

# DISZNÓEMBER

A disznóemberek brutális, törzsi társadalmakban élők, félig mac, félig emberi lények. Az emberi fegyverek használatához kiválóan értenek, és a jobb fegyverzet kedvéért gyakran ütnek rajta kisebb katonai erőkön.

## DISZNÓEMBER BANDITA

GYO	ERŐ	KZH	TVT	VÉD	PÁN
5	6	6	5	12	14
AKARATERŐ	KEZDEMÉNYEZÉS	FELISMERÉS	LOPAKODÁS		
7	10	3	3		



### PÁNTOLT BUNKÓSBÓT

ENE	E+E
4	10



### KATONAI PUSKA

HTV	TS	TH	ENE
10	—	—	11

## KÉPESSÉGEK

**Beásás** – Amíg az ásó a kezében van, ez a karakter egy gyors akcióval rögtönzött gödröt áshat. Amíg nem mozdul, nem helyeződik át, nem fekszik hasra, vagy nem szállnak szembe vele, a karakter fedezéket kap, nem sebződik a robbanástól, és nem blokkolja a látóteret. A karakter nem használhatja a Beásás képességet olyan fordulóban, amelyben futott.

**ÉLETERŐ** 6

**TALPMÉRET** KICSI

**TALÁLKOZÁSPONTOK** 4

## DISZNÓEMBER MÉSZÁROS

GYO	ERŐ	KZH	TVT	VÉD	PÁN
5	7	6	4	12	15
AKARATERŐ	KEZDEMÉNYEZÉS	FELISMERÉS	LOPAKODÁS		
9	10	3	2		



### HOSSZÚNYELŰ BÁRD

ENE	E+E
4	11

**Erőtéljes roham** – Ez a karakter +2-t kap az ezzel a fegyverrel végrehajtott rohamtámadás dobásokra.

A hosszúnyelű bárd Eléréssel rendelkező fegyver.

## KÉPESSÉGEK

**Kivégző** – Ez a karakter egy további kockát kap a sebesült ellenfelek elleni sebészdobásokra.

**Kemény** – A karakter hihetetlenül szívós. Amikor ez a karakter harcképtelenné válik, dobj egy k6-tal. Ha 5-öt vagy 6-ot dob, a karakter 1 életerőpontot gyógyul, többé nem harcképtelen, és a földre kerül.

**ÉLETERŐ** 7

**TALPMÉRET** KICSI

**TALÁLKOZÁSPONTOK** 6



## DISZNÓEMBER HADÚR

GYO	ERŐ	KZH	TVT	VÉD	PÁN
5	6	6	5	12	14
AKARATERŐ	KEZDEMÉNYEZÉS	FELISMERÉS	LOPAKODÁS		
7	10	3	3		



### KÉTKEZES KARD

ENE	E+E
6	13

A kétkezes kard Eléréssel rendelkező fegyver.



### MORDÁLY

HTV	TS	TH	ENE
8	—	—	12

## KÉPESSÉGEK

**Beásás** – Lásd: fent.

**Cselekedetpontok** – Ez a karakter minden találkozást 1 cselekedetponttal kezd. Minden fordulója kezdetén 1 cselekedetpont illeti meg. Egyszerre legfeljebb 1 cselekedetpontja lehet.

**Hardíterv: Vaddisznó** – Fordulónként egyszer ez a karakter egy gyors akciót a Hadíterv: Vaddisznó használatára költhet. Amikor így tesz, a parancsterületén belüli, a parancsnoksága alatt álló baráti karakterek a következő aktiválásuk során, a normál mozgásuk előtt egy távolsági támadást hajthatnak végre. A normál mozgás után azok az érintett karakterek, akik támadásakciókat hajtottak végre, csak közelharc támadásokat végezhetnek.

**PARANCSTERÜLET** 5

**TALPMÉRET** KICSI

**TALÁLKOZÁSPONTOK** 8



**DISZNÓEMBER SÁMÁN**

GYO	ERŐ	KZH	TVT	VÉD	PÁN
5	6	5	4	13	14
AKARATERŐ	KEZDEMÉNYEZÉS	FELISMERÉS	LOPAKODÁS		
10	12	5	5		



**HARCI BOT**

ENE	E+E
4	10

A harci bot Eléréssel rendelkező fegyver.

**MÁGIA** 4

Akaratszövő

**TALPMÉRET** KICSI

**TALÁLKOZÁSPONTOK** 7

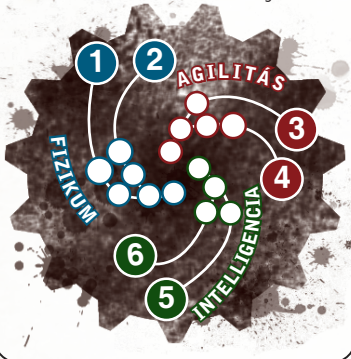
**VARÁZSLATOK** KÖLTSEGEK HTV TH ENE FEN TÁM

**IRÁNYÍTOTT PENGE** 1 6 - - NEM NEM

A célpont baráti karakter +1-et kap a közelharcú támadásdobásaira, és a közelharcú fegyverei mágikus fegyverré válnak. Az Irányított penge egy körig tart.

**RONTÓLÖKET** 3 10 3 13 NEM IGEN

A Rontólöket által közvetlenül eltalált karakteren lévő fenntartandó varázslatok és animusok azonnal megszűnnek.



**Zsákmány:** A harcra vitt fegyvereken kívül sok disznóember rendelkezik egy-két, korábbi győzelműkből származó csecsebecsével, amelyet szerencsét hozó amulettként használnak. Minél fontosabb a disznóember, annál kidolgozottabb a trófea. A legtöbb ilyen tárgy egyszerűen csak némi aranyat ér, de némelyik lehet rúnalemez vagy hasonlóan hasznos tárgy.

