New RPG Order

Prezentuje

Śródziemie – Stwory Śródziemia

Informacje o Release'ie :
Źródło.....: harfista
Skan.....: harfista
Korekta.....: harfista
Efekt końcowy.....: harfista
Liczba stron.....: 147
Rozdzielczość.....: 2440x3400
Wydawnictwo.....: MAG
Format.....: pdf
Rok wydania.....: 1996
Data release'u.....: 2009.06.26

Opis:

Podręcznik ze szczegółami opisuje ważniejsze stworzenia zamieszkujące świat Tolkiena — kelvary, czyli istoty żywe, które się poruszają, Kelvary narodziły się z Wielkiej Pieśni, a zaliczamy do nich takie stwory, jak kruki, ulmodile (delfiny), mearasy (potomkowie wierzchowca Oromego), olifanty, wielkie orły, krebainy, kirinkiry z Numenoru i czarne łabędzie, ale i wypaczone potwory 'z rogu i kości', które 'barwią świat cały krwi szkarłatem' na rozkaz Morgotha.

Info :

Jeśli spodobała ci się ta książka, po 24h koniecznie kup ją w najbliższym sklepie z grami RPG bądź przez internet. Dajmy zarobić polskim wydawnictwom, by te mogły dalej wypuszczać kolejne podręczniki dla naszej przyjemności.

Poszukujemy osób, które posiadają skaner i chcą go użyć, które mają tylko książki i udostępnią je nam, które będą skanowały swe podręczniki, są chętne do pomocy przy obróbce oraz OCR'owaniu, a także wspomogą Nas dotacją. Jeśli jesteś jedną z takich osób, napisz do Nas : newrpgorder@gmail.com.

MAG

middle earth

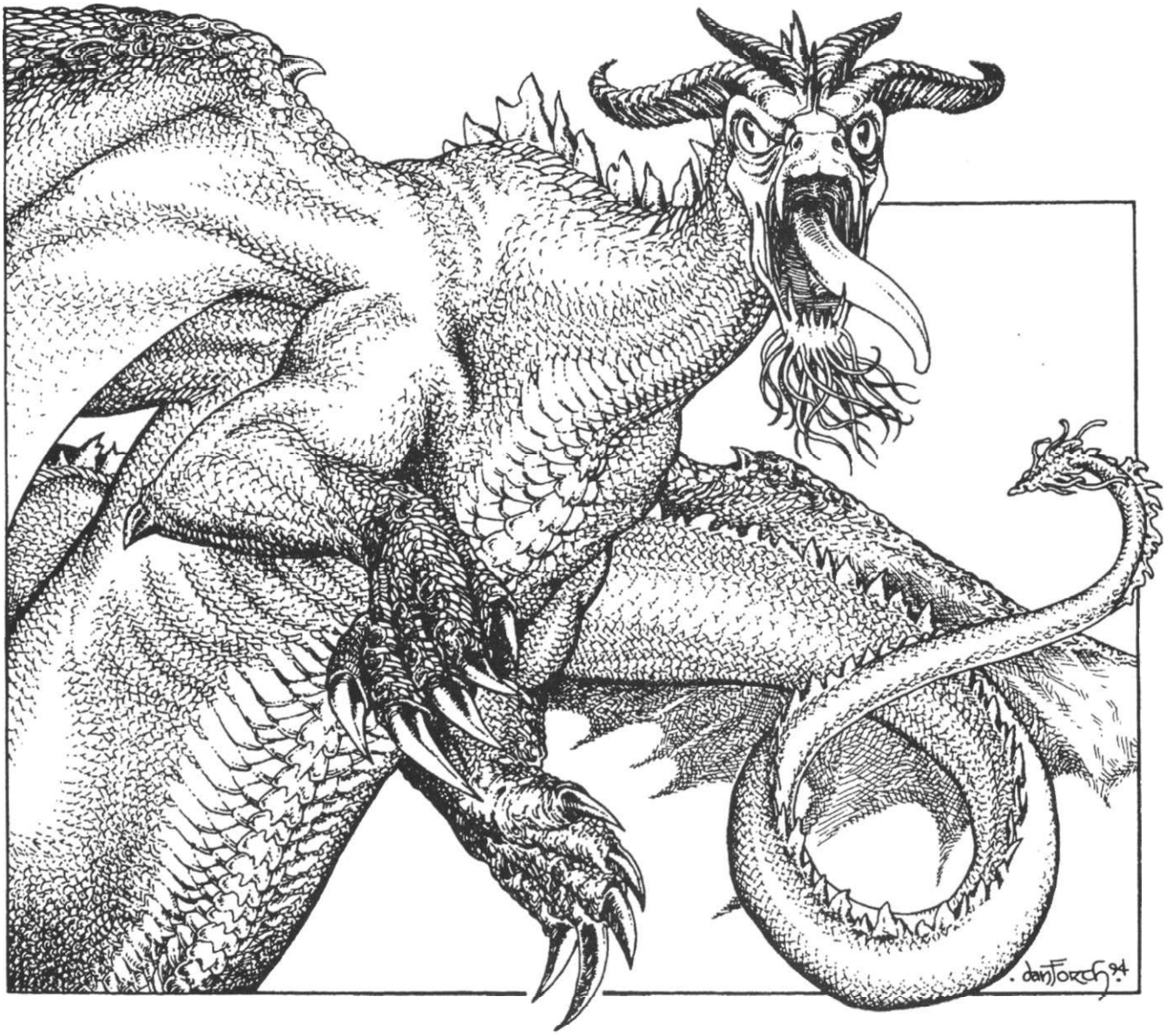
I.C.E.

STWORY ŚRÓDZIEMIA

Na podstawie powieści J. R. R. Tolkiena: HOBBIT i WŁADCA PIERŚCIENI

Stwory Śródziemia

BESTIARIUSZ DO GRY „ŚRÓDZIEMIE"



WERSJA ORYGINALNA:

Autorzy: Ruth Schoard Pitt, Jeff O'Hare, Peter C. Fenlon Jr.
Tabele: Coleman Charkon
Redaktor pierwszej edycji: Pete Fenlon
Redaktor drugiej edycji: Jessica Ney-Grimm
Ilustracja na okładce: Angus McBride
Ilustracje wewnętrzne: Kent Burles, Liz Danforth, James A. Fallin, Kamran Sedghatkish
Mapy: Derek Carbonneau
Nad projektem pracowali również: *Redaktor projektu:* Jessica Ney-Grimm; *Redaktor treści:* Pete Fenlon; *Skład:* Derek Carbonneau; *Kierownik artystyczny:* Jessica Ney-Grimm; *Projekt okładki:* Terry Amthor; *Wybór ilustracji:* Jason O. Hawkins
ICE: *Kierownik sprzedaży:* Deane Begiebing; *Kierownik redakcji:* Coleman Charlton; *Prezes:* Peter Fenlon; *CEO:* Bruce Neidlinger; *Pracownicy działu redakcji i produkcji:* John Curtis, Bruce Harlick, Steve Marvin, Nick Morawitz, Jessica Ney-Grimm; *Dział sprzedaży i obsługi klientów:* Heike Kubasch, Dave Platnick; *Dział zamówień:* Dave Morris, Daniel Williams

WERSJA POLSKA:

Koordynator projektu: Maciej Kocuj
Tłumaczenie: Marek Soczówka, Wojciech Szypula
Redakcja: Maciej Kocuj, Witold Żwikiewicz
Opracowanie grafiki: Jarosław Musiał
Korekta: Elżbieta Szelest
Skład komputerowy: Jacek Brzeziński

MERP is published by Iron Crown Enterprises, Inc.

Wydanie polskie: Wydawnictwo MAG, Jacek Rodek, 00-657 Warszawa, pl. Konstytucji 5/10, tel./fax (0-22) 41-60-42.

Text of Polish translation is copyright © by Wydawnictwo MAG.

Copyright C 1996 Tolkien Enterprises. *Stwory Śródziemia, Hobbit, Władca Pierścieni* oraz wszystkie zawarte w nich postacie i miejsca są znakami handlowymi, będącymi własnością Tolkien Enterprises. Wszystkie postacie i miejsca zaczerpnięte z dzieł J.R.R. Tolkiena są znakami handlowymi, używanymi na licencji Grafton Books (Harper Collins). Wykorzystywanie wszystkich znaków handlowych bez zezwolenia jest prawnie zakazane. Wydawnictwo MAG jest autoryzowanym użytkownikiem.

ISBN 83-86572-60-4

Kod: STŚRD

Ta książka w całości ani w żadnej części nie może być kopiowana lub powielana w jakikolwiek sposób mechanicznie, chemicznie lub elektronicznie bez zgody wydawcy. Wszystkie postacie, opisane w tej książce, są fikcyjne. Jakiekolwiek podobieństwo do osób żyjących lub zmarłych jest całkowicie przypadkowe.

SPIS TREŚCI

1.0 Wstęp....5
2.0 Jak korzystać ze „Stworów Śródziemia"....5
3.0 Wskazówki....6
3.1 Skróty....6
3.2 Definicje....6
3.3 Konwersja współczynników....8
3.3.1 Przeliczenie obrażeń i premii....8
3.3.2 Przeliczanie współczynników na dowolny system....8
3.3.3 Uwagi dotyczące poziomów....9
3.4 Określenia stosowane w opisach....9
3.4.1 Ulubiony klimat....9
3.4.2 Ulubione środowisko....9
3.4.3 Częstotliwość spotkań....9
4.0 O stworzeniu....10
4.1 Stworzenia Ardy....11
4.2 Potwory Morgotha....11
5.0 Encyklopedia zwierząt....11
5.1 Nietoperze i ptaki....11
5.2 Stworzenia wodne....29
5.3 Potili (owady i pająki)....36
5.4 Ravatsary (płazy i gady)....39
5.5 Lassanakuni (liściożerne)....50
5.6 Wierzchowce i zwierzęta pociągowe....56
5.7 Apsanakuni (mięsożerne)....63
5.8 Inne niebezpieczne zwierzęta....78
6.0 Spis potworów....81
6.1 Demoniczne stwory wodne....81
6.2 Chodzące rośliny....83
6.3 Demony....84
6.4 Smoki....92
6.4.1 Smoki jaskiniowe....96
6.4.2 Smoki ziemne....97
6.4.3 Smoki ogniste....108
6.4.4 Smoki wodne....116
6.4.5 Smokołaki....117
6.5 Potwory latające....119
6.6 Gigantyczne rasy....120
6.6.1 Gigant....120
6.6.2 Troll....120
6.7 Pukel....121
6.8 Wielkie pająki i insekty....123
6.9 Stworzenia nieumarłe....124
7.0 Generacja i spotkania....130
7.1 Generacja stworów....130
7.2 Spotkania....131
8.0 Tabele
8.1 Tabela atrybutów zwierząt do „Śródziemia" i systemu „Rolemaster"....132
8.2 Tabela atrybutów potworów do „Śródziemia" i systemu „Rolemaster"....136
8.3 Tabela atrybutów wyjątkowych istot do „Śródziemia" i systemu „Rolemaster"....138
8.4 Główna tabela zwierząt do „Władcy Pierścieni....140
8.5 Główna tabela potworów do „Władcy Pierścieni....142
8.6 Główna tabela poszczególnych istot do „Władcy Pierścieni"....143

