / 30/ 30

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 50 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–4, i 6 niewrażliwość; nr 5, oraz nr 7–10 po 15 pkt. + 15/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 10 metrów + 1 metr/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 50 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Działanie elektryczności do końca następnej rundy unieruchamia golema.

GOLEM CIELESNY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 35

ŻYW 75; SF 50; ZR 45; SZ 35; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 5; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–4: niewrażliwy; 5–30 6: niewrażliwy; 7–30; 8–30; 9–30; 10–30; AMg 0; [Bariera: 50pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 65; opóz. 3; SKUT 37ob; OB +10; SP B; AT 1
BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 51, TR 60; opóz. 4; SKUT 72tn; OB +10 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 15/5; WYP 30/30/30 (kł:1/2)

GOLEM CIELESNY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 54
ŻYW 375; SF 250; ZR 65; SZ 55; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 25; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–4: niewrażliwy; 5–90 6: niewrażliwy; 7–90; 8–90; 9–90; 10–90; AMg 0; [Bariera: 50pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 106; opóz. 3; SKUT 92ob; OB +10; SP B; AT 1
BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 55, TR 86; opóz. 4; SKUT 122tn; OB +10 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 30/20; WYP 30/30/30 (kł:1/2)

GOLEM CIELESNY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 125
ŻYW 750; SF 500; ZR 90; SZ 80; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 50; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–4: niewrażliwy; 5–30 6: niewrażliwy; 7–165; 8–165; 9–165; 10–165; AMg 0; [Bariera: 50pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 159; opóz. 3; SKUT 175ob; OB +20; SP B; AT 1
BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 60, TR 119; opóz. 4; SKUT 185tn; OB +10 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 65/45; WYP 30/30/30 (kł:1/2)

3 klasa

Golem drewniany (też kościany)

Koszty: twarde i niespróchniałe drewno warte 25 szt złt [50kg] + 2,5 szt złt/POZ [5 kg/POZ], oraz specjalny rodzaj żywicy wartej 20 szt złt [1 litr] + 10 szt złt/POZ [0,5 litra/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia stolarskie [20 kg] warte 5–20–150 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny stolarz lub cieśla (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –3pkt/akt. POZ golema czy nie popsuł całej roboty).

Czas Tworzenia: 20 dni + 3 dni/POZ + 2k10 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 10 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM DREWNIANY

RASA: golemy częściowo organiczne; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 140cm +5/POZ; WAGA: 50kg + 5/POZ

ŻYW 100/POZ; SF 80/POZ; ZR 5 + 5/POZ; SZ 25 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specj.

(brak) CH brak; PR 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 50 pkt. WYP 120* (odnosi 1/10 obrażeń) / 120/ 120 (odnosi 1/2 obrażeń)

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 70 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 20 pkt. + 20/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 10 metrów + 1 metr/POZ golema.
- ✓ Łatwopalność – Obrażenia od ognia razy 2. W każdej rundzie działania na niego płomieni istnieje szansa (równa 5%), że po 2k20 rundach zacznie płonąć niczym pochodnia. W każdej następnej rundzie od momentu zajęcia się płomieniami otrzymuje on 1k100 obrażeń. Przy możliwości zapalenia golema uwzględniamy tylko ogień, którego obrażenia przekroczyły barierę odpornościową.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 70 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.

GOLEM DREWNIANY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 50
ŻYW 100; SF 80; ZR 10; SZ 30; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 5; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–40; 8–40; 9: niewrażliwy; 10–40; AMg 0; [Bariera: 70pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 64; opóz. 3; SKUT 55ob; OB +10; SP B; AT 1
BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 51, TR 60; opóz. 4; SKUT 80tn; OB +10 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 40/30; WYP 120/120/120 (kł:1/10; ob:1/2)

GOLEM DREWNIANY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 75
ŻYW 500; SF 400; ZR 30; SZ 50; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 25; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–120; 8–120; 9: niewrażliwy; 10–120; AMg 0; [Bariera: 70pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 113; opóz. 3; SKUT 135ob; OB +10; SP B; AT 1
BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 55, TR 98; opóz. 4; SKUT 160tn; OB +10 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 60/50; WYP 120/120/120 (kł:1/10; ob:1/2)

GOLEM DREWNIANY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 150
ŻYW 100; SF 800; ZR 55; SZ 75; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 50; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–220; 8–220; 9: niewrażliwy; 10–220; AMg 0; [Bariera: 70pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 185; opóz. 3; SKUT 270ob; OB +20; SP B; AT 1
BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 60, TR 145; opóz. 4; SKUT 260tn; OB +10 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 75/55; WYP 120/120/120 (kł:1/10; ob:1/2)

4 klasa

Golem węglowy

Koszty: najlepszego gatunku, twardy i nieprzetworzony węgiel wart 10 szt złt [75kg] + 2 szt złt/POZ [10 kg/POZ], oraz dowolny płynny metal wart 50 szt złt [1 litr] + 25 szt złt/POZ [0,5 litra/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do rzeźbienia w kamieniu [25 kg] warte 7–25–125 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golemu). Dodatkowo potrzebny mineralog (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golemu musi wykonać on udany % rzut na MD –4pkt/akt. POZ golemu czy nie popsuł całej roboty). Potrzebny jest też duży piec.

Czas Tworzenia: 25 dni + 4 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 12 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golemu do niczego się już nie przydaje.

GOLEM WĘGLOWY

RASA: golemy częściowo organiczne; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 160cm +5/POZ; WAGA: 75kg + 10/POZ

ŻYW 125/POZ; SF 100/POZ; ZR 5 + 5/POZ; SZ 25 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.

(brak) CH brak; PR 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 75 pkt. WYP 150* (odnosi 1/2 obrażeń) / 150 (odnosi 1/2 obrażeń) / 150

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 80 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 25 pkt. + 25/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 10 metrów + 1 metr/POZ golema.

✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.

✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 90 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.

GOLEM WĘGLOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 71

ŻYW 125; SF 100; ZR 10; SZ 30; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 5; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–50; 8–50; 9: niewrażliwy; 10–50; AMg 0; [Bariera: 90pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 66; opóz. 3; SKUT 65ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 51, TR 62; opóz. 4; SKUT 85tn; OB +10; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 65/55; WYP 150/150/150 (kt:1/2; tn:1/2)

GOLEM WĘGLOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 135

ŻYW 625; SF 500; ZR 30; SZ 50; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 25; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–150; 8–150; 9: niewrażliwy; 10–150; AMg 0; [Bariera: 90pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 113; opóz. 3; SKUT 165ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 55, TR 98; opóz. 4; SKUT 185tn; OB +10; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 85/75; WYP 150/150/150 (kt:1/2; tn:1/2)

GOLEM WĘGLOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 215

ŻYW 1250; SF 1000; ZR 55; SZ 75; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 50; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–275; 8–275; 9: niewrażliwy; 10–275; AMg 0; [Bariera: 90pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 205; opóz. 3; SKUT 330ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz t.; bgł. 60, TR 165; opóz. 4; SKUT 310tn; OB +10; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 100/80; WYP 150/150/150 (kt:1/2; tn:1/2)

5 klasa

Golem szkliny [z zębów]

Koszty: zęby (np kły i ciosy) warte 1 000 szt złt [100kg] + 200 szt złt/POZ [20 kg/POZ], oraz czyste płynne srebro warte 100 szt złt [1 litr] + 50 szt złt/POZ [0,5 litra/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do rzeźbienia w szkłe, czyli diamenty [5 kg] warte bardzo dużo – zależnie od wyglądu i od kogo.

Czas Tworzenia: 30 dni + 5 dni/POZ + 1k100 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 15 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golemu do niczego się już nie przydaje.

GOLEM SZKLIWNY

RASA: golemy częściowo organiczne; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 180cm +5/POZ; WAGA: 100kg + 20kg/POZ

ŻYW 150/POZ; SF 150/POZ; ZR 5 + 5/POZ; SZ 25 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.

(brak) CH brak; PR 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 250 pkt. WYP 250* (odnosi 1/10 obrażeń) / 250 (odnosi 1/10 obrażeń) / 250

BRON:1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 140 ob, OB +30; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 30 pkt. + 30/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 10 metrów + 1 metr/POZ golema.

* Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności),

etc.

* Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 120 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.

* Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 50 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM SZKLIWNY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 95
ŻYW 150; SF 150; ZR 10; SZ 30; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 5; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–60; 8–60; 9: niewrażliwy; 10–60; AMg 0; [Bariera: 120pkt.]
BROŃ: 1. pięść; bgł. 55, TR 71; opóź. 3; SKUT 108ob; OB +15; SP B; AT 1
BROŃ: 2. np. miecz t.; bgł. 51, TR 67; opóź. 4; SKUT 98tn; OB +10; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , –; OB. bl./dal. 245/230; WYP 250/250/250 (kł:1/10; tn:1/10)

GOLEM SZKLIWNY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 165
ŻYW 750; SF 750; ZR 30; SZ 50; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 25; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–180; 8–180; 9: niewrażliwy; 10–180; AMg 0; [Bariera: 120pkt.]
BROŃ: 1. pięść; bgł. 75, TR 153; opóź. 3; SKUT 257ob; OB +15; SP B; AT 1
BROŃ: 2. np. miecz t.; bgł. 55, TR 133; opóź. 4; SKUT 247tn; OB +10; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , –; OB. bl./dal. 265/250; WYP 250/250/250 (kł:1/10; tn:1/10)

GOLEM SZKLIWNY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 275
ŻYW 1500; SF 1500; ZR 55; SZ 75; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 50; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–330; 8–330; 9: niewrażliwy; 10–330; AMg 0; [Bariera: 120pkt.]
BROŃ: 1. pięść; bgł. 100, TR 255; opóź. 3; SKUT 515ob; OB +30; SP B; AT 1
BROŃ: 2. np. miecz t.; bgł. 60, TR 215; opóź. 4; SKUT 435tn; OB +10; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , –; OB. bl./dal. 285/255; WYP 250/250/250 (kł:1/10; tn:1/10)

TYP 2

GOLEMY MINERALNE

1 klasa

Golem piaskowy (czyli piaskowcowy)

Koszty: sypki czysty piasek (najlepiej tzw rzeczny) wart 1 szt złt [100kg] + 0,2 szt złt/POZ [20 kg/POZ], oraz równe względem siebie porcje czystej wody i żywicy (wartej 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ]).
Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do rzeźbienia w kamieniu [25 kg] warte 7–25–125 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny mineralog (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –1pkt/akt. POZ golema czy nie popsuł całej roboty). Potrzebny jest też duży piec.

Czas Tworzenia: 10 dni + 5 dni/POZ + 1k10 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 10 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM PIASKOWY

RASA: golemy mineralne; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 150cm +5/POZ; WAGA: 100kg + 20kg/POZ

ŻYW 200/POZ; SF 150/POZ; ZR 5 + 3/POZ; SZ 10 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal. (brak) CH brak; PR 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 100 pkt. WYP 150* (odnosi 1/2 obrażeń) / 250 (odnosi 1/2 obrażeń) / 150

BROŃ: 1. pięść; biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 70 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 30 pkt. + 30/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

* Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 20 metrów + 2 metrów/POZ golema.

* Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.

* Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 100 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.

* Wrażliwość na wstrząsy – od każdego przewrócenia się otrzymuje on 1k10 obrażeń. Od upadku z wysokości na kamienne (lub podobnie twarde) podłoże otrzymuje on 2 razy więcej obrażeń niż normalna istota (czyli 2–200/na każde 2 metry spadania z powyżej 2).

* Wrażliwość na wodę – w rundzie w której styka się z dużą ilością wody (ulewa lub min 10 litrów) otrzymuje k10 obrażeń.

GOLEM PIASKOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 61
ŻYW 200; SF 150; ZR 8; SZ 15; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 5; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–60; 8–60; 9: niewrażliwy; 10–60; AMg 0; [Bariera: 100pkt.]
BROŃ: 1. pięść; bgł. 55, TR 71; opóź. 3; SKUT 72ob; OB +10; SP B; AT 1
BROŃ: 2. np. młot dw.; bgł. 51, TR 67; opóź. 6; SKUT 118ob; OB +12; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , –; OB. bl./dal. 88/78; WYP 150/250/150 (kł:1/2; tn:1/2)

GOLEM PIASKOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 95
ŻYW 1000; SF 750; ZR 20; SZ 35; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 25; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–180; 8–180; 9: niewrażliwy; 10–180; AMg 0; [Bariera: 100pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 152; opóź. 3; SKUT 257ob; OB +10; SP B; AT 1
BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 55, TR 132; opóź. 6; SKUT 247tn; OB +12 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 100/90; WYP 150/250/150 (kt:1/2; tn:1/2)

GOLEM PIASKOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 255
ŻYW 2000; SF 1500; ZR 35; SZ 60; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 50; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–330; 8–330; 9: niewrażliwy; 10–330; AMg 0; [Bariera: 100pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 253; opóź. 3; SKUT 445ob; OB +20; SP B; AT 1
BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 60, TR 213; opóź. 6; SKUT 455tn; OB +12 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 120/100; WYP 150/250/150 (kt:1/2; tn:1/2)

2 klasa

Golem gliniany (z zeschniętej gliny)

Koszty: dobrej jakości, czysta glina warta 10 szt złt [100kg] + 2 szt złt/POZ [20 kg/POZ], oraz równe względem siebie porcje czystej wody i żywicy (wartę 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ]).
Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do rzeźbienia w glinie [5 kg] warte 3–15–75 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny garncarz (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –2pkt/akt. POZ golema czy nie popsuł całej roboty). Potrzebny jest też duży piec.
Czas Tworzenia: 15 dni + 5 dni/POZ + 1k10 dni.
Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 12 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.



GOLEM GLINIANY

RASA: golem mineralne; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)
WZROST: 150cm +5/POZ; WAGA: 100kg + 20kg/POZ
ŻYW 220/POZ; SF 200/POZ; ZR 15 + 3/POZ; SZ 20 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.
(brak) CH brak; PR 5/POZ
ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 120 pkt. WYP 200* (odnosi 1/2 obrażeń) / 300 (odnosi 1/2 obrażeń) / 150
BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 80 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.
2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?;
opóźnienie ?sg;
PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 30 pkt. + 30/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).
SPECJALNE ZDOLNOŚCI:
✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 20 metrów + 2 metrów/POZ golema.
✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 120 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
✓ Wrażliwość na wstrząsy – od każdego przewrócenia się otrzymuje on 1k50 obrażeń. Od upadku z wysokości na kamienne (lub podobnie twarde) podłoże otrzymuje on 5 razy więcej obrażeń niż normalna istota (czyli 1k100 x5/na każde 2 metry spadania z powyżej 2).

GOLEM GLINIANY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 70
ŻYW 220; SF 200; ZR 18; SZ 25; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 5; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–60; 8–60; 9: niewrażliwy; 10–60; AMg 0; [Bariera: 120pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 77; opóź. 3; SKUT 90ob; OB +10; SP B; AT 1
BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 51, TR 73; opóź. 6; SKUT 130ob; OB +12; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 130/120; WYP 200/300/150 (kt:1/2; tn:1/2)

GOLEM GLINIANY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 150
ŻYW 1100; SF 1000; ZR 30; SZ 45; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 25; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–180; 8–180; 9: niewrażliwy; 10–180; AMg 0; [Bariera: 120pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 178; opóź. 3; SKUT 290ob; OB +10; SP B; AT 1
BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 55, TR 158; opóź. 6; SKUT 330ob; OB +12 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 130/120; WYP 200/300/150 (kt:1/2; tn:1/2)

GOLEM GLINIANY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 310
ŻYW 2200; SF 2000; ZR 45; SZ 70; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 50; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–330; 8–330; 9: niewrażliwy; 10–330; AMg 0; [Bariera: 120pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 304; opóź. 3; SKUT 580ob; OB +20; SP B; AT 1
BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 60, TR 264; opóź. 6; SKUT 580tn; OB +12 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 140/120; WYP 200/300/150 (kt:1/2; tn:1/2)

3 klasa

Golem kamienny (np. granitowy, bazaltowy)

Koszty: dobrej jakości, czysty gatunkowo kamień (najlepiej typu granit lub bazalt) wart 10 szt złt [200kg] + 2 szt złt/POZ [40 kg/POZ], oraz porcja świeżej posoki wartej 10 szt złt [5 litrów] + 2 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do rzeźbienia w kamieniu [25 kg] warte 5–25–125 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększając lub zmniejszając ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny rzeźbiarz (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –3pkt/akt. POZ golema czy nie popsuł całej roboty). Potrzebny jest też duży piec i silne wyładowanie elektryczne (typu magiczny lub niemagiczny piorun) podczas każdego podnoszenia POZ golema.

