Bestiariusz

# Umiejętności przeciwników

* 10% szans na odparcie ataku wręcz: przeciwnik ma 10% szans na odparcie ataku podczas walki wręcz.
* 100% odbicia zaklęć: wszystkie zaklęcia wycelowane w przeciwnika trafią w rzucającego.
* 25% odporności na magię- przeciwnik ma 25% szans na uniknięcie efektów rzuconego na niego zaklęcia nie zadającego obrażeń oraz redukuje obrażenia zaklęć o -25%.
* 50% odbicia obrażeń: 50% ataków wycelowanych w przeciwnika zostanie odbitych w atakującego.
* 50% odbicia zaklęć: przeciwnik ma 50% szans na to, że odbije zaklęcie w rzucającego.
* 50% odporności na magię: przeciwnik ma 50% szans na to, że rzucone na niego zaklęcie nie zadające obrażeń nie zadziała, a zaklęcie zadające obrażenia zostanie zredukowane o -50%.
* 50% szans na uniknięcie ataku: przeciwnik ma 50% szans na uniknięcie ataku wręcz lub z odległości, jaki przypuszcza Gracz.
* Atakuje i wraca na miejsce: Oznacza to, że po ataku na Gracza przeciwnik wraca na pole, z którego rozpoczął atak.
* Brak ograniczeń w walce wręcz: Przeciwnik jest równie biegły w walce wręcz, jak i na odległość, nie otrzymuje więc kary podczas walki w zwarciu.
* Cios wampira: przeciwnik odzyskuje 25% zadanych PO w postaci HP podczas każdego ataku.
* Dąży do walki wręcz- kiedy przeciwnik jest atakowany z odległości, przesuwa się o 2 pola w stronę Gracza niezależnie od kolejności tury. Ruch ten nie jest ujmowany jako tura.
* Duch: Przeciwnik jest bytem nie fizycznym i ma 50% szans na uniknięcie obrażeń, unosi się nad przeszkodami i przenika przez ściany.
* Dwa razy silniejszy podczas pełni: przeciwnik jest 2 razy silniejszy podczas pełni księżyca- 2. tygodnia każdego miesiąca.
* Furia: Każdy otrzymany atak zwiększa zadawane PO o +5.
* Golem: przeciwnik jest posągiem ożywionym za pomocą magii, przez co jest całkowicie odporny na poniższe zaklęcia (Halucynacje, Oślepienie, Przerażająca Postać, Wyimaginowani Przeciwnicy, Berserker, Obłąkanie, Plunięcie Jadem, Morowe Powietrze, Wyssanie Życia, Ożywienie, Perswazja, Oszołomienie) oraz umiejętności specjalne (Perswazja, Żniwiarz Dusz, Wzbudzanie Strachu, Nawrócenie, Aura Strachu, Zatrute Ostrze, Cios Wampira, Ofiara, Ożywienie).
* Gruba Zwierzyna: Przeciwnik należy do cennej zwierzyny łownej.
* Jeździec: Przeciwnik porusza się na wierzchowcu, który jest wymieniony w nawiasie. Ma zapewnioną premię danego wierzchowca.
* Może strzelać podczas ruchu: przeciwnik może podejść na odległość strzału, strzelić i wycofać się.
* Niemożliwa jest ucieczka: Gracz nie może próbować ucieczki z Pola Walki, dopóki nie pokona przeciwnika o tej umiejętności.
* Niewrażliwi na atak zwykłym orężem- takiego przeciwnika można pokonać jedynie orężem z magicznych materiałów.
* Niewrażliwy na zaklęcia iluzji- przeciwnik jest odporny na działanie zaklęć takich jak Oślepienie, Halucynacje i Wyimaginowani Przeciwnicy (wszystkich tworzących widma postaci), co powoduje że ignoruje ich efekty.
* Obślizgły: Przeciwnik posiada 40% szans na uniknięcie ataku.
* Paraliżujący jad: Podczas ataku przeciwnik ma 20% szans na sparaliżowanie Gracza na czas (k4) tur.
* Potrafi skakać- przeciwnik może pokonywać nie za wysokie przeszkody oraz postaci. Atak z wyskoku zapewnia premię +25% PO.
* Powalenie: Podczas ataku postać ma 20% szans na zniwelowanie premii wierzchowca przeciwnika do końca bitwy oraz zmuszenie go do utraty jednej tury. Cel może się przeciwstawić udanemu powaleniu, jeżeli jego ([Zręczność+Siła]/2) > k20.
* Powolna regeneracja: przeciwnik odzyskuje (k20) HP pod koniec każdej tury.
* Przeskakuje przez przeszkody: przeciwnik potrafi pokonać przeszkodę o szerokości 1, bez względu na to, czy jest to przeszkoda terenowa czy wyczarowana przez Gracza.
* Przywódca watahy: po użyciu raz na bitwę pozwala sojusznikowi wykonać dodatkowy ruch i/lub atak w danej turze.
* Stawia sidła: przeciwnik potrafi umieścić sidła na dowolnym polu Pola Walki sąsiadującym z polem, na którym stoi. Postawienie sideł nie przeszkadza w ruchu lub ataku.
* Szarża: przeciwnik zyskuje premię +5% PO za każde pole przebyte w stronę Gracza podczas pierwszego ataku.
* Szkielet: Przeciwnik składa się jedynie z tkanki kostnej, redukuje więc -50% PO od Włóczni i Łuków, otrzymując jednocześnie +50% PO od Broni Obuchowej. Jednocześnie jest odporny na efekty psychologiczne zaklęć i Talentów.
* Trucizna: Podczas ataku przeciwnik zadaje dodatkowe ([k20-Odporność]+k8) PO w ciągu (k6) tur. Efekt można przerwać odtrutką lub stosownym zaklęciem.
* Wilczy skowyt: przeciwnicy w promieniu 2 pól, których Poziom jest niższy niż (Poziom przeciwnika+k6), zamierają bez ruchu na czas 2 tur. Używane raz na bitwę.
* Wrażliwość na ogień: przeciwnik otrzyma +50% efektów i obrażeń zaklęć opartych na działaniu ognia (Kula Ognia, Ognisty Krąg, Burza Ognista, Ściana Ognia, Ognista Fala, Ściana Płomieni, Deszcz Ognia).
* Wrażliwość na porażenia: przeciwnik otrzymuje +50% więcej obrażeń i efektów od zaklęć porażenia (Ognik, Błyskawica, Grom, Piorun Kulisty, Burza, Tarcza Gromu). Umiejętność ignoruje wrodzoną odporność na magię.
* Wrażliwość na światło: przeciwnik otrzyma +50% efektów i obrażeń zaklęć opartych na działaniu światła (Promień Światła, Fala Światła).
* Wrażliwość na wodę: przeciwnik otrzymuje +50% więcej obrażeń i efektów od zaklęć wody (Strumień Wody, Deszcz, Wir, Potop). Umiejętność ignoruje wrodzoną odporność na magię.
* Wrośnięcie: przeciwnik wrasta w ziemię, przez co jego Szybkość spada do 0, ale ma zasięg ataku 3 i atakuje wszystkich wrogów w zasięgu. Może się wykorzenić, a trwa to jedną turę.
* Zatrute strzały: Gracz po trafieniu takiego przeciwnika, będzie tracił -20 HP co turę, aż do końca bitwy bądź zastosowania Odtrutki.
* Zawsze kontratakuje w walce wręcz oraz na odległość- przeciwnik zawsze zaatakuje atakującego, bez względu na to, czy to walka wręcz, czy atak z odległości (przeciwnik musi być w zasięgu ruchu).
* Zawsze kontratakuje w walce wręcz: podczas walki wręcz, przeciwnik odpowie atakiem na atak, bez względu na to, czyja jest aktualna tura i atak ten nie liczy się do tury przeciwnika.
* Zjadliwy: połowa obrażeń przeciwnika (wysokość obrażeń większa niż średnia, np. przy potworze o PO 12-32 to ataki zadające 22-32) ignorują POb celu.
* Latający: przeciwnik może swobodnie przelatywać nad różnymi przeszkodami oraz ignoruje kary i premie terenu.
* 3 ataki w jednej turze: przeciwnik może zaatakować 3 razy w ciągu 1 tury.
* Sztandar Ciemności: wszyscy Nieumarli w promieniu 2 pól zyskują +25% PO i +25% POb.
* Wiedza przodków: postać otrzymuje +1 do Poziomu i Szybkości, +10 do HP i +3 do PO za każdą postać przywołaną wcześniej w życiu Gracza.
* Dowódca: Sojusznicy w promieniu 3 pól od Dowódcy zyskują +10% PO i POb, a także są mniej skłonni do ucieczki.
* Rozłogi: przeciwnik poświęca 2 tury na wypuszczenie rozłogów na (k3) losowych polach w promieniu 2 pól. Po tym czasie pojawią się tam nowi przeciwnicy, którzy będą o połowę słabsi od organizmu rodzicielskiego. Rozłogi można przerwać, atakując przeciwnika, który rozpoczął rozrastanie się.
* Zadaje rany: szansa na otrzymanie ran przez Gracza jest liczona nie od wyniku kości ataku przeciwnika, ale od całości jego obrażeń.
* Orli krzyk: Złe postaci w promieniu 4 pól od orła zostają wstrzymane na czas 1 tury, a w następnej będą zadawać -50% PO mniej.
* Nieskończone macki: przeciwnik atakuje wszystkich przeciwników jednocześnie, bez względu na swoją pozycję i odległość, oraz wszystkie postaci w promieniu 3 pól.

# Ludzie

Ludzie noszą broń i pancerz, a przy sobie zwykle posiadają całkiem sporo przedmiotów. Wszyscy są średniego rozmiaru, potrafią mówić i są inteligentni.

## Tomaliański rolnik

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 1

HP: 16

Mana: 0

Siła: 3

Zręczność: 4

Szybkość: 3

Wytrzymałość: 3

Percepcja: 4

**PO**

1. (k6) 1-6, (Żelazny nóż), OK 16
2. (k8+2) 3-10, (Sierp), OK 20
3. (k6+4), 5-10, (Żelazna siekiera), OK 25
4. (k8+2), 3-10, zasięg 2, (Widły), OK 25

**POb:** (k4)

**Szanse na odparcie ataku:** 4%

**Wyposażenie**

1. Słomiany kapelusz
2. Sandały
3. Lekkie skórzane buty
4. Wełniana czapka
5. (k4) Ziemniak
6. Wełniana tunika
7. Żelazny nóż
8. Widły
9. Żelazna siekiera
10. Sierp
11. (k4) Cebula
12. (k4) Kasza

**Występowanie:** Tomalia- miasta, wioski, tawerny, farmy

**Liczebność:** Różna, od 1 do ponad 10; Zależna od sytuacji.

**Opis:** Zwykli mieszkańcy Tomalii, płacący podatki, przestrzegający prawa itd. Kiedy jednak napotkają „podejrzane” osoby wokół swoich gospodarstw, gotowi są ich bronić. Nie posiadają zbroi, walczą za pomocą narzędzi rolniczych, takich jak widły, siekiery czy sierpy.

**Zachowanie i taktyka:** Najczęściej atakują najbliższe postaci. Starają się pozostać ukryci za osłoną, np. w zbożu lub wysokiej trawie, próbują okrążyć drużynę. Jeśli mogą, leczą się posiadaną żywnością. W przypadku przewagi drużyny mogą się poddać lub uciec.

## Mongolski pasterz

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 2

HP: 22

Mana: 0

Siła: 3

Zręczność: 3

Szybkość: 5

Wytrzymałość: 3

Percepcja: 3

**PO**

1. (k10+5) 6-15, zasięg 8 (Słaby łuk refleksyjny), OK 30, (k6) strzał
2. (k12+7) 8-19, zasięg 9 (Krótki łuk refleksyjny), OK 30, (k6) strzał
3. (k6) 1-6 (Żelazny nóż), OK 15

**POb:** (k4)

**Szanse na odparcie ataku:** 3%

**Wyposażenie**

1. Czapka koczownika
2. Buty koczownika
3. Futrzany deel
4. Deel
5. (k4) Kumys
6. (k6) Strzały do łuku
7. Żelazny nóż
8. Słaby łuk refleksyjny
9. Krótki łuk refleksyjny
10. Ziele mongolskie
11. (k4) Twaróg
12. (k4) Mleko

**Występowanie:** Wielkie Imperium Mongolskie- miasta, wioski, tawerny, jurtowiska

**Liczebność:** Różna, od 1 do ponad 10; Zależna od sytuacji.

**Opis:** Zwykli obywatele Imperium, płacący podatki, przestrzegający prawa itd. Kiedy jednak napotkają „podejrzane” osoby wokół swoich jurtowisk, gotowi są ich bronić. Nie posiadają zbroi, walczą za pomocą podstawowej broni- łuku.

**Zachowanie i taktyka:** Najczęściej atakują najbliższe postaci. Starają się pozostać w bezpiecznej odległości i zaatakować za pomocą łuku. Po skończeniu strzał atakują wręcz lub wycofują się. Jeśli mogą, leczą się posiadaną żywnością. W przypadku przewagi drużyny mogą się poddać lub uciec.

## Kazachski koczownik

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 3

HP: 28

Mana: 0

Siła: 3

Zręczność: 4

Szybkość: 3

Wytrzymałość: 3

Percepcja: 3

**PO**

1. (k10+5) 6-15, zasięg 8 (Słaby łuk refleksyjny), OK 30, (k6) strzał
2. (k12+7) 8-19, zasięg 9 (Krótki łuk refleksyjny), OK 30, (k6) strzał
3. (k6) 1-6 (Żelazny nóż), OK 15
4. (k6+8) 9-14 (Żelazny jatagan), OK 30

**POb:** (k6)

**Szanse na odparcie ataku:** 4%

**Wyposażenie**

1. Czapka koczownika
2. Buty koczownika
3. Futrzany szapan
4. Szapan
5. (k4) Kumys
6. (k6) Strzały do łuku
7. Żelazny nóż
8. Słaby łuk refleksyjny
9. Krótki łuk refleksyjny
10. Żelazny jatagan
11. (k4) Maślanka
12. (k4) Masło

**Występowanie:** Kazachstan- miasta, wioski, tawerny, jurtowiska

**Liczebność:** Różna, od 1 do ponad 10; Zależna od sytuacji.

**Opis:** Zwykli mieszkańcy Kazachstanu, wędrowni pasterze pilnujący stad. Bronią swojego dobytku za pomocą podstawowej broni używanej przez ludy stepowe, czyli łuku.

**Zachowanie i taktyka:** Najczęściej atakują najbliższe postaci. Starają się pozostać w bezpiecznej odległości i zaatakować za pomocą łuku. Po skończeniu strzał atakują wręcz lub wycofują się. Jeśli mogą, leczą się posiadaną żywnością. W przypadku przewagi drużyny mogą się poddać lub uciec.