INDEKS STWORÓW

Andamundar . . . 56
Andodaio . . . 39
Angusaive . . . 41
Astabanhe . . . 50
Auroch . . . 50
Balrogowie . . . 84
Bawół Arawa . . . 54
Bażant zielony . . . 22
Bąk . . . 13
Biały lis . . . 77
Biały wilk . . . 77
Brzęczyróg . . . 36, 124
Charothrond . . . 31
Chatmoig . . . 67
Cietrzew stepowy . . . 21
Czarne demony . . . 86
Czatownik . . . 83
Czerwona paszcza . . . 82
Czerwony lis z Kalenardhonu . . . 74
Derkacz . . . 17
Deve . . . 57
Diabeł piaskowy . . . 127
Długozęb ospały . . . 48
Drozd . . . 28
Duch . . . 125
Dzik . . . 78
Dzik bagienny . . . 78
Dzika koza . . . 56
Dziki koń . . . 62
Echosokół . . . 17
Fastitokalon . . . 81
Fiara . . . 53
Fintoarki . . . 53
Gad jaskiniowy . . . 96
Gaich . . . 68
Galungol . . . 36
Ghul . . . 125
Glutan . . . 71
Golodo . . . 21
Goral . . . 54
Gorkruk . . . 21
Grotowiec wrzaskliwy . . . 29
Gwiazdka bagienna . . . 129
Huornowie . . . 83
Hurndaen . . . 121
Hurnkennec . . . 121
Jaskiniówka . . . 14
Jaszczur jaskiniowy . . . 96
Jatewoon . . . 25
Jeleń cętkowany . . . 53
Jesiotr . . . 34
Kałamarnica Eris . . . 31
Karnantor . . . 29
Karu . . . 50
Kirinkir . . . 25
Koireal . . . 42
Kolbran . . . 121
Konie elfów . . . 59
Konie z Mordoru . . . 60
Kot rybołów . . . 68
Kot stepowy . . . 71
Krebain . . . 17, 119
Krokodyl bagienny . . . 45
Krokodyl morski . . . 48
Kruk . . . 26
Kruk zielonoskrzydły . . . 22
Kuc błotny . . . 60
Kulkarniks . . . 50
Kuna olbrzymia . . . 68
Kunara . . . 53
Kundel błotny . . . 74
Lassaraukar . . . 89
Lesinari . . . 126
Lew cętkowany . . . 75
Lew skalny . . . 67
Lis biały . . . 77
Lis latający . . . 17
Lisika . . . 73
Losandamundar . . . 60
Losrandir . . . 54
Łabędź czarny . . . 13
Łabędź pstry . . . 26
Łyska . . . 17
Mabelmaikla . . . 38
Madratyna . . . 73
Majmuna . . . 80
Małż vessyński . . . 35
Mastyf bagienny . . . 74
Mearas . . . 60
Mendaen . . . 122
Mensharag . . . 122
Milczący wartownik . . . 122
Minóg . . . 32
Morchaithras . . . 32
Mucha z Morgai . . . 39
Mulkanar . . . 32
Mumakil (olifant) . . . 62
Nathair . . . 46
Nathair ardor . . . 46
Nathrach . . . 46
Nazgul . . . 125
Niedźwiedź czarny . . . 63
Niedźwiedź błękitny . . . 64
Niedźwiedź jaskiniowy . . . 64
Niedźwiedź leniwiec . . . 75
Niedźwiedź północny . . . 74
Nienevet . . . 82
Nietoperz drapieżny . . . 22
Nietoperz nadwodny . . . 26
Nimaeargurth . . . 34
Nimfiara . . . 55
Norka czarna . . . 63
Orao . . . 25
Orzeł czerwony . . . 28
Orzeł morski . . . 28
Orzeł z Vereut . . . 29
Otravati . . . 47
Owczarek . . . 75
Pająk królewski . . . 123
Pająk wielki . . . 123
Pętla . . . 47
Pies dunlandzki . . . 68
Pijawka . . . 32
Pika . . . 34
Pszczoła ziemna . . . 36
Pukelowie . . . 122
Rutorasse . . . 55
Ryjówka błękitna . . . 67
Ryś górski . . . 72
Sarnumen . . . 34
Sęp skalny . . . 14
Skręcikark . . . 38
Skrzydlak jaskiniowy . . . 14
Skrzydlata bestia . . . 42, 119
Skrzydlaty smok zimny . . . 106
Slird . . . 80
Smok bagienny . . . 116
Smok deszczowy . . . 116
Smok jaskiniowy . . . 96
Smok lądowy . . . 105
Smok lodowy . . . 104
Smok ognisty . . . 108
Smok piaskowy . . . 117
Smok wodny . . . 117
Smok ziemny . . . 105
Smok zimny . . . 97
Smokołak . . . 118
Sowa błotna . . . 28
Sowa kurhanówka . . . 13
Stetan . . . 56
Szara małpa . . . 78
Szerszeń brzegowiec . . . 36
Szkielet . . . 128
Szybownik szary . . . 42
Ta-fa-lisch . . . 129
Terapena błękitna . . . 41
Trupia latarnia . . . 125
Trupia świeca . . . 125
Trusa . . . 48
Ulmodil . . . 35
Umak . . . 49
Undarlaif . . . 76
Ungolianta, demon Pustki . . . 91
Unka . . . 76
Upiór kurhanu . . . 124
Uvag-aak . . . 80
Vodyanoi . . . 82
Vuk . . . 76
Wampiry Morgotha . . . 91
Warg . . . 129
Wel . . . 35
Widmo . . . 128
Wielki nietoperz . . . 21
Wielki orzeł . . . 17
Wielki sokół z Ardoru . . . 18
Wielki sokół z Mrocznej Puszczy . 18
Wieloryb zabójca . . . 81
Wilczur (wilczarz) . . . 72
Wilk . . . 71
Wilk biały . . . 77
Wilk bojowy . . . 77
Wilk czerwony . . . 75
Wilk olbrzymi . . . 67
Wilkołak . . . 130
Wydra błękitna . . . 64
Ylcaran . . . 39
Zając śnieżny . . . 55
Zamka . . . 49
Zielona żmija rogata . . . 42
Zimorodek . . . 25
Zurafa . . . 62
Żurku . . . 49
Żmija bagienna . . . 45
Żmija Egila . . . 42
Żmija obrożna . . . 48
Żmija rogata zielona . . . 42
Żmija skalna . . . 47
Żółw lądowy . . . 45
Żółw olbrzymi . . . 81
Żujpaszcza,płakuna . . . 127

1.0 WSTĘP

Co powiecie o pojedynku ze Smaugiem Złotym lub o łowach na krakena w niespokojnych wodach Morza Rozłąki? Czy potrafilibyście prześcignąć skrzydlatą bestię albo pokonać Upiora Kurhanów? Próbowaliście kiedyś ujarzmić bawołu Arawa lub umknąć przed sforą głodnych wargów?

Dzięki „Stworom Śródziemia" macie okazję spotkać najsłynniejsze i najpotężniejsze stworzenia zamieszkujące Endor, znane i nie znane potwory, które odegrały istotną rolę w historii Środkowej Krainy. Znajdziecie tu wszystkie ważniejsze istoty pojawiające się w „Hobbicie" i „Władcy Pierścieni" J. R. R. Tolkiena. Podobnie jak leksykony z wielotomowego cyklu „Ludy Śródziemia", również ta książka, którą trzymacie w rękach, jest przewodnikiem, który ma służyć miłośnikom gier fabularnych jako pomoc przy doborze przeciwników w przygodach i kampaniach rozgrywanych w świecie Śródziemia.

2.0 JAK KORZYSTAĆ ZE „STWORÓW ŚRÓDZIEMIA"

Niniejszy tom podzielony został na cztery części:

1. WSKAZÓWKI - rozdział poświęcony objaśnieniu skrótów, źródeł cytatów oraz uwagom, mogącym pomóc w adaptacji podręcznika na potrzeby innych systemów RPG.
2. ENCYKLOPEDIA STWORÓW - w tych rozdziałach podano wiele ogólnych informacji oraz opisy najważniejszych zwierząt i potworów zamieszkujących Śródziemie.
3. GENEROWANIE STWORÓW I LOSOWANIE SPOTKAŃ - rozdział zawierający próbki atrybutów i premii dla typowych przedstawicieli fauny Endoru oraz wskazówki, jak tworzyć i kierować istotami na wysokich poziomach w każdym systemie fabularnym. Dodatkowo załączona jest tam tabela spotkań.
4. TABELE — w nich znajdziecie wszystkie statystyczne dane istot opisanych w Słowniku.

WSKAZÓWKI

Zawarte tu informacje pozwolą wykorzystać „Stwory Śródziemia" jako bestiariusz w grze fabularnej - objaśnienia skrótów, definicje terminów z mechaniki gry i uwagi dotyczące konwersji. Ponieważ w założeniu opracowano „Stwory Śródziemia" jako dodatek do wydanych przez ICE systemów „Śródziemie", „Władca Pierścieni" oraz „Rolemaster", dodano w tym miejscu wskazówki ułatwiające „przetłumaczenie" atrybutów i premii na potrzeby innych gier.

ENCYKLOPEDIA STWORÓW

Każdy podrozdział w Encyklopedii rozpoczyna się od ogólnego spojrzenia na historię omawianej grupy stworzeń oraz omówienia dających się wyróżnić podgrup (takich, jak Wielkie Smoki czy Smokołaki), po czym następuje alfabetyczne zestawienie jej przedstawicieli.

W przypadku każdej z istot opisano jej wygląd, cechy, kierujące nią motywy oraz podano garść informacji ogólnych. Ponadto zamieszczono w „Stworach" obszerne tabele zawierające potrzebne w grze współczynniki stworzeń — Profesję, Atrybuty, Umiejętności i posiadane przedmioty; zgodnie ze standardem „Śródziemia", „WPG" oraz „Rolemaster".

Żadnemu ze stworzeń nie poświęcono tyle miejsca i uwagi, ile zajmują opisy istot w modułach ICE opisujących poszczególne królestwa Śródziemia, w zamian położono nacisk na przydatność i adekwatność * informacji. 1 tak, dowiecie się tutaj, gdzie każda z istot zamieszkuje i co posiada, ale bez wdawania się w zbędne detale. „Stwory" są tylko suplementem do gry, nie zaś zamiennikiem dla publikacji koncentrujących się na konkretnych miejscach i istotach.

„Stwory Śródziemia" oparte zostały na autoryzowanych źródłach i wszędzie tam, gdzie ma to sens, podane zostały odnośniki do stosownych fragmentów „Władcy Pierścieni" i „Hobbita". Tam, gdzie jest to potrzebne, znajdują się również odnośniki do innych pozycji ICE — podręcznika z zasadami „Śródziemia" oraz dodatków. Nieco więcej informacji na temat cytatów znajduje się w rozdziale „Wskazówki", o którym była mowa.

GENEROWANIE STWORÓW I LOSOWANIE SPOTKAŃ

Pod koniec „Stworów... " zamieszczono rozdział poświęcony tworzeniu nowych istot. Znajdziecie tam:

1. metodę szybkiego generowania stworów
2. wskazówki do prowadzenia istot na wysokich poziomach (od 11 wzwyż)
3. zalecenia dotyczące wykorzystywania przez różne istoty ich specjalnych * mocy (czyli czarów i przedmiotów magicznych)
4. tabele i zasady spotkań.

TABELE

Na samym końcu natomiast znajduje się opis zwierząt i potworów w kategoriach obowiązujących w „Śródziemiu", „WPG" oraz „Rolemaster" współczynników. Wyróżniono w nim trzy części: I. zwierzęta „pospolite"; 2. niezwykłe potwory i bestie; 3. pojedyncze, wyjątkowe zwierzęta, stwory i istoty obdarzone mocą.

3.0 WSKAZÓWKI

Mamy tu zbyt mało miejsca, by pomieścić wszystkie nasze pomysły lub współczynniki do wszystkich większych systemów role-playing, wobec czego poniżej znajdziecie wybrane, zastosowane przez nas skróty, definicje, odnośniki do źródeł cytatów i uwagi dotyczące konwersji.

Podrozdział 3.1 dotyczy skrótów, następny — definicji często wykorzystywanych w grze. Z rozdziału 3.3 dowiecie się, jak dostosować liczby charakteryzujące istoty ze „Śródziemia" do wymogów innych gier fabularnych. W ostatnim podrozdziale zebrano kategorie używane do opisu środowiska i warunków klimatycznych, w których żyją poszczególne stworzenia.

3.1 SKRÓTY

Poniżej znajdziecie listę najczęściej występujących w podręczniku skrótów, ułożoną tematycznie, a w obrębie każdej grupy — w porządku alfabetycznym.

SYSTEMY ROLE-PLAYING

FH. . . . . *Fantasy Hero*
„Śródziemie". . . . . *bez skrótu*
RM. . . . . *Rolemaster*

ŹRÓDŁA CYTATÓW

Hob. . . . . "Hobbit, czyli tam i z powrotem"
WP. . . . . „Władca Pierścieni"
WP1. . . . . „Wyprawa"
WP2. . . . . „Dwie wieże"
WP3. . . . . „Powrót króla"
Sil. . . . . „Silmarillion"

ATRYBUTY BOHATERÓW

ZW. . . . . Zwinność
KO. . . . . Kondycja
SF. . . . . Siła
PS. . . . . Pewność siebie
IT. . . . . Intuicja
IG. . . . . Inteligencja
Sd. . . . . Self Discipline (Rolemaster)
Me. . . . . Memory (Rolemaster)
Re. . . . . Reasoning (Rolemaster)
Em. . . . . Empathy (Rolemaster)
Qu. . . . . Quickness (Rolemaster)

TERMINY STOSOWANE W GRZE

TZ. . . . . Typ zbroi
sb. . . . . sztuka/i brązu
SW. . . . . Sztuki Walki
Mod. . . . . Modyfikator
md. . . . . miedziak/i
krytyk. . . . . Trafienie krytyczne
k. . . . . kostka/i
k100. . . . . wynik rzutu procentowego
PO. . . . . Premia do Obrony
FGF. . . . . fabularna gra fantasy
MG. . . . . Mistrz Gry
sz. . . . . sztuka/i złota
sż. . . . . sztuka/i żelaza
sj. . . . . sztuka/i jadeitu
sc. . . . . sztuka/i cyny
Poz. . . . . poziom
sm. . . . . sztuka/i mithrilu
BN. . . . . Bohater Niezależny
PA. . . . . Premia do Ataku
BG. . . . . Bohater Gracza
PM. . . . . Punkty Mocy
R. . . . . promień
Rnd. . . . . runda
RO. . . . . Rzut Odporności
C. . . . . Cecha

TERMINY CHARAKTERYSTYCZNE DLA ŚRÓDZIEMIA

a. . . . . język adunaicki
ap. . . . . język apysaicki
CM. . . . . Czarna Mowa
d. . . . . Dunael (język Dunlandczyków)
du. . . . . Daenael(dawny Dunael)
e. . . . . język Edainów
el. . . . . język eldariński (język Eldarów, patrz quenejski)
Es. . . . . język Easterlingów
PE. . . . . Pierwsza Era
CE. . . . . Czwarta Era
CW. . . . . człowiek ze wzgórz
h. . . . . język hobbicki (odmiana Westronu)
har. . . . . język Haradrimów
Hob. . . . . hobbit
kd. . . . . Kuduk (język starohobbicki)
kh. . . . . Khuzdul (język krasnoludzki)
WP. . . . . **Władca Pierścieni**
Or. . . . . język orków
p. . . . . Pcl (język Pukelów)
q. . . . . Quenya, język quenejski
r. . . . . język Rohirrimów
rh. . . . . język rhovanioński
s. . . . . Sindarin, język sindariński
DE. . . . . Druga Era
le. . . . . język leśnych elfów
TE. . . . . Trzecia Era
Teng. . . . . Tengwar
w. . . . . język Wariagów
ws. . . . . westron
Wo. . . . . Wos (Druedain)

3.2 DEFINICJE

Istotne dla przebiegu gry określenia wyjaśnione są zwykle w tekście. Na poniższej liście znalazły się te, które są szczególnie ważne lub po prostu najczęściej spotykane.

