

A Dragonlance sárkányfattyai (variációk három rendszerre)

Kevevári István

Tartalom

Előszó	2
Kanonikus háttér (Dragonlance)	3
A Sárkányúrnő szolgálója	3
Hontalan szörnyek	3
Haláltusa	4
Alfajok	4
Baaz, a seregek talpasai	4
Kapak, a sokkcsapatok	5
Bozak, a varázstudó tisztek	5
Sivak, az alakváltók	5
Aurak, a hatalmasok	5
Sárkányfattyak más világokban	6
Megjelenő sárkányfattyak	7
Rendszer: DnD 5e	8
Mesélői rész	8
Játékosi rész	11
Rendszer: Kard és Mágia	13
Mesélői rész	13
Játékosi rész	16
Rendszer: Kazamaták és Kompániák	18
Mesélői rész	18
Játékosi rész	21
Jogi nyilatkozat	24

Előszó

A sárkányfattyak a híres – és mára klasszikussá vált – Dragonlance regényfolyam és szerepjátékos szetting/kalandmodulok ikonikus ellenfelei voltak. Az alábbi kiegészítő célja, hogy a hazánkban megtalálható három általam legfontosabbnak tartott DnD (vagy ahhoz közeli közeli) rendszer számára támogatást nyújtson a regényekben megtalálható ikonikus ellenfelek kezelésére. A 3/3.5 kiadással nem foglalkoztam, mert úgy gondolom, hogy ott van megfelelő rendszerszintű támogatás.

A jelen kiadvány két részből áll: az első egy rendszerfüggetlen bemutatása a sárkányfattyak fajának a Dragonlance világának, illetve igyekszem pár tanáccsal ellátni mesélő és játékostársaimat arra vonatkozóan, hogy miként lehet ezt a fajt más világokba integrálni. A kiadvány második fele mesélői és játékos részekre oszlik. A mesélői részben ezeknek a szörnyeknek a statisztikáit tartalmazza, ha ellenfélként akarod őket felhasználni. A játékos részben pedig opciókat, hogy miként lehet őket a játékosok által is használható fajokká/fajkasztokká varázsolni.

Az ötödik kiadásos sárkányfattyaknál a kiindulási pontom a Játékosok könyvében megtalálható sárkányszülött faj volt, de igyekeztem az eredeti regényekhez és modulokhoz hűen átszabni az alapokat, amennyire lehet megtartva az 5. kiadás designfilozófiáját.

Úgy gondolom, hogy erkölcsi kötelességem a hazai szerepjátékos közösség támogatása, ezért a Dungeons and Dragons 5. kiadása mellett Lux Gábor Kard és Mágiájára valami Boldog-Bernád István és Gebei Sándor Kazamaták és Kompániák nevű játékaikra is készítettem egy konverziót. Bízom benne, hogy használható kiegészítések lesznek ehhez a kiváló rendszerhez.

Remélem, hogy sokak számára érdekes és használható anyagot hoztam létre. Visszajelzéseket és megjegyzéseket várok a csanyic@gmail.com címre.

Budapest, 2020. december 23.

Kevevári István

Kanonikus háttér (Dragonlance)

A sárkányfattyak fájának születését és eljövendőjét is sötét homály fedi. Nem tartoznak az Krynn isteneinek eredetileg megteremtett népei közé, sőt, történelmi léptékben mérve szinte tegnap jelentek meg a történelem színpadán, mint a Takhisinek, a Sötétség Úrnőjének katonái. A sárkányfattyak általában zömök, hüllőszerű humanoidok, akik sokban emlékeztetnek névadó mitikus rokonaikhoz. Habár erre nincs bizonyíték, a tudósok szerint akár ezer évig is élnek és nagyon ellenállóak. A sárkányfattyaknak öt alfaja van, nem egy közülük szárnyakkal is rendelkezik, amelyekkel képesek hosszán, de nem túl elegánsan vitorlázni.

A Sárkányúrnő szolgálaja

A sárkányfattyakat az Összeomlás után teremtették Takhisis papjai fekete köpenyes varázslókkal összedolgozva. A cél az volt, hogy amikor a Sötétség Úrnője visszatér Krynnre, akkor egy olyan erős szolgáló jön létre, akik vakon engedelmességgel elfoglalják a világot, csillapítva Úrnőjük kielégíthetetlen uralmi vágyát. Takhisis papjai csellel ellopták a jó sárkányok tojásait és sötét rítusokat végeztek rajtuk. Az Abyss mélyéről démoni lelkeket idéztek a tojásokba, amelyek megrontották azokat, a kikelő

tojásokból több tucatnyi démoni ivadék bújott elő, és így keletkeztek a sárkányfattyak első példányai (és azóta is így születhetnek új példányok). Minden tojásból 4d12 apró csúszómászónak tetsző ivadék bújik elő, és attól függően, hogy milyen színű sárkány tojását rontotta meg a sötét mágia, más és más típusú sárkányfattyú születik.

A sárkányfattyak durva, fatalista lények, akiket ivadékkoruktól fogva háborúra és vérontásra neveltek a Sötét Úrnő szolgálói. Az őket létrehozó mágianak hála hamar nagy és erős harcosokká cseperedtek, és a Dárdaháborúk idején ezrével rohanták le Ansalon békés vidékét. Rejtélyes eredetük és a halálukkor elszabaduló rontás miatt sokak szívébe költözött rettenet, amikor megtudták, hogy a földjeikhez közelednek a sárkányseregek.

Hontalan szörnyek

A Dárdaháborúk végén Takhisist legyőzték, de az általa felépített birodalom maradványai megmaradtak, akárcsak a sárkányfattyak. Mivel nem ismertek más életet a legtöbb sárkányfattyú tovább szolgálta az egykori sárkánynagyurak utódait, például a Neraka Lovagjait. Azonban voltak olyan osztagok, amelyek belefáradtak az örökös háborúba, és erővel földeket foglaltak el maguknak, és megpróbálták az emberekhez hasonló civilizált településeket létrehozni.

Beszámolók szerint az ilyen helyőrségek az erőszak, az alkohol és a keserűség fészkei, de egy-egy ilyen kolónia meglepően „békés” viszonyt tud kiépíteni a közeli népekkel.

Mások egyénileg próbáltak meg kitörni a Sötétség Úrnője által determinált sorsból, és felcsaptak kalandozónak, kincs-keresőnek vagy zsoldosnak. Ezeknek a sárkányfattyaknak az élete általában magányos, de – ha megtalálják a helyüket, ahol megbecsülik őket – meglepően kiegyensúlyozottak és elégedettek tudnak lenni.

A sárkányfattyak mindegyike hím (vagy férfi). A sötét mágia látszólag nem volt képes más nembe tartozó lényeket létrehozni. A nőstények hiánya egyesek szerint nagy mértékben hozzájárul e lények önpusztító és erőszakos tendenciáikhoz. A sárkányfattyak között szólnak pletykák arról, hogy Takhisis papjai a háború végén rájöttek a formulára, amivel nőstényeket lehetett a tojásokból előidézni, de ez a formula és a megbüvölt tojások is eltűntek a nagy felfordulásban.

Egyes mindenre elszánt sárkányfattyak – akik értenek is a mágiához – jó és gonosz sárkányoktól is próbálnak újabb tojásokat ellopni, hogy sötét mágiával új harcosokat teremtsenek a saját céljaikra.

