

# TARTALOMJEGYZÉK

|                                      |          |
|--------------------------------------|----------|
| <b>LEGYENEK HÁT SZÖRNYEK!</b> .....  | <b>3</b> |
| Mi van ebben a könyvben? .....       | 3        |
| Hogyan használd ezt a könyvet .....  | 3        |
| A szörnyek anatómiája .....          | 3        |
| Ellenfél fókuszok .....              | 3        |
| Ellenfelek felerősítése.....         | 3        |
| Szörnyek, a történet központjai..... | 3        |
| <b>A SZÖRNYEK</b> .....              | <b>4</b> |
| Ahool .....                          | 4        |
| Amarok .....                         | 6        |
| Ammit .....                          | 8        |
| Árnyéklény .....                     | 10       |
| Avánk .....                          | 12       |
| Bakwanee.....                        | 14       |
| Baziliszkusz.....                    | 16       |
| Bestia .....                         | 18       |
| Bouda.....                           | 20       |
| Briliáns .....                       | 22       |
| Csatalidérc .....                    | 24       |
| Démonok.....                         | 26       |
| Dzsinn .....                         | 34       |
| Éjszakai rettenet .....              | 36       |
| Eldritch korona .....                | 38       |
| Elementálok.....                     | 40       |
| Élő baba .....                       | 44       |
| Enchinemon .....                     | 46       |
| Fomorián.....                        | 48       |
| Gátorfatty.....                      | 50       |
| Ghoul .....                          | 52       |
| Griff.....                           | 54       |
| Groi .....                           | 56       |
| Halállovag.....                      | 58       |
| Húsevő növények .....                | 60       |
| Jeti .....                           | 62       |
| Kardfogú véreb.....                  | 64       |
| Kaszás.....                          | 66       |
| Kiméra .....                         | 68       |
| Kráterparazita.....                  | 70       |
| Lélekrabló .....                     | 72       |
| Likantrópok.....                     | 74       |
| Mennydörgő.....                      | 78       |
| Mennyei harcos.....                  | 80       |
| Minotaurusz.....                     | 82       |
| Molyember.....                       | 84       |
| Morlock .....                        | 86       |
| Nimfa .....                          | 88       |
| Nyál/nyákszörny .....                | 90       |
| Ormányos gyík.....                   | 94       |
| Patkánykirály .....                  | 96       |
| Penanggalan.....                     | 98       |
| Sellőnép.....                        | 100      |
| Tengeri féreg.....                   | 102      |
| Tengeri ördög.....                   | 104      |
| Troll .....                          | 106      |
| Tűzogre .....                        | 108      |
| Vájárféreg.....                      | 110      |
| Vámpírok .....                       | 112      |
| Vándorfa.....                        | 116      |
| Vasszűz.....                         | 118      |
| Vékonyember.....                     | 120      |
| Vízköpő.....                         | 122      |
| Zenadrim .....                       | 124      |

|                                               |            |
|-----------------------------------------------|------------|
| <b>ÁLLATOK FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN.....</b>  | <b>127</b> |
| <b>Állatok</b> .....                          | <b>127</b> |
| Bö lény .....                                 | 127        |
| Cápa .....                                    | 127        |
| Denevér.....                                  | 128        |
| Farkas .....                                  | 128        |
| Holló .....                                   | 128        |
| Kígyó .....                                   | 128        |
| Krokodil .....                                | 129        |
| Kutya .....                                   | 129        |
| Ló.....                                       | 130        |
| Macska.....                                   | 130        |
| Medve.....                                    | 130        |
| Menyét.....                                   | 131        |
| Óriás tintahal .....                          | 131        |
| Patkány.....                                  | 131        |
| Sas .....                                     | 131        |
| Sólyom.....                                   | 132        |
| Tigris.....                                   | 132        |
| Vadkan .....                                  | 132        |
| <b>SZÖRNYEK MEGVÁLTOZTATÁSA.....</b>          | <b>133</b> |
| <b>Különleges jellemzők.....</b>              | <b>133</b> |
| Agilis .....                                  | 133        |
| Agyaras.....                                  | 133        |
| Apró.....                                     | 133        |
| Árnyék.....                                   | 133        |
| Átütő.....                                    | 133        |
| Berzerker.....                                | 133        |
| Dimenzióváltás .....                          | 134        |
| Éjjellátás .....                              | 134        |
| Eldritch.....                                 | 134        |
| Elemi ellenállás.....                         | 134        |
| Elvadult .....                                | 134        |
| Fae .....                                     | 134        |
| Falka.....                                    | 134        |
| Fantom.....                                   | 134        |
| Fantomtámadás .....                           | 134        |
| Fényérzékeny .....                            | 134        |
| Gyors.....                                    | 134        |
| Hatalmas.....                                 | 134        |
| Karmos.....                                   | 134        |
| Kételtű .....                                 | 134        |
| Mágikus ellenállás .....                      | 134        |
| Mechanikus.....                               | 135        |
| Nagy .....                                    | 135        |
| óriás méretű .....                            | 135        |
| Páncélozott .....                             | 135        |
| Regeneráció .....                             | 135        |
| Rejtőzés.....                                 | 135        |
| Sebezhetőség .....                            | 135        |
| Sokfejű.....                                  | 135        |
| Szárnyas .....                                | 135        |
| Szent.....                                    | 135        |
| Szentségtelen.....                            | 135        |
| Űrbéli .....                                  | 135        |
| Vájás.....                                    | 135        |
| Vízi .....                                    | 135        |
| <b>Sablonok.....</b>                          | <b>136</b> |
| <b>Kölcsönvett különleges jellemzők.....</b>  | <b>136</b> |
| <b>Fókuszok és talentumok hozzáadása.....</b> | <b>136</b> |
| <b>Varázstárgyak és fegyverek.....</b>        | <b>138</b> |
| <b>Más néven .....</b>                        | <b>138</b> |
| <b>INDEX.....</b>                             | <b>139</b> |