Aman: (Błogosławione Królestwo). Kontynent leżący na zachód od Śródziemia, za Belegaerem (Wielkim Morzem). Tu znajduje się Valinor (ojczyzna większości Valarów i Majarów, jak również wielu elfów) i Sale Oczekiwania (miejsce, do którego przybywają umarli). Główna część lądu zwana jest Eldamarem.

Arda: (Miejsce). Cały świat stworzony przez Eru za pośrednictwem jego sług, Valarów. W jego skład wchodzi

Endor (Śródziemie) i Aman, natomiast oddzielnie traktuje się Menel (Niebo). Przez Pierwszą i większość Drugiej Ery Arda była kolista i płaska. Później, w Trzeciej Erze, została odtworzona w formie kuli.

Belegaer: (s. „Wielkie Morze"). Ocean oddzielający Aman (na zachodzie) od Śródziemia (na wschodzie). Zwany także Potężnym Morzem lub Morzem Rozłąki.

Beleriand: (Wielki Kraj). Najdalej na północny zachód wysunięta część Śródziemia, leżąca za Górami Błękitnymi. Prawie całkowicie zniszczona i pochłonięta przez fale oceanu w przypominającej kataklizm bitwie kończącej Pierwszą Erę. Fragment, który ocalał, znany jest pod nazwą Lindon. Inne nazwy: Wielka Kraina, Kraina Balaru.

Ea: (q. „Istnienie", inne tłumaczenia „Oto jest" lub „Niech się stanie") (w „Silmarillionie" - przyp. tłum.). Ea jest wszystkim, co istnieje, co stworzył Eru i zawiera tak Ardę, jak i Niebo (Menel). Powstała z Wielkiej Muzyki (Ainulindale), która określiła boski porządek istnienia i nadal jest ograniczona narzuconymi przez Pieśń więzami (Esencją). Poza Ea znajdują się Bezczasowe Sale Eru (Jedynego) i Ainurów (Świętych Duchów) oraz Sale Poza Czasem (Nicość).

Endor: (s. „Środkowa **kraina"; „Śródziemie").** Endor to sindarińska nazwa Środkowego Kontynentu Ardy; inne nazwy to Ennor i Endore.

Haragaer: (s. „Morze Południowe"). Ocean opływający południowe brzegi Śródziemia, będący częścią Ekkai, czyli „Morza Okrężnego". Oddziela Endor od krain Dalekiego Południa.

Huornowie: Zaczarowane drzewa — drzewostwory; również ci spośród entów, którzy szczególnie upodobnili się do drzew.

Jaszczur: Określenie mające sens zbliżony do „smoka", częstokroć jednak o bardziej ogólnym znaczeniu: dowolna potężna, wężopodobna istota.

Kelvary: (q. „Zwierzęta", „Żywe stworzenia, które się poruszają"). Istoty żywe, które mogą się poruszać lub, jak stwierdza Yavanna, które „mogą uciekać" (Sil. str. 48). Pieczę nad kelvarami sprawuje właśnie Yavanna, jedna z Valier. Nie zalicza się do nich Dzieci Iluvatara (Eru), czyli elfów, krasnoludów, ludzi etc.

Likantropia: Przekleństwo, którego moc przejawia się w szczególnej formie zarazy, przemieniającej ofiary w łaki (likantropy). Pierwotnie rzucona przez Morgotha stała się przyczyną powstania jednego z rodzajów Nieumarłych.

Łak: Nieumarły duch przywiązany do zwierzęcego ciała, lecz potrafiący zmieniać kształt i przybierać własną formę. Zranić można je wyłącznie bronią magiczną (np. świętą, zaczarowaną lub zabójczą dla tego rodzaju stworzeń) lub srebrną (także mithrilową). Jedynym sposobem trwałego uśmiercenia łaka jest przebicie jego serca poświęconym przedmiotem.

Majarowie: Mniej potężni z Ainurów, służący Valarom na Ei. Znani są również pod imionami Ludu Valarów, Sług Valinoru oraz Sług Strażników. Ci, którzy niewiele wiedzą (zwłaszcza spośród ludzi) zwą ich „pomniejszymi bóstwami".

Menel: (q. „Niebo"). Nazwą tą, dosłownie znaczącą „obszar gwiazd", objęto całe niebiosa leżące ponad Ardą.

Morenor: (q. „Kraina Ciemności"; inne nazwy: „Moryarmene", „Hyarmenor"). Morenor to quenejskie określenie małego kontynentu, leżącego na południe od Śródziemia, oddzielanego od Endoru przez Haragaer.

Morze Okrężne: (q. „Ekkaja"). Ogromny ocean wokół Ardy. Jego wody omywają Śródziemie od południa, wschodu i północy (na zachodzie leży Belegaer); zwany jest także Morzem Zewnętrznym. W pierwszej i pod koniec Drugiej Ery otaczały go Ściany Nocy, później jednak, gdy Arda stała się kulą, sam otoczył i pokrył większą część świata.

Nieśmiertelne Kraje: Określenie częstokroć uważane za inną nazwę Amanu, w rzeczywistości obejmuje swym znaczeniem Aman i Tol Eresseę. Mieszkańcy tego miejsca - elfy, Majarowie i Valarowie - są nieśmiertelni (stąd nazwa). Sama kraina nie daje mieszkańcom nieśmiertelności.

Nieumarli: Istoty, których ciała umarły, zaś duchy nie opuściły jeszcze Ardy, lub też istoty pochodzące z Cienia, które związane są ze światem śmiertelnych jakimiś ohydnymi zaklęciami.

Numenor: (Westernesse). Ogromna wyspa-kontynent, leżąca niegdyś na środku Wielkiego Morza, aż do dnia zagłady (Upadku) w roku 3319 Drugiej Ery. Od początku Drugiej Ery do Upadku, Numenor zamieszkiwali Edainowie, Ojcowie Ludzi - Numenorejczycy. Byli oni przodkami Dunedainów. Słowo „Numenor" dosłownie oznacza „Zachodnią krainę"; wyspa ta była najdalej na zachód wysuniętym miejscem zamieszkiwanym przez ludzi.

Olvary: (q. „rzeczy rosnące i zapuszczające korzenie w ziemi"). Istoty żywe, które nie poruszają się lub, jak mówi Yavanna, „nie mogą uciekać" (Sil., str. 48). Spośród Valarów najbliższy jest im Orome (Araw). Największymi przedstawicielami olvarów są drzewa.

Otchłań: Wszystko to, co leży na zewnątrz Istnienia (Ei).

Potwór: Stworzenie lub rasa stworzeń, których natura została odmieniona wbrew pierwotnym zamierzeniom Eru. Nie przystają do jego oryginalnego schematu istnienia, przedstawionego w Wielkiej Muzyce (Ainulindale). Większość potworów jest dziełem Morgotha (Melkora), Upadłego Valara. Za pojawienie się pozostałych odpowiedzialny jest Sauron i inne (pomniejsze), czyniące zło istoty.

Romenear: (q. „Wschodnie Morze"; s. „Rhunugaer"). Ocean leżący na wschód od Śródziemia, będący częścią Ekkai („Morza Okrężnego"), który niegdyś (przed 3319 DE) oddzielał Endor od Ścian Nocy na Dalekim Wschodzie.

Upiór: Nieumarły duch zamieszkujący ciało innej istoty, dzięki czemu może przybierać formę swej ofiary i dysponować wszystkimi jej fizycznymi atrybutami, nie tracąc nic z własnej, magicznej natury.

Valarowie: (s. „Belainowie"). Najznamienitsi spośród Ainurów, którzy zstąpili na Eę jako strażnicy i wykonawcy wizji Eru. Początkowo było ich piętnaścioro, wkrótce jednak Melkor (Morgoth) stracił łaskę Jedynego i zostało siedmiu Valarów i siedem Valier. Spośród nich najpotężniejsi są Aratarowie; jest ich ośmioro. Wyniesieni Wysoko nigdy więcej nie wymówili imienia Morgotha i uznali go za największego spośród Wielkich Nieprzyjaciół. Valarów nazywa się również Potężnymi, Wyniesionymi Wysoko, Wielkimi, Władcami Ardy, Strażnikami, Władcami Valinoru, Możnymi Władcami Zachodu. Ignoranci zwą ich Bogami.

Valinor: (q. „Kraina Valarów"). Obszar we wschodnim Amanie będący domem Valarów, większości Majarów oraz elfów ze szczepu Vanyarów. Valinor leży na zachód od Eldamaru, zaś jego stolicą jest Valimar.

Wargowie: Olbrzymie, zaklęte, złe wilki, będące tworem Morgotha, nadnaturalnie potężne, lecz obarczone brzemieniem klątwy. Po śmierci ich ciała wkrótce znikają, a duchy wpadają w Otchłań.

Zwierzę: Każda istota zrodzona z Wielkiej Muzyki, Pieśni Stworzenia, czyli Ainulindale. Stworzenia te poczęte zostały przez Eru i przybyły na Ardę zgodnie z jego planem.

3.3 KONWERSJA WSPÓŁCZYNNIKÓW

Jeśli zdecydujecie się wykorzystać ten podręcznik jako pomoc w grze innej niż „Śródziemie", wynotujcie wszystkie istotne współczynniki zanim rozpoczniecie grę. Poniższe wskazówki mogą się wam przydać, gdyby konieczne okazało się wprowadzenie jakichś poprawek. Informacje, które tu przedstawiamy, mają dać czytelnikowi w miarę jasny obraz słabych i silnych stron każdej z istot. Konwersja nie powinna sprawić zbytnich problemów, ponieważ uwzględniono zasady rządzące większością najbardziej znanych systemów RPG. Najłatwiej będzie przystosować liczby; uwzględnienie mnóstwa dodatkowych zasad z innych gier może być już trudniejsze.

3.3.1 PRZELICZENIE OBRAŻEŃ I PREMII

Premie: Przeliczeniem wartości procentowych na skalę 1-20 rządzi jedna prosta reguła: każde +5 na kostce k100 równe jest +1 na k20.

Obrażenia: Liczba obrażeń podawana w „Stworach..." przedstawia ogólną odporność i wytrzymałość na ból i wstrząs; bardziej odnosi się do siniaków i skaleczeń niż do ran. Obrażenia pochodzące od trafień krytycznych opisują efekty poważnych zranień i śmiertelnych ciosów. Dlatego też liczby obrażeń, jakie znajdziecie w niniejszym module, mają mniejszą wagę, aniżeli w systemach, w których śmierć jest skutkiem przekroczenia przez ofiarę przysługującego jej limitu obrażeń. Gdybyście posługiwali się systemem, w którym konkretne efekty trafień krytycznych nie są opisane (przykładem może być „Dungeons and Dragons" firmy TSR, Inc.), wystarczy podane w „Stworach..." obrażenia podzielić przez dwa lub podwoić liczbę ran odnoszonych przez bohaterów.

3.3.2 PRZELICZANIE WSPÓŁCZYNNIKÓW NA DOWOLNY SYSTEM RPG

Wszelkie informacje natury statystycznej i liczbowej, jakie zawiera niniejszy moduł, wyrażono w otwartej lub zamkniętej skali od 1 do 100. Dzięki temu w rozgrywce można używać stuściennej kostki (k100). Poniższa tabela ma za zadanie pomóc wam w przeliczaniu liczb z zakresu 1-100 na inne, właściwe dla „nieprocentowego" systemu.