Haláltusa

A sötét varázslók nem bízták véletlenre a hatékony harcosok létrehozását. A sárkányfattyak csontjai megfeszülnek a pusztító mágiától, amely elszabadul, ha megölik őket. Az egyes alfajok más és más módon okoznak kellemetlenséget gyilkosaiknak. A kővé változó baaz sárkányfattyak testébe szorul a gyilkos fegyver, az alakváltó sivakok a gyilkosuk alakját veszik fel. Solamniában egész seregek omlottak össze egy jól sikerült roham után, mert mindenki pánikba esett, hogy mindenhol honfitársaik véres teteme fekszik.

Alfajok

Baazok, a seregek talpasai

A legnépesebb, legkisebb és legagresszívabb fajtája a sárkányfattyaknak, akik a vörösrézsárkányok tojásaiból születtek. Meglepően emberszerű testarányokkal rendelkeznek (a szárnyaikat leszámítva), amit a háború korai szakaszában ki is használtak nagy csuklyás köpenyeikkel, hogy ezzel elfedjék kilétüket. Egészen intelligensek és ravaszak, akik alkalomadtán magányos küldetésekre is alkalmasok. Halálukkor kővé változnak, ezzel rövid időre „fogságba ejtve” gyilkosuk fegyverét.

Kapakok, a sokkcsapatok

A második legnépesebb faj, akik kegyetlenségükkel és vakmerőségükkel tűnnek ki a csatában. A kapakok sárgarézsárcányokból születtek, de semmiben sem hasonlítanak igazán ezekre a lényekre. A nyáluk és vérük savas bénító méreggel van átitatva: a megvadult kapakok előszeretettel vagdossák a nyelvüket görbe kardjaikkal, hogy ezzel végig folyassák a pengén mérgező véres nyálukat. Meglepően mozgékonyak és jól osonnak, habár szeretik a nagy felfordulást és a félelmet látni az ellenfelek arcán. Halálukkor a csontjaik bekocsonyásodnak és savas tócsává oldják a lény testét.

Bozakok, a varázstudó tiszték

A sárkányseregek tisztjei, akik bronzsárcányok tojásaiból keltek ki. Kiváló varázstudók és stratégák, a vezetési elveik leginkább a szidalmak és a korbács kombinációjára épül. Mivel előszeretettel nevezték őket ki kisebb-nagyobb seregek vezetésére úgy gondolják, hogy felsőbbrendűek a többi alfajnál. A felsőbbrendűség tudatuk miatt sokkal óvatosabbak a fajtársaiknál és igyekeznek veszély esetén a saját bőrüket menteni. Halálukkor a csontjaik felizzanak és felrobbannak.

Sivakok, az alakváltók

A sivakok a legnagyobb és robosztusabb alfaja a sárkányfattyaknak, akiket ezüstsárcányok tojásából teremtettek, ami meg is látszik ezüstösen csillogó pikkelyeiken (ellenben szemük fekete, akár az éjszaka). Létszámukban kevesen voltak, és nyers erejük miatt előszeretettel alkalmazták őket elit öröknek és különleges sokkcsapatokként. A brutális erejük ellenére a bonyolult és összetett parancsokat nem képesek sokáig követni, ezért mindig szükség volt arra, hogy egy ember vagy bozak megfelelő módon terelgesse őket. A legveszélyesebb képességük az alakváltás: akit megölnek, annak képesek felvenni az alakját, illetve, ha megölik őket, akkor a gyilkosuk alakját veszik fel.

Aurakok, a hatalmasok

A legritkábban előforduló fajtájú sárkányfattyak arany sárcányok tojásaiból bújnak elő. Ők voltak Takhisis különleges ügynökei, akik mágikus képességekkel, láthatatlanná válva vagy alakot váltva beszivárogtak az emberek közé, adott esetben a belső ellenséget keresve. Nyers mágikus képességeiknek hála a legerősebb és legveszélyesebb szolgálói voltak a Sötétség Úrnőjének, közvetlenül a sárkányok után. A halálos csapás után is harcolnak, zöld lángok csapnak fel a

testükből és őrjöngve megtámadnak mindenkit maguk körül, míg óriási robbanással el nem pusztítanak mindent maguk körül.

Sárkányfattyak más világokban

A sárkányfattyak alapvetően Krynn planétáján őshonosak és szorosan kötődnek a *Dragonlance* világhoz, de ez nem jelenti azt, hogy máshol nem jelenhetne meg egy-egy magányos példány vagy egy kisebb csapat zsoldosként vagy egyéb sötét ügyben eljárva (talán sárkánytojásokra vadásznak vagy sárkányszülött nőtényeket keresnek).

A legegyszerűbb megoldás a síkok közötti utazás különböző módjaival átjuttatni más világokra ezeket a lényeket. Akár a Planescape szetting térkapui, vagy a Spelljammer úrjáró hajói megfelelő eszközök arra, hogy eljussanak ezek a lények más DnD világokba. Ilyen világ lehet: *Greyhawk*, *Eberron*, *Forgotten Realms*, *Mystara*, *Planescape*, *Spelljammer*.

A *Dark Sun* világába nincs átjárás, de ha szeretnéd ezt a fajt Athasra átvinni, akkor könnyedén lehetnek ezek pusztaság eldugott régióiban élő elfajzott szörnyszülöttek vagy a Varázslókirályok kísérleteinek melléktermékei. Nyilván

ebben az esetben a létszámuk sokkal kisebb, adott esetben nem is sárkánytojásokból kelnek ki, hanem a Varázslókirályok önmagukon folytatott kísérleteinek végtermékei, amik azonban így is használhatóak valamire.

A *Ravenloft* világában könnyedén előfordulhatnak, elsősorban Sithicus birtokon, amely Lord Soth személyes birtoka (lásd a *When Black Roses Bloom* modult). Ha más birtokon megjelennek (pl. Baroviában), akkor az adott birtok ura bizonyosan Lord Soth mesterkedésére gyanakszik, és megpróbál nagyon hamar megszabadulni tőlük (hacsak nem tűnnek használhatónak).

Saját házi világodban (de a fenti esetekben is) nagyon alaposan fontold meg, hogy bevezeted-e ezt a fajt, mert valójában az 5. kiadásos *Játékosok* könyvében szereplő sárkányszülött faj variánsáról van szó, amely könnyen boríthatja az egyensúlyt, adott esetben az alapkönyves faj fölé kerekedhet vagy helyébe léphet. Az eredeti *Dragonlance*-es sárkányfattyak kifejezetten gonosz szolgafajnak és ellenfélnek lettek megírva, de a későbbi regények (és kiadások) tettek róla, hogy valamivel szimpatikusabbnak tűnjenek (ajánlom Margaret Weis és Don Perin *Halálbrigád* című regényét).

Megjelenő sárkányfattyak

Az alábbiakban egy könnyen alkalmazható szabályokat adok, amellyel kezelheted a megjelenő sárkányfattyak számát egy-egy véletlen találkozás során.

Hogyan használd:

1. Dobj létszámmra
2. Dobj faji összetételre (d20-al, kis osztag esetében d12-el)
3. Állítsd össze a csapat tényleges arányait
4. Dobd ki a motivációjukat (pontosan mit csinálnak). A reakció azt jelzi, hogy mennyire akarnak harcolni (lásd a Kazamaták és Kompániák és más OSR rendszerek szabályait).

Létszám

d8	Létszám (d8)
1-2	d4+1 (kis osztag)
3-6	2d6+2 (tized)
7-8	3d6+3 (nagy csapat)

Faji összetétel

d20/d12	Faji összetétel
1-5	Rohamcsapat
6-11	Egy fajtájú
12-14	Osztag
15-16	Kevert osztag
17-18	Különleges osztag
19-20	A sárkány öt feje

Összetétel

Rohamcsapat: fele-fele arányban vannak a baaz és kapak sárkányfattyak.