## Zakrzacki nomada

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 1

HP: 16

Mana: 0

Siła: 3

Zręczność: 4

Szybkość: 4

Wytrzymałość: 4

Percepcja: 3

**PO**

1. (k10+5) 6-15, zasięg 8 (Słaby łuk refleksyjny), OK 30, (k4) strzał
2. (k12+7) 8-19, zasięg 9 (Krótki łuk refleksyjny), OK 30, (k4) strzał
3. (k6+4) 5-10 (Żelazna siekiera), OK 25
4. (k6+8) 9-14 (Żelazny jatagan), OK 30
5. (k20+5) 6-25 (Żelazny topór bojowy), OK 40

**POb:** (k4)

**Szanse na odparcie ataku:** 2%+7% (lekki drewniany puklerz)

**Wyposażenie**

1. Czapka koczownika
2. Buty koczownika
3. Żelazny topór bojowy
4. Lekki drewniany puklerz
5. (k4) Ser
6. (k6) Strzały do łuku
7. Żelazny nóż
8. Słaby łuk refleksyjny
9. Krótki łuk refleksyjny
10. Żelazny jatagan
11. (k4) Konina
12. (k4) Kumys

**Występowanie:** Zakrzacja- miasta, wioski, tawerny, jurtowiska

**Liczebność:** Różna, od 1 do ponad 10; Zależna od sytuacji.

**Opis:** Zwykli mieszkańcy Zakrzacji, wędrowni pasterze pilnujący stad. Bronią swojego dobytku za pomocą podstawowej broni używanej przez ludy stepowe, czyli łuku.

**Zachowanie i taktyka:** Najczęściej atakują najbliższe postaci. Starają się pozostać w bezpiecznej odległości i zaatakować za pomocą łuku. Po skończeniu strzał atakują wręcz, osłaniając się tarczą. Jeśli mogą, leczą się posiadaną żywnością. W przypadku przewagi drużyny mogą się poddać lub uciec.

## Leoński chłop

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 1

HP: 16

Mana: 0

Siła: 3

Zręczność: 3

Szybkość: 3

Wytrzymałość: 3

Percepcja: 3

**PO**

1. (k6+4) 5-10 (Żelazna siekiera), OK 25
2. (k6) 1-6 (Żelazny nóż), OK 15
3. (k10) 1-10 (Stalowy nóż), OK 20
4. (k8+2) 3-10 (Sierp), OK 20
5. (k8+2) 3-10 (Widły), zasięg 2, OK 25
6. (k24+6) 7-30 (Żelazna kosa bojowa), zasięg 2, OK 40
7. (k24) 1-24 (Pałka), OK 36
8. (k10+5) 6-15 (Cep), zasięg 2, OK 30

**POb:** (k4)

**Szanse na odparcie ataku:** 3%

**Wyposażenie**

1. Płócienny czepiec
2. Wełniana czapka
3. Żelazna siekiera
4. Lekkie skórzane buty
5. (k4) Marchew
6. (k6) Kasza
7. Żelazny nóż
8. Widły
9. Sierp
10. Pałka
11. (k4) Czosnek
12. (k4) Fasola

**Występowanie:** Leonia- miasta, wioski, tawerny

**Liczebność:** Różna, od 1 do ponad 10; Zależna od sytuacji.

**Opis:** Zwykli mieszkańcy Leonii, chłopi przypisani do ziemi, pracujący na utrzymanie swoje i pana feudalnego. Bronią swoich pól, sadów i chałup za pomocą narzędzi rolniczych, takich jak sierpy, kosy i widły.

**Zachowanie i taktyka:** Najczęściej atakują najbliższe postaci. Starają się ukrywać przed atakami na odległość, jednocześnie wykorzystują przewagę zasięgu, jeżeli jest taka możliwość. Jeśli mogą, leczą się posiadaną żywnością. W przypadku przewagi drużyny mogą się poddać lub uciec.

## Rabuś grobowców

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 5

HP: 50

Mana: 0

Siła: 4

Zręczność: 6

Szybkość: 5

Wytrzymałość: 4

Percepcja: 6

**PO**

1. (k10) 1-10 (Stalowy nóż), OK 20
2. (k20) 1-20 (Żelazny sztylet), OK 50
3. (k8+8) 9-16 (Stalowy sztylet), OK 60
4. (k20+1) 2-21 (Żelazny krótki miecz), OK 30
5. (k24) 1-24 (Pałka), OK 36
6. (k6+3) 4-9 (Żelazny nóż do rzucania), zasięg 4, OK 20, (k8) sztuk

**POb:** 3+(k4)

**Szanse na odparcie ataku:** 6%

**Wyposażenie**

1. Wełniany kaptur
2. Wełniana tunika
3. Stalowy sztylet
4. (k4) Wywar trucizny (k12+4 PO)
5. (k4) Prosty wytrych
6. (k6) Lekki bandaż
7. (k4) Pochodnia
8. (k4) Żelazny nóż do rzucania
9. Wywar obniżenia Siły (-2/3 tury)
10. Pałka
11. (k6\*500) MNT lub równowartość
12. Losowa kosztowność

**Występowanie:** Ruiny, grobowce, kurhany; podziemia pełne skarbów, zwykle blisko wejścia

**Liczebność:** Różna, od 1 do ok. 5; Zależna od sytuacji.

**Opis:** Ogromna liczba ruin, zapomnianych kurhanów i mrocznych grobowców rozpala wyobraźnię okolicznej ludności, gdyż w takich miejscach zwykle można znaleźć sporo kosztowności. Ci bandyci wchodzą do takich miejsc, licząc na zysk.

**Zachowanie i taktyka:** Najczęściej atakują najbliższe postaci. Starają się pozostać w bezpiecznej odległości, wykorzystując noże do rzucania, truciznę i miksturę obniżenia siły. Dopiero po skończeniu amunicji przechodzą do walki, starając się wymknąć. Zwykle unikają walki, dążąc do ucieczki.

### Bandyta

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 6

HP: 80

PO: 12-24

POb: 2

Szybkość: 6

Mana: 0

**Wyposażenie:** Skórzane Rękawice, Skórzana Zbroja, Skórzane buty, Żelazny Krótki Miecz, Żelazny kordelas

**Występowanie:** Cały świat

**Liczebność:** niska (k4); często w grupie z Rozbójnikiem i Bandytą-Magiem

**Opis:** Najpospolitsi bandyci, czyhający na podróżnych. Są słabo uzbrojeni, jednak stosunkowo wytrzymali.

**Zachowanie:** Najczęściej atakują najbliższe postaci, choć mogą zaskoczyć Graczy nietypowym posunięciem. W przypadku przewagi Gracza mogą się poddać lub uciec.

### Rozbójnik

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 7

HP: 50

PO: 8-28

POb: 2

Szybkość: 6

Mana: 0

Zasięg: 8

**Wyposażenie:** (k10) Strzały do łuku, Buty z koźlej skóry, Stalowy sztylet, Żelazny Sztylet, Długi Prosty Łuk

**Występowanie:** Cały świat

**Liczebność:** niska (k4); często w grupie z Bandytą i Bandytą-Magiem

**Opis:** Najpospolitsi bandyci, czyhający na podróżnych. Są uzbrojeni w myśliwskie łuki i wspierają bandytów walczących wręcz.

**Zachowanie:** Najczęściej atakują najbliższe postaci, choć mogą zaskoczyć Graczy nietypowym posunięciem. W przypadku przewagi Gracza mogą się poddać lub uciec.

### Mongolski łucznik konny

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 4

HP: 50

PO: 8-24

POb: 1

Szybkość: 5

Mana: 0

Zasięg: 9

**Umiejętności:** Jeździec (koń), może strzelać podczas ruchu

**Wyposażenie:** (k10) Strzały do łuku, Baranina, Brązowy Kindżał, Łuk Refleksyjny, Degel- skórzany kaftan

**Występowanie:** Mongolia

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Łucznicy pochodzący z Mongolii. Są doskonałymi łucznikami i urodzonymi jeźdźcami. To dzięki nim powstało Wielkie Imperium Mongolskie, choć są słabi podczas walki wręcz.

**Zachowanie:** Najczęściej atakują najbliższe postaci, choć mogą zaskoczyć Graczy nietypowym posunięciem. W przypadku przewagi Gracza mogą się poddać lub uciec.

### Mongolski Pirat

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 8

HP: 80

PO: 8-32

POb: 2

Szybkość: 8

Mana: 0

Zasięg: 10

**Umiejętności:** Brak ograniczeń w walce wręcz

**Wyposażenie:** Żelazny Jatagan, (k6) Strzały do łuku, Deel, Żelazny Krótki Miecz, Łuk Refleksyjny

**Występowanie:** Wielkie Imperium Mongolskie, regiony nadmorskie

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Odpowiednik Bandyty, działający na brzegu morza. Posiadają łuki i miecze.

**Zachowanie:** Najczęściej atakują najbliższe postaci, choć mogą zaskoczyć Graczy nietypowym posunięciem. W przypadku przewagi Gracza mogą się poddać lub uciec.

### Bandyta-Mag

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 9

HP: 60

PO: 2-8

POb: 0

Szybkość: 4

Mana: 100

**Zaklęcia:** Ognik, Opatrzenie Ran, Korzenie i Pędy, Burza Ognista

**Wyposażenie:** Skórzane Rękawice, składniki, mikstury, księgi zaklęć, Drewniany kostur

**Występowanie:** Cały świat

**Liczebność:** niska (k4); często w grupie z Rozbójnikiem i Bandytą

**Opis:** Bandyci znający podstawy magii. Nie ma jednoznaczności co do ulubionej szkoły. Słabi w walce wręcz i mają mało HP.

**Zachowanie:** Sprytniejsi od innych bandytów. Unieruchamiają Graczy walczących wręcz, gdy mają po swojej stronie Rozbójników. Uzdrawiają towarzyszy. Unikają walki wręcz. W przypadku przewagi Gracza mogą się poddać lub uciec.

### Rozbójnik konny

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 10

HP: 100

PO: 19-25

POb: 7

Szybkość: 7

Mana: 0

**Umiejętności:** Jeździec (koń)

**Wyposażenie:** Lekki Drewniany Puklerz, Wzmacniany Drewniany Puklerz, Żelazny Kiścień, Zardzewiały Długi Miecz, Żelazny Topór Bojowy

**Występowanie:** Cały świat poza Deltą Filipu

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Bandyci poruszający się konno, przez co z łatwością mogą doścignąć ofiary. Są lepiej uzbrojeni niż piesi rozbójnicy i większość nosi tarcze.

**Zachowanie:** Starają się otoczyć Gracza. Rzucają się w pościg za uciekającymi postaciami. W przypadku przewagi Gracza mogą się poddać lub uciec.

### Strażnik Miasta

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 10

HP: 100

PO: 26-40

POb: 5

Szybkość: 8

Mana: 0

Zasięg: 10

**Umiejętności:** Brak ograniczeń w walce wręcz

**Wyposażenie:** Łuk Refleksyjny, Żelazny Kordelas, Skórzany Pancerz Lamelkowy, Żelazna Kolczuga, (k6) Strzały do łuku

**Występowanie:** miasta

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Straże pilnują porządku w miastach. Najczęstszym sposobem walki z nimi jest zostanie przyłapanym na kradzieży bądź włamaniu. Są uzbrojeni w łuki, kordelasy i noszą średnie zbroje, występują w stosunkowo dużej liczbie.

**Zachowanie:** Nigdy nie uciekają i walczą do końca. Ścigają uciekających. Przyjmują kapitulację Graczy.

### Mongolski szaman

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 12

HP: 100

PO: 10-20

POb: 3

Szybkość: 6

Mana: 140

**Zaklęcia:** Magiczna Strzała, Opatrzenie Ran, Ściana Zarośli, Przywołanie Pomocnika

**Wyposażenie:** Szata Szamana, Drewniany Kostur, mikstury, składniki, amulety

**Występowanie:** Wielkie Imperium Mongolskie

**Liczebność:** niska (k4), często z innymi ludzkimi przeciwnikami

**Opis:** Szamani pełnią rolę pośredników między bogami a ludźmi. Są słabi w walce, ale potrafią wspierać swoich sojuszników ciekawymi zaklęciami.

**Zachowanie:** Skupiają się na wsparciu sojuszników i ich leczeniu. Mogą otaczać Gracza ścianami zarośli.

### Mongolski Łucznik

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 15

HP:150

PO: 28-32

POb: 5

Szybkość: 5

Mana: 0

Zasięg: 13

**Wyposażenie:** Łuk Kompozytowo-refleksyjny, Brązowy Kindżał, Wełniana mongolska czapka, Deel, (k10) Strzały do łuku

**Występowanie:** Wielkie Imperium Mongolskie

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Łucznicy, stanowiący duża część mongolskiej armii. Dobrze strzelają, słabsi w walce wręcz.

**Zachowanie:** Najczęściej atakują najbliższe postaci, choć mogą zaskoczyć Graczy nietypowym posunięciem. Nie są skłonni do ucieczki.

### Ciężkozbrojny łucznik

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 17

HP: 150

PO: 10-30

POb: 7

Szybkość: 5

Mana: 0

Zasięg: 10

**Wyposażenie:** Łuk Refleksyjny, Żelazny Pancerz Łuskowy, Żelazny Krótki Miecz, Żelazny mongolski hełm, (k10) Strzały do łuku

**Występowanie:** Wielkie Imperium Mongolskie

**Liczebność:** średnia (k6), często z innymi ludzkimi przeciwnikami

**Opis:** Ciężkozbrojni łucznicy zadają niewielkie obrażenia, lecz są ciężko opancerzeni i wytrzymali.

**Zachowanie:** Najczęściej atakują najbliższe postaci, choć mogą zaskoczyć Graczy nietypowym posunięciem. Nie są skłonni do ucieczki.

### Łotrzyk

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 18

HP: 180

PO: 15-45

POb: 8

Szybkość: 6

Mana: 0

Zasięg: 13

**Umiejętności:** 10% szans na odparcie ataku wręcz, Brak ograniczeń w walce wręcz

**Wyposażenie:** Łuk Kompozytowo-Refleksyjny, Futrzana czapka, Żelazna Szabla, Żelazna Kolczuga, Skórzany Pancerz Lamelkowy

**Występowanie:** Wielkie Imperium Mongolskie

**Liczebność:** niska (k4); często w grupie z Bandytą, Bandytą-Magiem i Rozbójnikiem

**Opis:** Silniejsza wersja Bandyty, często pełni rolę herszta. Jest doskonałym szermierzem.

**Zachowanie:** Sprytniejsi niż zwykli bandyci, uwielbiają dobijać rannych, zatrutych i chorych. Nie są skłonni do ucieczki.