Czas Tworzenia: 20 dni + 10 dni/POZ + 2k10 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 15 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM KAMIENNY

RASA: golem mineralny; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 200cm +5/POZ; WAGA: 200kg +40kg/POZ

ŻYW 300/POZ; SF 250/POZ; ZR 5 + 2/POZ; SZ 10 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.

(brak) CH brak; PR 5/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 150 pkt. WYP 300* (odnosi 1/10 obrażeń) / 300 (odnosi 1/10 obrażeń) / 300

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 100 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 40 pkt. + 40/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 20 metrów + 2 metrów/POZ golema.

✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.

✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 150 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.

✓ Wrażliwość na wstrząsy – od każdego przewrócenia się otrzymuje on 1k10 obrażeń. Od upadku z wysokości na kamienne (lub podobnie twarde) podłoże otrzymuje on 2 razy więcej obrażeń niż normalna istota (czyli 1k100 x2/na każde 2 metry spadania z powyżej 2).

✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje przyspieszenie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zwiększenie SZ golema.

✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 50 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM KAMIENNY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 102

ŻYW 300; SF 250; ZR 7; SZ 15; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 5; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–80; 8–80; 9: niewrażliwy; 10–80; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 81; opóz. 3; SKUT 112ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. młot dw.c.; bgł. 51, TR 77; opóz. 6; SKUT 152ob.; OB +11; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 137/127; WYP 300/300/300 (kt:1/10; tn:1/10)

GOLEM KAMIENNY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 180

ŻYW 1500; SF 1250; ZR 15; SZ35; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 25; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–240; 8–240; 9: niewrażliwy; 10–240; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 201; opóz. 3; SKUT 362ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 55, TR 181; opóz. 6; SKUT 402ob.; OB +11 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 145/135; WYP 300/300/300 (kt:1/10; tn:1/10)

GOLEM KAMIENNY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 360

ŻYW 3000; SF 2500; ZR 25; SZ 60; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 50; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–440; 8–440; 9: niewrażliwy; 10–440; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 352; opóz. 3; SKUT 725ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 60, TR 312; opóz. 6; SKUT 715ob.; OB +11 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 165/145; WYP 300/300/300 (kt:1/10; tn:1/10)

4 klasa

Golem kwarcowy (też krzemienisty)

Koszty: dobrej jakości, czysty gatunkowo kwarc (ewentualnie inny minerał o podobnej budowie) wart 100 szt złt [250kg] + 20 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz porcja płynnego szkła warta 50 szt złt [5 litrów] + 10 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do obróbki twardego kamienia lub szkła [5 kg] warte 1000–5000–12 500 szt złt (zależnie od rodzaju o 1 pkt (%) zwiększając lub zmniejszając ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny rzeźbiarz i wytapiacz szkła (– każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema muszą oni wykonać udane % rzuty na MD –4pkt/akt. POZ golema czy nie popsuł całej roboty). Potrzebny jest też duży piec do wytopu szkła.

Czas Tworzenia: 30 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 18 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM KWARCOWY

RASA: golem mineralny; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 225cm +5/POZ; WAGA: 250kg +50kg/POZ

ŻYW 400/POZ; SF 300/POZ; ZR 5 + 2/POZ; SZ 40 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.

(brak) CH brak; PR 25/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 200 pkt. WYP 400* (odnosi 1/2 obrażeń) / 400 (odnosi 1/10 obrażeń) / 400
BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 120 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.
2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?;
opóźnienie ?sg;
PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 40 pkt. + 40/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).
SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 20 metrów + 2 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 180 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Wrażliwość na wstrząsy – od każdego przewrócenia się otrzymuje on 1k10 obrażeń. Od upadku z wysokości na kamienne (lub podobnie twarde) podłoże otrzymuje on 2 razy więcej obrażeń niż normalna istota (czyli 1k100 x2/na każde 2 metry spadania z powyżej 2).
- ✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje spowolnienie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zmniejszenie SZ golema.
- ✓ Refleksy świetlne – w promieniach słońca lub silnego światła magicznego (np min 2 źródła światła na nim pochodzące z czaru Światło) jest w stanie tak zakrzywić promienie świetlne, że oślepiają one wybrane najbliższe ofiary (maksymalnie 1 postać/2 POZ golema). Oznacza to dla nich minimum utrudnienie analogiczne do walki w trudnych warunkach, zaś jeśli nie wykonają udanego % rzutu na iluzję są oślepione na 1k10 rund.
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 120 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM KWARCOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 94
ŻYW 400; SF 300; ZR 7; SZ 45; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 25; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–80; 8–80; 9: niewrażliwy; 10–80; AMg 0; [Bariera: 180pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 86; opóź. 3; SKUT 135ob; OB +10; SP B; AT 1
BRON: 2. np. młot dw.c.; bgł. 51, TR 82; opóź. 6; SKUT 165ob.; OB +11; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 187/177; WYP 400/400/400 (kł:1/2; tn:1/10)

GOLEM KWARCOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 170
ŻYW 2000; SF 1500; ZR 15; SZ 65; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 175; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–240; 8–240; 9: niewrażliwy; 10–240; AMg 0; [Bariera: 180pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 226; opóź. 3; SKUT 435ob; OB +10; SP B; AT 1
BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 55, TR 206; opóź. 6; SKUT 465ob.; OB +11 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 195/185; WYP 400/400/400 (kł:1/2; tn:1/10)

GOLEM KWARCOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 350
ŻYW 4000; SF 3000; ZR 25; SZ 90; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 250; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–440; 8–440; 9: niewrażliwy; 10–440; AMg 0; [Bariera: 180pkt.]
BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 402; opóź. 3; SKUT 870ob; OB +20; SP B; AT 1
BRON: 2. np. młot dw.; bgł. 60, TR 362; opóź. 6; SKUT 840ob.; OB +11 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 215/195; WYP 400/400/400 (kł:1/2; tn:1/10)

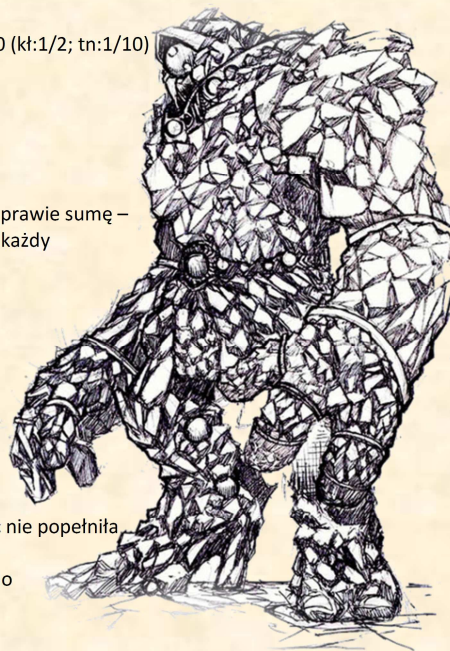
5 klasa

Golem diamentowy (tzw błękitny)

Koszty: częściowo oczyszczone i wstępnie wyszlifowane diamenty warte niewyobrażalną prawie sumę – ustanawianą w zależności od realiów krainy i od woli MG [150kg] + 1/5 część tej sumy za każdy POZ golema [30 kg/POZ], oraz porcja płynnej platyny wartej minimum 5000 szt złt [5 litrów] + 1000 szt złt/POZ [1 litr/POZ].
Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do obróbki diamentu, czyli inny diament lub mitylowe narzędzia [5 kg] warte niewyobrażalną prawie sumę – ustanawianą w zależności od realiów krainy i od woli MG. Dodatkowo potrzebny jubiler–mistrz i wytapiacz platyny (– każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema muszą oni wykonać udane % rzuty na MD –5pkt/akt. POZ golema czy nie popsuli całej roboty). Potrzebny jest też duży piec do wytopu szkła.
Czas Tworzenia: 50 dni + 10 dni/POZ + 1k100 dni.
Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 20 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM DIAMENTOWY

RASA: golem mineralny; CHAR: specjal. (zblizony do ewidentnie neutr.neutr.)
WZROST: 175cm +5/POZ; WAGA: 150kg +30kg/POZ
ŻYW 500/POZ; SF 400/POZ; ZR 50 + 2/POZ; SZ 40 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.
(brak) CH brak; PR 50/POZ
ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 500 pkt. WYP 500* (odnosi 1/10 obrażeń) / 500 (odnosi 1/10 obrażeń) / 500 (odnosi 1/2 obrażeń). Uwaga: korpus golema wykonany z 1 bryły diamentu ma między innymi 10 krotnie większą Żyw, Odporności i Wyparowania.
BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 150 ob, OB +40; opóźnienie 3sg.
2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?;
opóźnienie ?sg;
PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 40 pkt. + 40/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).
SPECJALNE ZDOLNOŚCI:



- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 20 metrów + 2 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 250 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Wysoka temperatura (np z czaru Ognista kula) powoduje spowolnienie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zmniejszenie SZ golema.
- ✓ Refleksy świetlne – w promieniach słońca lub silnego światła magicznego (np min 2 źródła światła na nim pochodzące z czaru Światło) jest w stanie tak zakrzywić promienie świetlne, że oślepiają one wybrane najbliższe ofiary (maksymalnie 1 postać/2 POZ golema). Oznacza to dla nich minimum utrudnienie analogiczne do walki w trudnych warunkach, zaś jeśli nie wykonają udanego % rzutu na iluzję są oślepione na 1k10 rund.
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 240 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM DIAMENTOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 125
 ŻYW 500; SF 400; ZR 52; SZ 45; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 50; WI –; ZW –;
 ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–80; 8–80; 9: niewrażliwy; 10–80; AMg 0; [Bariera: 250pkt.]
 BROŃ: 1. pięść; bgł. 55, TR 100; opóź. 3; SKUT 175ob; OB +20; SP B; AT 1
 BROŃ: 2. np. młot dw.c.; bgł. 51, TR 96; opóź. 6; SKUT 190ob.; OB +11; SP B; AT (1)
 ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 522/502; WYP 500/500/500 (kt:1/10; tn:1/10; ob:1/2)

GOLEM DIAMENTOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 250
 ŻYW 2500; SF 2000; ZR 60; SZ 65; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 250; WI –; ZW –;
 ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–240; 8–240; 9: niewrażliwy; 10–240; AMg 0; [Bariera: 250pkt.]
 BROŃ: 1. pięść; bgł. 75, TR 281; opóź. 3; SKUT 575ob; OB +20; SP B; AT 1
 BROŃ: 2. np. młot dw.; bgł. 55, TR 261; opóź. 6; SKUT 590ob.; OB +11 ; SP B; AT (1)
 ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 530/510; WYP 500/500/500 (kt:1/10; tn:1/10; ob:1/2)

GOLEM DIAMENTOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 650
 ŻYW 5000; SF 4000; ZR 70; SZ 90; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 500 WI –; ZW –;
 ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–440; 8–440; 9: niewrażliwy; 10–440; AMg 0; [Bariera: 250pkt.]
 BROŃ: 1. pięść; bgł. 100, TR 507; opóź. 3; SKUT 1150ob; OB +40; SP B; AT 1
 BROŃ: 2. np. młot dw.; bgł. 60, TR 467; opóź. 6; SKUT 1090ob.; OB +11 ; SP B; AT (1)
 ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 560/520; WYP 500/500/500 (kt:1/10; tn:1/10; ob:1/2)

TYP 3

GOLEMY METALOWE

1 klasa

Golem miedziany (też ołowiany, złoty)

Koszty: dobrej jakości, czysta gatunkowo miedź warta 100 szt złt [200kg] + 25 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz porcja silnego kwasu warta 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ].
 Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia i piec do wytopu miedzi [1250 kg] wart 250–1500–5000 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebna osoba z rzadkim zawodem wytapiać miedzi (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –1pkt/akt. POZ golema czy nie popsuka całej roboty). Potrzebne też silne wyładowanie elektryczne (typu magiczny lub niemagiczny piorun) podczas każdego podnoszenia POZ golema. Dość dużo pozostaje miedzianych odpadów.
 Czas Tworzenia: 20 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.
 Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 15 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM MIEDZIANY

RASA: golem metalowe; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)
 WZROST: 120cm +5/POZ; WAGA: 150kg +25kg/POZ
 ŻYW 250/POZ; SF 200/POZ; ZR 10 + 5/POZ; SZ 30 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal. (brak) CH brak; PR 15/POZ
 ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 100 pkt. WYP 200* (odnosi 1/10 obrażeń) / 200 (odnosi 1/2 obrażeń) / 200
 BROŃ:1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 100 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.
 2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?;
 opóźnienie ?sg;
 PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 niewrażliwość; nr 7–10 po 20 pkt. + 20/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).
 SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 50 metrów + 5 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), polimorfie i większość odmian petryfikacji, etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporności odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 50 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje przyspieszenie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zwiększenie SZ golema.
- ✓ Magiczny ogień – zamiast zadawania obrażeń leczy golema (oczywiście o wartość pozostałą po odjęciu wartości z bazowej bariery odpornościowej).
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 20 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM MIEDZIANY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 80
ŻYW 250; SF 250; ZR 15; SZ 35; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 15; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–40; 8–40; 9–40; 10–40; AMg 0; [Bariera: 50pkt.]
BROŃ: 1. pięść; bgł. 55, TR 81; opóź. 3; SKUT 112ob; OB +10; SP B; AT 1
BROŃ: 2. np. miecz dw.; bgł. 51, TR 76; opóź. 6; SKUT 152tn; OB +12; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 95/85; WYP 200/200/200 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM MIEDZIANY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 220
ŻYW 1250; SF 1250; ZR 35; SZ 55; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 75; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–120; 8–120; 9–120; 10–120; AMg 0; [Bariera: 50pkt.]
BROŃ: 1. pięść; bgł. 75, TR 203; opóź. 3; SKUT 362ob; OB +10; SP B; AT 1
BROŃ: 2. np. miecz dw.; bgł. 55, TR 183; opóź. 6; SKUT 402tn; OB +12 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 110/100; WYP 200/200/200 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM MIEDZIANY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 375
ŻYW 2500; SF 2500; ZR 60; SZ 80; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 150 WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–220; 8–220; 9–220; 10–220; AMg 0; [Bariera: 50pkt.]
BROŃ: 1. pięść; bgł. 100, TR 356; opóź. 3; SKUT 725ob; OB +20; SP B; AT 1
BROŃ: 2. np. miecz dw.; bgł. 60, TR 316; opóź. 6; SKUT 715tn; OB +12 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 130/110; WYP 200/200/200 (kł:1/10; tn:1/2)

2 klasa

Golem spiżowy (też srebrny)

Koszty: dobrej jakości, czysto gatunkowo brąz (miedź + 5% domieszki cyny, cynku i ołowiu) wart 120 szt złt [200kg] + 30 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz porcja silnego kwasu warta 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ].
Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia i piec do wytopu brązu [1250 kg] wart 250–1500–5000 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%)) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebna osoba z rzadkim zawodem wytapiacz miedzi (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –2pkt/akt. POZ golema czy nie popsuka całej roboty). Potrzebne też silne wyładowanie elektryczne (typu magiczny lub niemagiczny piorun) podczas każdego podnoszenia POZ golema. Dość dużo pozostaje odpadów brązu.
Czas Tworzenia: 25 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.
Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 18 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM SPIŻOWY

RASA: golem metalowy; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)
WZROST: 140cm +5/POZ; WAGA: 150kg +25kg/POZ
ŻYW 300/POZ; SF 250/POZ; ZR 10 + 5/POZ; SZ 30 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.
(brak) CH brak; PR 15/POZ
ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 125 pkt. WYP 250* (odnosi 1/10 obrażeń) / 250 (odnosi 1/2 obrażeń) / 250
BROŃ: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 120 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.
2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?;
opóźnienie ?sg;
PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 niewrażliwość; nr 7–10 po 30 pkt. + 30/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).
SPECJALNE ZDOLNOŚCI:
✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 50 metrów + 5 metrów/POZ golema.
✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), polimorfie i większość odmian petryfikacji, etc.
✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 75 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje przyspieszenie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zwiększenie SZ golema.
✓ Magiczny ogień – zamiast zadawania obrażeń leczy golema (oczywiście o wartość pozostałą po odjęciu wartości z bazowej bariery odpornościowej).
✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 40 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM SPIŻOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 85
ŻYW 300; SF 250; ZR 15; SZ 35; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 15; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–60; 8–60; 9–60; 10–60; AMg 0; [Bariera: 75pkt.]
BROŃ: 1. pięść; bgł. 55, TR 81; opóź. 3; SKUT 122ob; OB +10; SP B; AT 1
BROŃ: 2. np. miecz dw.; bgł. 51, TR 76; opóź. 6; SKUT 152tn; OB +12; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 120/110; WYP 250/250/250 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM SPIŻOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 235
ŻYW 1500; SF 1250; ZR 35; SZ 55; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 75; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–180; 8–180; 9–180; 10–180; AMg 0; [Bariera: 75pkt.]
BROŃ: 1. pięść; bgł. 75, TR 203; opóź. 3; SKUT 372ob; OB +10; SP B; AT 1
BROŃ: 2. np. miecz dw.; bgł. 55, TR 183; opóź. 6; SKUT 402tn; OB +12 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 135/125; WYP 250/250/250 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM SPIŻOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 425
ŻYW 3000; SF 2500; ZR 60; SZ 80; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 150 WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–330; 8–330; 9–330; 10–330; AMg 0; [Bariera: 75pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 356; opóź. 3; SKUT 745ob; OB +20; SP B; AT 1
BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 60, TR 316; opóź. 6; SKUT 715tn; OB +12 ; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 155/135; WYP 250/250/250 (kt:1/10; tn:1/2)