Egyfajtájú: egyetlen fajta sárkányfattyú van dobj d10-el: 1-4 kapak, 5-8. baaz, 9. bozak, 10. sivak

Osztag: 1 db bozak vagy sivak vezető és fele-fele arányban baaz és kapak sárkányfattyak.

Kevert osztag: 1 db bozak, 1 db sivak és fele-fele arányban baaz és kapak sárkányfattyak.

Különleges osztag: d4+1 db bozak, 1 db sivak, és fele-fele arányban baaz és kapak sárkányfattyak.

A sárkány öt feje: 1 db aurak, 1 db sivak, d4+1 db bozak és fele-fele arányban baaz és kapak sárkányfattyak.

d12	Motiváció (reakció)
1-2	A csapatot keresik (-3 reakció)
3	Más ellenfelekre vadásznak (-2 reakció)
4	Elkerülik a veszélyt (-2 reakció)
5	Eltévedtek (+1 reakció)
6-7	Hírnökök (+0 reakció)
8	Játszanak (+2 reakció)
9	Kincset keresnek (-1 reakció)
10	Menedéket keresnek (+1 reakció)
11	Pihennek (-1 reakció)
12	Unatkoznak (-2 reakció)

Rendszer: DnD 5e

Mesélői rész

BAAZ SÁRKÁNYFATTYÚ

Közepes humanoid (sárkányfattyú), jellemzően gonosz jellemű

VF: 15 (pikkelyvért, pikkelyes bőr)

Hp: 11 (2d8+2)

Sebesség: 30 láb (20 láb vitorlázva)

Erő	Ügy.	Áll.
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)
Int	Böl.	Kar.
10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Mentődobások: Erő +4

Sebzésellenállás: Tűz

Érzékek: Sötétben látás

Nyelvek: Közös, sárkány

Kihívási érték: 1/2 (100)

Haláltusa: ha megölik őket, akkor kővé változnak és az életüket kioltó közelharc fegyver beleragad a lény testébe d4+1 körre. Sikeres Ügyesség mentődobás (NF: 10) esetében sikerül időben kirántani a fegyvert a megkövülő testből. Zúzó fegyverek esetében előnnyel lehet az Ügyesség mentődobást tenni, a nyílveszők és a parittyá lövedékek menthetetlenül összeroppannak.

Akciók (dobj d4-el, hogy milyen fegyvert használ)

1. Alabárd Közelharc fegyveres támadás: +4, elérés 10 láb, egy célpont, **Sebzés:** 6 (1d10+2) vágósebzés.

2. Hosszúkard Közelharc fegyveres támadás: +4, elérés 5 láb, egy célpont, **Sebzés:** 5 (1d8+2) vágósebzés

3. Buzogány Közelharc fegyveres támadás: +4, elérés 5 láb, egy célpont, **Sebzés:** 5 (1d8+2) zúzósebzés.

4. Rövidíj Távolsági fegyveres támadás: +3, hatótáv 80/320 láb, egy célpont. **Sebzés:** 3 (d6+1) szúrósebzés.

KAPAK SÁRKÁNYFATTYÚ

Közepes humanoid (sárkányfattyú), jellemzően gonosz jellemű

VF: 16 (pikkelyvért, pikkelyes bőr)

Hp: 22 (4d8+4)

Sebesség: 30 láb (30 láb vitorlázva)

Erő	Ügy.	Áll.
14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)
Int	Böl.	Kar.
8 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

Mentődobások: Ügyesség +4

Sebzésellenállás: Sav

Érzékek: Sötétben látás

Nyelvek: Közös, sárkány

Kihívási érték: 1 (200)

Haláltusa: ha megölik, a teste savas masszává olvad befröcskölve 10 láb sugarú körben mindenkit, ezzel 6 (2d6) sav sebzést okozva. Sikeres Ügyesség mentődobás (NF: 11) a sebzést felezi. A savas tócsa 2d4 körig még marja a környezetét, 1d6 sav sebzést okozva annak, aki belelép. Sikeres Ügyesség mentődobás (NF: 11) a sebzést felezi.

Mérgező véres nyál a fegyvereken (újratöltés 5-6): valahányszor fegyveres támadásával eltalálja a célpontot a célpontnak NF 11-es Állóképesség mentőt kell dobnia, különben 1 percre megbénul. A célpont a mentőt minden köre végén megismételheti, hogy előbb megtörje a hatást. Közelharc fegyverekről egy sikeres csapás után eltűnik a mérge, ami után „újra kell mérgezni a fegyvert.” Nyílveszőkből egyszerre 2d4-et tud így bemérgezni.

Akciók

Görbe kardok Közelharc fegyveres támadás: +4, elérés 5 láb, egy célpont, **Sebzés:** 5 (1d8+2) vágósebzés.

Hosszúj *Távolsági fegyveres támadás: +3, hatótáv 80/320 láb, egy célpont. Sebzés:5 (d8+2) szűrősebzés.*

BOZAK SÁRKÁNYFATTYÚ

Közepes humanoid (sárkányfattyú), jellemzően gonosz jellemű

VF: 15 (sodronying, pikkelyes bőr, pajzs)

Hp: 36 (8d8)

Sebesség: 30 láb (20 láb vitorlázva)

Erő	Ügy.	Áll.
14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)
Int	Böl.	Kar.
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)

Mentődobások: Bölcsesség +5

Sebzésellenállás: Villám

Érzékek: Sötétben látás

Nyelvek: Közös, sárkány

Kihívási érték: 3 (700)

Haláltusa: ha megölik, akkor felrobban 12 (4d6) tűz sebzést okozva 10 láb sugarú körben. Sikeres Ügyesség mentődobás (NF: 11) a sebzést felezi.

Sárkánymágia: A bozokok 4. szintű varázshasználók, a varázslási tulajdonáguk az Karizma (varázslat mentő NF 12, varázslat támadás módosító +4). Az alábbi előkészített varázslatokkal rendelkezhet:

Variáns 1 (Pusztító)

- Varázstrükkök (bármikor): *Fagysugár, Mágus kéz, Sokkoló érintés*
- 1. szint (4 rekesz): *Lángló kezek, Máguspáncél, Varázslövedék*
- 2. szint (3 rekesz): *Lánggömb, Sötétségvarázs*

Variáns 2 (Rabszolgavadász)

- Varázstrükkök (bármikor): *Mágus kéz, Sokkoló érintés, Táncoló fények*
- 1. szint (4 rekesz): *Altatás, Mennydörgés, Személy elbájolása*
- 2. szint (3 rekesz): *Láthatatlanság, Pókháló*

Variáns 3 (Takhisis áldásával)

- Varázstrükkök (bármikor): *Ellenállás, Szent láng, Taumatugia*

- 1. szint (4 rekesz): *Gyógyítás szava, Parancsvarázs, Sebfakasztás*
- 2. szint (3 rekesz): *Csend, Személybénítása*

Akciók (dobj d4-el, hogy milyen fegyvert használ)