### Nekromanta

Typ: Człowiek

Charakter: Zły

Poziom: 19

HP: 180

PO: 10-20

POb: 4

Szybkość: 6

Mana: 300

**Umiejętności:** 25% odporności na magię

**Zaklęcia:** Wezwanie Szkieletu, Klątwa, Kula Ognia, Ognisty Krąg, Kradzież Many, Morowe Powietrze, Ożywienie

**Wyposażenie:** Drewniany Kostur, (k4) Mikstura Many, składniki, (k4) Mikstura Lecznicza, Szata nekromanty

**Występowanie:** Miejsca odludne i kojarzone ze śmiercią

**Liczebność:** pojedyncza; często w grupie z Nieumarłymi

**Opis:** Czarodzieje, którzy poświęcili się mrocznym sztukom nekromancji. Otaczają się Nieumarłymi i są wrogo nastawieni do nieproszonych gości.

**Zachowanie:** Sprytni i źli. Zaskoczą Gracza w najmniej spodziewanym momencie. Przywołują Szkielety i rzucają klątwy na najsilniejszych przeciwników.

### Mongolski Assasyn

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 25

HP: 75

PO: 30

POb: 2

Szybkość: 9

Mana: 50

Zasięg: 10

**Zaklęcia:** Opatrzenie Ran

**Umiejętności:** 50% szans na uniknięcie ataku, zatrute strzały, Brak ograniczeń w walce wręcz

**Wyposażenie:** Łuk Refleksyjny, Żelazny Kindżał, Mikstura Zdrowia, Deel, (k10) Strzały do łuku

**Występowanie:** Wielkie Imperium Mongolskie

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Mongolscy Assasyni likwidują niewygodne dla Kalifa i mongolskich wielmożów osoby. Potrafią się błyskawicznie poruszać i noszą zatrute strzały. Są naprawdę trudni do pokonania.

**Zachowanie:** Rzucają się na najsłabszych i uciekających, dążąc do jak najszybszego rozstrzygnięcia walki. Nigdy się nie wycofują.

### Gwardzista Chana- Piechur

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 30

HP: 300

PO: 30-50

POb: 10

Szybkość: 12

Mana: 0

Zasięg: 13

**Umiejętności:** Brak ograniczeń w walce wręcz

**Wyposażenie:** Łuk Refleksyjny Gwardii, Brązowy Jatagan Gwardii, Lekki Pancerz Gwardii, Ciężki Hełm Gwardii, (k10) Strzały do łuku

**Występowanie:** Wielkie Imperium Mongolskie

**Liczebność:** Bardzo wysoka (k10); często w grupie z Gwardzistą Chana- Jeźdźcem

**Opis:** Członkowie elitarnej Gwardii Chana poruszający się pieszo. Występują w dużej liczbie, dobrze uzbrojeni i opancerzeni. Często są ostatnimi spotkanymi przeciwnikami Gracza.

**Zachowanie:** Rzucają się na najsłabszych i uciekających, dążąc do jak najszybszego rozstrzygnięcia walki. Nigdy się nie wycofują.

### Gwardzista Chana- Jeździec

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 30

HP: 300

PO: 40-60

POb: 15

Szybkość: 9

Mana: 0

Zasięg: 13

**Umiejętności:** Jeździec (koń), może strzelać podczas ruchu, Brak ograniczeń w walce wręcz

**Wyposażenie:** Łuk Refleksyjny Gwardii, Brązowy Jatagan Gwardii, Ciężki Pancerz Gwardii, Ciężki Hełm Gwardii, Brązowy Puklerz

**Występowanie:** Wielkie Imperium Mongolskie

**Liczebność:** Bardzo wysoka (k10); często w grupie z Gwardzistą Chana- Łucznikiem

**Opis:** Członkowie elitarnej Gwardii Chana poruszający się konno. Występują w dużej liczbie, dobrze uzbrojeni i opancerzeni. Często są ostatnimi spotkanymi przeciwnikami Gracza.

**Zachowanie:** Rzucają się na najsłabszych i uciekających, dążąc do jak najszybszego rozstrzygnięcia walki. Nigdy się nie wycofują.

### Kazach koczownik

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 3

HP: 30

PO: 4-12

POb: 2

Szybkość: 4

Mana: 0

Zasięg: 5

**Umiejętności:** Jeździec (koń)

**Wyposażenie:** Prosty łuk, (k10) Strzały do łuku, Deel, Brązowa włócznia, Skórzane buty

**Występowanie:** Kazachstan

**Liczebność:** Średnia (k6)

**Opis:** Prości koczownicy wypasający stada na stepach Kazachstanu. Są zdolni do ochrony swoich stad przed drapieżnikami.

**Zachowanie:** Atakują najbliższe postaci, chyba że poczują się zagrożeni przez kogoś innego.

### Zakrzacki łucznik konny

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 8

HP: 80

PO: 14-26

POb: 5

Szybkość: 3

Mana: 0

Zasięg: 8

**Umiejętności:** Jeździec (koń), może strzelać podczas ruchu

**Wyposażenie:** (k10) Strzały do łuku, Łuk refleksyjny, Żelazny Kindżał, Łuk kompozytowo-refleksyjny, Deel

**Występowanie:** Zakrzacja

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Łucznicy pochodzący ze stepowych terenów Zakrzacji. Są wolniejsi niż podobne formacje ze Wschodu, choć ciężej opancerzeni i lepiej uzbrojeni.

**Zachowanie:** Najczęściej atakują najbliższe postaci, choć mogą zaskoczyć Graczy nietypowym posunięciem. W przypadku przewagi Gracza mogą się poddać lub uciec.

### Zakrzacki ciężkozbrojny jeździec

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 16

HP: 180

PO: 44-56

POb: 8

Szybkość: 3

Mana: 0

Zasięg: 8

**Umiejętności:** Jeździec (koń), może strzelać podczas ruchu

**Wyposażenie:** (k10) Strzały do łuku, Czepiec kolczy, Żelazny Kindżał, Łuk kompozytowo-refleksyjny, Żelazny pancerz lamelkowy

**Występowanie:** Zakrzacja

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Łucznicy pochodzący ze stepowych terenów Zakrzacji. Ta ciężko opancerzona formacja służy bejom i stanowi elitarne siły królestwa.

**Zachowanie:** Najczęściej atakują najbliższe postaci, próbując otoczyć Graczy i uniemożliwić im ucieczkę. Rzadko uciekają.

### Kazachski łucznik konny

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 6

HP: 50

PO: 10-24

POb: 3

Szybkość: 4

Mana: 0

Zasięg: 8

**Umiejętności:** Jeździec (koń), może strzelać podczas ruchu

**Wyposażenie:** (k10) Strzały do łuku, Łuk refleksyjny, Żelazny Kindżał, Łuk kompozytowo-refleksyjny, Deel

**Występowanie:** Kazachstan

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Łucznicy pochodzący z Kazachstanu. W posługiwaniu się łukiem i jeździe konnej dorównują Mongołom.

**Zachowanie:** Najczęściej atakują najbliższe postaci, choć mogą zaskoczyć Graczy nietypowym posunięciem. W przypadku przewagi Gracza mogą się poddać lub uciec.

### Kazach wojownik

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 12

HP: 140

PO: 14-38

POb: 6

Szybkość: 6

Mana: 0

Zasięg: 2

**Umiejętności:** Jeździec (koń), Szarża

**Wyposażenie:** Żelazna włócznia, Żelazna szabla, Żelazny kindżał, Lekki hełm, Deel

**Występowanie:** Kazachstan

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Kazachscy jeźdźcy uzbrojeni we włócznie, kindżały i szable. Zdolni do wykonywania szarż i ścigania uciekających wrogów.

**Zachowanie:** Zapamiętale ścigają uciekających, atakują od tyłu lub z boku, dążą do okrążenia Gracza.

### Kazach oszczepnik

Typ: Człowiek

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 8

HP: 60

PO: 8-38

POb: 4

Szybkość: 6

Mana: 0

Zasięg: 6

**Umiejętności:** Brak ograniczeń w walce wręcz

**Wyposażenie:** (k6) Żelazny Oszczep, Skórzane buty, Żelazny kindżał, Wełniana czapka, Deel

**Występowanie:** Kazachstan

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Kazachscy piechurzy wprawieni w rzutach oszczepem. Groźni przeciwko piechocie.

**Zachowanie:** Atakują najbliższe postaci. Celują w powolnych przeciwników.

# Humanoidy

### Czarny goblin

### Czarny goblin wódz

### Czarny goblin szaman

### Czarny goblin łucznik

### Gnoll łowca

### Gnoll wojownik

### Gnoll szaman

### Jaszczuroczłek łucznik

### Krasnoludzki strażnik

### Krasnoludzki kusznik

### Krasnoludzki bandyta

### Krasnoludzki kapłan

### Krasnoludzki gwardzista

### Krasnoludzki wojownik

### Krasnoludzki halabardnik

### Krasnoludzki miotacz toporów

### Krasnolud przemytnik

Typ: Humanoid

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 2

HP: 40

PO: 3-10

POb: 2

Szybkość: 6

Mana: 0

**Wyposażenie:** Skórzane buty, Żelazny topór bojowy, Żelazny krótki miecz, pieniądze

**Występowanie:** Podziemia, lochy

**Umiejętności:** 40% odporności na magię

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Przemytnicy pilnujący skradzionych dóbr lub kontrabandy.

**Zachowanie:** Sprytni jak inni krasnoludowie.

### Krasnoludzki górnik

### Krasnoludzki zabójca

# Stworzenia Mityczne

### Gargulec

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 2

HP: 10

PO: 4-16

POb: 10

Szybkość: 9

Mana: 0

**Wyposażenie:** (k4) kamienie (40%)

**Występowanie:** Podziemia, lochy, grobowce

**Umiejętności:** 40% odporności na magię, 30% szans na odparcie ataku, Latający, Atakuje i wraca na miejsce

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Ożywiona figurka baśniowego potwora. Potrafi unosić się w powietrzu i jest trudny do trafienia, a przy tym wytrzymały, jak na swój rozmiar.

**Zachowanie:** Wypełniają wolę swoich twórców, atakując najbliższe postaci. Są całkiem sprytne i potrafią wycofywać się z zasięgu przeciwnika.

### Miedziany Golem

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 5

HP: 50

PO: 10-30

POb: 4

Szybkość: 3

Mana: 0

**Wyposażenie:** Miedziany złom (30%)

**Występowanie:** Miasta Krasnoludów

**Umiejętności:** 20% odporności na magię, wrażliwość na porażenia, Golem

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Golemy to figury ożywione za pomocą magii. Mogą być wykonane z różnorodnych materiałów. Miedź jest stosunkowo miękka i nie zapewnia wysokiej wytrzymałości.

**Zachowanie:** Wypełniają wolę swoich twórców, atakując najbliższe postaci. Nie grzeszą sprytem. Nigdy się nie cofają i nie unikają pułapek.

### Kamienny Golem

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 10

HP: 100

PO: 20-40

POb: 8

Szybkość: 4

Mana: 0

**Wyposażenie:** (k4) Kamienie (40%)

**Występowanie:** Miasta Krasnoludów

**Umiejętności:** 30% odporności na magię, Golem

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Golemy to figury ożywione za pomocą magii. Mogą być wykonane z różnorodnych materiałów. Kamień jest tanim i powszechnie dostępnym materiałem.

**Zachowanie:** Wypełniają wolę swoich twórców, atakując najbliższe postaci. Nie grzeszą sprytem. Nigdy się nie cofają i nie unikają pułapek.

### Obsydianowy Golem

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 15

HP: 150

PO: 30-50

POb: 12

Szybkość: 5

Mana: 0

**Wyposażenie:** (k4) Obsydian (40%)

**Występowanie:** Miasta Krasnoludów

**Umiejętności:** 40% odporności na magię, Golem

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Golemy to figury ożywione za pomocą magii. Mogą być wykonane z różnorodnych materiałów. Obsydian jest twardszy niż kamień i zapewnia lepszą wytrzymałość.

**Zachowanie:** Wypełniają wolę swoich twórców, atakując najbliższe postaci. Nie grzeszą sprytem. Nigdy się nie cofają i nie unikają pułapek.

### Żelazny Golem

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 20

HP: 200

PO: 40-60

POb: 16

Szybkość: 6

Mana: 0

**Wyposażenie:** Żelazny złom (30%)

**Występowanie:** Miasta Krasnoludów

**Umiejętności:** 60% odporności na magię, wrażliwość na wodę, Golem

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Golemy to figury ożywione za pomocą magii. Mogą być wykonane z różnorodnych materiałów. Większość golemów jest wykonana z żelaza, co powoduje, że są podatne na zaklęcia wody.

**Zachowanie:** Wypełniają wolę swoich twórców, atakując najbliższe postaci. Nie grzeszą sprytem. Nigdy się nie cofają i nie unikają pułapek.

### Stalowy Golem

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 25

HP: 250

PO: 50-70

POb: 20

Szybkość: 7

Mana: 0

**Wyposażenie:** Stalowy złom (40%)

**Występowanie:** Miasta Krasnoludów

**Umiejętności:** 80% odporności na magię, Golem

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Golemy to figury ożywione za pomocą magii. Mogą być wykonane z różnorodnych materiałów. Stal zapewnia dużą wytrzymałość i siłę.

**Zachowanie:** Wypełniają wolę swoich twórców, atakując najbliższe postaci. Nie grzeszą sprytem. Nigdy się nie cofają i nie unikają pułapek.

### Diamentowy Golem

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 30

HP: 300

PO: 60-80

POb: 24

Szybkość: 8

Mana: 0

**Wyposażenie:** (k6) Diament (50%)

**Występowanie:** Miasta Krasnoludów

**Umiejętności:** 95% odporności na magię, Golem

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Golemy to figury ożywione za pomocą magii. Mogą być wykonane z różnorodnych materiałów. Diament jest najtwardszym materiałem na ziemi, więc takie golemy są niezwykle wytrzymałe, potężne i kosztowne.

**Zachowanie:** Wypełniają wolę swoich twórców, atakując najbliższe postaci. Nie grzeszą sprytem. Nigdy się nie cofają i nie unikają pułapek.

### Błędny Ognik

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Gracza

Poziom: Gracza

HP: 2

PO: 1-100

POb: 0

Szybkość: 20

Mana: 200

**Zaklęcia:** Obłąkanie, Oszołomienie, Oślepienie

**Umiejętności:** 90% szans na uniknięcie obrażeń, 90% szans na uniknięcie zaklęć

**Wyposażenie:** Ektoplazma (40%), amulety, mikstury, artefakty

**Występowanie:** Głębokie lasy, bagna, podziemia i inne ciemne miejsca

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Błędny Ognik ukazuje się zmęczonym i zgubionym wędrowcom, po czym wciąga ich w trzęsawiska lub rozpadliny. Wielu zastanawia się, czy na pewno istnieje takie stworzenie, czy to wymysł ludzkiej wyobraźni.