Wartość 1-100	Premia k100	Premia k20	Wartość 3-18	Wartość 2-12
102+	+35	+7	20+	17+
101	+30	+6	19	15-16
100	+25	+5	18	13-14
98-99	+20	+4	17	12
95-97	+ 15	+3	16	
90-94	+ 10	+2	15	II
85-89	+5	+1	14	10
75-84	+5	+ 1	13	9
60-74	0	0	12	8
40-59	0	0	10-11	7
25-39	0	0	9	6
15-24	-5	-I	8	5
10-14	-5	-I	7	4
5-9	-10	-2	6	3
3-4	-15	-3	5	-
2	-20	-4	4	2
I	-25	-4	3	2

3.3.3 UWAGI DOTYCZĄCE POZIOMÓW

W niektórych systemach, opartych na idei „poziomów" postaci, MG może stwierdzić, że poziomy dają bohaterom zbyt wielkie możliwości, jak na świat, w którym przyszło im żyć. Wystarczy w takim przypadku pomnożyć liczbę określającą poziom przez 0,75 lub 0,6, zależnie od potrzeb. W ten sposób (odpowiednio) bohater z 20 poziomu znajdzie się na 15 czy nawet 12. Należy pamiętać o odpowiednim zmniejszeniu wartości premii.

3.4 OKREŚLENIA STOSOWANE W OPISACH

Zaraz po nazwie każdej z istot opisanych w Encyklopedii w Rozdziałach 5.0 i 6.0 następuje zestaw kilku określeń. Każde z nich należy do jednego z trzech rodzajów i odnosi się do jednego z aspektów natury stworzenia: pierwsze podane zostały jego ulubione warunki klimatyczne, następnie środowisko, w jakim żyje, oraz, na zakończenie, szansa napotkania go w takim właśnie ekosystemie.

3.4.1 ULUBIONY KLIMAT

Pierwszy zestaw określa warunki klimatyczne, jakie najbardziej stworzeniu sprzyjają; wyboru dokonano z następującej listy:

gorący/wilgotny (deszczowy, parny)
gorący/umiarkowany
pustynny (gorący i suchy)
ciepły/wilgotny
łagodny (przeciętna wilgotność i temperatura)
półpustynny (ciepły i suchy)
chłodny/umiarkowany (morski: średnio do bardzo wilgotnego i chłodny)
umiarkowany (suchy do średnio wilgotnego i chłodny)
zimny/suchy (półpustynny lub pustynny, ale zimny)
lodowaty (pustynny i bardzo zimny)

3.4.2 ULUBIONE ŚRODOWISKO

Drugi zestaw określeń opisuje preferowane przez istotę ekosystemy. Wyróżniono tu trzy podkategorie (patrz niżej):

CHARAKTERYSTYKA TERENU I NAWODNIENIA

wysokie góry
wąwozy/wadi (parowy rzek okresowych)
wybrzeża słodkich zbiorników wodnych (rzek/jezior)
lodowce/pola śnieżne
bagna/mokradła
oceany
wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych
podziemia (jaskinie etc.)
tereny wulkaniczne
pustkowia
pustynie (od czasu do czasu jakiś kaktus czy kolczasty krzew, brak trawy)

ROŚLINNOŚĆ

las iglasty/tajga
las mieszany
wrzosowiska/karłowate zarośla
dżungla/las tropikalny
równiny/stepy (często spotykane drzewa i krzewy)
tundra (Porosty/Mchy, Porosty/Trawy)

CECHY SZCZEGÓLNE

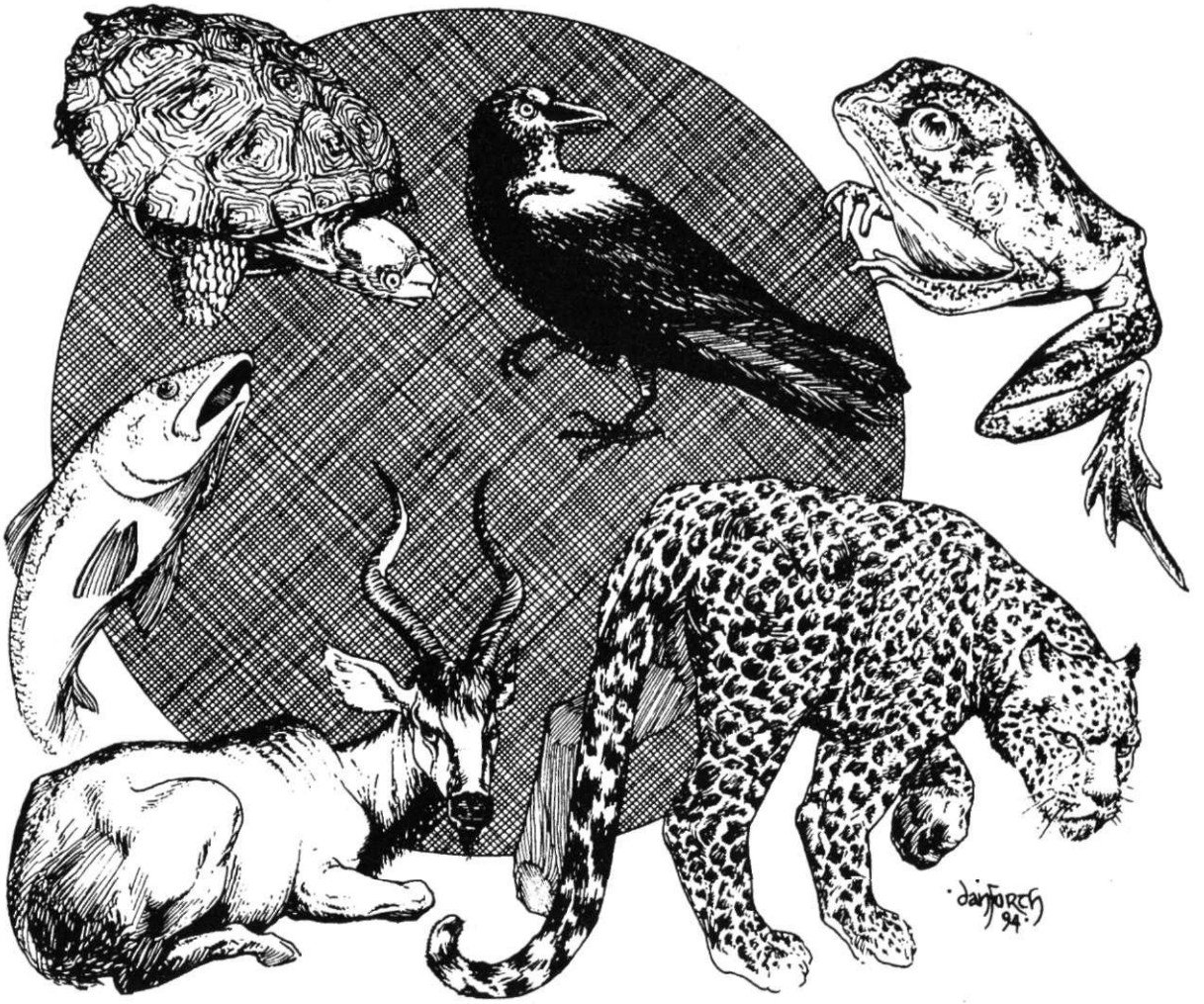
miejsca magiczne/zaczarowane
zamieszkane tereny wiejskie
przejścia między wymiarami
jaskinie/pieczary/okapy
miasta/miasteczka/zamki i okolice
cmentarzyska
ruiny
skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki
pola bitew/wraki statków

3.4.3 CZĘSTOTLIWOŚĆ SPOTKAŃ

Trzeci z elementów opisu określa, jak często można natknąć się na daną istotę w jej ulubionym środowisku i może służyć MG jako dodatkowa wskazówka przy określaniu losowych spotkań według zasad z części trzeciej.

Przykład: *Rzuty spotkania w przypadku istoty, której spotkanie określono jako „duże", wykonuje się z modyfikatorem +20.*

Prawdopodobieństwo / Częstotliwość spotkania	Modyfikator
ogromne	+30
bardzo duże	+20
duże	+10
średnie	+0
niewielkie	-10
małe	-20
bardzo małe	-30
minimalne	-50
prawie zerowe	-70



Stworzenie zamieszkujące Ardę

4.0 O STWORZENIU

Eru, Iluvatar, Jedyny, jest początkiem i końcem wszechrzeczy. Tylko on władny jest obdarzać życiem i odbierać je. On sam stworzył wszystko, co jest i co będzie. Z jego myśli powstał Niegasnący Płomień, cudowna siła obecna w duchu każdej żywej istoty. Dusze wszystkich stworzeń są związane z tym nieśmiertelnym ogniem życia.

Z myśli Eru powstali Ainurowie, najwyżsi spośród Valarów („Potęg"), najpotężniejsze duchy Ei (Istnienia). Zgromadził Iluvatar swoje potomstwo i dał im muzykę, zachęcając, by sami podjęli pieśń. Śpiewali tak przez niezliczone stulecia, aż w końcu wszystkie ich różne podniosłe melodie stały się piękne i zjednoczyły się w cudownej harmonii — Wielkiej Muzyce, Ainulindale, która dała początek Ei. W tej Pieśni ustanowione zostały wzorce Stworzenia, Esencji wszystkiego, co jest.

Wspólnie wykuli Ainurowie Niebiosa (Menel) i Ziemię (Ardę). Niestety, był pośród nich jeden, który dążył do innego, własnego porządku i zakłócił ich niewinną jedność. Mając nadzieję na stworzenie swojego ładu Melkor (q. „Ten, który powstaje z wielką mocą") śpiewał zgodnie z własnym życzeniem; próbował manipulować Niezniszczalnym Ogniem i tworzyć na własną rękę. W tym przerażającym przedsięwzięciu poniósł klęskę, stracił łaskę i stał się Ainurem Upadłym. Z jego straszliwej wizji zrodziło się Zło, Melkor był bowiem Zła wcieleniem. Z czasem nadano mu inne imię — Morgoth, co znaczy „Czarny Nieprzyjaciel".

Eru zakończył Wielką Muzykę i skarcił podzielonych Valarów, następnie zmusił Morgotha, potężnego odszczepieńca, do podporządkowania się jego woli. Czarny Nieprzyjaciel usłuchał słowa swego Pana i okazał skruchę, ale w jego duszy głęboko zakorzeniła się wyrosła z bólu nienawiść.

Eru przebaczył swym dumnym potomkom i zabrał Ainurów z ich cudownego domu w Bezczasowych Salach, i poprowadził przez Otchłań ku Ei, dając im za zadanie ukształtowanie świata na wzór chwały i wspaniałości, którą niosą w sobie. Tak oto zaczęli Valarowie obrabiać piękny, lecz surowy klejnot stworzenia. Jednak po jakimś czasie Melkor ponownie się zbuntował i na całym świecie zawrzała walka, która zburzyła spokojną Równowagę Rzeczy.

4.1 STWORZENIA ARDY

Zamysł Eru objął nieprzeliczone mnóstwo poziomów stworzenia. Na pewno tak się rzecz miała z żywymi istotami, gdyż miejscem ich wszystkich na Ei rządzi jasno ustalony porządek. Najwyższy szczebel zajmują Valarowie, tuż pod nimi znajdują się ich liczni słudzy, Majarowie. Ci z kolei bezpośrednio przewyższają Olvarów, Kelvarów i Dzieci Iluvatara: elfy, krasnoludy, ludzi etc.

Niniejsze opracowanie zajmuje się, rzecz jasna, Kelvarami, żywymi istotami, które się poruszają, stworami. Zaliczamy tu wszystkie żywe stworzenia poza Olvarami i Dziećmi Iluvatara, ale i na niektóre spośród nich należy spojrzeć nieco inaczej, jako że są wypaczeniem życia i nie mieszczą się w początkowym porządku, ustalonym przez Eru. Te stworzenia nazywamy potworami.

ŁAŃCUCH ŻYCIA

4.2 POTWORY MORGOTHA

Wszystkie potwory są dziećmi Zła i wobec tego są mniej lub bardziej bezpośrednio związane z myślami i śpiewem Czarnego Nieprzyjaciela. Nie zostały stworzone przez Morgotha ani nie służą mu; należy na nie patrzeć raczej jak na istoty, których duch (indywidualny lub duch całej rasy) uległ złym wpływom i spowodował zmianę ich pierwotnego charakteru. Ponieważ tylko Eru daje i niszczy życie, wszystkie duchy, w tym i potwory, pochodzą od niego, jednak w przeciwieństwie do zwierząt w naturze potworów jest pewna sztuczność. Cieszą się dłuższym życiem, obdarzone są niewiarygodnymi mocami i niezwykłą osobowością, cierpiąc zarazem z powodu częściowego lub całkowitego braku łaski i błogosławieństwa Eru. Duchy ich spala od wewnątrz wypaczony ogień, niszczący istoty nie obdarzane już darem Niezniszczalnego Płomienia. Samo ich istnienie jest zafałszowaniem Esencji i nie mieści się w Równowadze Rzeczy.