3 klasa

Golem żelazny

Koszty: dobrej jakości, czysto gatunkowo żelazo warte 150 szt złt [200kg] + 40 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz porcja silnego kwasu warta 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia i piec do wytopu żelaza [2500 kg] wart 500–2500–15 000 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebna osoba z rzadkim zawodem wytapiacz żelaza (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –3pkt/akt. POZ golema czy nie popsuka całej roboty). Potrzebne też silne wyładowanie elektryczne (typu magiczny lub niemagiczny piorun) podczas każdego podnoszenia POZ golema. Dość dużo pozostaje odpadów żelaza.

Czas Tworzenia: 30 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 20 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.



GOLEM ŻELAZNY

RASA: golem metalowy; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 160cm +5/POZ; WAGA: 175kg +25kg/POZ

ŻYW 350/POZ; SF 300/POZ; ZR 10 + 5/POZ; SZ 30 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.

(brak) CH brak; PR 15/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 150 pkt. WYP 300* (odnosi 1/10 obrażeń) / 300 (odnosi 1/2 obrażeń) / 300

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 150 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 niewrażliwość; nr 7–10 po 40 pkt. + 40/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 50 metrów + 5 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), polimorfii i większość odmian petryfikacji, etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 100 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje przyspieszenie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zwiększenie SZ golema.
- ✓ Magiczny ogień – zamiast zadawania obrażeń leczy golema (oczywiście o wartość pozostałą po odjęciu wartości z bazowej bariery odpornościowej).
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 60 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM ŻELAZNY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 95

ŻYW 350; SF 300; ZR 15; SZ 35; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 15; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–80; 8–80; 9–80; 10–80; AMg 0; [Bariera: 100pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 86; opóź. 3; SKUT 150ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 51, TR 81; opóź. 6; SKUT 165tn; OB +12; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 145/135; WYP 300/300/300 (kt:1/10; tn:1/2)

GOLEM ŻELAZNY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 275

ŻYW 1750; SF 1500; ZR 35; SZ 55; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 75; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–240; 8–240; 9–240; 10–240; AMg 0; [Bariera: 100pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 228; opóź. 3; SKUT 450ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 55, TR 208; opóź. 6; SKUT 465tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 160/150; WYP 300/300/300 (kt:1/10; tn:1/2)

GOLEM ŻELAZNY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 500

ŻYW 3500; SF 3000; ZR 60; SZ 80; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 150 WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–440; 8–440; 9–440; 10–440; AMg 0; [Bariera: 100pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 406; opóź. 3; SKUT 900ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 60, TR 366; opóź. 6; SKUT 840tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 180/160; WYP 300/300/300 (kt:1/10; tn:1/2)

4 klasa

Golem stalowy (też platynowy)

Koszty: dobrej jakości, czysto gatunkowo stal (stop żelaza z węglem i innymi pierwiastkami) warta 300 szt złt [200kg] + 75 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz porcja silnego kwasu warta 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia i piec do wytopu stali [12 500 kg] warte 5 000–25 000–150 000 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebna osoba z rzadkim zawodem wytapiacz stali (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –4pkt/akt. POZ golema czy nie popsuka całej roboty). Potrzebne też silne wyładowanie elektryczne (typu magiczny lub niemagiczny piorun) podczas każdego podnoszenia POZ golema. Dość dużo pozostaje odpadów stali.

Czas Tworzenia: 40 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 22 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM STALOWY

RASA: golem metalowe; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 180cm +5/POZ; WAGA: 175kg +25kg/POZ

ŻYW 400/POZ; SF 400/POZ; ZR 10 + 5/POZ; SZ 30 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.

(brak) CH brak; PR 15/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 175 pkt. WYP 350* (odnosi 1/10 obrażeń) / 350 (odnosi 1/2 obrażeń) / 350

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 150 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?;

opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 niewrażliwość; nr 7–10 po 50 pkt. +50/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 50 metrów + 5 metrów/POZ golema.

✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), polimorfie i większość odmian petryfikacji, etc.

✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 125 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.

✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje przyspieszenie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zwiększenie SZ golema.

✓ Magiczny ogień – zamiast zadawania obrażeń leczy golema (oczywiście o wartość pozostałą po odjęciu wartości z bazowej bariery odpornościowej).

✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 80 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM STALOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 100

ŻYW 400; SF 400; ZR 15; SZ 35; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 15; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–100; 8–100; 9–100; 10–100; AMg 0; [Bariera: 125pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 96; opóź. 3; SKUT 175ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 51, TR 91; opóź. 6; SKUT 190tn; OB +12; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 170/160; WYP 350/350/350 (kl:1/10; tn:1/2)

GOLEM STALOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 355

ŻYW 2000; SF 2000; ZR 35; SZ 55; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 75; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–300; 8–300; 9–300; 10–300; AMg 0; [Bariera: 125pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 278; opóź. 3; SKUT 575ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 55, TR 258; opóź. 6; SKUT 590tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 185/175; WYP 350/350/350 (kl:1/10; tn:1/2)

GOLEM STALOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 625

ŻYW 4000; SF 4000; ZR 60; SZ 80; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 150 WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–550; 8–550; 9–550; 10–550; AMg 0; [Bariera: 125pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 506; opóź. 3; SKUT 1150ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 60, TR 466; opóź. 6; SKUT 1090tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 205/185; WYP 350/350/350 (kl:1/10; tn:1/2)

5 klasa

Golem adamandytowy

(też mitrylowo–stalowy [przy czym nigdy udział mitrylu nie może przewyższać więcej niż 10 %, ze względu na jego antymagiczne właściwości])

Koszty: dobrej jakości, czysto gatunkowo adamandyt (metal pochodzący z meteorytów) wart 400 000 szt złt [200kg] + 100 000 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz porcja silnego kwasu warta 100 szt złt [5 litrów] + 20 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia i piec do wytopu stali [12 500 kg] warte 5 000–25 000–150 000 szt złt (zależnie od wykonania o 1 pkt (%)) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema. Dodatkowo potrzebna osoba z rzadkim zawodem wytapiacz stali–specjalista (każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD – 5pkt/akt. POZ golema czy nie popsuka całej roboty). Potrzebne też silne wyładowanie elektryczne (typu magiczny lub niemagiczny piorun) podczas każdego podnoszenia POZ golema. Dość dużo pozostaje odpadów adamandytu.

Czas Tworzenia: 50 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 25 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM ADAMANDYTOWY

RASA: golem metalowe; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 180cm +5/POZ; WAGA: 175kg +25kg/POZ

ŻYW 500/POZ; SF 500/POZ; ZR 10 + 5/POZ; SZ 30 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.