**Zachowanie:** Zwodzi Graczy, atakując z różnych stron i różne postaci. Znika i pojawia się, prowadząc drużynę do obłędu. Często rzuca zaklęcia.

### Wilkołak

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 30

HP: 370

PO: 50-70

POb: 15

Szybkość: 7

Mana: 0

**Umiejętności:** Dwa razy silniejszy podczas pełni księżyca

**Wyposażenie:** amulety, mikstury, artefakty; Skóra wilkołaka (30%)

**Występowanie:** Głębokie lasy, podczas pełni lasy

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Wilkołak to niezwykle silny potwór. Bardzo trudno go pokonać, szczególnie podczas pełni, ale na szczęście bardzo trudno go spotkać- chyba że jest się w lesie.

**Zachowanie:** Z brutalną bezwzględnością morduje najsłabsze ofiary, nigdy się nie cofając.

### Pająk

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 2

HP: 10

PO: 1-4

POb: 0

Szybkość: 7

Mana: 0

**Umiejętności:** Trucizna, Paraliżujący Jad

**Wyposażenie:** Oko pająka (30%), (k4) Pajęczyna (20%)

**Występowanie:** Podziemia, miejsca odludne

**Liczebność:** bardzo wysoka (k10)

**Opis:** Ogromne pająki żyjące w ciemnych i opuszczonych przez ludzi miejscach. Słabe, ale bardzo liczne i jadowite. Trucizna potrafi także sparaliżować Gracza.

**Zachowanie:** Mało inteligentne. Atakują najbliższe postaci.

### Doppelganger

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Gracza

Poziom: Gracza

HP: Gracza

PO: Gracza

POb: Gracza

Szybkość: Gracza

Mana: Gracza

**Zaklęcia:** Gracza

**Wyposażenie:** brak

**Występowanie:** Nikt do końca nie wie, gdzie można go spotkać

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Doppelganger do prawie doskonałe odbicie Gracza. Naprawdę, ciężko jest pokonać samego siebie.

**Zachowanie:** Bardzo często lustrzane do Gracza, poza ostatnim, zaskakującym ciosem.

### Krakenling

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 15

HP: 150

PO: 25-50

POb: 2

Szybkość: 0

Mana: 0

**Umiejętności:** Nieskończone macki

**Wyposażenie:** (k6) Wielka przyssawka (40%)

**Występowanie:** tereny nadmorskie

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Zwane są pieszczotliwie „Krakeniątkami”. Jest to potomstwo Krakena, nie tak potężne jak on. Mimo wszystko są nadal śmiertelnie niebezpieczne.

**Zachowanie:** Ataki przypuszczane są chaotycznie i bez skomplikowanej strategii.

### Mongolski Robak Śmierci

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 20

HP: 400

PO: 60-80

POb: 12

Szybkość: 10

Mana: 150

**Zaklęcia:** Oślepienie, Plunięcie Jadem

**Wyposażenie:** Kieł Robaka Śmierci (80%)

**Występowanie:** pustynie w Mongolii

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** To legendarne zwierzę zamieszkuje najgorętsze pustynie Mongolii. Jest niezwykle agresywne, potrafi strzelać oślepiającym jadem.

**Zachowanie:** Rzuca się na najbliższe lub uciekające postaci. Ignoruje byty martwe.

### Ognisty demon

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 10

HP: 150

PO: 24-48

POb: 6

Szybkość: 9

Mana: 66

**Zaklęcia:** Kula Ognia, Burza Ognista, Ściana Ognia

**Wyposażenie:** Kamień Wskrzeszenia, księgi zaklęć; Róg demona (20%)

**Występowanie:** przywoływany przez Gracza

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Demony są przywoływane z innych światów za pomocą magii. Są niezwykle potężne.

**Zachowanie:** Inteligencja dorównująca bóstwom. Wykończy drużynę śmiertelnie skutecznymi metodami.

### Pomniejszy demon

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 13

HP: 333

PO: 33-56

POb: 6

Szybkość: 12

Mana: 66

**Umiejętności:** Latający, 50% odporności na magię

**Zaklęcia:** Kula Ognia, Klątwa

**Wyposażenie:** Kamień Wskrzeszenia, księgi zaklęć; Róg demona (20%)

**Występowanie:** przywoływany przez Gracza

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Demony są przywoływane z innych światów za pomocą magii. Są niezwykle potężne.

**Zachowanie:** Inteligencja dorównująca bóstwom. Wykończy drużynę śmiertelnie skutecznymi metodami.

### Rogaty demon

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 16

HP: 300

PO: 40-70

POb: 6

Szybkość: 9

Mana: 66

**Zaklęcia:** Kula Ognia

**Umiejętności:** Szarża, Furia, Powalenie, 40% Odporności na magię

**Wyposażenie:** Kamień Wskrzeszenia, księgi zaklęć; Róg demona (60%)

**Występowanie:** przywoływany przez Gracza

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Demony są przywoływane z innych światów za pomocą magii. Są niezwykle potężne.

**Zachowanie:** Inteligencja dorównująca bóstwom. Wykończy drużynę śmiertelnie skutecznymi metodami.

### Mongodemon

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 40

HP: 80

PO: 41-140

POb: 6

Szybkość: 12

Mana: 66

**Umiejętności:** 50% odbicia obrażeń, 50% odbicia zaklęć, Atakuje i wraca na miejsce, Cios wampira, Dąży do walki wręcz, Furia, Paraliżujący jad, Powalenie, Powolna regeneracja, Szarża, Trucizna, Zawsze kontratakuje w walce wręcz, Zjadliwy, Latający

**Zaklęcia:** Kula Ognia

**Wyposażenie:** Kamień Wskrzeszenia, księgi zaklęć; Skóra demona

**Występowanie:** przywoływany przez Gracza

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Demony są przywoływane z innych światów za pomocą magii. Są niezwykle potężne.

**Zachowanie:** Inteligencja dorównująca bóstwom. Wykończy drużynę śmiertelnie skutecznymi metodami.

### Demon

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 25

HP: 666

PO: 66

POb: 6

Szybkość: 6

Mana: 66

**Zaklęcia:** Kula Ognia

**Wyposażenie:** Kamień Wskrzeszenia, księgi zaklęć; Róg demona (20%)

**Występowanie:** przywoływany przez Gracza

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Demony są przywoływane z innych światów za pomocą magii. Są niezwykle potężne.

**Zachowanie:** Inteligencja dorównująca bóstwom. Wykończy drużynę śmiertelnie skutecznymi metodami.

### Kraken

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 30

HP: 750

PO: 76-100

POb: 20

Szybkość: 0

Mana: 0

**Umiejętności:** Nieskończone macki

**Wyposażenie:** (k6) Wielka przyssawka (60%), Dziób Krakena

**Występowanie:** tereny nadmorskie; całe szczęście praktycznie niespotykany

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Kraken jest pupilem bogów. Jego nieskończenie długie macki są w stanie dosięgnąć Gracza w każdym miejscu pola walki. Według kronik, nikomu jeszcze nie udało się pokonać Krakena.

**Zachowanie:** Ataki przypuszczane są chaotycznie i bez skomplikowanej strategii.

### Bagienny smok

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 66

HP: 350

PO: 70-100

POb: 12

Szybkość: 14

Mana: 90

**Zaklęcia:** Morowe powietrze, Chmura gazu

**Umiejętności:** Latający

**Wyposażenie:** Kamień Wskrzeszenia, niewypowiedziane bogactwa, Drakolit (30%)

**Występowanie:** Bagna

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Potomkowie Wielkiego Smoka z Pierwszego Świata, którzy osiedlili się na bagnach. Nie tak groźni jak ich potężny przodek, mogą zostać pokonane, jeżeli dysponuje się armią lub drużyną bohaterów.

**Zachowanie:** Ataki przypuszczane są chaotycznie i bez skomplikowanej strategii.

### Górski smok

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 66

HP: 600

PO: 101-200

POb: 20

Szybkość: 14

Mana: 0

**Umiejętności:** Latający, 60% odporności na magię

**Wyposażenie:** Kamień Wskrzeszenia, niewypowiedziane bogactwa, Drakolit (30%)

**Występowanie:** Góry

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Potomkowie Wielkiego Smoka z Pierwszego Świata, którzy osiedlili się na bagnach. Nie tak groźni jak ich potężny przodek, mogą zostać pokonane, jeżeli dysponuje się armią lub drużyną bohaterów.

**Zachowanie:** Ataki przypuszczane są chaotycznie i bez skomplikowanej strategii.

### Wiwerna

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 15

HP: 150

PO: 35-75

POb: 6

Szybkość: 9

Mana: 0

**Umiejętności:** Trucizna, Latający, Atakuje i wraca na miejsce

**Wyposażenie:** Kamień Wskrzeszenia, duże bogactwa, Skóra Wiwerny (40%)

**Występowanie:** Bagna, przeklęte ziemie

**Liczebność:** niska

**Opis:** Wiwerna to „smok dla ubogich”- duży gad, jednak nie pochodzący od Wielkiego Smoka. Mimo to, nadal jest niezwykle groźna, a poza tym jest jadowita.

**Zachowanie:** Ataki przypuszczane są chaotycznie i bez skomplikowanej strategii.

### Żmij

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 30

HP: 400

PO: 130-150

POb: 24

Szybkość: 8

Mana: 0

**Umiejętności:** Latający

**Wyposażenie:** Kamień Wskrzeszenia, duże bogactwa, Kieł Żmija (50%)

**Występowanie:** Góry, lasy, pola; stare zamki i ruiny

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Żmije to kolejny rodzaj dużych gadów, które nie są smokami według mitologicznej i genetycznej definicji. Ich podobieństwo ma charakter analogiczny.

**Zachowanie:** Ataki przypuszczane są chaotycznie i bez skomplikowanej strategii.

### Żmij Gorynicz

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 40

HP: 400

PO: 130-150

POb: 16

Szybkość: 60

Mana: 0

**Umiejętności:** Latający, 3 ataki w jednej turze

**Wyposażenie:** Kamień Wskrzeszenia, niewypowiedziane bogactwa, Kieł Żmija (50%)

**Występowanie:** Góry Pitagorasa

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Żmije to kolejny rodzaj dużych gadów, które nie są smokami według mitologicznej i genetycznej definicji. Ich podobieństwo ma charakter analogiczny. Gorynicz to odmiana żmija przylatująca w góry znad Banatu. Charakteryzuje się trzema głowami.

**Zachowanie:** Ataki przypuszczane są chaotycznie i bez skomplikowanej strategii.

### Żmij Tugarin

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 25

HP: 250

PO: 110-130

POb: 10

Szybkość: 15

Mana: 0

**Umiejętności:** Latający

**Wyposażenie:** Kamień Wskrzeszenia, niewypowiedziane bogactwa

**Występowanie:** Granice Banatu, góry, Zakrzacja

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Żmije to kolejny rodzaj dużych gadów, które nie są smokami według mitologicznej i genetycznej definicji. Ich podobieństwo ma charakter analogiczny. Tugarin zamieszkuje Zakrzację, widuje się go też w Banacie.

**Zachowanie:** Ataki przypuszczane są chaotycznie i bez skomplikowanej strategii.

### Smok

Typ: Stworzenie Mityczne

Charakter: Zły

Poziom: 66

HP: 666

PO: (HP Gracza+POb Gracza+1)

POb: 16

Szybkość: 0

Mana: 0

**Wyposażenie:** Kamień Wskrzeszenia, niewypowiedziane bogactwa

**Występowanie:** przywoływany przez Gracza i najmniej oczekiwane chwile

**Liczebność:** pojedyncza

**Opis:** Smok to jedno z pomniejszych bóstw, najwierniejszy sługa Juda. Nikt nie jest w stanie mu sprostać.

**Zachowanie:** Ataki przypuszczane są chaotycznie i bez skomplikowanej strategii.

# Nieumarli

### Krasnoludzki szkielet

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 8

HP: 80

PO: 18-30

POb: 7

Szybkość: 5

Mana: 0

**Umiejętności:** Szkielet

**Wyposażenie:** Wełniana tunika, Lekki Drewniany Puklerz, Żelazny topór wojenny, Prosty żelazny hełm, Żelazna maczuga, Kość Szkieletu (40% szans)

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** Bardzo wysoka (k10); często w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Nieumarli, ożywione szkielety, za życia będące wojownikami. Ich uzbrojenie bardzo się różni. To są pozostałości Krasnoludów.

**Zachowanie:** Niezbyt inteligentni, ale mogą zaskoczyć. Nie mogą uciec.

### Szkielet chorąży

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 5

HP: 25

PO: 8-12

POb: 6

Szybkość: 5

Mana: 0

**Umiejętności:** Szkielet, Sztandar Ciemności

**Wyposażenie:** Wełniana tunika, Żelazna kolczuga, Lekki żelazny hełm, Prosty żelazny hełm, Żelazna maczuga, Kość Szkieletu (40% szans)

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** niska (k4); zawsze w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Nieumarli, ożywione szkielety, za życia będące wojownikami. Ich uzbrojenie bardzo się różni. Ten pełni rolę chorążego, niosąc zaklęte sztandary nieumarłych władców.

**Zachowanie:** Niezbyt inteligentni, ale mogą zaskoczyć. Nie mogą uciec.

### Zjawa przodka

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 2

HP: 10

PO: 2-8

POb: 8

Szybkość: 5

Mana: 0

**Umiejętności:** Duch, Wiedza przodków

**Wyposażenie:** Ektoplazma (20%)

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** niska (k4); często w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Duchy dawno zmarłych. Dość słabe, lecz są nieuchwytne.

**Zachowanie:** Irytuje, wykorzystując słabości Gracza.

### Szkielet

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 3

HP: 30

PO: 9-20 (k12+8)

POb: 3

Szybkość: 4

Mana: 0

**Umiejętności:** Szkielet

**Wyposażenie:** Skórzane rękawice, Żelazny Sztylet, Żelazny Topór Bojowy, Lekki Hełm, Skórzane Buty, Kość Szkieletu (40% szans)

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** Wysoka (k8); często w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Najpospolitsi nieumarli. Ożywione szkielety, ich uzbrojenie bardzo się różni.

**Zachowanie:** Niezbyt inteligentni, ale mogą zaskoczyć. Nie mogą uciec.

### Szkielet wojownik

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 5

HP: 50

PO: 12-24

POb: 5

Szybkość: 5

Mana: 0

**Umiejętności:** Szkielet

**Wyposażenie:** Wełniana tunika, Lekki Drewniany Puklerz, Zardzewiały Długi Miecz, Prosty żelazny hełm, Żelazna maczuga, Kość Szkieletu (40% szans)

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** Bardzo wysoka (k10); często w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Nieumarli, ożywione szkielety, za życia będące wojownikami. Ich uzbrojenie bardzo się różni.