5.0 ENCYKLOPEDIA ZWIERZĄT

Jak już było wspomniane wcześniej, zwierzęta należą do grupy istot zwanych przez elfy Kelvarami, co oznacza żywe stworzenia, które potrafią się poruszać. Są to istoty naturalne, obdarzone własną wolą, zaś ograniczone wyłącznie przez wrodzone cechy i dar śmierci. Podobnie jak Olvary i Dzieci Iluvatara należą do uświęconego przez Eru porządku i żyją zgodnie z Równowagą Rzeczy.

5.1 NIETOPERZE I PTAKI

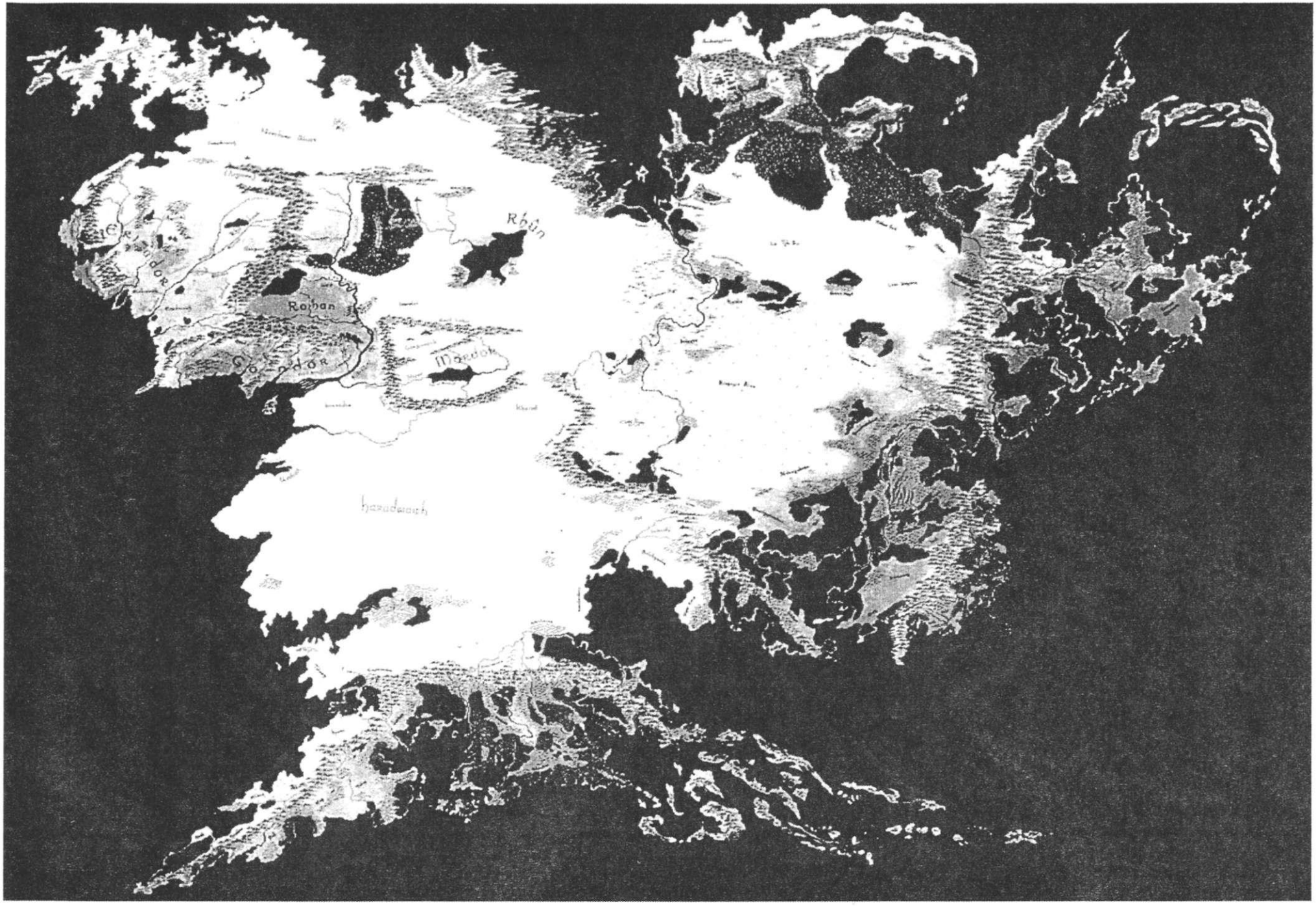
Jako że niebo jest ich żywiołem, to właśnie ptaki i nietoperze są najbliższe Niebiosom i cieszą się szczególnymi względami Manwego i Vardy (Króla i Królowej Valarów). Wielkie orły są uważane za najdostojniejsze spośród wszystkich Kelvarów i służą Valarom jako posłańcy, zwiadowcy i wojownicy.

Endor zamieszkuje z górą 10 000 gatunków istot latających, od maleńkich kolibrów karłowatych, ważących mniej niż gram, po wielkie orły, zdolne unieść na grzbiecie dorosłego człowieka wraz z ekwipunkiem. Występują prawie w każdym ekosystemie. Ich jaskrawe upierzenie, wspaniałe pieśni i oszałamiające umiejętności latania mogą dawać radość, wywoływać zadziwienie, budzić grozę i zazdrość.

Spośród ciepłokrwistych kręgowców o wyjątkowo aktywnym metabolizmie, obdarzonych czterema kończynami, jedynie ptaki mają pióra. Ich kończyny przednie uległy przekształceniu tworząc skrzydła, które prawie wszystkim ptakom pozwalają latać. Wyrastające z tyłu pióra ogonowe zapewniają dodatkową powierzchnię nośną.

Nietoperze są również ciepłokrwistymi istotami latającymi, zdolnymi do aktywnego lotu (w odróżnieniu od szybowania). Zaliczają się jednak do ssaków, a ich skrzydła są błonami rozpiętymi na przedłużonych kościach palców przednich kończyn. Błony te są dodatkowo zrośnięte ze stawami skokowymi, a czasem także z ogonem.

Uwaga: *Nietoperze i ptaki zamieszkujące Śródziemie są z reguły większe, bardziej inteligentne i bardziej magiczne od swoich żyjących gdzie indziej pobratymców.*


Rhûn
Rohan
Mordor
Gondor

Sowa kurhanówka

SOWA KURHANÓWKA

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: tereny wulkaniczne, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 15 cm.

Kurhanówka jest małą, rzadko spotykaną sową, która przywykła zamieszkiwać otwarte kurhany i kopce oraz porzucone przez susły tunele w Eriadorze (zwłaszcza w północnym Kardolanie). Prowadzi nocny tryb życia. Jej oczy są tak mocno przystosowane do widzenia w ciemności, że jasne światło (płomień pochodni bądź światło dnia) praktycznie ją oślepia. Bardzo łatwo jest w ten sposób spłoszyć kurhanówki i sprawić, że całym rojem rzucą się na oślep do ataku. Przenoszą rozliczne choroby, w tym wściekliznę i likanthresis, na którą same są odporne (ta druga zwykle działa jak atak z 2-3 poziomu i jest poważną przypadłością psychiczną; objawy występują po 1-10 dniach, a ofiara jest przekonana, że stała się dzikim zwierzęciem).

BĄK

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: bagna/mokradła.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 120 cm.

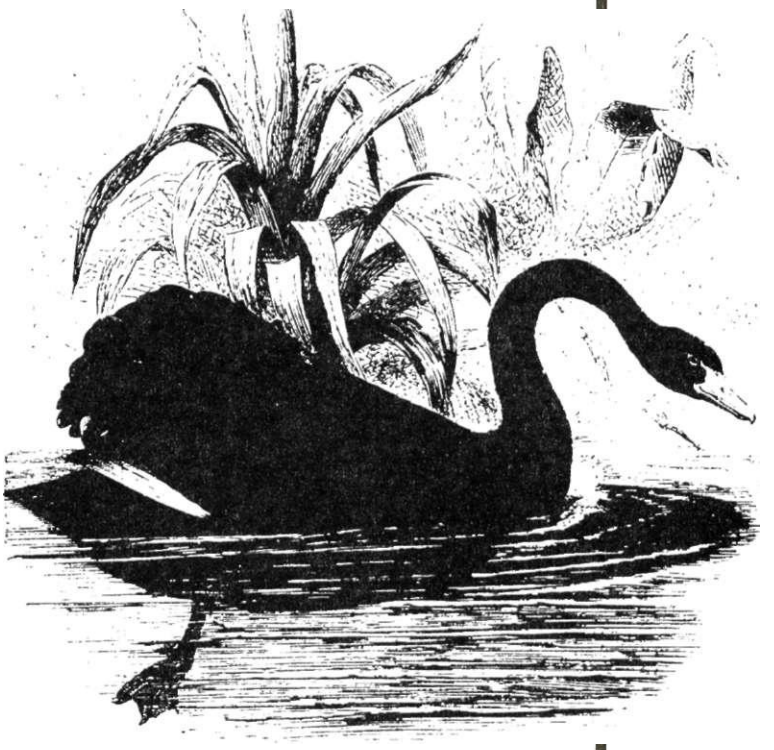
Bąk, zwany również czaplą północną, jest ptakiem brodzącym, żywiącym się rybami, skorupiakami i wężami. Jest cierpliwym, sprytnym i rozważnym myśliwym. Zamieszkuje delty rzek północno-zachodniego Endoru, a znany jest przede wszystkim dzięki swemu przeciągłemu i żałobnemu głosowi. Zimę spędza na podmokłych terenach w pobliżu morskich wybrzeży, jedynie latem odwiedzając ujścia rzek i leżące na północy kontynentu jeziora.

ŁABĘDŹ CZARNY

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, pustkowia, wrzosowiska/karłowate zarośla.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 2 metry.

Czarne łabędzie zamieszkują tereny położone na północ od Mordoru, aż po południowe zakątki Mrocznej Puszczy; są również pospolite w dolinach rzecznych w Nuradzie i Rhovanionie (zwłaszcza wzdłuż Anduiny). Jak na łabędzie są dość duże; w większej gromadzie potrafią nawet wywrócić łódź, jeśli ta zbliży się zbyt blisko do jednego z ich ogromnych gniazd.

Łabędź czarny



SKRZYDLAK JASKINIOWY

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny.
Środowisko: podziemia, tereny wulkaniczne, miejsca magiczne/ zaczarowane, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 30-50 cm.

Skrzydlaki jaskiniowe to wielkie, inteligentne nietoperze, spotykane przede wszystkim w Morii, chociaż podobno widziano je również w innych okolicach podziemi, pod Górami Mglistymi. Wykształcił się u nich niezwykle wymyślny sposób polowania, niespotykany u innych nietoperzy. Przywódca stada decyduje, które z potencjalnych ofiar należy zaatakować, a które zignorować. Pozostałe nietoperze skrupulatnie wykonują jego polecenia. Stworzenia te mają ostre jak brzytwa szpony, którymi mogą rozszarpać zdobycz na kawałki. Jak na nietoperze, wydają stosunkowo głośne dźwięki, co pozwala dość szybko odkryć ich obecność. Zwykle niewiele to pomaga, gdyż skrzydlaki są bardzo szybkie i zwrotne. Ich futro jest ciemnoszare, czasem czarne, u młodych - w plamki. Najlepszą obroną przed nimi jest zabicie ich przywódcy; jego śmierć powoduje wycofanie się stada, przynajmniej na jakiś czas.

JASKINIÓWKA

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: podziemia, tereny wulkaniczne, jaskinie/pieczary/okapy, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł I metr.