# LEGYENEK HÁT SZÖRNYEK!

**L**égy üdvözlő a *Fantasy AGE* Bestiáriumában! Ez a könyv bestiák, démonok, szörnyek és elveszett lelkek gyűjteménye, ami segíthet titeket a *Fantasy AGE* kampányaitokban. Az alacsony szintű karaktereket zaklató kisebb lényektől és állatoktól a legerősebb hősöket is fenyegetni képes hatalmas és borzalmas szörnyekig megtalálható itt minden; a fantasztikum vagy mitológia ihlette lények mellett néhány igazán eredeti, a *Fantasy AGE*-re jellemző teremtmény is.

## MI VAN EBBEN A KÖNYVBEN?

A *Fantasy AGE* Bestiáriuma négy részből áll. Az első rész ez a bevezető, amely bemutatja a könyvet és tartalmát. A következő a könyv legfontosabb része, ami a *Fantasy AGE*-hez felhasználható, többtucatnyi ellenfél leírását és értékeit taglalja. Ezt követi a közönséges állatokról és vadállatokról szóló rész, rövid áttekintéssel az olyanokról, mint a kutyák, lovak és medvék. Végül jön az ellenfelek testre szabásáról szóló rész, amely különleges jellemzőket és tanácsokat tartalmaz a *Fantasy AGE*-ben bemutatott lények szükség szerinti módosításához, szintekhez igazításához és megváltoztatásához.

## HOGYAN HASZNÁLD EZT A KÖNYVET

A könyvben található lények főként az ellenség szerepét töltik be. A JK hősök gyakran azon kapják magukat, hogy egy kampány során számos ellenséges lényel találkoznak, és az itt felsoroltak változatos és testre szabható kihívás gyűjteményként szolgálhatnak számukra. Használatuk elősegítése érdekében minden leírás tartalmaz lényleírást, játéktechnikai adatokat, többféle kalandötletet, az ellenfelek által felvehető, jelentős változtatásokat – valamint egy NJK által írt idézetet vagy novellarészletet, amely bemutatja, a világ hogy láthatja az adott lényt, miként viselkedhetnek a kampányban, vagy a karakterek hogyan kerülhetnek kapcsolatba vele.

## A SZÖRNYEK ANATÓMIÁJA

A következő oldalak rengeteg szörnyet, demont és egyéb fenyegetést rejtenek, amelyeket felhasználhattok a *Fantasy AGE* kampányokban. Ezek az alacsonyabb szintű kalandokhoz alkalmas, kisebb fenyegetésektől a legendás gonosztervőkig terjednek, amelyek a kampányotok csúcspontjai lehetnek. Minden bejegyzés tartalmazza a következőket:

- Az ellenfél neve.
- Egy rövid történet, amely bemutatja az ellenfél kapcsolatát a világgal, az általa idézett, általános hangulattal.
- Az ellenfél leírása, történelme, viselkedése és háttere.
- A különböző változatokat, amelyek általánosan előfordulhatnak vagy érdemes szót ejteni róluk.
- Az ellenfél játéktechnikai adatait (úgy is mint értékek és táblázatok), amelybe beletartoznak a tulajdonságai, fókuszai, harcértékei, különleges jellemzői és a kihívásszintje.
- Az ellenfélre épülő, többféle kalandötlet.

## ELLENFÉL FÓKUSZOK

Az ellenfelek többnyire ugyanazokat a fókuszokat használják, amelyeket a *Fantasy AGE Alapkönyv* 2. fejezetében, a **Karakteropciók** alatt olvashatsz. Ezeken felül van még néhány, bizonyos lények természetes támadásainak leképezésére. Játékos Karakterek nem vehetik fel őket, hacsak a fajuk nem indokolja. Ezek a fókuszok:

**PRECIZITÁS:** Harapás **HARCKÉSZSÉG:** Karmok, Rúgás, Vérontás

## ELLENFELEK FELERŐSÍTÉSE

Akárcsak az *Fantasy AGE Alapkönyv* **Ellenfelek** fejezetében, az ellenfelek adatai itt is az átlagos kihívásszintnek megfelelőek, de ezeket kedvedre változtathatod. A fegyverek és páncélzat módosításával a legtöbb ellenfélnél új taktikai kihívások jöhetnek létre. Ha szeretnél még erősebb ellenfelet (például egy fontos NJK-t), módosíthatod az értékeket is. Ezek tetszés szerint is változtathatók, de néhány alapvető irányelvvel nagyobb kihívást jelentő ellenfelek hozhatók létre.

### ELIT

Az átlagnál kicsit erősebb ellenfelet hozz létre, adj 1-et bármely három tulajdonságához. Írj fel neki két fókuszot és növeld meg az Életerejét 5-tel. Ezenfelül adhatsz neki egy Kezdő talentumot vagy növelheted az egyik meglévőt a következő szintjére.

### HEROIKUS

Kemény ellenfélnél adj 2-t bármely két tulajdonságához, és 1-et másik háromhoz. Írj fel neki négy fókuszot és növeld az Életerejét 15-tel. Továbbá adj két Kezdő talentumot vagy növeld a már meglévő talentumainak szintjét.