**Zachowanie:** Niezbyt inteligentni, ale mogą zaskoczyć. Nie mogą uciec.

### Szkielet łucznik

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 6

HP: 30

PO: 10-22

POb: 1

Szybkość: 5

Mana: 0

Zasięg: 8

**Umiejętności:** Szkielet

**Wyposażenie:** (k10) Strzały do łuku, Długi Prosty Łuk, Łuk Refleksyjny, Słaby Łuk, Wełniana tunika, Kość Szkieletu (40% szans)

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** Wysoka (k8); często w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Nieumarli, ożywione szkielety, za życia będące łucznikami. Ich uzbrojenie bardzo się różni, jednak są to zawsze łuki. Słabi w walce wręcz.

**Zachowanie:** Niezbyt inteligentni, ale mogą zaskoczyć. Nie mogą uciec.

### Zjawa

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 5

HP: 50

PO: 6-24

POb: 4

Szybkość: 9

Mana: 30

**Zaklęcia:** Ognik

**Umiejętności:** Atakuje i wraca na miejsce, Duch

**Wyposażenie:** Ektoplazma (20%)

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** wysoka (k8); często w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Duchy dawno zmarłych. Dość słabe, lecz mogą atakować wiązką energii i są nieuchwytne.

**Zachowanie:** Irytuje, wykorzystując słabości Gracza.

### Upiór

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 10

HP: 40

PO: 25% HP Gracza

POb: 15

Szybkość: 6

Mana: 60

**Zaklęcia:** Klątwa

**Umiejętności:** Duch

**Wyposażenie:** brak

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** niska (k4); zawsze w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Duchy dawno zmarłych, nie mogące zaznać spokoju. Nie mają wiele HP, ale cieszą się doskonałą obroną. Mogą przeklinać Gracza i zawsze odbierają 25% HP Gracza.

**Zachowanie:** Atakują najsilniejsze postaci, przeklinając je i skutecznie osłabiając.

### Szkielet zbrojny

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 12

HP: 75

PO: 24-44

POb: 7

Szybkość: 5

Mana: 0

**Umiejętności:** Szkielet

**Wyposażenie:** Brązowy Puklerz, Żelazna Kolczuga, Żelazny Długi Miecz, Żelazny pancerz łuskowy, Wzmacniane skórzane buty, Kość Szkieletu (40% szans)

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** Średnia (k6); często w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Nieumarli, ożywione szkielety, za życia będące opancerzonymi wojownikami. Ich uzbrojenie bardzo się różni, jednak wyróżniają się noszeniem ciężkiego pancerza.

**Zachowanie:** Mądrzejsi niż pozostałe szkielety. Nie mogą uciec.

### Zombie

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 15

HP: 175

PO: 10-20

POb: 7

Szybkość: 4

Mana: 0

**Wyposażenie:** Żelazny Sztylet, Żelazny Jatagan, Żelazny Kiścień, Żelazny puklerz, Widły, Martwa Tkanka (30%)

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** średnia (k6); często w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Ożywione za pomocą magii bezwolne ciała. Są silni i uzbrojeni w prostą broń, jednak powolni.

**Zachowanie:** Najgłupsi z Nieumarłych. Atakują najbliższe postaci.

### Zombie Zbrojny

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 15

HP: 130

PO: 16-46

POb: 10

Szybkość: 4

Mana: 0

**Wyposażenie:** Stalowy Krótki Miecz, Żelazny kindżał, Żelazny kiścień, Żelazny puklerz, Żelazny czepiec kolczy, Martwa Tkanka (30%)

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** średnia (k6); często w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Ożywione za pomocą magii bezwolne ciała. Są silni i uzbrojeni w prostą broń, jednak powolni. Posiadają pancerz.

**Zachowanie:** Mądrzejsi niż pozostałe zombie, dorównują szkieletom. Potrafią otoczyć Gracza. Nie mogą uciec.

### Lisz

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 20

HP: 150

PO: 10-20

POb: 5

Szybkość: 4

Mana: 600

**Zaklęcia:** Kula Ognia, Klątwa, Wezwanie Szkieletu

**Umiejętności:** Szkielet, 50% odbicia zaklęć

**Wyposażenie:** Amulety, mikstury, złoto (k6\*1000 MNT), księgi zaklęć, składniki, kostury

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** niska (k4); często w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Potężni nieumarli- najczęściej magowie, skuszeni wizją nieśmiertelności. Doskonale władają magią i potrafią przywoływać innych nieumarłych.

**Zachowanie:** Super inteligentny, bezlitośnie wykorzysta wszystkie słabości drużyny. Dowodzi innymi Nieumarłymi, znacznie zwiększając ich skuteczność.

### Arcylisz

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 40

HP: 300

PO: 20-30

POb: 10

Szybkość: 6

Mana: 600

**Zaklęcia:** Kula Ognia, Klątwa, Wezwanie Szkieletu, Ożywienie, Ściana Płomieni, Burza Ognista, Ognisty Krąg

**Umiejętności:** Szkielet, 50% odbicia zaklęć, 50% odbicia obrażeń

**Wyposażenie:** Amulety, mikstury, złoto (k6\*1000 MNT), księgi zaklęć, składniki, kostury

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** pojedyncza; często w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Potężni nieumarli- najczęściej magowie, skuszeni wizją nieśmiertelności. Doskonale władają magią i potrafią przywoływać innych nieumarłych.

**Zachowanie:** Super inteligentny, bezlitośnie wykorzysta wszystkie słabości drużyny. Dowodzi innymi Nieumarłymi, znacznie zwiększając ich skuteczność.

### Bobrzy ożywieniec

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 4

HP: 60

PO: 4-24

POb: 2

Szybkość: 4

Mana: 0

**Umiejętności:** Szkielet

**Wyposażenie:** Kość Szkieletu (40%)

**Występowanie:** Miejsca odludne, bagna

**Liczebność:** średnia (k6); często z innymi Nieumarłymi

**Opis:** Ożywione truchła bobrów, dzięki działaniu magii dwa razy silniejsze niż za życia.

**Zachowanie:** Głupie jak ich żywe odpowiedniki.

### Szkielet pikinier

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 10

HP: 80

PO: 10-34

POb: 9

Szybkość: 4

Mana: 0

Zasięg: 2-4

**Umiejętności:** Szkielet

**Wyposażenie:** Żelazna Pika, Żelazny Kirys, Żelazne Karwasze, Lekki Żelazny Hełm, Buty wzmacniane kolczugą, Kość Szkieletu (40%)

**Występowanie:** Miejsca odludne, bagna

**Liczebność:** średnia (k6); często z innymi Nieumarłymi

**Opis:** Szkielety uzbrojone w piki, wyróżniają się dobrym pancerzem. Najczęściej występują na pobojowiskach i dawnych polach bitew, gdyż pika nie jest bronią przydatną w ciasnych korytarzach grobowców.

**Zachowanie:** Działa jak silniejsze szkielety. Wykorzystuje swoje atuty.

### Szkielet kusznik

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 12

HP: 60

PO: 10-34

POb: 4

Szybkość: 4

Mana: 0

Zasięg: 7

**Umiejętności:** Szkielet

**Wyposażenie:** Lekka Kusza, Prosta Kusza, (k10) Bełty do kuszy, Skórzane Rękawice, Kość Szkieletu (40%)

**Występowanie:** Grobowce, Kurhany, miejsca odludne, bagna

**Liczebność:** mała (k4); często z innymi Nieumarłymi

**Opis:** Szkielety uzbrojone w kusze i noszące lekkie pancerze. Mogą sprawić kłopoty, jeśli utrzymają przeciwnika na bezpiecznym dystansie.

**Zachowanie:** Przeciętne szkielety. Ostrzeliwują najbliższe postaci, chyba że coś skłoni je do bardziej skomplikowanych manewrów.

### Szkielet dowódca

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 12

HP: 80

PO: 20-40

POb: 9

Szybkość: 6

Mana: 0

**Umiejętności:** Szkielet, Dowódca

**Wyposażenie:** Brązowy Puklerz, Żelazna Kolczuga, Żelazny Długi Miecz, Żelazny pancerz łuskowy, Wzmacniane skórzane buty, Kość Szkieletu (40% szans)

**Występowanie:** miejsca odludne

**Liczebność:** pojedyncza; często w grupie z innymi nieumarłymi

**Opis:** Nieumarli, ożywione szkielety, za życia będące opancerzonymi wojownikami. Ich uzbrojenie bardzo się różni, jednak wyróżniają się noszeniem ciężkiego pancerza. Ci są dowódcami oddziałów, przez co mają władzę nad innymi nieumarłymi.

**Zachowanie:** Mądrzejsi niż pozostałe szkielety. Nie mogą uciec.

### Szkielet jeździec

Typ: Nieumarły

Charakter: Zły

Poziom: 16

HP: 160

PO: 16-42

POb: 8

Szybkość: 9

Mana: 0

Zasięg: 2

**Umiejętności:** Szkielet, Jeździec (koń), Szarża

**Wyposażenie:** Żelazny Kirys, Żelazny Długi Miecz, Żelazna Włócznia, Żelazne Karwasze, Kość Szkieletu (40%)

**Występowanie:** Miejsca odludne, bagna

**Liczebność:** mała (k4); często z innymi Nieumarłymi

**Opis:** Szkielety będące kiedyś rycerzami nawet po śmierci poruszają się konno. Uzbrojone są we włócznie i miecze, noszą żelazne zbroje. Występują na pobojowiskach.

**Zachowanie:** Zaskoczy Gracza swoim sprytem i zdolnością otoczenia.

# Stworzenia leśne

Stworzenia te zamieszkują lasy, pola i góry. Są różnych rozmiarów i należą do różnych gromad.

## Szczerzoząb

Typ: Stworzenie Leśne, mały

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 1

HP: 8

Mana: 0

Siła: -1

Zręczność: 2

Szybkość: 3

Wytrzymałość: 3

Percepcja: 3

**PO**

1. (k4) 1-4, ugryzienie

**POb:** 0

**Szanse na odparcie ataku:** 2%

**Wyposażenie**

1. Skóra szczerzozęba (40%)

**Występowanie:** Zakrzacja, domostwa, piwnice, stepy, lasy

**Liczebność:** Różna, od 1 do ponad 40; Zależna od sytuacji. Zwykle kilka, duże ilości w gnieździe.

**Opis:** Szczerzozęby to szkodniki upraw. Przypominają mniejsze psy lub większe szczury. Zwierzęta te są tępione i nie mają zastosowania gospodarczego. Ich skóra jest najłatwiejszym do zdobycia zwierzęcym składnikiem mikstur premii do umiejętności oraz uleczenia choroby.

**Zachowanie i taktyka:** Nie posiadają taktyki, atakując całym rojem. Starają się wyszukiwać postaci z dużą ilością żywności w ekwipunku.

## Szczur

Typ: Stworzenie Leśne, mały

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 1

HP: 10

Mana: 0

Siła: 0

Zręczność: 4

Szybkość: 5

Wytrzymałość: 2

Percepcja: 3

**PO**

1. (k4) 1-4, ugryzienie; OK- roznosi Szczurzą Gorączkę

**POb:** 1

**Szanse na odparcie ataku:** 4%

**Wyposażenie**

1. Ogon szczura (50%)

**Występowanie:** Wszędzie- domostwa, piwnice, stepy, lasy, góry, okręty, miasta i ruiny

**Liczebność:** Różna, od 1 do ponad 40; Zależna od sytuacji. Zwykle kilka, duże ilości w gnieździe.

**Opis:** Szczury to irytujące gryzonie, przystosowane do życia praktycznie w każdych warunkach. Nie powinny sprawiać problemu nawet słabym postaciom, należy nie pozwolić na otoczenie się przez stado szczurów.

**Zachowanie i taktyka:** Nie posiadają taktyki, atakując całym rojem. Starają się wyszukiwać postaci z dużą ilością żywności w ekwipunku. Nie uciekają i otaczają wybranego przeciwnika.

## Większy szczur

Typ: Stworzenie Leśne, mały

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 2

HP: 18

Mana: 0

Siła: 2

Zręczność: 5

Szybkość: 5

Wytrzymałość: 3

Percepcja: 5

**PO**

1. (k8+2) 3-10, ugryzienie; OK- roznosi Szczurzą Gorączkę

**POb:** 2

**Szanse na odparcie ataku:** 5%

**Wyposażenie**

1. Ogon szczura (50%)

**Występowanie:** Wszędzie- domostwa, piwnice, stepy, lasy, góry, okręty, miasta i ruiny

**Liczebność:** Różna, od 1 do ponad 40; Zależna od sytuacji. Zwykle kilka, duże ilości w gnieździe. Najczęściej występuje razem ze Szczurem.

**Opis:** Szczury to irytujące gryzonie, przystosowane do życia praktycznie w każdych warunkach. Nie powinny sprawiać problemu nawet słabym postaciom, należy nie pozwolić na otoczenie się przez stado szczurów. Ta większa odmiana jest groźniejsza i może stanowić wyzwanie w dużej liczbie.

**Zachowanie i taktyka:** Nie posiadają taktyki, atakując całym rojem. Starają się wyszukiwać postaci z dużą ilością żywności w ekwipunku. Nie uciekają i otaczają wybranego przeciwnika.

## Ogromny szczur

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 4

HP: 34

Mana: 0

Siła: 3

Zręczność: 6

Szybkość: 6

Wytrzymałość: 3

Percepcja: 4

**PO**

1. (k8+8) 9-16, ugryzienie; OK- roznosi Szczurzą Gorączkę

**POb:** 3

**Szanse na odparcie ataku:** 6%

**Wyposażenie**

1. Ogon szczura (50%)

**Występowanie:** Wszędzie- domostwa, piwnice, stepy, lasy, góry, okręty, miasta i ruiny

**Liczebność:** Różna, od 1 do ponad 40; Zależna od sytuacji. Zwykle kilka, duże ilości w gnieździe. Najczęściej występuje razem ze Szczurem.

**Opis:** Szczury to irytujące gryzonie, przystosowane do życia praktycznie w każdych warunkach. Nie powinny sprawiać problemu nawet słabym postaciom, należy nie pozwolić na otoczenie się przez stado szczurów. Ta większa odmiana to najbardziej wypasione szczury, wielkości sporego psa. Stanowią zagrożenie dla nieuzbrojonych ludzi.

**Zachowanie i taktyka:** Nie posiadają taktyki, atakując całym rojem. Starają się wyszukiwać postaci z dużą ilością żywności w ekwipunku. Nie uciekają i otaczają wybranego przeciwnika.