(brak) CH brak; PR 15/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 200 pkt. WYP 400* (odnosi 1/10 obrażeń) / 400 (odnosi 1/2 obrażeń) / 400

BRON: 1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 150 ob, OB +20; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?;

opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 niewrażliwość; nr 7–10 po 50 pkt. +50/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 50 metrów + 5 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), polimorfie i większość odmian petryfikacji, etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 150 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Silna elektryczność (np naturalny lub magiczny piorun) powoduje przyspieszenie golema. Oznacza to do końca następnej rundy dwukrotne zwiększenie SZ golema.
- ✓ Magiczny ogień – zamiast zadawania obrażeń leczy golema (oczywiście o wartość pozostałą po odjęciu wartości z bazowej bariery odpornościowej).
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 100 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM ADAMANDYTOWY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 150

ŻYW 500; SF 500; ZR 15; SZ 35; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 15; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–100; 8–100; 9–100; 10–100; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 55, TR 106; opóz. 3; SKUT 200ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 51, TR 91; opóz. 6; SKUT 190tn; OB +12; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 195/185; WYP 400/400/400 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM ADAMANDYTOWY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 455

ŻYW 2500; SF 2500; ZR 35; SZ 55; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 75; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–300; 8–300; 9–300; 10–300; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 75, TR 328; opóz. 3; SKUT 700ob; OB +10; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 55, TR 308; opóz. 6; SKUT 590tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 210/200; WYP 400/400/400 (kł:1/10; tn:1/2)

GOLEM ADAMANDYTOWY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 725

ŻYW 5000; SF 5000; ZR 60; SZ 80; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 150 WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–550; 8–550; 9–550; 10–550; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BRON: 1. pięść; bgł. 100, TR 606; opóz. 3; SKUT 1400ob; OB +20; SP B; AT 1

BRON: 2. np. miecz dw.; bgł. 60, TR 566; opóz. 6; SKUT 1330tn; OB +12 ; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal.230/210; WYP 400/400/400 (kł:1/10; tn:1/2)

TYP 4

GOLEMY INNE

1 klasa

Pseudogolemy

W rzadkich przypadkach istnieje możliwość zrobienia protezy na wzór golema. W specjalny sposób zamocowana pozwala na stałe połączyć organizm z daną brakującą mu kończyną. W wypadku wstawienia kilku protez postać staje się coraz bardziej nienaturalna (dotyczy to też jej współczynników).

Koszty: dobrej jakości, czysto gatunkowo materiał do produkcji danego golema wart w zależności od budulca i jego wagi. Ilość materiału potrzebna jest taka jak do wyprodukowania całego golema (wybranego typu). Dodatkowo postać, która podejmie się zaryzykować przystawienie takiej kończyny bierze na siebie ryzyko śmierci. Następuje ona w momencie połączenia, jeśli nie wykona ona udanego % rzutu na połowę wartości swego szoku (odporność nr 4).

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia i ewentualne piece potrzebne do wykonania danego rodzaju golema. Waga i wartość ich uzależniona jest od rodzaju golema. Do przytwierdzenia kończyny do ciała potrzebny jest akademik–specjalista (czy praca jego była skuteczna sprawda się % rzutem na połowę jego MD – 1pkt/POZ golema). Dodatkowo jest potrzebna osoba (osoby) z zawodami niezbędnymi do konstrukcji danego golema. Po przytwierdzeniu protezy MG wykonuje za postać która ją ma % rzut na połowę odporności nr 10. Wynik pozytywny oznacza, że zespolenie jest na stałe, zaś nieudany, że po 1k100 dniach nastąpi samoczynne odpadnięcie dołączonej kończyny (i to bez możliwości ponownego przytwierdzenia lub nawet zregenerowania w tym miejscu jej). Odpady poprodukcyjne (zawierające prawie całą postać golema) nie nadają się już do dalszego wykorzystania w produkcji golema. Czas Tworzenia: 10 dni + 10 dni/POZ + 1k10 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 20 pkt (%) + wartość ryzyka charakterystyczna dla golema z którego wykonało się protezę–kończynę. Połączeń między osobą a protezą musi być tyle ile POZ ma golem od którego bierze się kończynę. Przy każdym łączeniu (a więc tyle razy ile POZ miał golem) sprawdza się % rzutem (+10 pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia i uniemożliwia funkcjonowanie protezy, zaś dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje. Z powodu bardzo wysokiego ryzyka z reguły kończyna nie brana jest z golema o POZ wyższym niż 1–szy.

Schemat wykonania pseudogolema: Są cztery fazy robienia pseudogolema: a) wykonanie golema z którego pozyska się kończynę (patrz wymagania tworzenia danego golema), b) pozbycie się 1k10 cm warstwy ciała z końca kikuta danej postaci (najlepiej by to robił kat–specjalista lub chirurg), c) odłączenie odpowiedniej kończyny golema przez tego kto go zrobił, d) połączenie części golema z końcem kikuta (pomaga akademik–specjalista).

PSEUDOGOLEM

RASA: golemi inne; CHAR: osoby

WZROST: osoby; WAGA: specjal. (zależnie od osoby i kończyny golema)

ŻYW specjal. (tnz osoby –1/10 część +1/10 część golema);

SF specjal. (tnz osoby –1/10 część +1/10 część golema);

ZR specjal. (tnz osoby –1/10 część +1/10 część golema);

SZ specjal. (tnz osoby –1/10 część +1/10 część golema);

INT osoby (kończyna zachowuje 1/10 INT tego kto ją stworzył);

MD osoby (kończyna zachowuje 50 pkt);

UM osoby (postać traci 1/2 część swych UM, jeżeli prawa ręka będzie częścią golema [nie może nią rzucać czarów]; w przypadku czarodziei, bardów i czarnych rycerzy dotyczy też lewej; jeżeli obydwie ręce pochodzą od golema, tedy postać nie może rzucać czarów [jej UM równe są 0]; ograniczenia UM dotyczą też późniejszych przyrostów)

CH osoby;

PR specjal. (tzn osoby –1/10 część +1/10 część golema)

WI osoby

ZW osoby

ZBROJE: osoby [kończyna zachowuje 1/2 parametrów golema z jakiego pochodziła];

BRON: osoby [dodatkowo kończyna zachowuje bgł i skuteczność podstawową golema od którego pochodzi (ale nie SF)];

PREMIE DO ODPORNOŚCI: osoby (po zmodyfikowaniu), w wypadku działających tylko na kończynę rozpatrujemy względem połowy wartości odporności golema.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do czaru maga o tej samej nazwie. Działa w promieniu dwukrotnie mniejszym niż u odpowiedniego golema.
 - ✓ Kończyna zachowuje niewrażliwość na czynniki, na które niewrażliwy jest golem.
 - ✓ Kończyna zachowuje bazową barierę odpornościową – identyczną jak w przypadku golema.
 - ✓ Kończyna zachowuje zdolności które posiada dany golem.
 - ✓ Zwiększona odporność – osoba otrzymuje możliwość wykonania dodatkowego rzutu obronnego jeśli pierwszy był nieudany na każdy czynnik działający na odporność na którą niewrażliwy jest golem.
 - ✓ Kończyny są w stanie kierować ciałem jeśli osoba umrze lub straci świadomość. Nie dotyczy to jednak snu i paraliżu. Działaniem postaci w takiej sytuacji kieruje MG, z tym, że postać nie może używać magii, mowy i większość zdolności (w tym wszystkich profesjonalnych i zawodowych).
 - ✓ Osoba z protezą golema starzeje się o 10% wolniej niż normalnie. Za każdą dodatkową protezę dodatkowo podwaja się ta wartość.
- Uwaga: Maksymalnie pod postacią protezy może być dowolna ręka lub noga. Ogon jako fragment tułowia nie może być zastąpiony. Postać humanoidalna, która ma obydwie dolne kończyny (nogi) pod postacią golemowych protez automatycznie jest też bezpłodna (tzn pozbawiona organów rozrodczych).

2 klasa

golemy mieszane: Golem szklany

Koszty: najlepszego gatunku szkło (może być pokruszone) warte 1000 szt złt [100kg] + 200 szt złt/POZ [20 kg/POZ], oraz czyste płynne srebro warte 100 szt złt [1 litr] + 50 szt złt/POZ [0,5 litra/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do rzeźbienia w szkłe, czyli diamenty [5 kg] warte bardzo dużo – zależnie od wyglądu i od kogo. Dodatkowo potrzebny wytopiacz szkła (zawód bardzo rzadko spotykany – każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema musi wykonać on udany % rzut na MD –5pkt/akt. POZ golema czy nie popsuł całej roboty).

Czas Tworzenia: 30 dni + 5 dni/POZ + 1k100 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 25 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

GOLEM SZKLANY

RASA: golem częściowo organiczne; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 180cm +5/POZ; WAGA: 100kg + 20kg/POZ

ŻYW 150/POZ; SF 200/POZ; ZR 5 + 5/POZ; SZ 50 + 5/POZ; INT specj. (1/10 tworzącego go); MD specj. (50 pkt); UM specjal.

(brak) CH brak; PR 30/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 250 pkt. WYP 500* (odnosi 1/10 obrażeń) / 500 (odnosi 1/10 obrażeń) / 250 (odnosi 2 x więcej obrażeń [te które są ponad wyparowania])

BRON:1. pięść: biegłość 50pkt + 5/POZ; SKUT 150 ob, OB +30; opóźnienie 3sg.