### EPIKUS

Rendkívül erős, félelmetes ellenfélnél adj 3-at egy tulajdonságához, 2-t két másikhoz, és 1-et három másikhoz. Írj fel neki öt fókuszot és növeld az Életerejét 20-al. Ezenfelül emeld meg a Páncél Értékét 3-mal. Továbbá írd fel neki három új talentumot vagy növeld ennyivel a meglévők szintjét.

## SZÖRNYEK, A TÖRTÉNET KÖZPONTJAI

Ez a könyv háttéranyagként is szolgálhat. Nem kell minden, a könyvben leírt ellenfélnél közvetlen összetűzésbe kerülniük a JK-kal, hogy hasznosak legyenek a játékokban. Például a vájárféreg megtámadhatja a JK-k által őrzött karavánt, vagy láthatják, ahogy lecsap egy nagyobb lényre a távolban, jelezvén nekik, hogy az az irány talán veszélyesebb, mint hitték. Egy démon természetesen harcolhat a JK-kel, de amelyik értelmes és megfontolt, lehet hogy csak információkat akar cserélni. Ne feledd, nem kell az összes találkozásnak harccal végződnie, még azoknak sem, amelyekben csakis szörnyek vesznek részt.

De most már minden további késedelem nélkül következzen a szörnyek!



A halállovagok nagy hatalmú, élőholt harcosok, sötét erők bajnokai, akik élőhalottakat és más gonosz erőket vezetnek brutális és borzalmas hódító hadjárataikban. Rettenetes erőtlől átjárt, csontvázszerű alakjukat teljes lemezpáncél fedi. A csatatéren a puszta jelenlétük menekülésre készíti a katonákat, és már az is bátorságra vall, ha valaki pengét emel rájuk.

A halállovagok három különböző módon szülehetnek. Néhányukat gonosz istenek vagy démonhercegek választják ki, általában haláluk pillanatában, a csatatéren. Életükben hűséges szolgák voltak, és ebben a halál sem akadályozhatja meg őket. Más halállovagok sötét tetteket megkövetelő rituálékkal alakulnak át. A szertartások részletei változhatnak, de azoknak, akik efféle, kétes halhatatlanságra vágnak, mindenképpen ártatlanok százait kell lemészárolniuk a folyamat során. Végül pedig ott vannak azok, akik egy átok hatására válnak halállovaggá. Gyakran olyan hősök ők, akik elárulják egykori hitüket, például esküszegő templomosok

vagy rokongyilkosok. Az ilyen halállovagok ugyan megváltanák magukat, ám ezzel csak kevesen próbálkoznak. Legtöbbjüket elcsábítja újonnan nyert hatalmuk és a félelem, amit immár fegyverként használhatnak.

A halállovagok sokkal nagyobb veszélyt jelentenek, mint az egyszerű, tudattalan élőhalottak. Minden tudásukat és emléküket megőrzik, és ez ravasz ellenfelekké teszi őket. Mivel halandóként a legtöbb halállovag valamilyen katona volt, taktikai ismereteikkel könnyen túljárhatnak ellenfeleik eszén. Idővel olyan élőhalottakból gyűjtenek kíséretet maguk mellé, akik egykor kipróbált harcosok voltak. Ezek az élőholt katonák sokkal keményebb ellenfelek, mint az átlagos zombik, és testőrökként vagy csapásmérő egységként szolgálják vezérüket. A kísérek mérete tucattól több százig terjedhet. Néhány halállovag olyan hatalmassá válik, hogy tisztként más halállovagok is szolgálják őket. A halállovagok egyes csoportjai a lovagi hagyományokból csúfot űzve saját rendeket alapítanak.

## A GONOSZ RENDJEI

A halállovagok mögött általában valamilyen sötét hatalom áll, amely a pártfogójukként működik – te pedig felhasználhatod ezeket a gonosz isteneket és démonhercegeket, hogy a kampányodhoz igazítsd a hozzájuk tartozó halállovagot. Elképzelhető például, hogy a tűz istenének szolgálatában álló halállovag testét állandóan lángok veszik körül, és ennek hatása megegyezik a Lángoló Pajzs varázslatával. A halál istenének bajnoka pedig rendelkezhet egy speciális, 2 BP-s bravúrral, ami lehetővé teszi, hogy elszívja az ellenség életerejének egy részét (1D6 sebzéssel, és ezzel gyógyítva a sebesült halállovagon).

Néhány halállovag a lovas harcmódort részesíti előnyben. Ez csak speciálisan tenyésztett csatalovakkal lehetséges, mivel a legtöbb ló még csak a közelébe sem engedne egy effajta élőhalott rémséget. Éppen ezért általában élőholt hátasokat használnak. Ezek kicsit lassabbak, mint halandó társaik, cserébe egyáltalán nem okoz nekik gondot, hogy egy halállovag üli meg őket. Egy ilyen hátas létrehozásához válassz egy megfelelő állatot, majd egyharmaddal csökkentsd a Gyorsaságát. Ezután add hozzá a alábbi két különleges jellemzőt.

---

**HALÁLOS SZÍVÓSSÁG:** Az élőholt hátas páncél nélkül is rendelkezik 4-es PÉ-vel, emellett nem kell levegőt vennie, aludnia, pihennie, valamint ennie és innia sem.

---

**ESZTELEN VÉRSZOMJ:** Az élőholt hátas csatában soha nem futamodik meg, hacsak nem kap erre parancsot, bár valamilyen trükkel vagy manipulációval rá lehet erre venni.