## Dzik

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 10

HP: 110

Mana: 0

Siła: 5

Zręczność: 6

Szybkość: 6

Wytrzymałość: 8

Percepcja: 5

**PO**

1. (k12+18) 19-30, kły; OK- 50

**POb:** 6

**Szanse na odparcie ataku:** 6%

**Umiejętności: S**zarża odyńca- +20% PO/pole oraz obalenie wszystkich przyległych postaci przy pierwszym ataku

**Wyposażenie**

1. Skóra dzika (60%)
2. Kieł dzika (40%)

**Występowanie:** Lasy całego świata, czasem wychodzi na pola lub pod osiedla; unika terenów otwartych i górskich; preferuje lasy liściaste

**Liczebność:** Różna, od 1 do około 5. Zwykle niewielkie stado 2-5 osobników.

**Opis:** Duże zwierzę o krępej i masywnej budowie. Wszystkożerne zwierzę ryjące w ziemi. Porusza się niewielkimi grupami. Może być groźny, kiedy jest zaniepokojony.

**Zachowanie i taktyka:** Na początku szarżuje w największą grupę nieprzyjaciół, później ich atakuje.

## Ogar

Typ: Stworzenie Leśne, mały

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 2

HP: 22

Mana: 0

Siła: 3

Zręczność: 6

Szybkość: 6

Wytrzymałość: 3

Percepcja: 8

**PO**

1. (k6+6) 7-12, kły; OK- 25

**POb:** 0

**Szanse na odparcie ataku:** 6%

**Umiejętności:** Ucieczka jest niemożliwa, Niewrażliwy na zaklęcia zmysłów

**Wyposażenie**

1. Psie mięso (30%)

**Występowanie:** Osiedla ludzkie, wioski i dworki, lasy; zwykle w towarzystwie swojego pana-myśliwego.

**Liczebność:** Różna, od 1 sfory liczącej 20 osobników. Zależy od rodzaju pana.

**Opis:** Pies myśliwski, szkolony do udziału w polowaniach. Potrafi doskonale tropić i jego zmysły są odporne na zwodnicze sztuczki iluzjonistów. Instynktownie rzuca się w pogoń za każdym, kto próbuje uciekać.

**Zachowanie i taktyka:** Atakuje wycofujące się postaci, rzuca się w pogoń za biegnącymi. Stara się atakować sforą.

## Ryś

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 4

HP: 42

Mana: 0

Siła: 4

Zręczność: 8

Szybkość: 8

Wytrzymałość: 2

Percepcja: 6

**PO**

1. (k12+16) 17-28, kły i pazury; OK- 40

**POb:** 2

**Szanse na odparcie ataku:** 8%

**Umiejętności:** Potrafi skakać na 2 pola, Potrafi się wspinać po drzewach, Skradanie się (12)

**Wyposażenie**

1. Skóra rysia (30%)

**Występowanie:** Gęste lasy na wschód od Jeziora, Góry Binarne, Zalesie, Rzesza

**Liczebność:** Zwykle pojedyncza, bardzo rzadko w parze

**Opis:** Ryś to jeden z mniejszych gatunków drapieżnych kotów. Żyje w gęstych lasach. Potrafi doskonale się skradać i skakać.

**Zachowanie i taktyka:** Podkrada się do ofiary, a później na nią wyskakuje.

## Bobrzy Korsarz

Typ: Stworzenie Leśne, mały

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 4

HP: 58

Mana: 0

Siła: 6

Zręczność: 0

Szybkość: 3

Wytrzymałość: 4

Percepcja: 4

**PO**

1. (k24) 1-24, pałka; OK 36
2. (k10) 1-10, stalowy nóż, OK 20
3. (k6+4) 5-10, żelazna siekiera, OK 25

**POb:** (k4+3)

**Szanse na odparcie ataku:** 0%

**Umiejętności:** +10% PO na bagnie, szuwarach i płytkiej wodzie, potrafi pływać, może przegryzać się przez drewno (trwa 1 turę)

**Wyposażenie**

1. Skóra bobra (40%)
2. Pałka
3. Stalowy nóż
4. Żelazna siekiera
5. Gałąź dowolnego drzewa

**Występowanie:** Narnia, doliny rzek i brzegi jezior

**Liczebność:** Różna, zwykle nie wyższa niż 6 osobników.

**Opis:** Niektóre narnijskie bobry nie zadowalają się prostym życiem nad rzeką i budową żeremi, tylko wolą napadać na podróżnych. Zwykle nie stanowią zagrożenia dla człowieka, mogą być groźne tylko dla mniejszych stworzeń.

**Zachowanie i taktyka:** Najczęściej stara się jedynie zatrzymać drużynę i wyłudzić od niej trochę kosztowności, stając do walki dopiero w ostateczności lub obronie własnej. Woli uciec niż walczyć z groźnym przeciwnikiem.

## Leśny Zębacz

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 12

HP: 154

Mana: 0

Siła: 6

Zręczność: 12

Szybkość: 10

Wytrzymałość: 6

Percepcja: 6

**PO**

1. (2k10+30) 32-50, zęby i pazury; OK 80
2. (3k20+10) 13-70, tylni szpon; OK 120

**POb:** 9

**Szanse na odparcie ataku:** 12%

**Umiejętności:** potrafi skakać na 2 pola, -3 do testów Percepcji przeciw niemu (kamuflujące umaszczenie)

**Wyposażenie**

1. Pazur zębacza (30%)
2. Skóra zębacza (50%)

**Występowanie:** Wielki Las Euklidesa, Zalesie; lasy w dolinach rzecznych i niższych partiach gór, czasami lasostep na granicy ze stepem

**Liczebność:** Różna, zwykle w stadzie 2-5 osobników.

**Opis:** Duży, drapieżny i groźny gad poruszający się na dwóch nogach. Mniejszy od swojej stepowej odmiany. Niezwykle inteligentny, działa w stadzie i skrupulatnie wybiera swoje ofiary. Krasnoludowie i Zakrzacjanie uważają je za bardzo cenną zwierzynę łowną, a polowanie na zębacze jest oznaką siły i odwagi.

**Zachowanie i taktyka:** Najczęściej stara się pozostać w ukryciu jak najdłużej po to, by otoczyć drużynę. Następnie wyskakuje i izoluje najsłabszą postać.

## Młody wilk

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 5

HP: 50

Mana: 0

Siła: 4

Zręczność: 6

Szybkość: 8

Wytrzymałość: 3

Percepcja: 5

**PO**

1. (k12+12) 13-24, ugryzienie; OK- roznosi wściekliznę

**POb:** 0

**Szanse na odparcie ataku:** 6%

**Wyposażenie**

1. Kieł wilka (30%)
2. Skóra wilka (50%)

**Występowanie:** Lasy, góry i pola całego świata, praktycznie wszędzie; na stepach zastępowany przez wilka stepowego

**Liczebność:** Różna, zwykle 2-3 w stadzie z innymi wilkami (cała wataha liczy 4-10 osobników).

**Opis:** Wilki należą do najbardziej pospolitych dużych drapieżników. Występują praktycznie na całym świecie. Są inteligentne i działają stadnie. Ten młody wilk zajmuje niską pozycję w stadzie.

**Zachowanie i taktyka:** Wataha stara się okrążyć drużynę, a później atakuje zgodnie z rozkazami przywódcy watahy.

## Wilk

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 8

HP: 90

Mana: 0

Siła: 5

Zręczność: 6

Szybkość: 9

Wytrzymałość: 4

Percepcja: 6

**PO**

1. (2k12+12) 14-36, ugryzienie; OK- roznosi wściekliznę

**POb:** 3

**Szanse na odparcie ataku:** 6%

**Umiejętności:** Wilczy skowyt

**Wyposażenie**

1. Kieł wilka (30%)
2. Skóra wilka (50%)

**Występowanie:** Lasy, góry i pola całego świata, praktycznie wszędzie; na stepach zastępowany przez wilka stepowego

**Liczebność:** Różna, zwykle 2-3 w stadzie z innymi wilkami (cała wataha liczy 4-10 osobników).

**Opis:** Wilki należą do najbardziej pospolitych dużych drapieżników. Występują praktycznie na całym świecie. Są inteligentne i działają stadnie. Ten wilk zajmuje środkową pozycję w stadzie i stanowi jego większość.

**Zachowanie i taktyka:** Wataha stara się okrążyć drużynę, a później atakuje zgodnie z rozkazami przywódcy watahy.

## Wilk przywódca watahy

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 10

HP: 150

Mana: 0

Siła: 7

Zręczność: 8

Szybkość: 12

Wytrzymałość: 6

Percepcja: 7

**PO**

1. (3k12+24) 27-60, ugryzienie; OK- roznosi wściekliznę

**POb:** 6

**Szanse na odparcie ataku:** 8%

**Umiejętności:** Wilczy skowyt, Przywódca watahy

**Wyposażenie**

1. Kieł wilka (30%)
2. Skóra wilka (50%)

**Występowanie:** Lasy, góry i pola całego świata, praktycznie wszędzie; na stepach zastępowany przez wilka stepowego

**Liczebność:** Pojedynczy na czele watahy innych wilków (cała wataha liczy 4-10 osobników).

**Opis:** Wilki należą do najbardziej pospolitych dużych drapieżników. Występują praktycznie na całym świecie. Są inteligentne i działają stadnie. Ten wilk stoi na czele watahy, dowodząc polowaniem i koordynując działania całego stada.

**Zachowanie i taktyka:** Wataha stara się okrążyć drużynę, a później atakuje zgodnie z rozkazami przywódcy watahy.

## Niedźwiedź

Typ: Stworzenie Leśne, długi

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 15

HP: 310

Mana: 0

Siła: 10

Zręczność: 3

Szybkość: 6

Wytrzymałość: 12

Percepcja: 4

**PO**

1. (3k12+47) 50-83, zęby i pazury; OK- 100, obala przeciwnika

**POb:** 12

**Szanse na odparcie ataku:** 3%

**Umiejętności:** Furia zranionego (atakuje wszystkich przyległych wrogów, gdy otrzymuje Ranę), wspięcie na dwie łapy (wzbudza strach w promieniu 2 pól)

**Wyposażenie**

1. Skóra niedźwiedzia (20%)

**Występowanie:** Praktycznie wszystkie góry pokryte lasami na świecie, brak na Szachalinie i Ogu

**Liczebność:** Pojedynczy, rzadko w parze

**Opis:** Niedźwiedzie zamieszkują praktycznie wszystkie góry kontynentu. Te duże wszystkożerne zwierzęta zwykle nie atakują ludzi, ale zagrożone mogą być groźne.

**Zachowanie i taktyka:** Atakuje najbliższe postaci, otoczony wspina się na dwie łapy.

## Niedźwiedź jaskiniowy

Typ: Stworzenie Leśne, długi

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 25

HP: 610

Mana: 0

Siła: 12

Zręczność: 6

Szybkość: 7

Wytrzymałość: 15

Percepcja: 5

**PO**

1. (3k12+67) 70-103, zęby i pazury; OK- 150, obala przeciwnika

**POb:** 16

**Szanse na odparcie ataku:** 6%

**Umiejętności:** Furia zranionego (atakuje wszystkich przyległych wrogów, gdy otrzymuje Ranę), wspięcie na dwie łapy (wzbudza strach w promieniu 2 pól), Szarża (5%PO/pole przy pierwszym ataku), Furia (każdy otrzymany atak powoduje +5 do PO)

**Wyposażenie**

1. Skóra niedźwiedzia jaskiniowego (20%)

**Występowanie:** Góry Pitagorasa, jaskinie i lasy, doliny rzek, mateczniki

**Liczebność:** Pojedynczy, rzadko w parze

**Opis:** Niedźwiedzie zamieszkują praktycznie wszystkie góry kontynentu. Te duże wszystkożerne zwierzęta zwykle nie atakują ludzi, ale zagrożone mogą być groźne. Niedźwiedź jaskiniowy jest większy od zwykłego brunatnego pobratymca, przez co jest bardziej niebezpieczny. Cechuje się też większą agresywnością. W krasnoludzkiej kulturze polowanie na niedźwiedzie jaskiniowe uchodzi za oznakę niezwykłej siły i odwagi.

**Zachowanie i taktyka:** Atakuje najbliższe postaci, otoczony wspina się na dwie łapy. Szarżuje w największe skupisko wrogów.

## Niedźwiedź śnieżny

Typ: Stworzenie Leśne, długi

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 30

HP: 910

Mana: 80

Siła: 15

Zręczność: 6

Szybkość: 8

Wytrzymałość: 20

Percepcja: 6

**PO**

1. (4k12+76) 80-124, zęby i pazury; OK- 180, obala przeciwnika

**POb:** 20

**Zaklęcia:** Lodowa iglica

**Szanse na odparcie ataku:** 6%

**Umiejętności:** Furia zranionego (atakuje wszystkich przyległych wrogów, gdy otrzymuje Ranę), wspięcie na dwie łapy (wzbudza strach w promieniu 2 pól), Szarża (5%PO/pole przy pierwszym ataku), Furia (każdy otrzymany atak powoduje +5 do PO)

**Wyposażenie**

1. Skóra niedźwiedzia śnieżnego (20%)

**Występowanie:** Północne pustkowia, bardzo rzadko Góry Śnieżne

**Liczebność:** Pojedynczy, rzadko w parze

**Opis:** Niedźwiedzie śnieżne to potężne stworzenia, ocierające się o granice zwierzęcia a magicznej bestii. Są niezwykle rzadkie, zamieszkują pustkowia na północy i lodowce. Stanowią wyzwanie dla każdej drużyny.

**Zachowanie i taktyka:** Atakuje najbliższe postaci, otoczony wspina się na dwie łapy. Szarżuje w największe skupisko wrogów. Rzuca lodową iglicą w oddalone od niego postaci.

## Starodrzew

Typ: Stworzenie Leśne, duży

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 17

HP: 350

Mana: 0

Siła: 10

Zręczność: 2

Szybkość: 3

Wytrzymałość: 25

Percepcja: 5

**PO**

1. (k30+40) 41-70, zasięg 2, gałęzie; OK- 100, obala przeciwnika
2. (k20+20) 21-40, zasięg 2, korzenie; OK- 60, oplątanie

**POb:** 50

**Szanse na odparcie ataku:** 2%

**Umiejętności:** Obalenie, wrośnięcie, 100% podatności na ogień, oplątanie (50% szans), kara -5 do PER przeciw niemu w lesie (kamuflaż)

**Wyposażenie**

1. Kora starodrzewu (20%)

**Występowanie:** Prastare i gęste lasy, np. w Zalesiu lub Górach Binarnych

**Liczebność:** Różna, od 1 do nawet 4

**Opis:** Starodrzewy to magiczne stworzenia, ożywione drzewa. Są bardzo stare i bardzo potężne. Chronią las przed obcymi.

**Zachowanie i taktyka:** Atakuje najbliższe postaci, stara się oplątać jak największą liczbę wrogów. Następnie zakorzenia się i atakuje ich gałęziami.