1. Alabárd Közelharc fegyveres támadás: +5, elérés 10 láb, egy célpont, *Sebzés: 6 (1d10+2) vágósebzés.*

2. Hosszú kard Közelharc fegyveres támadás: +5, elérés 5 láb, egy célpont, *Sebzés: 5 (1d8+2) vágósebzés*

3. Buzogány Közelharc fegyveres támadás: +5, elérés 5 láb, egy célpont, *Sebzés: 5 (1d8+2) zúzósebzés.*

4. Rövidj Távolsági fegyveres támadás: +4, hatótáv 80/320 láb, egy célpont. *Sebzés: 3 (d6+1) szűrősebzés.*

SIVAK SÁRKÁNYFATTYÚ

Közepes humanoid (sárkányfattyú), jellemzően gonosz jellemű

VF: 17 (sodronypáncél, pikkelyes bőr)

Hp: 78 (12d8+24)

Sebesség: 30 láb (30 láb vitorlázva)

Erő	Ügy.	Áll.
16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)
Int	Böl.	Kar.
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Mentődobások: Erő +7, Állóképesség +5

Sebzésellenállás: Fagy

Érzékek: Sötétben látás

Nyelvek: Közös, sárkány

Kihívási érték: 5 (1800)

Haláltusa: ha egy vele megegyező méretű humanoid lény öli meg, akkor a holtteste 3 napra felveszi a gyilkosának alakját, majd az idő leteltével sötét masszává olvad. Amennyiben nem ilyen lény öli meg, a sivak hatalmas robbanással elpusztul 24 (8d6) tűz sebzést okozva 10 láb sugarú körben. Sikeres Ügyesség mentődobás esetén (NF 13) a sebzést felezi.

Alakváltás: a sivak egy reakcióval felveheti annak az alakját, akit megöl. Ebben az esetben az alakját és a hangját

utánozza, de az ismereteit és emlékeit nem szerzi meg. Ezt a képességet kihasználva ideális kémek lehetnek.

Akciók

Többszörös támadás. A sivakok két támadás hajthatnak végre a pallosukkal vagy kétszer a karmaikkal és egyszer a farokcsapással.

Pallos Közelharci fegyveres támadás: +7, elérés 5 láb, egy célpont, *Sebzés:* 5 (2d6+3) vágósebzés.

Karmok Közelharci fegyveres támadás: +7, elérés 5 láb, egy célpont. *Sebzés:* 6 (d6+3) vágósebzés.

Farokcsapás Közelharci fegyveres támadás: +7 elérés 10 láb, egy célpont. *Sebzés:* 6 (2d6) zúzósebzés.

AURAK SÁRKÁNYFATTYÚ

Közepes humanoid (sárkányfattyú), jellemzően gonosz jellemű

VF: 18 (sodronypáncél, pikkelyes bőr)

Hp: 117 (18d8+36)

Sebesség: 30 láb (30 láb vitorlázva)

Erő	Ügy.	Áll.
16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)
Int	Böl.	Kar.
16 (+3)	14 (+2)	15 (+2)

Mentődobások: Bölcsesség +7, Állóképesség +7

Sebzésellenállás: Tűz

Érzékek: Sötétben látás, átlátnak az illúziókon

Nyelvek: Közös, sárkány

Kihívási érték: 8 (3900)

Haláltusa: ha 0 hp vagy az alá ütik, akkor a következő láncreakció indul be: 1. Nyer 20 ideiglenes életerő pontot és 6 körig zöld lángoktól ölelve tovább harcol minden közelharci támadása +6 (2d6) tűzsebzést okoz. 2. 6 kör után vagy ha elfogynak az ideiglenes életerőpontjai, akkor zöld gömbvillámmá alakul, ami 30 láb sugarú körben mindenkire kicsap 12 (4d6) villámsebzést okozva. Sikeres Ügyességmentő (NF 15) felezi a sebzést. 3.

A gömbvillám 3 kör múlva felrobban 12 (4d6) mennydörgés sebzést és d4 körre bénultságot okozva. Sikeres Ügyességmentő (NF 15) felezi a sebzést és semlegesíti bénultságot.

Mérgező lehelet: naponta háromszor 10 láb sugarú körben mérgező felhőt tud lehelni maga köré. A gáz leheletet 10 (2d10) méreg sebzést okoz és vakságot. Sikeres Állóképességmentő (NF 15) felezi a sebzést és semlegesíti a vakságot.

Ösztönös mágikus képességek

- Dimenzió kapu (*naponta háromszor*)
- Láthatatlanság, Sugalmazás (akaratlagos)
- Alakváltás [Polymorphself] (*naponta háromszor*)
- Elmekontrol [Mind Control] (*naponta egyszer*)

Sárkánymágia: Az aurakok 8. szintű varázshasználók, a varázslási tulajdonáguk az Intelligencia (varázslat mentő NF 14, varázslat támadás módosító +6). Az alábbi előkészített varázslatokkal rendelkezhet:

variáns 1 (Pusztító)

- Varázstrükkök (bármikor): *Fagysugár, Mágus kéz, Sokkoló érintés*
- 1. szint (4 rekesz): *Lángló kezek, Máguspáncél, Személy megnövesztése, Varázslövedék*
- 2. szint (3 rekesz): *Elmeolvasás, Lánggömb, Sötétségvarázs*
- 3. szint (2 rekesz): *Bűzfelhő, Villámcsapás*
- 4. szint (1 rekesz): *Tűzfal*

Akciók

Többszörös támadás. Az aurakok három támadás hajthatnak végre a karmaikkal és a harapásukkal vagy kétszer a kezükből előtör mágikus erőnyalábokkal.

Karmok Közelharci fegyveres támadás: +7, elérés 5 láb, egy célpont. *Sebzés:* 6 (d6+3) vágósebzés.

Harapás Közelharci fegyveres támadás: +7, elérés 5 láb, egy célpont. *Sebzés:* 7 (d8+3) vágósebzés.

Energialövedék *Távolsági mágikus támadás:* +6 elérés 10 láb, egy célpont.

Sebzés: 7 (d10+3) elemierő sebzés.

Játékosi rész

A sárkányfattyak alfajai közül nem mindegyik alkalmas az erőszintje miatt játékos karakternek, ezért a mostani kiegészítő csak a három leggyakoribb alfajt teszi játszhatóvá.

BAAZ

Tulajdonság módosító: +2 Erő és +1 Állóképesség

Kor: gyorsan fejlődnek kifejlett példánnyá, ezért előfordul, hogy a személyiségük éretlen. Elméleti életkori maximumuk több száz év is lehet.

Jellem: többnyire gonosz

Méret: Közepes

Sebesség: 30 láb és 30 láb vitorlázva.

Katonai kiképzés: a szigorú katonai kiképzés miatt választhat három harci fegyvert, amiben jártasságot szerzett a kasztjától függetlenül.

Erős szárnyak: egy bónuszakció felhasználásával előnnyel tehet meg egy ugrás jellegű Erő (Atlétika) próbákra, 5. szint után bónusz akcióból körönként 30 láb sebességgel repülhet, de a kör végén földet kell érniük.

Sebzésellenállás: tűz

Haláltusa: ha megölnek, akkor a gyilkos fegyver beleragad a kövé változó testedbe

d4+1 körre. Sikeres Ügyesség mentődobás (NF: 8+Állóképesség Módosító+ Jártasság Bónusz) esetében sikerül időben kirántani a fegyvert a megkövülő testedből. Zúzó fegyverek esetében előnnyel lehet az Ügyesség mentődobást tenni, a nyílvevesszők és a parittyá lövedékek menthetetlenül összeroppannak. Nem lehet feltámasztani, csak egy Kívánság varázslattal.

KAPAK

Tulajdonság módosító: +2 Erő és +1 Ügyesség

Kor: gyorsan fejlődnek kifejlett példánnyá, ezért előfordul, hogy a személyiségük éretlen. Elméleti életkori maximumuk több száz év is lehet.