---

## KALANDÖTLETEK

Az alábbi kalandötletek segíthetnek, hogyan építsd be a halállovagokat a kalandokba vagy kampányokba.



„A csata előtti éjszakán kérkedtem azzal, hogy fejét fogom venni a Belloque nevű halállovagnak. Szembe is kerültem vele a csatamezőn, de pengéink nem csaptak össze. A jelenlétében az ember lelkét szinte összeropantotta a halál súlya. Le akartam rohanni, elválasztani a fejét a nyakától, de lábaim a földbe gyökereztek. A csata elsodort bennünket egymástól, és én nem éreztem mást, csak megkönnyebbülést. A szégyen később jött.”

– Arkaitz, az Ezüst Griff lovagja

## A BŰNBÁNÓ ASSZONY

A JK-khoz titokzatos levelek érkeznek. A belőlük kibontakozó történet hősiességről és gyalázatos árulásról mesél. A leveleken soha nem szerepel aláírás, de a levélíró végül megkéri a JK-kat, hogy találkozzanak vele. Félreeső találkozóhelyükön egy talpig vértbe öltözött nő köszönti őket, és amikor leveszi sisakját, egy halállovag arca tárul eléjük. Azt állítja, hogy egykor az Örök Láng lovagja volt, de elárulta testvéreit, és árulása miatt elesett a lovagok erődje. Ezután hosszú ideig vándorolt a világban, és még rengeteg szörnyűséget tett. Ám az évtizedekig tartó elmélkedés a vezeklés útjára vitte, és állítása szerint jóvá akarja tenni bűneit. Vajon a JK-k hisznek neki? És ha igen, hajlandók-e segíteni egy ilyen gonosztevőnek, tűnjön bármennyire is bűnbánónak?

## A VIDÉK MEGMENTŐJE

Intézd úgy, hogy a kampány elején a JK-k több történetet is halljanak a környék egy híres hősről, akit a helyiek még mindig tisztelnek. Egy idő után akár bosszanthatják is őket ezek a mesék, hiszen mindig akad egy vén csirkefogó a kocsmában, aki a hős cselekedeteiről szóló történetekbe burkolva próbál életvezetési tanácsokat adni nekik. Kiderül azonban, hogy létezik olyan történet is, amit a helyiek nem mesélnek, ez pedig a hős bukásáról szól. Mert az imádott hős végül halállovaggá vált. Az elmúlt évszázad során távoli vidékeken szolgálta sötét patrónusát, most azonban visszatér szülőföldjére. A JK-k rájönnek, hogy a hős, akinek örökségéhez sosem tudtak felnőni, még mindig él, és immár a sötétség bajnoka. Legyőzése némi elégtétellel is szolgálhat nekik. A kérdés az, hogy felfedik-e a helyiek előtt az igazságot, vagy megőrzik a hős makulátlan hírnevét? Ez a kalandötlet nyilvánvalóan igényel némi tervezést, de nagyszerű játéklehetőségeket alapoz meg a kampány későbbi szakaszára.

## A NÉGY LOVAS

Négy halállovag jelenik meg élőholt hátasokon egy civilizált királyság határán, a hátuk mögött félelmetes kíséretükkel. Elsőre nem egyértelmű, de a háborút, az éhínséget, a dögvészt és a halált képviselik, és mindegyikük rendelkezik egy-egy ehhez, kapcsolódó különleges jellemzővel is. Egy ponton a játékosok rá kell jöjjenek a kapcsolatra az Apokalipszis négy lovasával. A kérdés az, hogy ez milyen jelentéssel bír a kampányod világában? A halállovagok ismert részei a mitológiának? Ha nem, akkor honnan származnak és kit szolgálnak?

### HALÁLLOVAG

| TULAJDONSÁGOK (FÓKUSZOK) |                                                       |         |              |
|--------------------------|-------------------------------------------------------|---------|--------------|
| 5                        | AKARATERŐ (MORÁL)                                     |         |              |
| 4                        | ÁLLÓKÉPESÉG (KITARTÁS)                                |         |              |
| 1                        | BESZÉDKÉSZSÉG (VEZETÉS)                               |         |              |
| 4                        | ERŐ (MEGFÉLEMLÍTÉS)                                   |         |              |
| 2                        | ÉRZÉKELÉS (KERESÉS)                                   |         |              |
| 5                        | HARCKÉSZSÉG (NEHÉZPENGÉK, ZÚZÓFEGYVEREK)              |         |              |
| 2                        | INTELLIGENCIA (CÍMERTAN, HADÁSZAT, TÖRTÉNELEMISMERET) |         |              |
| 2                        | PRECIZITÁS (ÖKÖLFEGYVEREK)                            |         |              |
| 2                        | ÜGYESSÉG (LOVAGLÁS)                                   |         |              |
| GYORSASÁG                | ÉLETERŐ                                               | VÉDELEM | PÁNCÉL ÉRTÉK |

7\*

75

12

10

\*A PÁNCÉL MÓDOSÍTÓ MIATT

| FEGYVER       | TÁMADÁS PRÓBA | SEBZÉS |
|---------------|---------------|--------|
| BUZOGÁNY      | +7            | 2D6+5  |
| FATTYÚKARD    | +7            | 2D6+4  |
| PÁNCÉLKESZTYŰ | +4            | 1D3+5  |