## Prastary Starodrzew

Typ: Stworzenie Leśne, duży

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 30

HP: 730

Mana: 300

Siła: 12

Zręczność: 4

Szybkość: 4

Wytrzymałość: 30

Percepcja: 6

**PO**

1. (k30+60) 61-90, zasięg 2, gałęzie; OK- 120, obala przeciwnika
2. (k20+40) 41-60, zasięg 2, korzenie; OK- 80, oplątanie

**POb:** 80

**Szanse na odparcie ataku:** 4%

**Zaklęcia:** Pan Lasu, Wykorzenienie, Ściana zarośli, Kokon gałęzi, Przyzwanie lasu, Zdrewnienie

**Umiejętności:** Obalenie, wrośnięcie, 100% podatności na ogień, oplątanie (50% szans), kara -7 do PER przeciw niemu w lesie (kamuflaż)

**Wyposażenie**

1. Kora starodrzewu (20%)

**Występowanie:** Prastare i gęste lasy, np. w Zalesiu lub Górach Binarnych

**Liczebność:** Różna, Często pojedynczy otoczony starodrzewami

**Opis:** Starodrzewy to magiczne stworzenia, ożywione drzewa. Są bardzo stare i bardzo potężne. Chronią las przed obcymi. Prastare Starodrzewy są najstarsze i najpotężniejsze z nich.

**Zachowanie i taktyka:** Atakuje najbliższe postaci, stara się oplątać jak największą liczbę wrogów. Następnie zakorzenia się i atakuje ich gałęziami. Rzuca zaklęcia, dążąc do osłabienia Graczy oraz nasyła przyzwane stworzenia na tych, których nie dosięga po zakorzenieniu.

## Żywokrzew

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 10

HP: 90

Mana: 0

Siła: 4

Zręczność: 6

Szybkość: 4

Wytrzymałość: 10

Percepcja: 6

**PO**

1. (k30+20) 21-50, gałęzie; OK- 70, oplątanie
2. (k20+20) 21-40, zasięg 2, korzenie; OK- 60, oplątanie

**POb:** 20

**Szanse na odparcie ataku:** 6%

**Umiejętności:** Rozłogi, 100% podatności na ogień, kara -3 do PER przeciw niemu w lesie i zaroślach (kamuflaż), oplątanie (40% szans)

**Wyposażenie**

1. Liść żywokrzewu (20%)

**Występowanie:** Prastare i gęste lasy, np. w Zalesiu lub Górach Binarnych

**Liczebność:** Różna, od 1 do 6

**Opis:** Żywokrzewy to ożywione krzewy, słabsza wersja starodrzewu. Jest mniejszy, ale szybszy.

**Zachowanie i taktyka:** Atakuje najbliższe postaci, stara się oplątać jak największą liczbę wrogów. Następnie ten, który jest poza zasięgiem oplątanych, wypuszcza rozłogi.

## Tur

Typ: Stworzenie Leśne, długi

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 12

HP: 202

Mana: 0

Siła: 8

Zręczność: 3

Szybkość: 8

Wytrzymałość: 10

Percepcja: 3

**PO**

1. (2k10+40) 42-60, rogi i kopyta; OK- 100, obala przeciwnika

**POb:** 6

**Szanse na odparcie ataku:** 3%

**Umiejętności:** Szarża (10% PO/pole), Furia zranionego (atakuje wszystkich przyległych wrogów, gdy otrzyma Ranę)

**Wyposażenie**

1. Róg tura (60%)

**Występowanie:** Lasy i lasostepy Wołoszczyzny i zachodniej Leonii

**Liczebność:** Pojedynczy, rzadko w parze

**Opis:** Tury to najwięksi przedstawiciele bydła na kontynencie. Żyją na Wołoszczyźnie, na północ od Gór Ostatniego Drewna. Trzyma się środowisk leśnych.

**Zachowanie i taktyka:** Atakuje najbliższe postaci, ale stara się szarżować jak najdłużej.

## Żubr

Typ: Stworzenie Leśne, długi

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 10

HP: 130

Mana: 0

Siła: 6

Zręczność: 4

Szybkość: 6

Wytrzymałość: 8

Percepcja: 4

**PO**

1. (k20+30) 31-50, rogi i kopyta; OK- 80, obala przeciwnika

**POb:** 8

**Szanse na odparcie ataku:** 4%

**Umiejętności:** Szarża (10% PO/pole), Furia zranionego (atakuje wszystkich przyległych wrogów, gdy otrzyma Ranę), ignoruje kary za las

**Wyposażenie**

1. Róg żubra (60%)
2. Skóra żubra (40%)

**Występowanie:** Lasy wschodniej części kontynentu- Góry Binarne, wschodnia Leonia; częściowo Step Tadżycki

**Liczebność:** W niewielkich stadach 2-6 osobników.

**Opis:** Żubry to duże roślinożerne zwierzęta, żyjące w niewielkich stadkach w leśnych obszarach północno-wschodniej części kontynentu. Przez orków zwane są Leśnymi Bizonami. Zwykle nie atakują ludzi, ale mogą stać się niebezpieczne, kiedy są zagrożone.

**Zachowanie i taktyka:** Atakuje najbliższe postaci, ale stara się szarżować jak najdłużej.

## Lew jaskiniowy

Typ: Stworzenie Leśne, długi

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 20

HP: 490

Mana: 0

Siła: 12

Zręczność: 10

Szybkość: 8

Wytrzymałość: 8

Percepcja: 8

**PO**

1. (2k20+60) 62-100, zęby i pazury; OK- 120, obala przeciwnika

**POb:** 10

**Szanse na odparcie ataku:** 10%

**Umiejętności:** Furia zranionego (atakuje wszystkich przyległych wrogów, gdy otrzymuje Ranę), potrafi skakać na 2 pola, Lwi ryk (wzbudza strach w promieniu 3 pól na 3 tury), zadaje Rany przy ataku

**Wyposażenie**

1. Skóra lwa jaskiniowego (20%)

**Występowanie:** Góry Ostatniego Drewna, pozostałe góry Wołoszczyzny, jaskinie

**Liczebność:** Pojedynczy, bardzo rzadko w parze

**Opis:** Lwy jaskiniowe zamieszkują jaskinie gór Wołoszczyzny i są największymi drapieżnikami tych rejonów. Te potężne zwierzęta są groźne dla każdej cywilizowanej rasy.

**Zachowanie i taktyka:** Atakuje najbliższe postaci, ryczy gdy otoczony. Przeskakuje przez przeszkody, by dorwać słabsze postaci lub strzelców.

## Hiena jaskiniowa

Typ: Stworzenie Leśne, długi

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 8

HP: 90

Mana: 0

Siła: 5

Zręczność: 10

Szybkość: 6

Wytrzymałość: 3

Percepcja: 9

**PO**

1. (k20+20) 21-40, zęby i pazury; OK- 60, zadaje Ranę

**POb:** 4

**Szanse na odparcie ataku:** 10%

**Umiejętności:** zadaje Rany przy ataku, 25% szans na uszkodzenie pancerza

**Wyposażenie**

1. Kieł hieny jaskiniowej (40%)

**Występowanie:** Góry Ostatniego Drewna, pozostałe góry Wołoszczyzny, jaskinie, Sondon

**Liczebność:** Zwykle w stadach 3-6 osobników

**Opis:** Hieny jaskiniowe to groźni wszystkożercy, którzy nie wahają się polować na ludzi, gobliny i inne myślące rasy zamieszkujące Wołoszczyznę. Ich zęby potrafią przegryźć nawet najtwardszy pancerz.

**Zachowanie i taktyka:** Stado stara się odizolować najsłabsze postaci, a później je zagryźć.

## Długokieł

Typ: Stworzenie Leśne, długi

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 12

HP: 178

Mana: 0

Siła: 7

Zręczność: 12

Szybkość: 6

Wytrzymałość: 5

Percepcja: 7

**PO**

1. (k20+50) 51-70, zęby i pazury; OK- 100

**POb:** 5

**Szanse na odparcie ataku:** 12%

**Umiejętności:** Potrafi skakać na 2 pola, Przytrzymanie (paraliżuje przeciwnika, dopóki się nie poruszy; można się wyrwać, gdy SIŁ > (12+k6)

**Wyposażenie**

1. Kieł długokła (30%)

**Występowanie:** Wołoszczyzna, Sondon, północna Leonia, Tadżykistan

**Liczebność:** Zwykle 2-4 osobniki

**Opis:** Długokieł to gatunek dużego drapieżnego kota. Żyje na otwartych terenach północy kontynentu. Cechą charakterystyczną jego wyglądu są duże, wystające kły przypominające sztylety. Działa w niewielkich grupach.

**Zachowanie i taktyka:** Grupa wybiera najsłabszą lub ranną postać jako ofiarę, następnie jeden przytrzymuje ją, kiedy inne atakują. Przeskakują przez przeszkody.

## Rosomak

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 6

HP: 58

Mana: 0

Siła: 4

Zręczność: 8

Szybkość: 7

Wytrzymałość: 4

Percepcja: 6

**PO**

1. (k12+25) 26-37, kły i pazury; OK- 50

**POb:** 3

**Szanse na odparcie ataku:** 8%

**Umiejętności:** Furia zranionego (atakuje wszystkich przyległych wrogów, gdy otrzymuje Ranę), Furia (każdy otrzymany atak powoduje +5 do PO), Zaciętość Rosomaka (atakuje wszystkich przyległych wrogów)

**Wyposażenie**

1. Skóra rosomaka (30%)

**Występowanie:** Północ kontynentu- od Inglingfar po Szachalin, na północ od linii Sengamu

**Liczebność:** Pojedynczy

**Opis:** Rosomak to średniej wielkości drapieżnik żyjący na północy kontynentu. Swoje niewielkie rozmiary rekompensuje wielką zaciętością, odwagą i nieustępliwością- rzuca się na każde stworzenie mogące stanowić ofiarę i nie waha się atakować nawet niedźwiedzi.

**Zachowanie i taktyka:** Rzuca się w największą grupę postaci, zadając obrażenia każdej z nich. Nie ucieka i nie wycofuje się.

## Puchacz

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 8

HP: 90

Mana: 0

Siła: 5

Zręczność: 10

Szybkość: 8

Wytrzymałość: 3

Percepcja: 8

**PO**

1. (k12+30) 31-42, dziób i pazury; OK- 60, obala wszystkich przyległych wrogów

**POb:** 2

**Szanse na odparcie ataku:** 10%

**Umiejętności:** Skradanie się (15), -4 do PER w testach przeciwko niemu, Latający (może atakować w trakcie ruchu, może być atakowany tylko na odległość, musi się poruszyć w trakcie tury, 50% PO kiedy na ziemi), chwyta ofiarę (przy ataku może schwytać i przenieść małą postać, jeśli jest Siła < Poziomu puchacza)

**Wyposażenie**

1. Pióra puchacza (40%)

**Występowanie:** Praktycznie cały kontynent, poza Deltą Filipu i północnym wybrzeżem; Lasy, góry

**Liczebność:** Pojedynczy, czasami w parze

**Opis:** Puchacz jest największą z sów. Bardzo skryty i tajemniczy. Zwykle nie atakuje ludzi, może jednak próbować upolować mniejsze postaci (Niziołki, gobliny).

**Zachowanie i taktyka:** Łapie ofiarę i stara się odlecieć.

## Orzeł

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Dobry

Poziom: 20

HP: 210

Mana: 0

Siła: 5

Zręczność: 20

Szybkość: 20

Wytrzymałość: 10

Percepcja: 16

**PO**

1. (3k12+60) 63-96, dziób i szpony; OK- 120, obala wszystkich przyległych wrogów

**POb:** 8

**Szanse na odparcie ataku:** 20%

**Umiejętności:** Latający (może atakować w trakcie ruchu, może być atakowany tylko na odległość, musi się poruszyć w trakcie tury, 50% PO kiedy na ziemi), Krzyk orła (paraliżuje przeciwników w promieniu 4 pól na 1 turę, raz na 5 tur), Obalenie (60%)

**Wyposażenie**

1. Orle pióra (50%)

**Występowanie:** Gęste lasy i góry zachodniej części kontynentu na zachód od Jeziora, Leonia i Góry Binarne, Góry Pitagorasa

**Liczebność:** Pojedynczy, czasami w parze

**Opis:** Orły są największymi z latających ptaków. Te majestatyczne istoty są szlachetne i prawe.

**Zachowanie i taktyka:** Kołuje nad przeciwnikami, atakując ich z powietrza. Upatruje największe dla siebie zagrożenie (łucznika, maga) i eliminuje go w pierwszej kolejności, następnie atakuje wycofujące się postaci.

## Orzeł cesarski

*Opisany na Mongolopedii*

# Stworzenia bagienne

Są to wszystkie zwierzęta zamieszkujące bagna i dżungle delty Filipu. Większość z nich jest paskudna i oślizgła.

## Koczkodan

Typ: Stworzenie Leśne, mały

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 2

HP: 22

Mana: 0

Siła: 3

Zręczność: 10

Szybkość: 8

Wytrzymałość: 3

Percepcja: 6

**PO**

1. (k24) 1-24, ugryzienie i pazury, OK 36

**POb:** 2

**Szanse na odparcie ataku:** 10%

**Umiejętności:** Atakuje i wraca na miejsce, może przeskakiwać przeszkody o szer. 1 i wspinać się

**Wyposażenie**

1. Skóra koczkodana (30%)

**Występowanie:** Dżungla w Delcie Filipu, korony drzew i gęste zarośla

**Liczebność:** Różna, od 1 do ponad 20. Zwykle niewielkie stado 2-5 osobników. Często jedno atakujące stado przyciąga kolejne grupy.

**Opis:** Koczkodany to złośliwe małpy żyjące w tropikalnych lasach Delty Filipu. Są uciążliwe i mogą nawet zagrozić życiu słabszych postaci. Żyją w niewielkich grupach.

**Zachowanie i taktyka:** Rzuca się na postaci mające dużo żywności w ekwipunku, wykorzystuje swoją zwinność do unikania ataków.

## Czarny Koczkodan

Typ: Stworzenie Leśne, mały

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 6

HP: 46

Mana: 0

Siła: 3

Zręczność: 14

Szybkość: 10

Wytrzymałość: 4

Percepcja: 7

**PO**

1. (k24+6) 7-30, ugryzienie i pazury

**POb:** 4

**Szanse na odparcie ataku:** 14%

**Umiejętności:** Atakuje i wraca na miejsce, może przeskakiwać przeszkody o szer. 1 i wspinać się

**Wyposażenie**

1. Skóra koczkodana (30%)

**Występowanie:** Dżungla w Delcie Filipu, korony drzew i gęste zarośla

**Liczebność:** Różna, od 1 do ponad 20. Zwykle niewielkie stado 2-5 osobników. Często jedno atakujące stado przyciąga kolejne grupy.

**Opis:** Koczkodany to złośliwe małpy żyjące w tropikalnych lasach Delty Filipu. Są uciążliwe i mogą nawet zagrozić życiu słabszych postaci. Żyją w niewielkich grupach. Czarna odmiana jest masywniejsza i nie tak zwinna, ale bardziej agresywna.