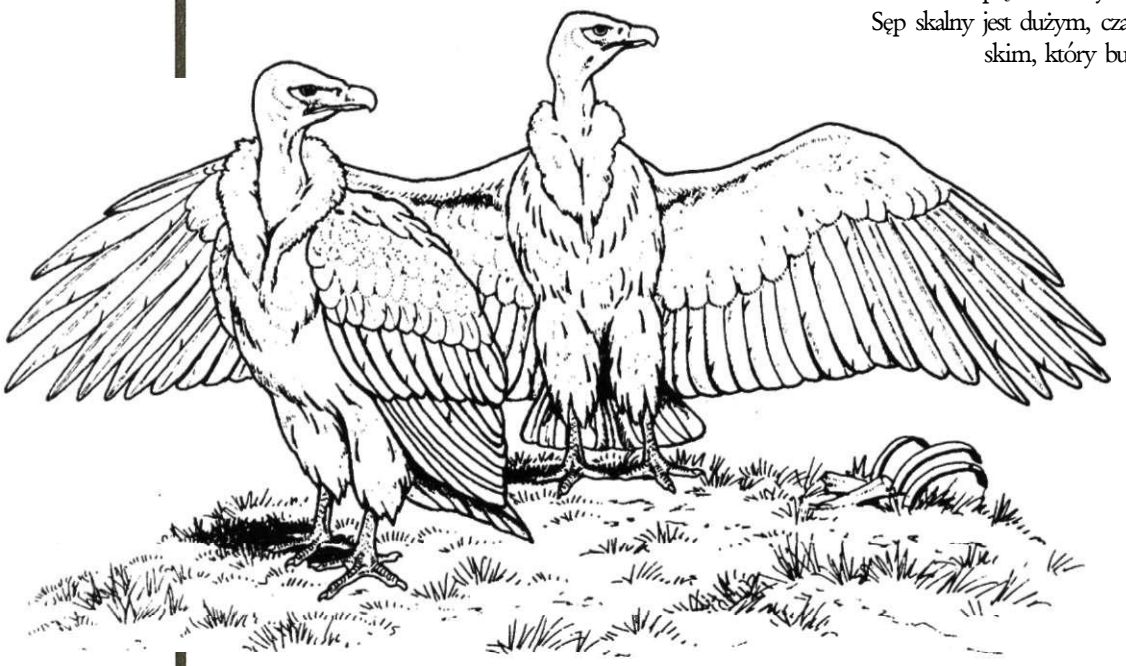
Jaskiniówki są jednymi z wielu dziwacznych mieszkańców Morii. Są białe, nieme, prawie ślepe i odżywiają się grzybami. Pożywienie odnajdują przy pomocy niezwykle (jak na ptaka) wyczulonego zmysłu węchu, zaś wrogów wykrywają podobnie do nietoperzy, wydając wysokie, niesłyszalne dla ludzkiego ucha dźwięki. Ich wielkie, szeroko otwarte dzioby mają ząbkowane krawędzie, zaś niebieskawe szpony są mocne i ostre. Jaskiniówki, jako stworzenia całkowicie roślinożerne (ich głównym pożywieniem są grzyby), rzadko atakują zwierzęta, chyba że zostaną napadnięte lub dosłownie umierają z głodu (kierują się wtedy instynktem odziedziczonym po odległych przodkach).

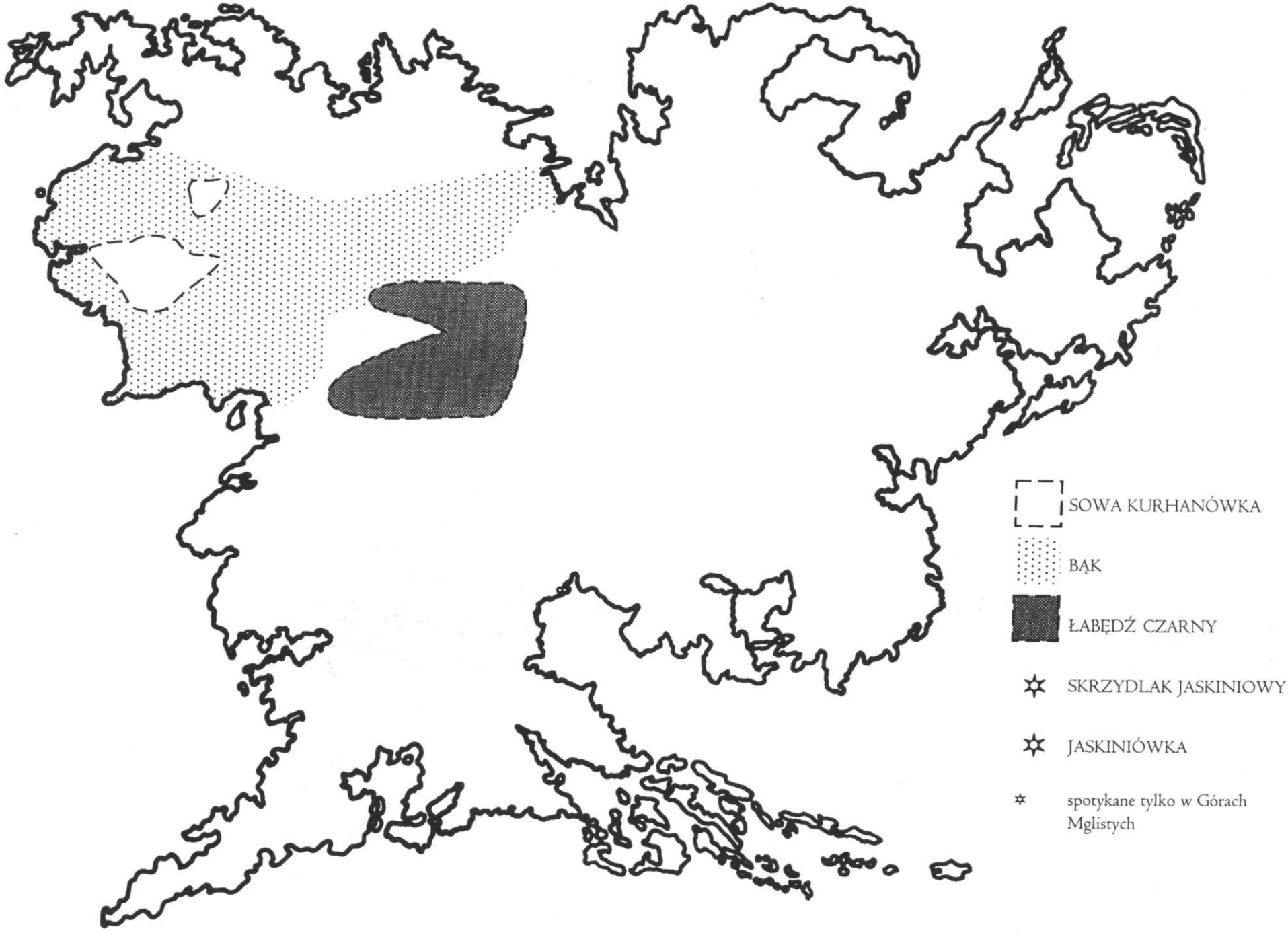
SĘP SKALNY

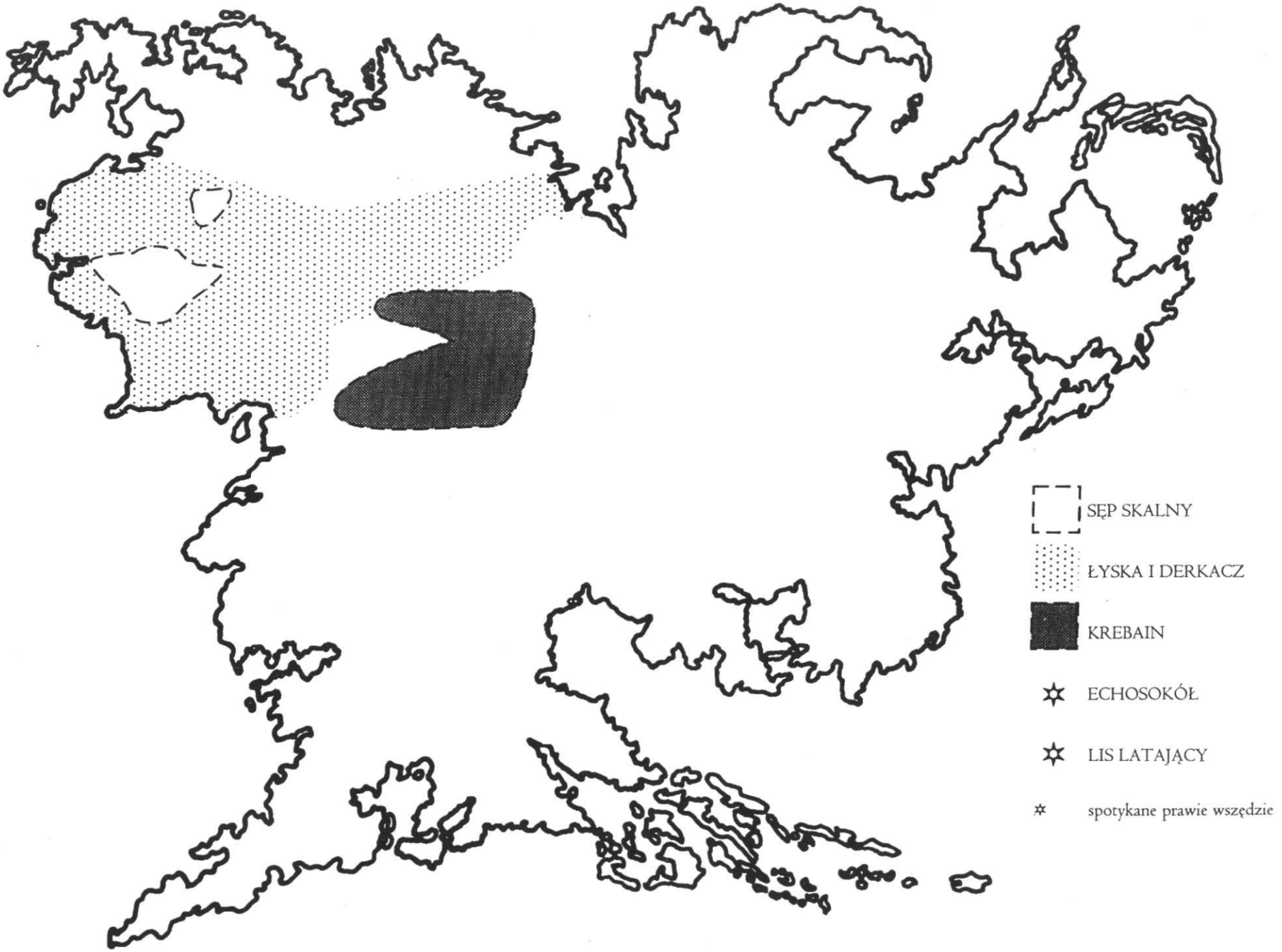
Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, jaskinie/pieczary/ okapy, ruiny, pola bitew/wraki statków.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 180 cm.

Sęp skalny jest dużym, czarno upierzonym ptakiem górskim, który buduje gniazda na wysokich, niedostępnych urwiskach. Często zdarza się tak, że w jednym rejonie gnieździ się kilka par, co jest bardziej charakterystyczne dla rodziny Corvidae (krukowate) niż dla ptaków drapieżnych (jak np. jastrzębie). Sępy skalne są dość inteligentne (jak na ptaki) i współpracują podczas polowań: upatrzoną ofiarę wspólnie zaganiają nad urwisko, mając nadzieję, że spadnie w przepaść. Ponadto ich uwagę przyciągnie każde ranne stworzenie, bez względu na swój rozmiar. Sępy skalne spotyka się najczęściej na południowych zboczach Gór Białych.

Sęp skalny




SOWA KURHANÓWKA
BĄK
ŁABĘDŹ CZARNY
SKRZYDLAK JASKINIOWY
JASKINIÓWKA
spotykane tylko w Górach Mglistych


SĘP SKALNY
ŁYSKA I DERKACZ
KREBAIN
ECHOSOKÓŁ
LIS LATAJĄCY
spotykane prawie wszędzie

ŁYSKA I DERKACZ

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/ suchy.
Środowisko: bagna/mokradła.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 50 cm.

Derkacz to przypominający kaczkę ptak brodzący o czarnopurpurowym upierzeniu (nasze derkacze są raczej brunatnoszare - przyp. tłum.). Znany jest ze swej hałaśliwości i natrętności. Szerokie, płaskie stopy pozwalają mu szybko przemykać po błocie i wśród porastających płycizny wodorostów. Poza tym znakomicie pływa i potrafi nieźle latać. Zwierzęta te bardzo łatwo przystosowują się do warunków zewnętrznych, toteż spotkać je można w całym Śródziemiu, hen po Forodwaith, Mur i Urb na północy. Bliskim krewniakiem derkacza jest łyska, która z trzcin i wodorostów potrafi zbudować pływające gniazdo, o przeszło metrowej średnicy.

KREBAIN

Patrz „Potwory", Rozdział 6. 5

ECHOSOKÓŁ

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: podziemia, tereny wulkaniczne, jaskinie/pieczary/okapy, ruiny, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 50-100 cm.

Echosokół jest dużym, żyjącym pod powierzchnią ziemi ptakiem. Jest bardzo niebezpieczny, zwłaszcza wtedy, gdy uda mu się zaskoczyć ofiarę. Ten drapieżca całkowicie przystosował się do życia w środowisku pozbawionym światła. Podczas polowań wykorzystuje zarówno echolokację, jak i infrawizję. Ma potężne nozdrza, które ułatwiają mu posługiwanie się węchem. Zmysł ten ma równie czuły jak jaskiniówka (patrz poprzednie strony). Dziób i szpony echosokoła są wystarczająco twarde i ostre, by przebić prawie każdą zbroję. Ptak ten ma matowobiałe upierzenie i bezbarwną skórę. Jego dziób i szpony są prawie całkowicie przezroczyste. Jak to często bywa u ptaków drapieżnych, samica jest większa od samca.