### KÜLÖNLEGES JELLEMZŐK

**KEDVENC BRAVÚROK:** Hatalmas Ütés, Lefegyverzés, Páncél-átütés, Villámgyors Támadás (2 BP)

**TÁLENTUMOK:** Fegyver és Pajzs Stílus (Haladó), Hátsó Harci Stílus (Mester), Kétfegyveres Stílus (Mester), Páncél Járasság (Haladó)

**FEGYVERCSOPORTOK:** Bárdok, Kopják, Könnyűpengék, Nehézpengék, Ökölfegyverek, Zúzófegyverek

**FELSZERELÉS:** buzogány, fattyúkard, nehéz lemezvért

**ÉLŐHOLTAK BAJNOKA:** A halállovag képes a közelben lévő élőholtakat szentségtelen erővel felruházni. A halállovag 10 yardos körzetében lévő élőholtak +2 bónuszt kapnak a támadás dobásokra és a sebzésre. A halállovag kíséretéhez tartozó élőholtak mindig Elitnek számítanak (lásd Ellenfelek felerősítése, 3. oldal). Jellemzően megnövelt Erővel, Harckészséggel és Ügyességgel rendelkeznek, Erő (Zúzófegyverek) és Ügyesség (Kezdeményezés) fókuszokkal, valamint a Fegyver és Pajzs Stílus (Kezdő) talentummal. Buzogánnyal és közepes pajzzsal vannak felfegyverkezve.

**FÉLELEMAURA:** Egy halállovag jelenlétében a 10 yardos körzetben lévőeknek sikeres CÉ 13-as Akaraterő (Bátorság) próbát kell tenniük, mielőtt támadnának vagy varázsolnának. Aki elbukja a próbát, más cselekvést végezhet, de nem mehet közelebb a halállovaghoz abban a körben. Egy olyan karakter, akit kihívtak, vagy akinek egyszemélyes harcban kell szembenéznie a halállovaggal, még nagyobb eséllyel bukik meg. Az Akaraterő (Bátorság) próbájának nehézsége ilyenkor CÉ 15-re emelkedik.

**HALÁLOS SZÍVÓSSÁG:** A halállovagnak nem kell levegőt vennie, aludnia, pihennie, valamint ennie és innia sem.

### KIHÍVÁSSZINT: JELENTŐS



**A** nimfák tündérlények, szellemek, akik bizonyos helyek elemi erejéhez kötődnek. Léteznek hegyi nimfák, fákhoz és növényekhez kötődő nimfák, de patakoknak, óceánoknak, szökökutaknak, vagy akár még bizonyos légáramlatoknak is lehetnek nimfái.

A nimfák általában fiatal nőként tűnnek fel, olyan megjelenéssel, ami tükrözi azt a helyet, ahová kötődnek. Az erdei nimfáknak lehet zöld a hajuk, amelyen indák futnak keresztül, míg a hegyi nimfáknak ametiszt színű szeme vagy ezüstből font hajuk van.

Többnyire barátságosak, azonban szeszélyesek is és nem törődnek a halandók erkölcsi és viselkedési szabályaival. Megvédik a helyüket bármitől, de nem értik a magántulajdon fogalmát. Ha valaki megpróbálja elmagyarázni, hogy az az adott hely az övé, akkor a nimfa kitörhet nevetésben, de haragra is gerjedhet. Hasonlóképpen nem jelent számukra semmit a társadalmi osztály vagy rang.

Azt mondanak, amit csak akarnak. Van, hogy romantikus kapcsolatba lépnek halandókkal, és ebben hasonlóan őszinték és közvetlenek, keveset törődve az udvariaskodással vagy szokásokkal.

Jobb, ha tisztelettudó vagy: ez minden, amit mondhatok!

Ezek a szellemek néha szeszélyesek tudnak lenni, és nem mindig úgy viselkednek, ahogy azt a civilizált emberek szeretnék. De kedvesek és segítőkészek azokkal, akik tisztelik őket.

De ha nem... Nos, nem hiszem, hogy életed hátralévő részét faként szeretnéd leélni, ugye?

– Nessit „néni”, parasztasszony.

Ez a viselkedés gyakran jár súrlódással, ha bárki betéved egy nimfa birodalmába. Még a meglehetősen szabad és nyitott társadalmak is konfliktusba kerülhetnek a nimfákkal olyan dolgok miatt, amelyek a nimfán kívül bárki más számára véletlenszerűnek tűnhetnek. Néhány falu azonban védelmezőként és pártfogóként tekint a helyi nimfákra.

A nimfák szeretik a zenét és a táncot. Gyakran barátságosak azokkal a hősökkel, akik hajlandók zenélni nekik. Sokszor előfordul, hogy egy adott helytípus nimfái (egy erdő vagy egy folyó összes nimfája) az év fontos éjszakaiban összegyűlnek, hogy vigadjanak és táncoljanak. Van, hogy a nimfák spontán éneklésbe és táncba kezdenek, amikor úgy hozza kedvük.

Egy dühös nimfa a vihar haragjával és a földrengés erejével csap le. Ez legkönnyebben úgy érhető el, ha kárt tesznek az élőhelyében, de előfordul, hogy ha megsértik őket, akkor is erőszakosakká válnak. Szenvedélyeik, szélsőséges természetük, és kissé idegen gondolkodásmódjuk miatt érdemes nagyon óvatosnak lenni, ha egy nimfával állunk szemben.

## ELEMENTÁLOK LÁNYAI

Míg a nimfáknak néhány alapvető értéke és képessége közös, léteznek olyan típusok is, amelyek elemek szerint változhatnak. Ez a nimfák számos egyedi képességét meghatározza. Használd a lenti példákat a különböző nimfákhoz.