**Zachowanie i taktyka:** Rzuca się na postaci mające dużo żywności w ekwipunku, wykorzystuje swoją zwinność do unikania ataków. Sprytny oraz irytujący, wykorzystuje swoją przewagę szybkości.

## Bagienna pijawka

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 2

HP: 18

Mana: 0

Siła: 2

Zręczność: 2

Szybkość: 4

Wytrzymałość: 6

Percepcja: 3 (ślepa)

**PO**

1. (k6+4) 5-10, kły; OK- Roznosi Pasożyta Krwi

**POb:** 0

**Szanse na odparcie ataku:** 2%

**Umiejętności:** 50% zadanych PO przywraca HP, ignoruje szanse na ugrzęźnięcie i kary terenu, odporna na zaklęcia zmysłów, +20% PO na bagnie, szuwarach i płytkiej wodzie, potrafi pływać

**Wyposażenie**

1. Śluz bagiennej pijawki (20%)

**Występowanie:** Bagna, dżungla delty Filipu

**Liczebność:** Różna, zwykle wysoka, ok. 4-12 osobników. Często atakują falami.

**Opis:** Bagienne pijawki to jeden z gatunków paskudnego robactwa zamieszkującego Deltę Filipu. Jest to ogromna pierścienica czatująca na swoje ofiary w niewielkich, lecz głębokich zbiornikach wodnych. Irytująca jest ich zdolność do wysysania krwi z ofiary.

**Zachowanie i taktyka:** Brak instynktu samozachowawczego czy zdolności taktycznych. Atakuje tylko żywe postaci.

## Bagienny krab

Typ: Stworzenie Leśne, mały

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 3

HP: 10

Mana: 0

Siła: 0

Zręczność: 2

Szybkość: 4

Wytrzymałość: 10

Percepcja: 4

**PO**

1. (k10+6) 7-16, szczypce; OK- 30, uszkadza pancerz, roznosi Krabią Ospę

**POb:** 8

**Szanse na odparcie ataku:** 2%

**Umiejętności:** ignoruje szanse na ugrzęźnięcie i kary terenu, +20% PO na bagnie, szuwarach i płytkiej wodzie, potrafi pływać, potrafi się zakopać (ukrycie, trwa 1 turę, do wykrycia lub ruchu)

**Wyposażenie**

1. Pancerzyk bagiennego kraba (30%)

**Występowanie:** Bagna, dżungla delty Filipu

**Liczebność:** Różna, zwykle wysoka, ok. 4-12 osobników. Często atakują falami.

**Opis:** Bagienne kraby to duże skorupiaki zamieszkujące deltę Filipu. Roznoszą choroby.

**Zachowanie i taktyka:** Brak instynktu samozachowawczego czy zdolności taktycznych. Ukrywa się, by zastawić pułapkę i otoczyć drużynę.

### Bagienna salamandra

### Bagienny marszczelec

### Bagienna ameba

### Bagienny ogromny ślimak

*Opisany na Mongolopedii*

### Bagienna ropucha

*Opisana na Mongolopedii*

### Bagatur

### Paleokastor

### Bagienny komar

*Opisany na Mongolopedii*

### Bagienna traszka

## Bagienna hiena długopyska

Typ: Stworzenie Leśne, średni

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 8

HP: 74

Mana: 0

Siła: 4

Zręczność: 5

Szybkość: 8

Wytrzymałość: 4

Percepcja: 7

**PO**

1. (k10+25) 26-35, zęby i pazury; OK- 70, uszkadza pancerz (dodatkowo)

**POb:** 4

**Szanse na odparcie ataku:** 5%

**Umiejętności:** Ignoruje kary za bagna i dżunglę, 25% szans na zniszczenie losowego elementu pancerza przy ataku, zadaje rany przy ataku

**Wyposażenie**

1. Czaszka hieny (20%)

**Występowanie:** Bagna delty Filipu

**Liczebność:** Zwykle w stadzie 5-12 osobników

**Opis:** Bagienna hiena posiada niezwykle długi pysk pełen potężnych kłów. Żywi się głównie padliną, ale zagrożona może zaatakować. Jej szczęki potrafią połamać nawet najgrubsze zbroje i kości.

**Zachowanie i taktyka:** Tchórzliwa, ale sprowokowana lub pewna łupu będzie walczyć do końca. Zwykle rzucają się na najbliższą postać, chyba że zauważą słabą i pewną ofiarę.

# Stworzenia Stepowe

### Karakal

Typ: Stworzenie Stepowe

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 5

HP: 30

PO: 10-20

POb: 1

Szybkość: 10

Mana: 0

**Wyposażenie:** Pazury karakala (20%)

**Występowanie:** stepy i pustynie

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Karakal to odpowiednik europejskiego rysia. Jest morderczo szybki i posiada dość wysoką wartość ataku.

**Zachowanie:** Rzuca się za uciekającymi postaciami. Wytrwale ściga przeciwnika.

### Takin

Typ: Stworzenie Stepowe

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 8

HP: 88

PO: 8-32

POb: 8

Szybkość: 8

Mana: 0

**Wyposażenie:** Róg takina (50%)

**Umiejętności:** Gruba Zwierzyna

**Występowanie:** pustynie i góry Imperium

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Takin to górski przedstawiciel dzikiego bydła. Niech strzegą się ci, co lekceważą jego moc! Jego atrybuty są ukryte na pierwszy rzut oka.

**Zachowanie:** Rzuca się w największe skupiska wrogów, dążąc do ich likwidacji.

### Zębacz

Typ: Stworzenie Stepowe

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 15

HP: 140

PO: 30-46

POb: 6

Szybkość: 12

Mana: 0

**Wyposażenie:** Kieł Zębacza (30%), Skóra Zębacza (50%)

**Występowanie:** Stepy Mongolii

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Duży, drapieżny gad poruszający się na dwóch nogach.

**Zachowanie:** Sprytny, dąży do otoczenia Gracza i wyeliminowania słabszych osobników.

### Fororak

Typ: Stworzenie Stepowe

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 10

HP: 100

PO: 36-48

POb: 2

Szybkość: 12

Mana: 0

**Wyposażenie:** Pióro fororaka (30%), Czaszka fororaka (25%)

**Występowanie:** Zakrzacja

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Duży, drapieżny i nielotny ptak poruszający się na dwóch nogach.

**Zachowanie:** Sprytny, dąży do otoczenia Gracza i wyeliminowania słabszych osobników.

### Mamut stepowy

Typ: Stworzenie Stepowe

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 30

HP: 500

PO: 75-99

POb: 30

Szybkość: 6

Mana: 0

**Umiejętności:** Obalenie, Szarża, Atakuje 3 przyległe pola, 50% odporności na magię, 50% odporności na atak z odległości

**Wyposażenie:** Kieł Mamuta (50%)

**Występowanie:** Stepy Mongolii i Kazachstanu

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Duży ssak, groźny po sprowokowaniu. Trudno go pokonać. Jego kły to cenne trofeum.

**Zachowanie**: Sprytny- próbuje zadać jak największe szkody.

### Wilk stepowy

Typ: Stworzenie Stepowe

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 4

HP: 40

PO: 8-20

POb: 0

Szybkość: 12

Mana: 0

**Umiejętności:** Wilczy skowyt

**Wyposażenie:** Skóra wilka (30%), Kieł wilka (30%)

**Występowanie:** stepy

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Wilki stepowe żyją w mniej zadrzewionych okolicach niż ich pobratymcy. Są lżej zbudowane, ale ich skowyt wzbudza strach wśród ofiar.

**Zachowanie:** Atakuje najbliższe postaci.

### Turgan

### Orłosęp

### Kurhannik

### Sęp stepowy

### Orzeł stepowy

Typ: Stworzenie Stepowe

Charakter: Dobry

Poziom: 40

HP: 300

PO: 60-90

POb: 6

Szybkość: 16

Mana: 0

**Umiejętności:** Latający, Atakuje 3 przyległe pola, Powalenie, Orli krzyk

**Wyposażenie:** Orle pióro (50%)

**Występowanie:** Góry

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Duży, drapieżny ptak. Atakuje z powietrza. Żadne ze zwierząt nie dorównuje mu szlachetnością.

**Zachowanie:** Sprytny, dąży do otoczenia Gracza i wyeliminowania słabszych osobników.

### Bizon

### Niedźwiedź stepowy

Typ: Stworzenie Leśne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 12

HP: 160

PO: 24-36

POb: 4

Szybkość: 10

Mana: 0

**Umiejętności:** Gruba Zwierzyna, Szarża

**Wyposażenie:** Skóra Niedźwiedzia (20%)

**Występowanie:** Kazachstan, dolina Iszymu

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Niedźwiedź stepowy zamieszkuje dolinę Iszymu, w Kazachstanie i Szymperium. Najszybszy z niedźwiedzi, jest też najbardziej mięsożerny ze wszystkich znanych gatunków. Najczęściej trzyma się źródeł wody.

**Zachowanie:** Rzuca się w największe skupiska wrogów. Dąży do zadania jak największej ilości obrażeń.

### Mongolestes

# Stworzenia podziemne

### Chrząszcz kopalniany

Typ: Stworzenie podziemne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 1

HP: 8

PO: 1-4

POb: 0

Szybkość: 4

Mana: 0

**Umiejętności:** 25% odbicia zaklęć, 25% szans na zniszczenie losowego elementu pancerza

**Wyposażenie:** Mięso chrząszcza (20%), Chityna (30%)

**Występowanie:** Opuszczone korytarze i tunele

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Chrząszcz. Jego silne żuwaczki potrafią zniszczyć nawet najgrubszy pancerz.

**Zachowanie:** Atakuje najbliższe postaci.

### Mongokret

### Wielki kret

### Nietoperz

### Ogromny nietoperz

### Szczur jaskiniowy

Typ: Stworzenie Podziemne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 1

HP: 20

PO: 3-6 (k4+2)

POb: 1

Szybkość: 5

Mana: 0

**Umiejętności:** Roznosi Szczurzą Gorączkę

**Wyposażenie:** Ogon Szczura (50%)

**Występowanie:** praktycznie wszędzie tam, gdzie nie występuje Bobak

**Liczebność:** bardzo wysoka (k10)

**Opis:** Szczur, jaki jest, każdy widzi. Mohammed Encyklopedysta pisał: „Szczur, choć podły zwierz, to jednak wielkiej szkody czyniciel. W Europie się znajdują większe niż nasze koty.”

**Zachowanie:** Brak instynktu samozachowawczego czy zdolności taktycznych.

### Szkodnik tunelowy

### Szybkoszczęk

### Robak kopalniany

Typ: Stworzenie Podziemne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 8

HP: 75

PO: 11-22 (k12+10)

POb: 7

Szybkość: 4

Mana: 0

**Umiejętności:** Przetrawia (obr. Kryt.), odporny na kwasy i trucizny (90%)

**Wyposażenie:**

**Występowanie:** kopalnie, podziemia

**Liczebność:** bardzo wysoka (k10)

**Opis:** Robak kopalniany to wielka dżdżownica.

**Zachowanie:** Brak instynktu samozachowawczego czy zdolności taktycznych.

# Stworzenia wodne

### Ogromny szczupak

Typ: Stworzenie Wodne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 4

HP: 35

PO: 12-32

POb: 3

Szybkość: 6

Mana: 0

**Umiejętności:** Obślizgły, Zjadliwy

**Wyposażenie:** Mięso szczupaka (40%)

**Występowanie:** Rzeki Drugiego Świata

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Szczupak to niebezpieczna ryba, czyhająca na istoty, które wejdą do wody lub staną zbyt blisko brzegu. Łapie je wtedy swoimi mocnymi szczękami i porywa na głębinę.

**Zachowanie:** Krąży wokół łodzi, atakując z różnych stron.

### Ogromny węgorz

# Stare stworzenia, niegroźne dla Graczy

### Bóbr

Typ: Stworzenie Leśne

Charakter: Dobry

Poziom: 2

HP: 30

PO: 2-12

POb: 1

Szybkość: 3

Mana: 0

**Wyposażenie:** Skóra bobra (50%)

**Występowanie:** Lasy, tereny nadrzeczne

**Liczebność:** średnia (k6)

**Opis:** Bobry to niezgrabne, powolne zwierzęta. Są bardzo łatwe do pokonania, więc polowanie na nie jest ważnym źródłem utrzymania.

**Zachowanie:** Bardziej skłonny do ucieczki niż walki.

### Soból śnieżny

Typ: Stworzenie Leśne

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 2

HP: 20

PO: 6-12

POb: 0

Szybkość: 7

Mana: 0

**Umiejętności:** Ignoruje kary za śnieg i mróz

**Wyposażenie:** Skóra sobola (20%)

**Występowanie:** lasy, góry

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Soból to niewielki drapieżnik. Najczęściej nie jest agresywny. Jego futro jest cenione przez myśliwych.

**Zachowanie:** Skłonny do ucieczki, choć wykorzysta przewagę szybkości do pokonania Gracza.

### Bobak

Typ: Stworzenie Stepowe

Charakter: Dobry

Poziom: 2

HP: 25

PO: 2-10

POb: 1

Szybkość: 5

Mana: 0

**Wyposażenie:** Mięso Bobaka (80%)

**Występowanie:** stepy i pustynie; niezwykle pospolity

**Liczebność:** bardzo wysoka (k10)

**Opis:** Bobak, zwany też tarbaganem, to jedno z najpospolitszych zwierząt w Imperium. Przypomina świstaka. Nie stanowi żadnego zagrożenia, nawet w grupie.

**Zachowanie:** Skłonny do ucieczki, a nie do walki.

### Suhak

Typ: Stworzenie Stepowe

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 6

HP: 60

PO: 4-10

POb: 1

Szybkość: 8

Mana: 0

**Wyposażenie:** Mięso suhaka (20%)

**Występowanie:** stepy i pustynie

**Liczebność:** wysoka (k8)

**Opis:** Suhak to antylopa żyjąca na stepach Mongolii. Posiada słaby atak, jest żadnym zagrożeniem. Występuje stadnie.

**Zachowanie:** Ucieka przed Graczem.

### Overlord

Typ: Stworzenie Stepowe

Charakter: Chaotyczny

Poziom: 10

HP: 150

PO: 2-12

POb: 10

Szybkość: 20

Mana: 0

**Wyposażenie:** Mięso Overlorda (30%)

**Występowanie:** stepy w Mongolii

**Liczebność:** niska (k4)

**Opis:** Overlord to cenne zwierzę hodowlane. Jest nieprawdopodobnie szybki (ok. 1667 km/h) i wytrzymały, ale prawie całkowicie pozbawiony możliwości ataku.

**Zachowanie:** Atakuje najbliższe postaci, uciekając poza zasięg strzału.