Jellem: többnyire gonosz

Méret: közepes

Sebesség: 30 láb és 30 láb vitorlázva.

Mérgező nyál: egy akció felhasználásával fegyverüket be tudják mérgezni, amely így sikeres találat esetén d4 körre lebénítja az áldozatot Állóképesség mentő semlegesíti (NF 8+Állóképesség módosító+Jártasság Bónusz). Közelharc fegyverről d4+Jártasságbonusz sikeres csapás után tűnik el a mérég. Egy adag mérég 2d4+Jártasságbonusz darab nyílvevesszőre

vagy más lövedékre elég. A képességet nem használhatja újra, amíg egy rövid pihenést nem tartott.

Sebzésellenállás: sav

Haláltusa: ha megölnek, a tested savas masszává olvad befröcskölve 10 láb sugarú körben mindenkit, ezzel 6 (2d6) sav sebzést okozva (5. szinten a sebzés 3d6 és ezután minden ötödik szinten még 1d6-tal nő). Sikeres Ügyesség mentődobás (NF: 8+ Állóképesség módosító+ Jártasság Bónusz) a sebzést felezi. A savas tócsa 2d4 körig még marja a környezetét, 1d6 sav sebzést okozva annak, aki belelép. Sikeres Ügyesség mentődobás (NF: NF: 8+ Állóképesség módosító+ Jártasság Bónusz) a sebzést felezi. Nem lehet feltámasztani, csak egy Kívánság varázslattal.

BOZAK

Tulajdonság módosító: +2 Erő és +1 Karizma

Kor: gyorsan fejlődnek kifejlett példánnyá, ezért előfordul, hogy a

személyiségük éretlen. Elméleti életkori maximumuk több száz év is lehet.

Jellem: többnyire gonosz

Méret: közepes

Sebesség: 30 láb és 30 láb vitorlázva.

Sárkánymágia: ismered a Taumaturgia varázstrükköt. Amikor eléred a harmadik szintet el tudod mondani naponta egyszer a Mennydörgés varázslatot mint 2. szintű varázslatot. Amikor eléred az ötödik szintet, naponta egyszer elmondhatod a Sötétség varázslatot. A Karizmád a varázsképeséged ezekhez a varázslatokhoz.

Sebzésellenállás: villám

Haláltusa: ha megölnek, akkor a csontjaid felrobbannak és 6 (2d6) tűzsebzést okozva 10 láb sugarú körben (5. szinten 3d6, és az ezt követő minden 5. szinten még 1d6-tal nő a sebzés). Sikeres Ügyesség mentődobás (NF: 8+Állóképesség módosító+Jártasság Bónusz) a sebzést felezi. Nem lehet feltámasztani, csak egy Kívánság varázslattal.

Rendszer: Kard és Mágia

Mesélői rész

BAAZ SÁRKÁNYFATTYÚ

Szint: 2+1

VO: 13

Mozgás: 30 láb (20 láb vitorlázva)

Támadás: (dobj d4-el)

1. +3 alabárd d10+1(Krit. *3)
2. +3 hosszúkard d8+1(Krit. 19-20/*2)
3. +3 Buzogány d8+1(Krit. *2)
4. +3 Rövidíj d8 (Krit. *3)

Spec: haláltusa

Mentők: +4/+1/+1

Jellem: Semleges Gonosz

Kincs: II./VI.

Méret: Közepes

Takhisis sárkány seregeinek derékhadát képező humanoid sárkánylányok. Ha megölik őket, akkor kővé változnak és az életüket kioltó közelharc fegyver beleragad a lény testébe d4+1 körre. Közepes Reflex mentődobás (NF: 12) esetében sikerül időben kirántani a fegyvert a megkövülő testből. Zúzó fegyverek esetében a Nehézségi fok 2-vel kisebb, a nyílveszők és a parittyá lövedékek menthetetlenül összeroppannak.

KAPAK SÁRKÁNYFATTYÚ

Szint: 3+1

VO: 14

Mozgás: 30 láb (20 láb vitorlázva)

Támadás:

- +4 Görbekardok d8+1+ bénító mérge (Krit. 18-20/*2)
- +4 Hosszúíj d8+1+bénító mérge (Krit. *3)

Spec: haláltusa, bénító mérge

Mentők: +2/+4/+2

Jellem: Kaotikus Gonosz

Kincs: II./VI.

Méret: közepes

A Sárkány Úrnő sokkcsapatait alkotó förtelmes bestiák. Ha megölik őket, a testük savas masszává olvad, befröcskölve 10 láb sugarú körben mindenkit, ezzel 1d6 sav sebzést okozva. Közepes nehézségű Reflex mentődobás (NF: 12) a sebzést felezi. A savas tócsa 2d4 körig még marja a környezetét, 1d4 sav sebzést okozva annak, aki belelép. Sikeres Reflex mentődobás (NF: 10) a sebzést semlegesíti. A lények másik veszélyes fegyvere a nyálukban lévő bénító mérge, amivel összekeverik a fegyvereiket. Akit sikeresen eltalálnak a mérgezett fegyvereikkel, azoknak Közepes nehézségű Képtartás mentődobást (NF: 12) kell tenniük vagy megbénulnak 2d4 körre. Egy íjász kapaknál általában 2d4 mérgezett nyílvesző van, amely mérge hatóereje egy órán belül elmúlik.

BOZAK SÁRKÁNYFATTYÚ

Szint: 4+1

VO: 15

Mozgás: 30 láb (20 láb vitorlázva)

Támadás: (dobj d3-al)

1. +5 alabárd d10+1 (Krit. *3)
2. +5 hosszúkard d8+1 (Krit. 19-20/*2)
3. +5 Buzogány d8+1 (Krit. *2)

Spec: haláltusa, varázslatok

Mentők:+2/+2+5

Jellem: Semleges Gonosz

Kincs: II./VI.

Méret: közepes

A sárkánylégiók veszedelmes varázstudó tisztjei. Ha megölik őket, akkor felrobbannak 2d6 tűz sebzést okozva 10 láb sugarú körben. Közepes Reflex mentődobás (NF: 12) a sebzést felezi.

A bozajok varázstudók, általában vagy varázslók vagy papok.

Bozak varázslók 4. szintűek (varázslataik ellen a mentődobás NF: 11+varázslat szintje) 0. szint: Mágia érzékelése, Mágia olvasása, Méreg érzékelése, Táncoló fények, Trükkök; 1. szint: Altatás, Lángoló kezek, Személyi bűbáj; 2. szint: Láthatatlanság, Mel savas nyila

Bozak papok 4. szintűek (varázslataik ellen a mentődobás NF: 11+ varázslat szintje).

0. szint: fény, mágia érzékelése (2*), mágia olvasása, méreg érzékelése 1. szint: Félelem okozás+, Kisebb sebek

gyógyítása+, Parancsvarázs; 2. szint:

Bénítás+, Porördög

SIVAK SÁRKÁNYFATTYÚ

Szint: 6+2

VO: 16

Mozgás: 30 láb (20 láb vitorlázva)

Támadás:

- +8/+3 Pallos 2d6+3 (Krit. 19-20/*2)
- 2* +8 karmok 2d4+2 és +3 farokcsapás d6+2 (Kirt. *2)

Spec: haláltusa, alakváltás

Mentők: +7/+4/+4

Jellem: Semleges Gonosz

Kincs: III./VII.