Jó eséllyel vannak másféle nimfák is: vihar- és tűznimfák, mezőkkel és aratókkal kapcsolatos nimfák, de még a csillagoknak, csillagképeknek is lehetnek nimfái.



## LEVEGŐ-/SZÉLNIMFÁK (AUREA VAGY SZILF)

**REPÜLÉS:** Bár valódi szárnyaik nincsenek a levegőnimfák képesek a normál Gyorsaságukkal megegyező repülésre és légi manőverek végrehajtására.

**VARÁZSLATOK:** Oltalmazó Szelek, Szélben Szálló Szavak, Széllökés

## HEGYINIMFÁK (OREÁDOK)

**PÁNCÉLOZOTT:** A hegyinimfák +2 bónuszt kapnak a Páncél Értékükhöz.

**VARÁZSLATOK:** Alagút, Földrengés, Közapor

## VIZINIMFÁK (NEREIDÁK VAGY NAIADÁK)

**VÍZ:** A vizinimfák képesek lélegezni a víz alatt és a normál Gyorsaságukkal úszni. Nem szenvednek semmilyen hátrányt, ha vízben kell cselekedniük.

**VARÁZSLATOK:** Mágikus Forrás, Vízfal, Vízkorbács

## FANIMFÁK (DRIÁDOK)

**REJTŐZÉS:** A fanimfák +2 bónuszt kapnak Ügyesség (Lopakodás) próbákra, ha el akarnak rejtőzni.

**VARÁZSLATOK:** Erdő Ölelése, Lebilincselő Gyökerek, Újjáéledés

## KALANDÖTLETEK

Az alábbi kalandötletek segíthetnek, hogyan építsd be a nimfákat a kalandokba vagy kampányokba.

### BACCHUSS-ÜNNEP

Amikor a hősök beérnek Arta városába, úgy tűnik, hogy valamiféle fesztivál közepébe csöppentek. Hamar kiderül, hogy az ünnepségnek van egy sötétebb oldala is, mivel a rend és a felelősségvállalás teljesen megszűnt. Miközben a városlakók táncolnak, mulatoznak, lopnak és gyilkolnak, a hősök rájönnek, hogy mindez egy nimfa műve, aki a város melletti forrásban él. Hogyan tudják meggyőzni őt arról, hogy a mulatsága veszélyes a városra nézve?

### LÉNY AZ ERDŐBEN

Elmholt faluban ijesztő emberrablások történtek. Egész családok tűntek el a városszéli tanyákról, a tanyákat pedig kúszó indák borítják. Az erdőben egy eltorzult alakot láttak. Amikor a hősök utánajárnak, rájönnek, hogy egy driáddal állnak szemben. A fáját valamiféle méreg vagy sötét mágia rontotta meg, és ezzel együtt őt is megmérgezte. Ahogy a

## NIMFA

### TULAJDONSÁGOK (FÓKUSZOK)

|   |                                      |
|---|--------------------------------------|
| 4 | AKARATERŐ                            |
| 1 | ÁLLÓKÉPESÉG (ALKOHOLTÚRÉS, KITARTÁS) |
| 2 | BESZÉDKÉSZSÉG (CSÁBITÁS, MEGGYŐZÉS)  |
| 1 | ERŐ                                  |
| 4 | ÉRZÉKELÉS                            |
| 0 | HARCKÉSZSÉG (KARMOK)                 |
| 1 | INTELLIGENCIA                        |
| 3 | PRECIZITÁS                           |
| 4 | ÜGYESSÉG (AKROBATIKA, LOPAKODÁS)     |

| GYORSASÁG | ÉLETERŐ | VÉDELEM | PÁNCÉL ÉRTÉK |
|-----------|---------|---------|--------------|
| 14        | 40      | 14      | 3            |

| FEGYVER             | TÁMADÁS PRÓBA | SEBZÉS |
|---------------------|---------------|--------|
| ELEMENTÁLIS ÉRINTÉS | +3            | 1D6+4  |

### KÜLÖNLEGES JELLEMZŐK

**KEDVENC BRAVÚROK:** Kábító Szellem (2 BP), Hergelés (2 BP), Villámgyors Támadás (3 BP)

**VARÁZSERŐ:** 13 **MÁGIA PONTOK:** 30

**ELEMENTÁLIS ÉRINTÉS:** A nimfa mágikus természete lehetővé teszi, hogy érintése potenciálisan halálos legyen. A hatás általában megfelel a nimfa elemi típusának. A driádok például tüskét idéznek, egy levegőnimfa kezéből villámok vágódhatnak ki.

**ELLENÁLLHATATLAN TÁNC:** A nimfa elképesztő kecsessége magával ragadó és elbűvölő. Főcselekvésként a nimfa megpróbálhatja táncával elbűvölni a halandókat. Minden körben, amikor folytatja a táncot, egy főcselekvést kell használnia. Amíg a nimfa táncol, addig minden célpontnak, aki látja őt, sikeres Akaraterő (Önuralom) ellenpróbát kell tennie a nimfa Beszédkészség (Csábítás) értékével szemben, hogy a nimfával együtt táncoláson kívül bármilyen más főcselekvésre képes legyen.

**KÁBITÓ SZELLEM (BRAVÚR):** A nimfa képes megmutatni elementál alakját, halandó formában. Ez a gyönyörű pillanat elég erős ahhoz, hogy megzavarja a nimfa ellenfeleit. A bravúr 2 BP-ba kerül célpontonként, akiknek Érzékelés (Látás) próbát kell tenniük a nimfa Akaraterője ellen, különben -4 módosítót kapnak a következő próbájukra.