2. każda inna broń: biegłość 1k50pkt. (jednakowa dla wszystkich rodzajów broni), +25 pkt., +1pkt./POZ; SKUT ?, OB ?; opóźnienie ?sg;

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 50 pkt. + 50/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 50 metrów + 5 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i niektóre wyziewy), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 250 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Wrażliwość na wstrząsy – od każdego przewrócenia się otrzymuje on 1k100 obrażeń. Od upadku z wysokości na kamienne (lub podobnie twarde) podłoże otrzymuje on 10 razy więcej obrażeń niż normalna istota (czyli 1k100*10/na każde 2 metry spadania z powyżej 2).
- ✓ Super przezroczystość – w czystej wodzie jest on niedostrzeżony. Także, gdy się nie porusza jest bardzo słabo widoczny. Istoty patrzące na niego traktujemy, jakby działał na nie względem golema czar Pominięcia. Oczywiście nie dotyczy to postaci, na oczach których on znieruchomiał.
- ✓ Refleksy świetlne – w promieniach słońca lub silnego światła magicznego (np min 2 źródła światła na nim pochodzące z czaru Światło) jest w stanie tak zakrzywiać promienie świetlne, że oślepią one wybrane najbliższe ofiary (maksymalnie 1 postać/2 POZ golema). Oznacza to dla nich minimum utrudnień analogiczne do walki w trudnych warunkach, zaś jeśli nie wykonają udanego % rzutu na iluzję są oślepione na 1k10 rund.
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 50 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM SZKLANY "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDOśw. 110

ŻYW 150; SF 200; ZR 10; SZ 55; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 30; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–100; 8–100; 9: niewrażliwość; 10–100; AMg 0; [Bariera: 250pkt.]

BRON: 1. pięść: bgł. 55, TR 76; opóź. 3; SKUT 125ob; OB +15; SP B; AT 1

BRON: 2. np. espadon; bgł. 51, TR 71; opóź. 7; SKUT 150tn; OB +11; SP B; AT (1)

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 245/230; WYP 500/500/250 (kt:1/10; tn:1/10; ob:x2)

GOLEM SZKLANY "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 175
ŻYW 750; SF 1000; ZR 30; SZ 75; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 150; WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–300; 8–300; 9: niewrażliwość; 10–300; AMg 0; [Bariera: 250pkt.]
BROŃ: 1. pięść; bgł. 75, TR 178; opóz. 3; SKUT 325ob; OB +15; SP B; AT 1
BROŃ: 2. np. espadon; bgł. 55, TR 158; opóz. 7; SKUT 350tn; OB +11; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 265/250; WYP 500/500/250 (kł:1/10; tn:1/10; ob:x2)

GOLEM SZKLANY "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 355
ŻYW 1500; SF 2000; ZR 55; SZ 100; INT sp.; MD 50; UM –; CH –; PR 300 WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–550; 8–550; 9: niewrażliwość; 10–550; AMg 0; [Bariera: 250pkt.]
BROŃ: 1. pięść; bgł. 100, TR 305; opóz. 3; SKUT 650ob; OB +30; SP B; AT 1
BROŃ: 2. np. espadon; bgł. 60, TR 265; opóz. 7; SKUT 600tn; OB +11; SP B; AT (1)
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 285/255; WYP 500/500/250 (kł:1/10; tn:1/10; ob:x2)

3 klasa

golemy miękkie

Wiedza o tej klasie pozwala wytwarzać golem z o 2% mniejszym ryzykiem niewyjęcia, z tym, że wytworzony golem będzie miał o połowę mniejszą swą ŻYW i SF niż wypada ze schematu tworzenia.

4 klasa

golemy utwardzone

Wiedza o tej klasie pozwala wytwarzać golem z o 2% większym ryzykiem niewyjęcia, z tym, że wytworzony golem będzie miał o połowę większą swą ŻYW i SF niż wypada ze schematu tworzenia.

5 klasa

obce: Gwazdra (z innych sfer egzystencji – np inteligentne astralne [gwazdra])

Koszty: biały astralny kryształ (spotykany tylko w inny minerał o podobnej budowie) wart 1000 szt złt [100kg] + 500 szt złt/POZ [50 kg/POZ], oraz czyste płynne srebro warte 50 szt złt [5 litrów] + 10 szt złt/POZ [1 litr/POZ].

Specjalne narzędzia i uwagi: narzędzia do obróbki twardego kamienia lub szkła [5 kg] warte 1000–5000–12 500 szt złt (zależnie od rodzaju o 1 pkt (%) zwiększają lub zmniejszają ryzyko popełnienia błędu przy tworzeniu golema). Dodatkowo potrzebny rzeźbiarz i wytapiacz szkła (– każdorazowo przy podnoszeniu POZ golema muszą oni wykonać udane % rzuty na MD –5pkt/akt. POZ golema czy nie popsuli całej roboty). Potrzebny jest też duży piec do wytopu szkła.

Czas Tworzenia: 30 dni + 10 dni/POZ + 1k50 dni.

Ryzyko tworzenia: Bazowe ryzyko popełnienia błędu równe jest 5 pkt (%). Co POZ sprawdza się % rzutem (+1/pkt za każdy POZ powyżej 1) czy tworząca golema postać nie popełniła błędu. Pierwsza pomyłka oznacza, że golemolog traci na stałe 1/10 część swej naturalnej INT. Zatrzymuje to dalszy proces tworzenia, a dotychczasowa postać golema do niczego się już nie przydaje.

Wygląd: Golem astralny – gwazdra przypomina pięciopromienną gwiazdę, chodzącą w pionie na dwóch dolnych ramionach. Jej ciało wygląda jak wykonane z mlecznego kwarcu, jednak jest dość elastyczne. W walce potrafi ona "ciąć" ostrymi krawędziami ramion.

GOLEM ASTRALNY – GWAZDRA

RASA: golemi inne; CHAR: specjal. (zbliżony do ewidentnie neutr.neutr.)

WZROST: 100cm +5/POZ; WAGA: 100kg +50kg/POZ

ŻYW 50/POZ; SF 100/POZ; ZR 100 + 5/POZ (manipulacyjna 1/2); SZ 80 + 5/POZ; INT specj. (1/2 tworzącego go); MD specj.

(100 pkt); UM specjal. (brak) CH brak; PR 50/POZ

ZBROJE: własna powłoka i miąższość OB 225 pkt. WYP 250* (odnosi 1/2 obrażeń) / 400 (odnosi 1/2 obrażeń) / 150

BROŃ: promień–kończyna: biegłość 100pkt + 5/POZ; SKUT 200 tn, OB +30; opóźnienie 5sg. W 1 rundzie może atakować prawym i lewym promieniem–kończyną.

PREMIE DO ODPORNOŚCI: nr 1–6 i 9 niewrażliwość; nr 7–8 i 10 po 25 pkt. + 25/POZ (ale działają tylko niektóre efekty).

SPECJALNE ZDOLNOŚCI:

- ✓ Kontrola otoczenia – analogicznie do analogicznego czaru maga. Działa w promieniu 100 metrów + 10 metrów/POZ golema.
- ✓ Niewrażliwość na zimno (też magiczne), nieparzące ciepło, gazy (i większość wyziewów), magnetyzm (nie dotyczy elektryczności), etc.
- ✓ Bazowa bariera odpornościowa – od czynników wpływających na odporność odnosi tylko te obrażenia, które przekroczyły wartość 150 pkt – rozpatrujemy analogicznie jak wyparowania.
- ✓ Wrażliwość na wstrząsy – od przewrócenia się odnosi 1k10 obrażeń. Od upadku z wysokości na kamienne (lub podobnie twarde) podłoże otrzymuje 2 razy więcej obrażeń niż normalna istota (czyli 1k100 x2/na każde 2 metry spadania z powyżej 2).
- ✓ Refleksy świetlne – w promieniach słońca lub silnego światła magicznego (np min 2 źródła światła na nim pochodzące z czaru Światło) jest w stanie tak zakrzywiać promienie świetlne, że oślepiają one wybrane najbliższe ofiary (maksymalnie 1 postać/2 POZ golema). Oznacza to dla nich minimum utrudnień analogiczne do walki w trudnych warunkach, zaś jeśli nie wykonają udanego % rzutu na iluzję są oślepione na 1k10 rund.
- ✓ Broń o akt. wytrzymałości mniejszej od 30 pkt nie jest w stanie zadać obrażeń.