Méret: közepes

A sivakok a sárkányfattyak elitcsapatai és beszivárgói. Ha egy velük megegyező méretű humanoid lény öli meg őket, akkor a holttestük 3 napra felveszi a gyilkosának alakját, majd az idő leteltével sötét masszává olvad a test. Amennyiben nem ilyen lény öli meg, a sivak hatalmas robbanással elpusztul 6d6 tűzsebzést okozva 10 láb sugarú körben. Közepes Reflex mentődobás esetén (NF 12) a sebzést felezi.

Ha egy sivak megöl egy humanoid lényt, akkor képes felvenni az alakját és utánozni a hangját, azonban ezzel a tudását és emlékeit nem szerzi meg.

AURAK SÁRKÁNYFATTYÚ

Szint: 8+1

VO: 18

Mozgás: 30 láb (20 láb vitorlázva)

Támadás:

- +10/+5 energialövedék 2d6 (Krit. *2)
- 2* +10 karmok 2d4+2 és +5 harapás d6+2 (Krit. *2)

Spec: haláltusa, varázslatok, mágikus képességek

Mentők: +7/+4/+7

Jellem: Törvényes Gonosz

Kincs: III./VII.

Méret: közepes

A sárkányfattyak legerősebb és legritkább fajtája, veszedelmes mágikus képességekkel. ha 0 hp alá ütik őket, akkor a következő láncreakció indul be: 1. 6 körig zöld lángoktól ölelve tovább harcol minden támadása plusz 2d6 tűzsebzést okozva. 2. 6 kör után vagy ha -20 hp-ra sebződik, akkor zöld gömbvillámmá alakul, ami mindenkire kicsap (*Támadás* +7. hatótáv 20 láb *Sebzés:*2d6 elektromossebzés). 3. A gömbvillám 3 kör múlva felrobban 8d6 mennydörgés sebzést és d4 körre bénultságot okozva. Nehéz

Ügyesség mentődobás (NF 18) felezi a sebzést és semlegesíti bénultságot.

Mérgező lehelet: naponta háromszor 10 láb sugarú körben mérgező felhőt leheletet tud maga köré kilehelni. A mérgező leheletet 10 2d10 sebzést okoz és vakságot. Nehéz Szívósság mentődobás (NF 18) felezi a sebzést és semlegesíti a vakságot.

Ösztönös mágikus képességek

- Dimenzióajtó (*naponta háromszor*)
- Láthatatlanság, Sugalmazás (akaratlagos)
- Polimorfizáció (*naponta háromszor*)
- Szörnyek elbájolása (*naponta egyszer*)

Sárkánymágia: Az aurakok 8. szintű varázshasználók, a varázslási tulajdonáguk az Intelligencia (varázslataik ellen a mentődobás NF 13+ a varázslat szintje). Az alábbi előkészített varázslatokkal rendelkezhet. 0. szint: Fény, Mágia érzékelése (2*), Mágia olvasás, Méreg érzékelése, Táncoló fények; 1. szint: Altatás, Félelem okozása+, Növelés+, Varázslövedék, 2. szint: Gondolatok érzékelése, Lángoló gömb, Örök fény+; 3. szint: Mágia megszüntetése, Tahssa tébolyult tarantellája, Villám; 4. szint: Összezavarás, Tűzfal

Játékos rész

A sárkányfattyak alfajai közül nem mindegyik alkalmas az erőszintje miatt játékos karakternek, ezért a mostani kiegészítő csak a három leggyakoribb alfajt teszi játszhatóvá.

BAAZ

A leggyakoribb és legemberszerűbb sárkányfattyú faj. Ivadék koruk óta arra képezték ki őket, hogy harcoljanak a Sötétség Királynőjének szolgálatában, ezért a csatatéren veszedelmes ellenfelekké tudnak válni. Az egyedüli gyengeségük az alkohol iránti vonzalmuk, amellyel az egzisztenciális szorongásukat próbálják kezelni.

- +1 Erő, -1 Karizma
- Értenek két általuk választott harci fegyverhez
- Haláltusa: ha megölnek, akkor a gyilkos fegyver beleragad a kövé változó testedbe $d4+1$ körre. Sikeres Ügyesség mentődobás (NF: $10 + \text{Állóképesség} - \text{Módosító} + \text{Szinted}$) esetében sikerül időben kirántani a fegyvert a megkövülő testedből. Zúzós fegyverek esetében a Nehézségi fok 2-vel kisebb, a nyílveszők és a parittyák lövedékek menthetetlenül összeroppannak.
- Szintkorlátok: Harcos: -, Pap: 3, Tolvaj: 5, Varázsló: 0

KAPAK

A sárkányseregek örült harcosai, akik vadállati ravaszsággal és meglepő ügyességgel képesek keresztül vágni magukat a csatamezőn. Bénító nyáluk miatt az ellenfeleik igyekeznek elkerülni görbe pengéiket.

- +1 Ügyesség, -1 Intelligencia
- Jártasak a Méregkeverés (Int) szakértelemben
- Bénító méreg naponta egyszer nyáladdal be tudod mérgezni a fegyvered. Dobj méreg keverés szakértelme próbát. Közelharc fegyver esetén, ha 12-t dobsz $d4$, ha 18-t $d4+2$ ha 24-t $d4+4$ sikeres csapásra elég mérget tudsz a fegyverre kenni, ami 1 óráig hat. Távolsági fegyverek esetén $d6/d6+2/d6+4$ mennyiségű lövedéket tudsz így bemérgezni. A Méreg $d4$ körre lebénítja a célpontot (NF: $10 + \text{Állóképesség} - \text{Módosító} + \text{Szinted}$)
- Haláltusa: ha megölnek, a tested savas masszává olvad befröcskölve 10 láb sugarú körben mindenkit, ezzel $1d6$ savas sebzést okozva Sikeres Ügyesség mentődobás (NF: $10 + \text{Állóképesség} - \text{Módosító} + \text{Szinted}$) a sebzést felezi. A savas tócsa $2d4$ körig még marja a

környezetét, 1d4 sav sebzést okozva annak, aki belelép. Sikeres Ügyesség mentődobás (NF: NF: 10+ Állóképesség módosítód) a sebzést semlegesíti.

- Szintkorlát: Harcos: 5, Tolvaj: -
Pap: 3, Varázsló: 0

BOZAK

A sárkányfattyak ravasz varáztudó fajtája, akik hajlamosak mindenki mást lenézni maguk körül. A legtöbbjük varázslóként vagy papként szolgálja a Sötétség

Királynőjét, de vannak közöttük olyanok, akik inkább a maguk útját járják.

- +1 Intelligencia, -1 Egészség
- Haláltusa: ha megölnek, akkor a csontjaid felrobbannak és 2d6 tűzsebzést okozva 10 láb sugarú körben (5. szinten 3d6, és az ezt követő minden 5. szinten még 1d6-tal nő a sebzés). Sikeres Ügyesség mentődobás (NF: 10+Állóképesség módosítód+ Szinted) a sebzést felezi.
- Szintkorlát: Harcos: 3, Tolvaj: 3,
Pap: 5, Varázsló: 7

Rendszer: Kazamaták és Kompániák

Mesélői rész

BAAZ SÁRKÁNYFATTYÚ

VO:4

HD: 2+1

Sebesség: 90' (60' vitorlázva)

Támadás és sebzés: (dobj d4-el)

1. +3 alabárd d8+1
2. +3 kard d6+1
3. +3 buzogány d6+1
4. +3 rövidíj d6

Megjelenők: 2d6 vagy osztag (lásd 7. oldal)

Mentők: Fegyverforgató 2

Morál: 8

Kincs: Q/C

Jellem: Kaotikus

Takhisis sárkány seregeinek derékhadát képező humanoid sárkánylények. Ha megölik őket, akkor kővé változnak és az életüket kioltó közelharc fegyver beleragad a lény testébe d4+1 körre. Sikeresparalízis mentődobás esetében sikerül időben kirántani a fegyvert a megkövülő testből. Zúzó fegyverek esetében a mentődobáshoz +2 járul; kisebb, a nyílvesszők és a parittyá lövedékek menthetetlenül összeroppannak.