**VÉDELMEZŐ AURA:** A nimfák elementális természete 3-as Páncél Értéket biztosít. Ez az aura olyan támadásokkal szemben is véd, amelyeket egy rendes páncél nem fogna fel.

### KIHÍVÁSSZINT: JELENTŐS

fa elszárad és haldoklik, a driád egyre vadabbá válik. Vajon a kalandorok megtalálják a módját, hogy meggyógyítsák a fát? Vagy kénytelenek lesznek elpusztítani a driádot, hogy megmentsek a falut?



# PENANGGALAN

A penanggalan, mely talán az egyik létező legszokatlanabb és leghátborzongatóbb vámpírszerű lény, a nappalokat normális embernek álcázva tölti. Éjszaka azonban a feje és a belső szervei elválnak a teste többi részétől, és elrepülnek prédát keresni. A penanggalan, miután táplálkozott az áldozat véréből, még hajnal előtt visszatér, és ecetbe vagy más hasonló anyagba áztatja vérrel telített testét, hogy könnyebben felvehesse korábbi alakját. Miután végzett ezzel a bizzar rituáléval, a penanggalan szervei visszakúsznak a

testébe, a feje visszahelyezkedik a nyakára, és így is marad a legközelebbi vadászatig.

Más vámpírszerű lényekkel ellentétben a penanggalan nem képes humanoid áldozataiból önmagához hasonló szörnyeket létrehozni. Ezek a lények a mágiával való visszaélés, sötét varázslatok vagy démoni alkuk következményei. Sok penanggalan volt mágus, herbalista, tudós, pap vagy más tanult ember, akik ismertek bizonyos idéző rituálékat és varázslatokat, de akadnak köztük bábák, farmerek vagy más közemberek is.

A penanggalanok túlnyomórészt nőstények; szólnak pletykák hímeiről is, ám létezésük nem bizonyított. Keményen dolgoznak azon, hogy beilleszkedjenek a közösségekbe és könnyen hozzáférjenek a prédájukhoz. Perverz örömet okoz számukra, ha azok között bújhatnak meg, akikre vadásznak, így csak a már leleplezett egyedek élnek lakott területeken kívül.

A penanggalant mágia vagy tűz segítségével lehet elpusztítani, vagy ha roncsoljuk a fejet, vagy leválasztjuk róla a belső szerveket. Ez nem könnyű, de enélkül a szörny mindig vissza fog térni. Úgy is el lehet pusztítani, vagy legalábbis megbénítani, ha megöljük a gazdatestet. A penanggalan általában egyedül vadászik, de néha többen is együttműködnek, hogy megvédjék magukat, vagy elérjenek egy nagyobb célt.

## MISZTIKUSOK ÉS VARÁZSLÓK

Az ösztönös, természetfeletti képességein túl nem minden penanggalannak van mágikus ereje, de sokuknak igen. Az effajta lénynek általában magasabb az Intelligencia vagy Akarat-erő értéke, és több varázslat is rendelkezésükre állhat az Árny, Divináció, Levegő, Sors és Villám Arkánumokból. Azok a penanggalanok, akik bábák, tudósok, herbalisták vagy hasonló szakemberek voltak, Alapismeret és Kirurgus tálentummal is rendelkeznek.

## BÁRMELY TEST MEGTESZI

Míg a gazdatest halála esetén a legtöbb penanggalan pusztulásra van ítélve, az erősebb példányok képesek új testbe költözni. Ekkor letépik, leharapják vagy levágják áldozatuk fejét, és beleköltöznek a testébe. Ezekkel a lényekkel csak akkor végez a testük elpusztítása, ha a testet előtte megáldotta egy szent rend egy tagja. Máskülönben könnyen új testet találhatnak maguknak.



Wernger haldoklott. A lény fogai a nyakába mélyedtek, zsigerei a végtagjaira és a nyakára fonódtak. Borzadva néztük végig, ahogy bajtársunk vére a nyelöcsövön át a lény gyomrába csorog. Herran elájult a látványra, én pedig alig tudtam lent tartani az aznapi fejadagot, ahogy felhúztam az íjamat.

– Nyilak az éjszakában: Íjász Ior emlékiratai

## KALANDÖTLETEK

Az alábbi kalandötletek segíthetnek, hogyan építsd be a penanggalant a kalandokba vagy kampányokba.

### ÁLLAMFŐK

Egy tiltott erővel kötött paktum miatt helyi nemesek és méltóságok penanggalanná változtak. A szörnyek éjjelente emberekre támadnak, majd visszavonulnak a lakóhelyükre, hogy egy nagy kádnyi borban vagy ecetben áztassák magukat, mielőtt visszatérnek a testükbe. A halottak száma gyorsan nő, az emberek rettegnek. Vajon a JK-k fényt derítenek a szörnyek összeesküvésére? Ha igen, hogyan leplezik le a helyi vezetőket a népük előtt?

### HOGYAN SZEREZZ FEJHOSSZNYI ELŐNYT AZ ÜZLETI VILÁGBAN ANÉLKÜL, HOGY MEGHALNÁL?

Egy helyi kereskedőnek új menyasszonya van, Avara, aki valójában egy penanggalan. A szörny célja, hogy idővel megölje vőlegényét, és átvegye az üzleti birodalom irányítását. Azonban a szörnynek táplálkoznia kell, amivel a lebu-kást kockáztatja. Amikor a JK-k egyik barátja szemtanúja lesz, ahogy Avara egy csavargó vérért veszi, a JK-khoz fordul segítségért és védelemért. Vajon képesek lesznek még azelőtt megtalálni és legyőzni a szörnyet, hogy az nagyobb befolyásra tenne szert a környéken?