**Ismeret:** A disznóemberek kártékony dögevők, akik nem szívesen hagynak veszni semmit. Nyers vagy főtt ételekkel (ideértve a friss holttesteket is), vagy kinyerhető fémeket tartalmazó törött szerkezetekkel el lehet téríteni őket az örjáratozásról.

# EMBER

A Vaskirályságok bővelkednek gátlástalan gonosztevőkben és bűnözőkben, akiket egy nagyobb gonosztevő felvehet a szervezetébe, ezért a legtöbb település foglalkoztat néhány őr a béke fenntartása érdekében.



**TOLVAJ**

GYO	ERŐ	KZH	TVT	VÉD	PÁN
7	3	4	4	14	10
AKARATERŐ	KEZDEMÉNYEZÉS	FELISMERÉS	LOPAKODÁS		
8	15	6	7		



**TÖR**

ENE	E+E
1	4

**KÉPESÉGEK**

Jártasságok (a jellemzőket már tartalmazzák): Mászás – 7, Zsebmetés – 7, Zárnyitás – 6, Szabadulóművész – 8

**Kitérő** – Amikor ezt a karaktert elhibázza egy ellenséges támadás, a támadás végrehajtását követően azonnal előre tud haladni legfeljebb 2"-et, kivéve, ha a támadás előrehaladás közben hibázta el. E mozgás során nem lehet szabad támadások célpontja.

**Meglépés** – Amikor a karaktert az előrehaladáson kívül bármikor elhibázza egy ellenséges támadás, ahelyett hogy legfeljebb 2"-et haladna előre, a karakter azonnal teljes előrehaladást végezhet.

**ÉLETERŐ** 5

**TALPMÉRET** KICSI

**TALÁLKOZÁSPONTOK** 1

# THRULLG

A thrullgok leggyakrabban a városi területek csatornarendszereiben élnek, de Nyugat-Immoren bármelyik sötét, félelmetes helyén megtalálhatóak. Minden olyan tárgy vagy személy mágikus energiájából táplálkoznak, amely köré csápjukat tekerni tudják.

## THRULLG HARCOS

GYO	ERŐ	KZH	TVT	VÉD	PÁN
6	9	7	-	13	16
AKARATERŐ	KEZDEMÉNYEZÉS	FELISMERÉS	LOPAKODÁS		
10	14	8	6		



### CSÁPOK

ENE	E+E
4	13

A csápok Eléréssel rendelkező fegyverek.



### KARMOK X2

ENE	E+E
3	12

## KÉPESSÉGEK

Jártasságok (a jellemzőt már tartalmazza): Mászás – 6

Rettenthetetlen (224. oldal)

Mágiafogyasztás – Amikor egy ellenséges karakter ennek a karakternek a parancsterületén belül varázslatot idéz vagy animust használ, a varázslat idézése után az ellenséges karakter k3 sebzéspontot kap, ez a karakter pedig visszanyeri k3 életerőpontját.

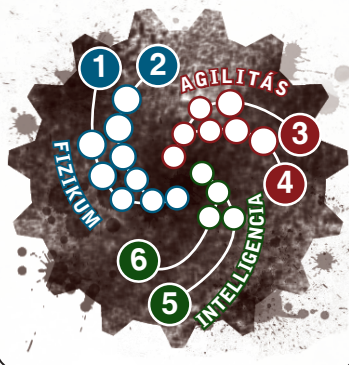
Mágiazavarás – Amikor ez a karakter egy támadással eltalál egy másik karaktert, a fenntartandó varázslatok és animusok az eltalált karakteren megszűnnek, és az eltalált karakter elveszíti a rajta lévő fókuszpontokat. Amikor ez a karakter egy támadással eltalál egy gőzgépet, az adott gőzgép megzavarodik. (Egy megzavarodott gőzgép elveszíti fókuszpontjait, és egy körig nem rendelhető hozzá fókusz, valamint varázslatokat sem közvetíthet.)

Elsötétítő impulzus – Ez a karakter képes gyors akcióval egy Elsötétítő impulzus végrehajtására. Az ezen karakter parancsterületén belül tartózkodó ellenséges karakterek birtokában lévő mechanikai szerkezetek azonnal kikapcsolódnak. Ha egy ellenséges karakter belép ennek a karakternek a parancsterületébe, a birtokában lévő mechanikai szerkezetek azonnal kikapcsolódnak. Amíg ennek a karakternek a parancsterületén belül tartózkodnak, az ellenséges karakterek nem tudják aktiválni mechanikai szerkezeteiket. Az Elsötétítő impulzus nem hat a gőzgépekre és a mechanikai páncélatokra. Az Elsötétítő impulzus egy körig tart.

**PARANCSTERÜLET** 7

**TALPMÉRET** KÖZEPES

**TALÁLKOZÁSPONTOK** 11



**Zsákmány:** A thrullg rejtekhelyek tele vannak fémhulladékkal és lemerített akkumulátorú mechanikai tárgyak részben felfalt darabkáival. Gyakorlatilag az összes ilyen tárgy javíthatatlanul tönkrement.

**Ismeret:** A thrullgok mágia iránti érzékenysége úgy tűnik, a pocacsápjajkából fakad, amelyek eltávolítva értékesek az alkímisták és a csontörrlők számára. Az ezekből a csápkból kinyert különféle váladékok megfelelő feldolgozás után képesek blokkolni a mágiát vagy a mechanikát.