GOLEM ASTRALNY – GWAZDRA "Niski"; POZ 1; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 95

ŻYW 50; SF 100; ZR 105; SZ 85; INT sp.; MD 100; UM –; CH –; PR 50; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–50; 8–50; 9: niewrażliwość; 10–50; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BROŃ: promień–kończyna; bgł. 105, TR 125; opóz. 5; SKUT 225tn; OB +60; SP B; AT 2

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 340/280; WYP 250/400/150 (kł:1/2; tn:1/2)

GOLEM ASTRALNY – GWAZDRA "Średni"; POZ 5; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 215

ŻYW 750; SF 1000; ZR 125; SZ 105; INT sp.; MD 100; UM –; CH –; PR 250; WI –; ZW –;

ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–150; 8–150; 9: niewrażliwość; 10–150; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]

BROŃ: promień–kończyna; bgł. 125, TR 237; opóz. 5; SKUT 450tn; OB +60; SP B; AT 2

ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal. 360/300; WYP 250/400/150 (kt:1/2; tn:1/2)

GOLEM ASTRALNY – GWAZDRA "Duży"; POZ 10; CHAR (ewidentnie) neutr.neutr.; SKARB brak; PDośw. 555
ŻYW 1500; SF 2000; ZR 150; SZ 130; INT sp.; MD 100; UM –; CH –; PR 500 WI –; ZW –;
ODPORNOŚCI: nr 1–6: niewrażliwy; 7–275; 8–275; 9: niewrażliwość; 10–275; AMg 0; [Bariera: 150pkt.]
BRON: promień–kończyna; bgł. 150, TR 365; opóz. 5; SKUT 800tn; OB +90; SP B; AT 2
ZBROJA: własna powłoka i miąższość; OGR. – , – ; OB. bl./dal.415/325; WYP 250/400/150 (kt:1/2; tn:1/2)

RYSUNKI

ANTAR - JM

ANTYLOPA OPASIK – <http://browse.deviantart.com/art/antelope-148700161>

ARAN –

ARANOID - Eva Widermann

BAWÓŁ OPAS – JM

CZERWIAK PUSTYNNY -

CZŁOWIEK - JM

DENDROID - <http://shininmysticice.deviantart.com/art/Dendroid-216322314>

DZIK LEŚNY - <http://frostberries.deviantart.com/art/Gullinbursti-321637124>

DZIK WIELKI - <http://schytelizard94.deviantart.com/art/cruel-pig-123907256>

ELF – JM

GARGOLIA - <http://kamuswlf.deviantart.com/art/Gargoyle-146394669>

GIGANT SKALNY – JM

GIGANT WZGÓRZOWY – JM

GNOL - <http://butterfrog.deviantart.com/art/Gnoll-osirion-104738245>

GNOM – JM

GOBLIN GÓRSKI – JM

GOBLIN NIZINNY – JM

GRYFON BIAŁY - JM

GRYFON CZARNY - JM

GUNTAR - <http://www.deviantart.com/art/And-last-but-not-least-114416086>

HARPIA TYPOWA -JM

HOBBIT –JM

HYDRA BŁOTNA - <http://bullittblank.deviantart.com/art/Hydra-12670425>

JEDNOROŻEC KSIĄŻĘCY – TAN – JM

JEDNOROŻEC LEŚNY -TAI – JM

JELEŃ YRAN - <http://apeldille.deviantart.com/art/A-Deer-116011584>

KARAN –

KLESH - Ghasta

KOBRA PANCERNA –SARGON - <http://iririv.deviantart.com/art/Savageish-reptile-units-100370654>

KOŃ BOJOWY – JM

KOŃ DEMONICZNY - <http://samtodhunter.deviantart.com/art/War-290541231>

KOŃ JUCZNY – JM

KOŃ LEŚNY - JM

KOŃ PALADYŃSKI - <http://www.deviantart.com/art/horse-in-ink-90919086>

KOŚCIEJKA - JM

KRASNOLUD – JM

LEW - <http://dokuro.deviantart.com/art/Lion-1-11346620>

ŁAPS WODNY -

MALLAUK – JM

MEGAGARGOILA - <http://andres55.deviantart.com/art/darksiders-edited-with-paint-244924744>

MINOTAUR TYPOWY -

NIEDŹWIEDŹ BIAŁY - <http://oron28.deviantart.com/art/Polar-Bear-11652206>

NIEDŹWIEDŹ GÓRSKI - <http://www.deviantart.com/art/Fuzzy-wuzzy-Bear-287179120>

NIEDŹWIEDŹ JASKINIOWY - <http://gollz365.deviantart.com/art/American-Black-Bear-281650544>

NIEDŹWIEDŹ LEŚNY - <http://mycoffeeblack.deviantart.com/art/Bear-184731049>

NIEDŹWIEDŹ SKALNY - <http://gothic180.deviantart.com/art/Bear-127840826>

OGR – JM

OGRYLION - JM

OLBRZYM - JM

ORKI TYPOWE – JM

ORKON - JM

PANTERA CZARNA - <http://bub-y-rick.deviantart.com/art/panther-47619207>

PEGAZ – JM

PÓŁELF – JM

PÓŁOLBRZYM – JM

PÓŁORK – JM

PRAKOBRA KRÓLEWSKA GARAŃ-GAŃ - <http://lightbeamz.deviantart.com/art/cobra-110607106>

PRAKOBRA WĄŻ SETA - <http://www.deviantart.com/art/Cobra-71039339>

PRASZCZUR - <http://willemsvdmerwe.deviantart.com/art/Deinogalerix-the-Gargantuan-Gymnure-of-Gargano-372394697>

PRAŻMIJA - <http://stepherz-firefox.deviantart.com/art/Eyelash-Viper-132509235>

PYTON TYGRYSI - <http://browse.deviantart.com/art/Python-267168224>

REPTILION – JM

SHARAN BIAŁY – JM

SHARAN CZARNY – JM

SKOLOPENDRA OLBRZYMIA - MORDIMER

SMOK BŁOTNY - JM

SZCZUR OLBRZYM - <http://sirmichaelofescrinn.deviantart.com/art/Giant-Rat-366252330>

SZKLARA - <http://verreaux.deviantart.com/art/Wendigo-20018493>

TROLL GÓRSKI – JM

TROLL NIZINNY - JM

TRYTON BŁĘKITNY - <http://delqc.deviantart.com/art/Lizardman-warrior-211851527>

TRYTON CZARNY - <http://rafaraven.deviantart.com/art/lizardman-44819557>

TYGRYS - <http://nobodysghost.deviantart.com/art/Tiger-19894542>

TYGRYS SZABŁOŻĘBNY - <http://synnabar.deviantart.com/art/Sabertooth-Bristle-261525808>

URUK HAI – JM

URUK-TAN – JM

WARG – JM

WARG GÓRSKI - <http://tigzz.deviantart.com/art/Warg-Patrol-38047354>

WASIHAN – Luke Mancini

WEJHUR -

WĘŻOWIDŁO LEŚNE - <http://browse.deviantart.com/art/Duck-billed-monitor-lizard-308798885>

WILK LEŚNY - <http://goldenwolf.deviantart.com/art/Canis-dirus-Canis-lupus-3837528>

WIWERN PUSTYNNY -

ŻMIJA OLBRZYMIA – JM

MARTWIAKI

ZOMBIE - JM

UTOPIEC - JM

SZKIELET - JM

NAGROBIEC - JM

MUMIA - <http://dozer32.deviantart.com/art/Mummy-26243370>

STRZYGA - <http://browse.deviantart.com/art/The-Witcher-Striga-n-Renfri-126136630>

UPIÓR - <http://wynahiros.deviantart.com/art/LOTR-COTR-Black-Victory-II-13941250>

DUCH - JM

WAMPIR - JM

KOŚCIEJ – JM

LIKANTROPY

Wilkołak – Jarosław Musiał

Dzikołak – <http://www.deviantart.com/art/baboyramo-or-wildboar-41911292>

Szczurołak – <http://www.deviantart.com/art/Moonstone-redesign-Ratmen-203553318>

Kotołak – <http://solitarium.deviantart.com/art/tigerman-29923086>

Niedźwiedziolak - <http://www.deviantart.com/art/Beorn-113763455>

Wielkie smoki, wszystkie – Jarosław Musiał

Golem paierowy - <http://tychondriax.deviantart.com/art/Pages-Golem-35185978>

Golem gliniany - <http://www.deviantart.com/art/Golem-187397447>

Golem żelazny - <http://dleoblack.deviantart.com/art/Iron-Golem-352239810>

Golem diamentowy - <http://defected-angel.deviantart.com/art/Castlevania-GOLEM-1852649>