Avara fájának egy fejlett példánya (Elit, Heroikus vagy Epikus), aki birtokában van az Intrika talentumnak. Magasan fejlett az Intelligenciája és a Beszédkészsége, továbbá ért a mágiához. Elég támadómágiát ismer ahhoz, hogy a JK-knak ne legyen könnyű dolga.

### FEJVADÁSZOK

Veterán szörnyvadász csapat érkezik a környékre egy penanggalant keresve, amiről azt állítják, a helyiek között bujkál. A vadászok nyersekk, faragatlanok, öntörvényűek; kérdésekkel, követelésekkel és furcsa próbákkal zaklatják a helyieket, amelyekkel állításuk szerint elő lehet csalni a szörnyet. A vadászok Itell, a helyi templom vén, ráncos papnőjének támogatását élvezik. A papnő arra kéri a népet, működjenek velük együtt, hogy mielőbb megtalálják a szörnyet. Még arra is hajlandó, hogy a cél elérése érdekében szemet hunyjon a vadászok túlkapásai felett.

Akármiyen bosszantóak is, a vadászoknak igaza van. A penanggalan valóban a helyiek között bujkál: Itell álcájában, és reméli, hogy a vadászok dühe egy ártatlanra sújt le. Még arra is képes lenne, hogy bűnbakot csináljon az egyik JK-ból, vagy a szövetségeseiből. Vajon a JK-k képesek lesznek rábukkanni a valódi szörnyre, és megfékezni a vadászokat is? És az is lehetséges, hogy Itell nem egyedül dolgozik – talán, hogy a templomának teljes papsága penanggalanná vált. Ha ez a helyzet, vajon a JK-k képesek lesznek felfedezni és elpusztítani egy egész gyülekezetnyi vérszívó rettenetet?

### PENANGGALAN

| TULAJDONSÁGOK (FÓKUSZOK) |                                          |         |              |
|--------------------------|------------------------------------------|---------|--------------|
| 4                        | AKARATERŐ (BÁTORSÁG)                     |         |              |
| 4                        | ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS)                  |         |              |
| 2                        | BESZÉDKÉSZSÉG (MEGTÉVESZTÉS)             |         |              |
| 2                        | ERŐ (MEGFÉLEMLÍTÉS)                      |         |              |
| 2                        | ÉRZÉKELÉS (HALLÁS, NYOMKÖVETÉS, SZAGLÁS) |         |              |
| 1                        | HARCKÉSZSÉG                              |         |              |
| 2                        | INTELLIGENCIA                            |         |              |
| 4                        | PRECIZITÁS (HARAPÁS, KÉZITUSA)           |         |              |
| 4                        | ÜGYESSÉG (LOPAKODÁS)                     |         |              |
| GYORSASÁG                | ÉLETERŐ                                  | VÉDELEM | PÁNCÉL ÉRTÉK |
| 16 (REPÜLÉS)             | 75                                       | 14      | 4            |
| FEJVER                   | TÁMADÁS PRÓBA                            | SEBZÉS  |              |
| HARAPÁS                  | +6                                       | 2D6+2   |              |
| ZSIGEREK                 | +6                                       | 1D6+3   |              |

### KÜLÖNLEGES JELLEMZŐK

**KEDVENC BRAVÚROK:** Zsigerek Támadása (2 BP), Villámgyors Támadás

**GAZDATEST:** Amíg a fej külön van tőle, a penanggalan gazdateste alvó állapotban van. A test ebben az állapotban sebezhető, könnyen elpusztítható. Ha megmérgezzük a testet, vagy hegyes, éles tárgyakkal töltjük meg a testüreget, azzal a lény elpusztul, amikor megpróbál visszamászni a testbe. A test elpusztítása meggátolja, hogy a lény gyógyulni tudjon, és a nap első sugarai megölik.

**NEHEZEN ELPUSTÍTHATÓ:** A penanggalan Életerejét nem lehet 1 alá csökkenteni, csak tűz, mágia vagy Halálos Ütés bravúr segítségével (utóbbi a belső szervek elpusztítását jelzi). Továbbá a vámpírszerű lények nem lélegeznek, ellenállók a legtöbb méreggel és betegséggel szemben (kivéve azokat, amelyek kifejezetten a fajukat támadják).

**SEBEZHETŐSÉG:** A penanggalan a gazdatestén kívül tartózkodva a közvetlen napfénytől 1D6 Átütő Sebzést szenved.

**VÁMPIRIZMUS:** A penanggalan Páncél Értéke természetfeletti mivolta miatt 4, Átütő Sebzés ellen is.

**ZSIGEREK TÁMADÁSA (BRAVÚR):** A penanggalan a szerveivel, zsigereivel képes megragadni, fojtogatni, vagy csapást mérni célpontjára. A támadás 1D6+1 alapsebzést okoz a lény Precizitás (Kézitusa) értékét használva. Továbbá 2 BP-ért elgyengítheti az ellenfelet, egy Akaraterő (Bátorság) próbára kényszerítve, 15-ös Célcéltérrel. Ha az ellenfél ezt elbukja, -1 összeadódo büntetést szenved minden, a penanggalan ellen indított támadás próbára, és -1-et kap minden Akaraterő próbára az összezsapás végéig.

### KIHÍVÁSSZINT: MÉRSÉKELT