KAPAK SÁRKÁNYFATTYÚ

VO: 4

HD: 3+1

Sebesség: 90' (60' vitorlázva)

Támadás és sebzés:

- +4 görbekardok d6+1+ bénító méreg
- +4 hosszúíj d6+1+bénító méreg

Megjelenők: 2d4+1 vagy osztag (lásd 7. oldal)

Mentők: Fegyverforgató 3

Morál: 9

Kincs: Q/C

Jellem: Kaotikus

A Sárkányúrnő sokkcsapatait alkotó förtelmes bestiák. Ha megölik őket, a testük savas masszává olvad, befröcskölve 10 láb sugarú körben mindenkit, ezzel 1d6 sav sebzést okozva. Sikeres sárkánytűz elleni mentődobás a sebzést felezi. A savas tócsa 1d4 körig még marja a környezetét, 1d4 sav sebzést okozva annak, aki belelép. Sikeres sárkánytűz elleni mentődobást a sebzést semlegesíti.

A lények másik veszélyes fegyvere a nyálukban lévő bénító méreg, amivel összekénik a fegyvereiket. Akit sikeresen eltalálnak a mérgezett fegyvereikkel, azoknak méreg elleni mentődobást kell tenniük vagy megbénulnak 2d4 körre. Egy ijázkodó kapaknál általában 2d4 mérgezett nyílvessző van, amely méreg hatóereje egy órán belül elmúlik.

BOZAK SÁRKÁNYFATTYÚ

VO: 2

HD: 4+1

Sebesség: 90' (60' vitorlázva)

Támadás és sebzés: (dobj d3-al)

1. +5 alabárd d8+1
2. +5 hosszúkard d6+1
3. +5 buzogány d6+1

Megjelenők: d4 vagy osztag (lásd 7. oldal)

Mentők: Pap 4

Morál: 9

Kincs: R/D

Jellem: Kaotikus

A sárkánylégiók veszedelmes varázstudó tisztjei. Ha megölik őket, akkor felrobbannak 2d6 tűz sebzést okozva 10 láb sugarú körben, sárkánytűz elleni mentődobás a sebzést felezi.

A bozajok varázstudók, általában vagy varázslók vagy papok.

Bozák varázslók 4. szintű varázshasználóként varázsolnak. 1. szint: Álom, Lángoló kezek, Személy bővölése, Pajzs; 2. szint: Láthatatlanság, Pókháló

Bozák papok 4. szintű papként varázsolnak.

1. szint: Félelem eltávolítása (2*), Kisebbségek gyógyítása, Mágiaészlelése; 2. szint: Áldás, Személy megfékezése

SIVAK SÁRKÁNYFATTYÚ

VO: 1

HD: 6+2

Sebesség: 90'

Támadás és sebzés:

- +8 pallos d8+2
- 2* +8 karmok 1d4+2 és +3 farokcsapás d6

Megjelenők: d4 vagy osztag (lásd 7. oldal)

Mentők: Fegyverforgató 6

Morál: 10

Kincs: S/H

Jellem: Kaotikus

A sivakok a sárkányfattyak elitcsapatai és beszivárgói. Ha egy velük megegyező méretű humanoid lény öli meg őket, akkor a holttestük 3 napra felveszi a gyilkosának alakját, majd az idő leteltével sötét masszává olvad a test. Amennyiben nem ilyen lény öli meg, a sivak hatalmas robbanással elpusztul 6d6 tűzsebzést okozva 10 láb sugarú körben, sárkánytűz elleni mentődobás a sebzést felezi.

Ha egy sivak megöl egy humanoid lényt, akkor képes felvenni az alakját és utánozni a hangját, azonban ezzel a tudását és emlékeit nem szerzi meg.

AURAK SÁRKÁNYFATTYÚ

VO: 0

HD: 8+1

Mozgás: 30 láb (20 láb vitorlázva)

Támadás és sebzés:

- 2* +10 energialövedék 1d6+1
- 2* +10 karmok 2d4+2 és +5 harapás d6+2

Megjelenők: 1 vagy osztag (lásd 7. oldal)

Mentők: Fegyverforgató 6

Morál: 10

Jellem: Kaotikus

Kincs: U/H

Méret: közepes

A sárkányfattyak legerősebb és legritkább fajtája, bárhol találkozni velük egyet jelent a halállal, mert nem csak kiváló harcosok, alakváltók, de még veszedelmes mágikus képességekkel is rendelkeznek. Ha 0 hp-ra ütjük őket, akkor a következő láncreakció indul be: 1. 6 körig zöld lángoktól ölelve tovább harcol minden támadása plusz 1d4 tűzsebzést okozva. 2. 6 kör után vagy ha -20 hp-ra sebződik, akkor zöld gömbvillámmá alakul, ami mindenkire kicsap (*Támadás* +7. hatótáv 20 láb *Sebzés:*1d6). 3. A gömbvillám 3 kör múlva

felrobban 5d6 pontot sebezve és d4 körre bénultságot okozva. Sikeres sárkánytűz elleni mentődobás felezi a sebzést és semlegesíti bénultságot.

Mérgező lehelet: naponta háromszor 10 láb sugarú körben mérgező felhőt leheletet tud maga köré kilehelni. A mérgező leheletet a lény Hp-jának megfelelő pontnyi sebzést okoz és vakságot. Halál elleni mentődobás felezi a sebzést és semlegesíti a vakságot.

Ösztönös mágikus képességek

- Dimenzióajtót tud nyitni 60 láb távolságra (*naponta háromszor*)
- Láthatatlanság (akaratlagos)
- Alakváltás emberré vagy állattá (*naponta háromszor*)
- Személy bővölése (*naponta egyszer*)

Sárkánymágia: Az aurakok6. szintű varázshasználókként varázsolnak.1. szint: Álom, Hasbeszélés, Lángoló kezek, Mágikus lövedék, 2. szint: Bűzös felleg, Extraszenzorális precepció, Pókháló, Tükörkép más 3. szint: Babelvarázs, Tűzgolyó

Játékosi rész

A Kazamaták és kompániákban más szerepjátékokhoz képest nincsenek elválasztva a fajok és a kasztok, helyettük a nem emberi kalandozók esetében fajkasztokban gondolkodik. Az alábbiakban a baaz, kapak és bozak fajkasztokat találhatod meg, amelyek a fegyverforgató, tolvaj és varázshasználó kasztoknak egy kicsit erősebb variánsa, ezért a felvételük szigorú feltételekhez kötött. Minden esetben konzultálja mesélőddel, hogy ezeket a fajkasztok léteznek-e az adott kampány világában, és engedélyezi-e a használatukat!

Közös megkötések: Egy kompániában csak egy sárkányfattyú kasztú karakter lehet, hacsak a mesélő nem engedélyezi. Mivel nem bíznak bennük, ezért a bérencek morálja 1-el kisebb.

BAAZ SÁRKÁNYFATTYÚ

Követelmény: Erő és Allóképesség ≥ 9

Fő tulajdonság: Erő és Ügyesség

Megkötések: a baaz sárkányfattyak d8-al dobják HP-jukat. Minden páncél és fegyver használatában jártasak.

Előnyök: A baaz sárkányfattyak ügyesen tudják használni a szárnyaikat, és ha

láncvértnél nem nehezebb vértet viselnek, akkor 4-6/d6 eséllyel képesek maximum 50 láb távolságot átsiklani (100 láb távolságot tudnak kényelmesen leereszkedni), ha nem kell emelkedniük. Felfelé 20 lábnyit tudnak megtenni 5-6/d6 eséllyel. Ha láncvértnél nehezebb vértet viselnek, akkor a vitorlázásra az esélyük 6/d6.

Leírás: A baaz sárkányfattyak egészen apró ivadék koruk óta háborúra és gyilkolásra vannak kiképezve. Azok a baazok, akik dezertáltak a seregből vagy egyébként a saját útjukra tértek, hogy kalandozók legyenek általában hamar megtalálják a helyüket olyan helyeken, ahol harciképességeiket megbecsülik.

Haláltusa: Ha megölik őket, akkor kővé változnak és az életüket kioltó közelharc fegyver beleragad a lény testébe d4+1 körre. Sikeres paralízis mentődobás esetében sikerül időben kirántani a fegyvert a megkövülő testből. Zúzó fegyverek esetében a mentődobáshoz +2 járul.

FEJLŐDÉS ÉS JÁTÉKTECHNIKA

Szint	Szükséges TP	Küzdőképesség	HD	Varázslatok/nap
1	0	+1	1d8	-
2	2200	+2	2d8	-
3	4400	+3	3d8	-
4	8800	+4	4d8	-
5	17000	+5	5d8	-
6	35000	+6	6d8	-

MENTŐDOBÁSOK

Típus	Méreg vagy halál	Varázspálca	Kővéváltozás vagy paralízis	Sárkánytűz	Varázslatok vagy varázsbotok
1-3. szint	12	13	14	15	16
4-6. szint	10	11	12	13	14

KAPAK SÁRKÁNYFATTYÚ

Követelmény: Ügyesség és Állóképesség ≥ 9

Fő tulajdonság: Ügyesség és Bölcsesség

Megkötések: A kapok d4-tal dobják a HP-jukat. Csak bőrvérteket viseléséhez értenek, de bármilyen fegyvert forgathatnak (a görbe szabályakat kedvelik és az íjakat).

Előnyök: Mérgező nyálukkal képesek bekenni a fegyvereiket naponta egyszer. Akit sikeresen eltalálnak a mérgezett fegyvereikkel, azoknak méreg elleni mentődobást kell tenniük vagy megbénulnak 2d4 körre. Közelharc fegyvereknél d4+szint támadásig marad elég méreg a fegyveren, míg egy íjászkodókapak 2d4 nyílvesztő képes így lekezelné (4. szinttől 3d4-et), amely méreg hatóereje egy órán belül elmúlik.

Leírás: A kapakok a sárkánysergek besurranói, orgyilkosai és sokkesapatai. Kalandozóként általában szeretik, ha egy jól működő gépezetben megmondják nekik, hogy kit tegyenek el lába alól, aztán szabadjára engedhetik a harcilázukat.

Haláltusa: Ha megölik őket, a testük savas masszává olvad, befröcskölve 10 láb sugarú körben mindenkit, ezzel 1d6 sav sebzést okozva. Sikeres sárkánytűz elleni mentődobás a sebzést felezi. A savas tócsa 1d4 körig még marja a környezetét, 1d4 sav sebzést okozva annak, aki valaki belelép. Sikeres sárkánytűz elleni mentődobást a sebzést semlegesíti.

FEJLŐDÉS ÉS JÁTÉKTECHNIKA

Szint	Szükséges TP	Küzdőképesség	HD	Varázslatok/nap
1	0	+1	1d4	-
2	2000	+1	2d4	-
3	4000	+2	3d4	-
4	8000	+2	4d4	-
5	16000	+3	5d4	-
6	32000	+3	6d4	-

MENTŐDOBÁSOK

Típus	Méreg vagy halál	Varázspálca	Kővé változás vagy paralízis	Sárkánytűz	Varázslatok vagy varázshotok
1-3. szint	13	14	13	16	15
4-6. szint	11	12	11	14	13

SZAKÉRTELMEK

Szint	Árnyakban rejtezés	Csapda hatástalanítás	Csendes mozgás	Hallgatóság	Mászás	Zárnyitás
1	6	5-6	5-6	4-6	3-6	6
2	6	5-6	5-6	4-6	3-6	6
3	5-6	5-6	4-6	3-6	3-6	5-6
4	5-6	4-6	4-6	3-6	2-6	5-6
5	4-6	4-6	3-6	2-6	2-6	4-6
6	4-6	4-6	3-6	2-6	2-6	4-6

BOZAK SÁRKÁNYFATTYÚ

Követelmény: Intelligencia és Bölcsesség ≥ 11

Fő tulajdonság: Intelligencia és Állóképesség

Megkötések: A bozak sárkányfattyak d6-tal dobják a HP-jukat. A képzetek minden vértben, és fegyverben. Ezen kívül képesek misztikus varázslatokat elmondani.

Előnyök: Mint Takhisis papjai képesek varázstekercsről papi varázslatokat elmondani.

Leírás: A bozakok a sárkányfattyú seregek tisztjei, stratégiái és varázstudói. Gőgös veszedelmes alakok, akik általában valamilyen titkos küldetésben járnak esetleg dezertáltak a sárkányseregből

Haláltusa: Ha megölik őket, akkor felrobbannak 2d6 tűz sebzést okozva 10 láb sugarú körben, sárkánytűz elleni mentődobás a sebzést felezi.

FEJLŐDÉS ÉS JÁTÉKTECHNIKA

Szint	Szükséges TP	Küzdőképesség	HD	Varázslatok/nap
1	0	+1	1d6	1 első szintű
2	4000	+2	2d6	2 első szintű
3	8000	+2	3d6	3 első szintű 1 második szintű
4	16000	+3	4d6	4 első szintű 2 második szintű
5	32000	+3	5d6	4 első szintű 3 második szintű 1 harmadik szintű
6	64000	+4	6d6	4 első szintű 4 második szintű 2 harmadik szintű

MENTŐDOBÁSOK

Típus	Méreg vagy halál	Varázspálca	Kővé változás vagy paralízis	Sárkánytűz	Varázslatok vagy varázshotok
1-3. szint	13	14	13	16	14
4-6. szint	11	12	11	14	12

Jogi nyilatkozat

1. Jelen rajongói anyag célja az, hogy háziszabályokat osszak meg a közösséggel, anyagi haszonszerzésre nem irányul a tevékenységem. Jelen anyag kizárólag házi használatra készült, kereskedelmi forgalomba nem hozható.
2. A Dragonlance és a hozzá tartozó világbéli kifejezések Wizards of the Coast szellemi tulajdonát képezik.
3. Az 5. kiadásos szabályok a Wizards of the Coast Dungeons and Dragons szerepjátékának felhasználásával készült.
4. Az egyes kifejezéseknél az 5. kiadásos szabályrendszernek a Tuan Kiadó által kiadott Dungeons and Dragon Kezdőkészlet (Tuan, 2020) fordításának felhasználásával készült.
5. A Kard és Mágia szabályrendszere Lux Gábor munkája, és az ő beleegyezésével került a jelen konverzió publikálásra.
6. A Kazamaték és Kompániák szabályrendszere Boldog-Bernád István munkája, és az ő beleegyezésével került a jelen konverzió publikálásra.