LIS LATAJĄCY

Klimat: łagodny, półpustynny, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, tereny wulkaniczne, pustkowia, pustynie, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, cmentarzyska.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 50-100 cm.

Latający lis jest dużym gatunkiem nietoperza, zamieszkującym jeżynowe gąszcza lub korony zatopionych częściowo drzew, na podmokłych i przybrzeżnych terenach. Najczęściej spotyka się go na bagnach i w karłowatych zagajnikach na Wschodzie, aczkolwiek odmiany o mniejszych rozmiarach żyją również w Rhun. Istnieją nawet potwierdzone doniesienia, że jedno ze stad zamieszkuje na południu Eriadoru.

W przeciwieństwie do innych nietoperzy latający lis doskonale czuje się za dnia, gdyż jest obdarzony znakomitym wzrokiem i węchem. Dzięki wydłużonemu pyskowi łatwo chwyta kryjące się w zaroślach gryzonie i zjada niedostępne dla jego bardziej „płaskogębych" braci jagody i jeżyny.

We wschodniej części Śródziemia uważany jest za symbol złej magii.

WIELKI ORZEŁ

Klimat: gorący/wilgotny, lodowaty.
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, lodowce/pola śnieżne, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, dżungla/las tropikalny, tundra, miejsca magiczne/zaczarowane, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/okapy, cmentarzyska.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 10 metrów.

Wielkie orły zostały stworzone przez Valarów - Manwego, Pana Powietrza, i Yavannę, Królową Ziemi. Uważane są za najszlachetniejsze z ptaków. Ich zadaniem jest sprawowanie opieki nad wszystkimi Kelvarami. Niejednokrotnie odegrały znaczącą rolę w historii Śródziemia. Często ratowały znajdujących się w potrzebie bohaterów. To im zawdzięcza ocalenie Maedhros, jeden z Noldorów, więziony w Thangorodrimie, i Gandalf Szary, zamknięty przez Sarumana w Orthanku (orły pomogły też Gandalfowi po walce z Balrogiem w Morii).

Wielkie orły są równie inteligentne jak przedstawiciele Wolnych Ludów. Nie zalicza się ich jednak do tej grupy, najprawdopodobniej ze względu na brak umiejętności budowania i tworzenia. Z tymi potężnymi ptakami nie ma żartów: rozdrażnione są groźnymi przeciwnikami. Nie tolerują tchórzostwa w obliczu niebezpieczeństwa. Będąc nieprzejednanymi wrogami Zła, ze szczególną zaciekłością nienawidzą latających istot, które sprzymierzyły się z wrogami Valarów.

Orły porozumiewają się własną mową, Eryr-aryth, ale potrafią też mówić po sindarińsku, a niekiedy także w językach ludzi (np. w Westronie). Zdarzają się wśród nich prawdziwi „uczeni", którzy opanowali po kilkadziesiąt języków.

Tboron (orzeł)

Thorondor, Władca Orłów z Krissaegrimu. Thorondor przewodził orłom z Beleriandu przez całą Pierwszą Erę, był niezawodnym sprzymierzeńcem i przyjacielem Edainów i Noldorów. Spośród wielu jego szczytnych dokonań należy wymienić sprowadzenie orlej straży do Gondolinu, miasta zamieszkiwanego przez Noldorów, ocalenie Maedhrosa i zranienie samego Morgotha. Thorondor uratował również Berena i Luthien podczas ich ucieczki z Angbandu i odzyskał ciało Fingolfina (jednego z Noldorów) podczas Bitwy Nagłego Płomienia (Dagor Bragollach). Poprowadził też siły orłów w Wielkiej Bitwie kończącej Pierwszą Erę i niedługo później odszedł daleko na Zachód. Od tej pory żaden z wielkich orłów nie pozostawił po sobie podobnego dziedzictwa ani nie dysponował podobną mocą. Thorondor miał skrzydła o rozpiętości blisko 55 metrów i był największym ptakiem, jaki kiedykolwiek szybował w przestworzach Endoru; jego rozmiary pozwalały mu stawać do bezpośredniej walki ze smokami.

Gwaihir, Władca Wichrów, Władca Orłów z Gór Mglistych. Gwaihir został przyjacielem Gandalfa po tym, jak czarodziej wyleczył jego zatrutą ranę. Po latach odwdzięczył się za to, ratując Gandalfa, Thorina Dębową Tarczę i ich kompanów przed bandą wargów i goblinów, podczas drogi ku Samotnej Górze. Później Władca Wichrów poprowadził orły w Bitwie Pięciu Armii, uwolnił Gandalfa uwięzionego na wieży w Isengardzie, a potem uratował go na szczycie Zi-tak-Zigil (Srebrnej Góry) po starciu z Balrogiem. Uratował też Froda i Sama ze zboczy Orodruiny (Góry Przeznaczenia) po tym, jak zniszczyli oni Jedyny Pierścień. Orły Gwaihira służyły także Gandalfowi i Radagastowi (innemu z Istarich) jako szpiedzy.

Landroval, brat Gwaihira. Landroval jest niemal tak potężny jak Gwaihir. On również brał udział w wyratowaniu Froda i Sama z kataklizmu, jaki nastąpił po zniszczeniu Pierścienia Władzy.

WIELKI SOKÓŁ Z ARDORU

Klimat: gorący/wilgotny.

Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, dżungla/las tropikalny, równiny/stepy, jaskinie/ pieczary/okapy.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

Rozmiar: Długość ciała do 1, 5 metra, rozpiętość skrzydeł 8 metrów.

Te dzikie ptaki były ulubionymi wierzchowcami Władców Przestworzy na Dworze Ardoru w południowej części Śródziemia. Prawdopodobnie wywodzą się od wielkich sokołów z Mrocznej Puszczy (patrz niżej). Najpełniejszą wiedzę na ten temat posiadł Sauron i podzielił się nią z oddanym złu Dworem Eldarów. Nieujarzmione ardorskie sokoły połączone były z Władcami Wiatrów magicznymi więzami. Były całkowicie wierne swym jeźdźcom i nie pozwalały, aby dosiadł je ktoś inny. Ktoś taki musiałby najpierw przy pomocy magii złamać ich wolę.

Sulroch, Elros i Gilsul, najwspanialsze z Sokołów Ardoru. Te potężne ptaki były wierzchowcami Sulheroka, Posłańca Dworu Ardor, i Valkrista, Pana Wojny na Dworze (który miał zawsze do dyspozycji Elrosa lub Gilsula).

WIELKI SOKÓŁ Z MROCZNEJ PUSZCZY

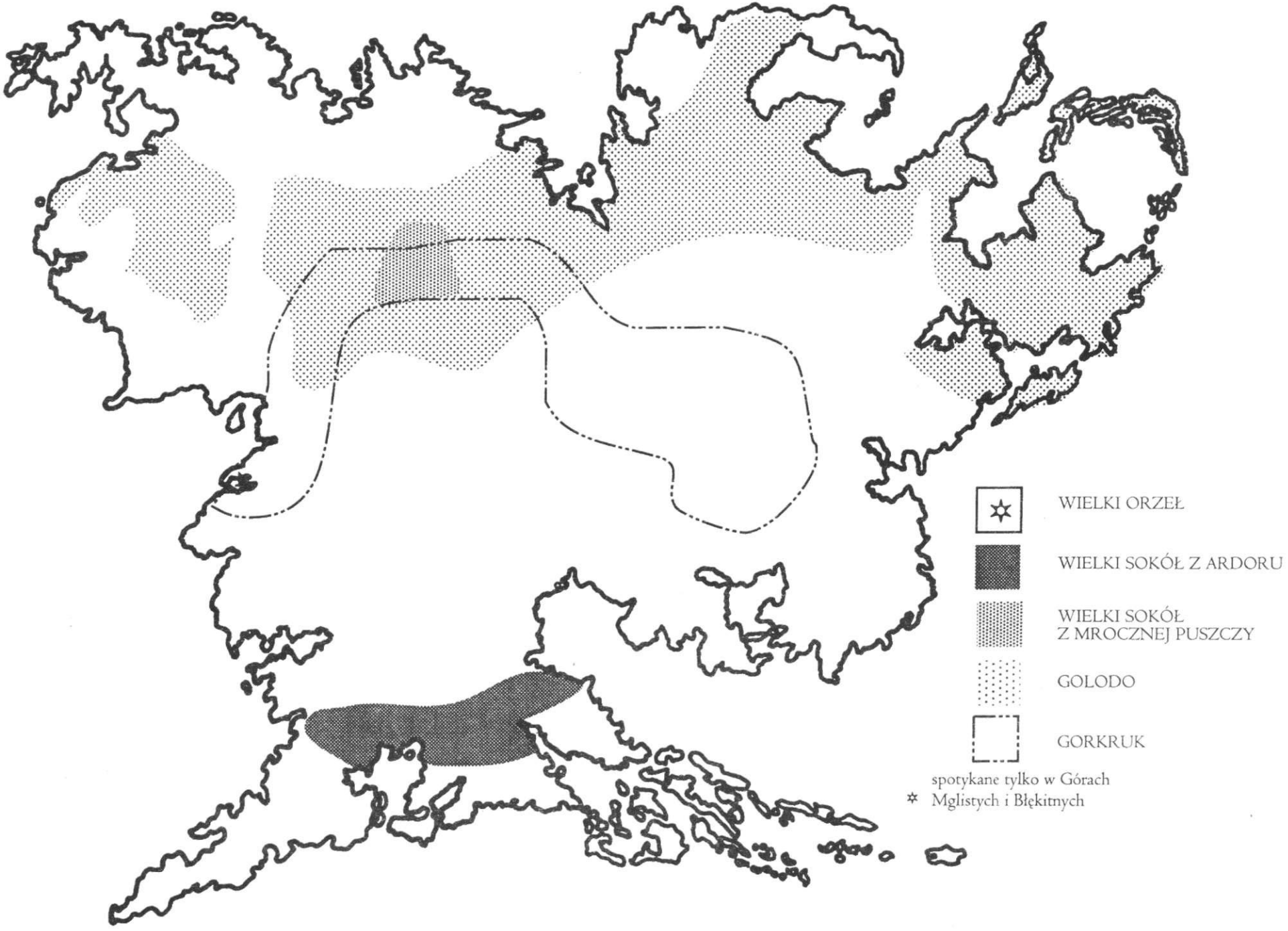
Klimat: zimny/suchy.

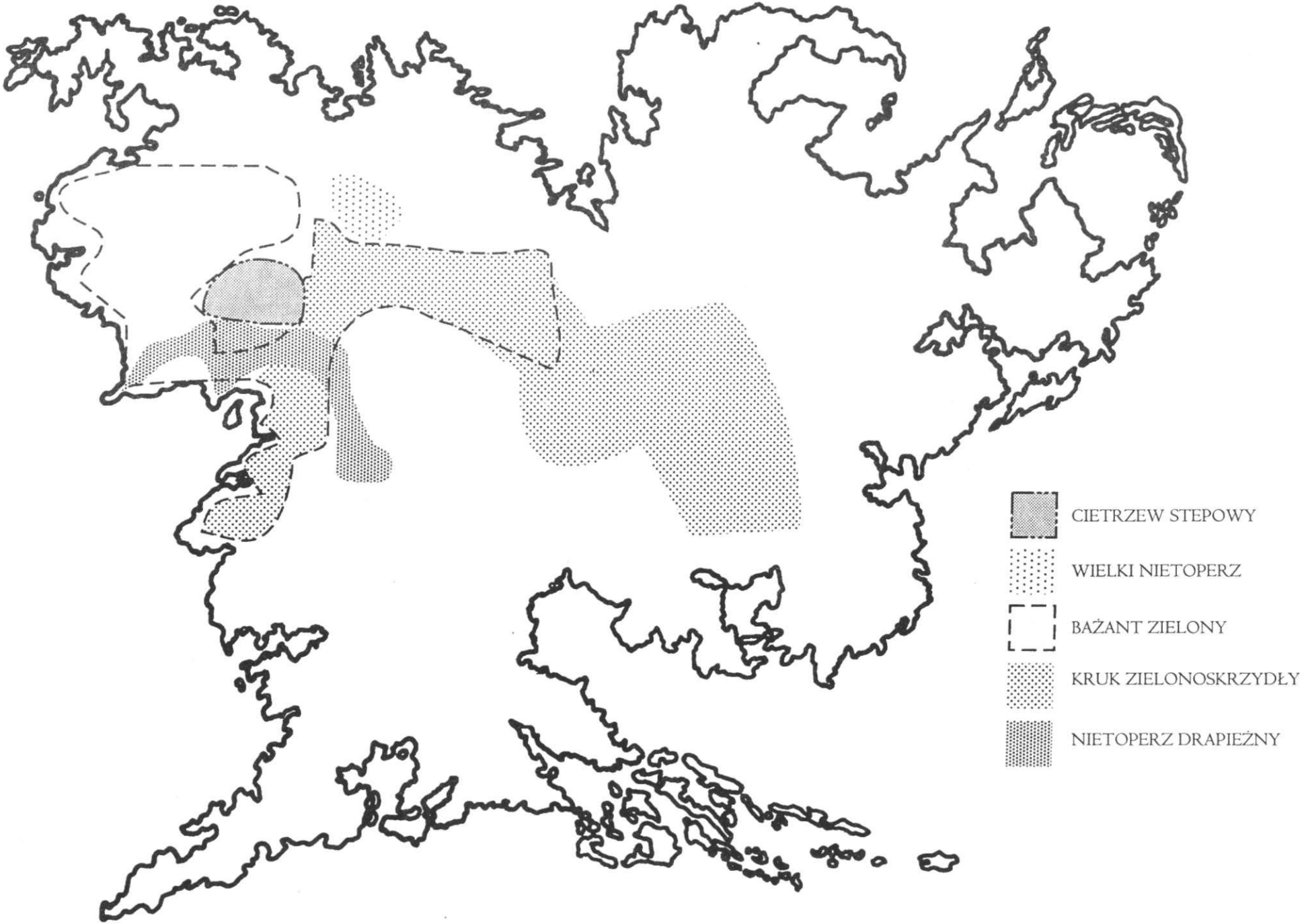
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, miejsca magiczne/ zaczarowane, jaskinie/pieczary/okapy.

Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.

Rozmiar: Długość ciała I metr, rozpiętość skrzydeł 6 metrów.

Mimo że wielki sokół jest jednym z większych, latających stworzeń, to niełatwo jest go spotkać. Dzieje się tak dlatego, że stworzenia te zamieszkują odległe i wysoko położone zakątki Mrocznej Puszczy (większość żyje w Emyn-nu-Fuin, czyli w „Górach Mrocznej Puszczy"). Praktycznie nie sposób oswoić któregoś z nich. Nie dają się utrzymać w niewoli i ciężko jest przyzwyczaić je do nakładanego na głowę kaptura (nawet wtedy, gdy są jeszcze pisklętami). Jak na zwierzę tych rozmiarów, wielki sokół jest niezwykle zwrotny w locie - cecha niezbędna dla ptaka żyjącego w leśnej gęstwinie. Stosunkowo delikatna budowa ciała nie pozwala mu unieść więcej niż jakieś 30 kg ładunku, toteż niezbyt nadaje się na wierzchowca.

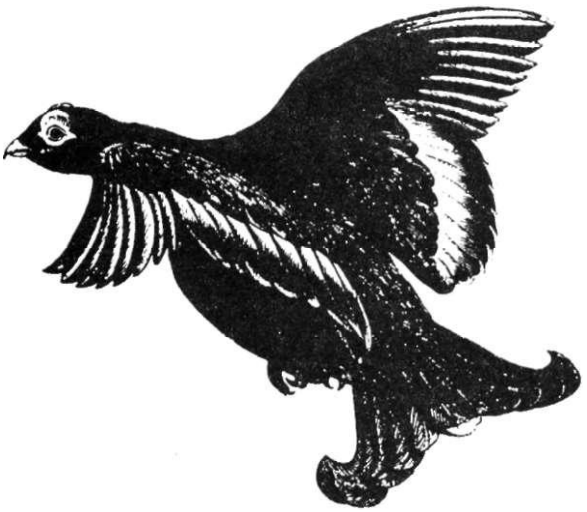

WIELKI ORZEŁ
WIELKI SOKÓŁ Z ARDORU
WIELKI SOKÓŁ
Z MROCZNEJ PUSZCZY
GOLODO
GORKRUK
spotykane tylko w Górach
✲ Mglistych i Błękitnych


CIETRZEW STEPOWY
WIELKI NIETOPERZ
BAŻANT ZIELONY
KRUK ZIELONOSKRZYDŁY
NIETOPERZ DRAPIEŻNY

GOLODO

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: bagna/mokradła.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł I metr.

Golodo jest jasnozielonym nielotem średniej wielkości, przypominającym dużą gęś na szczudłach. Znakomicie pływa. Żywi się głównie rybami, skorupiakami i mięczakami. Wczesnym latem, w porze godowej, golodo zbierają się w duże stada; poza tym okresem tworzą niewielkie grupki. Jeśli wyczują woń drapieżnika, natychmiast podrywają się do ucieczki. Mogą poruszać się z dość dużą szybkością, choć robią to nieco niezgrabnie. Wyjątkiem jest tu czas wylęgu, kiedy to dzielnie stają w obronie zagrożonych gniazd. Przy nadarzającej się okazji chętnie odżywiają się padliną. Ptaki te bardzo lubią mięso, ale w praktyce są w stanie zadowolić się czymkolwiek, gdyż kiepscy z nich myśliwi.



Cietrzew stepowy

GORKRUK

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/ suchy.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla,
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 120 cm.

Gorkruk jest mniejszym kuzynem złego krebaina. Nie jest z natury zły, ale cechuje go całkowita obojętność na cierpienia innych stworzeń. Jest on od swego pobratymca znacznie mniej inteligentny i można w zasadzie powiedzieć, że żyje po to, aby jeść (choć pewnie, gdyby go zapytać, upierałby się, że je po to, aby żyć). Gorkruki lubią błyskotki i potrafią gromadzić niewiarygodne ilości świecidełek i drobnych monet. W ich niechlujnych koloniach lęgowych często znaleźć można pewną ilość kosztowności. Potencjalni rabusie muszą mieć się na baczności (najlepiej zrobią, jak włożą hełmy z wąskimi szczelinami na oczy). Gorkruki całymi stadami bronią dostępu do gniazd, ze szczególnym upodobaniem próbując wydłubać intruzom oczy.

CIETRZEW STEPOWY

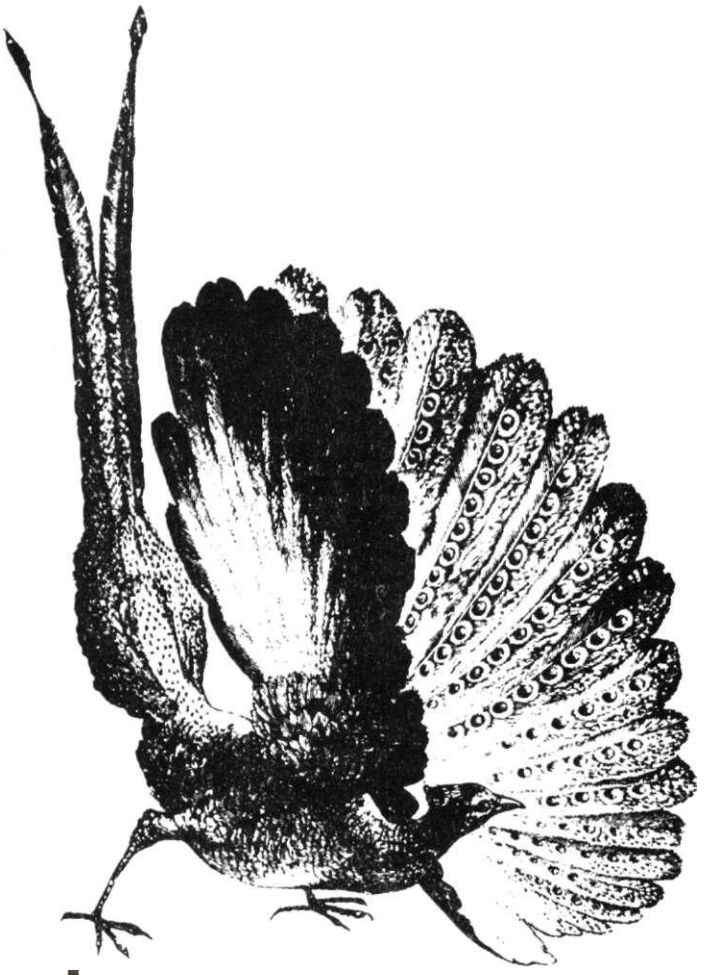
Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, równiny/ stepy, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 20-30 cm.

Ten pulchny ptak grzebiący (z rzędu kuraków) pochodzi z łąk i stepów Kalenardhonu (Rohanu). Ze względu na wyborny smak mięsa jest upragnioną zdobyczą wielu myśliwych, zarówno tych skrzydlatych, jak i dwu- oraz czworonogich. Wielu ludzi, a także niektóre zwierzęta (zwłaszcza czerwone lisy i jastrzębie) chętnie zrezygnują z jakiejś innej, łatwiejszej zdobyczy, w zamian za szansę upolowania tłuściutkiego, stepowego cietrzewia. Upierzenie cietrzewi (brązowe w czarne plamki) zapewnia im doskonały kamuflaż w ich naturalnym środowisku. Dzięki temu ich populacja utrzymuje się na względnie stałym poziomie. Godowy, buczący głos samca przywodzi na myśl odgłos, jaki wydaje butelka w chwili, gdy dmucha się jej w szyjkę.

WIELKI NIETOPERZ

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, podziemia, tereny wulkaniczne, las iglasty/tajga, las mieszany, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 1, 5 metra.

Szaropurpurowy wielki nietoperz zamieszkuje oddalone zakamarki Mrocznej Puszczy, toteż widuje się go rzadko i niewiele wiadomo o jego zwyczajach. Pożera ptaki prowadzące nocny tryb życia (np. sowy), ogromne pająki i rozmaite gryzonie. Największe i najodważniejsze okazy są w stanie upolować nawet niedużego niedźwiedzia. Z ofiar wysysa krew (zgodnie z wyobrażeniami tych, którzy uznają nietoperze za ucieleśnienie zła) i wyjada najdelikatniejsze kawałki mięsa.



KRUK ZIELONOSKRZYDŁY

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, wrzosowiska/karłowate zarośla, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 25-30 cm.

Tego niezwykle żywotnego, inteligentnego mieszkańca wybrzeży i terenów podmokłych łatwo jest oswoić, nawet kiedy już dorośnie. Może wówczas służyć jako wyśmienity posłaniec, gdyż potrafi odnaleźć drogę do domu z każdego miejsca, oddalonego nawet o 150 km. Jednak, podobnie jak w przypadku wielu krukowatych, jego uwagę przyciągają (i rozpraszają) wszelakie świecidełka. Ma połyskliwie czarne upierzenie z plamkami opalizującej zieleni na skrzydłach. Z tego względu trzymany jest czasem jako ptak ozdobny.

NIETOPERZ DRAPIEŻNY

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny.
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, podziemia, las iglasty/tajga, las mieszany.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 100-180 cm.

Nietoperze te są dużymi drapieżnikami z Gór Białych, wyczulonymi na zapach krwi. Na krwawiącą ofiarę rzucają się całym stadem, by ostrymi jak brzytwa, drobnymi zębami obedrzeć z niej mięso aż do kości. Są nosicielami rozmaitych chorób. Najczęściej mieszkają w pobliżu wejść do jaskiń (w ich wnętrzu, rzecz jasna), ale spotyka się je również w szczelinach urwisk i w opuszczonych budowlach.

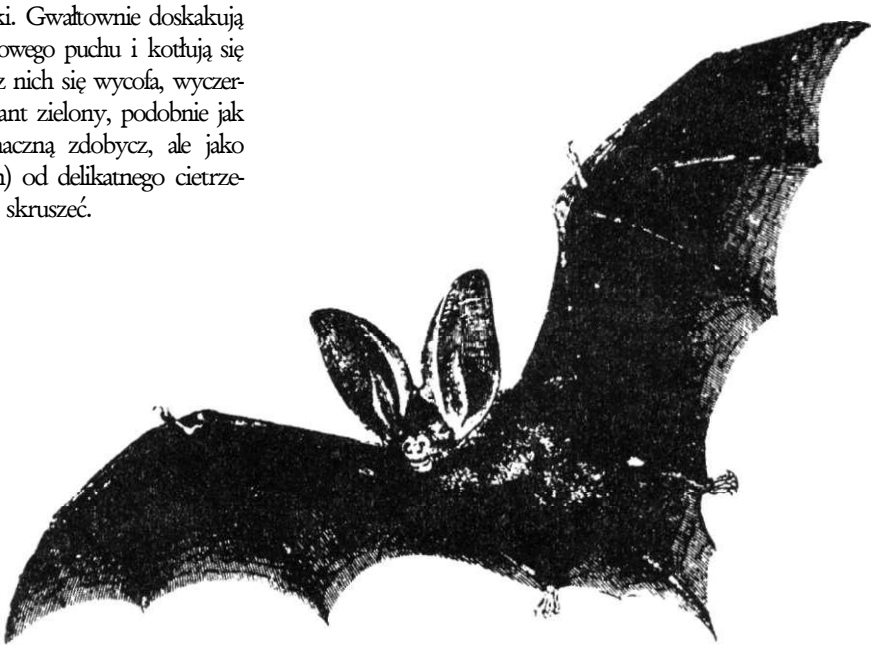
Bażant zielony

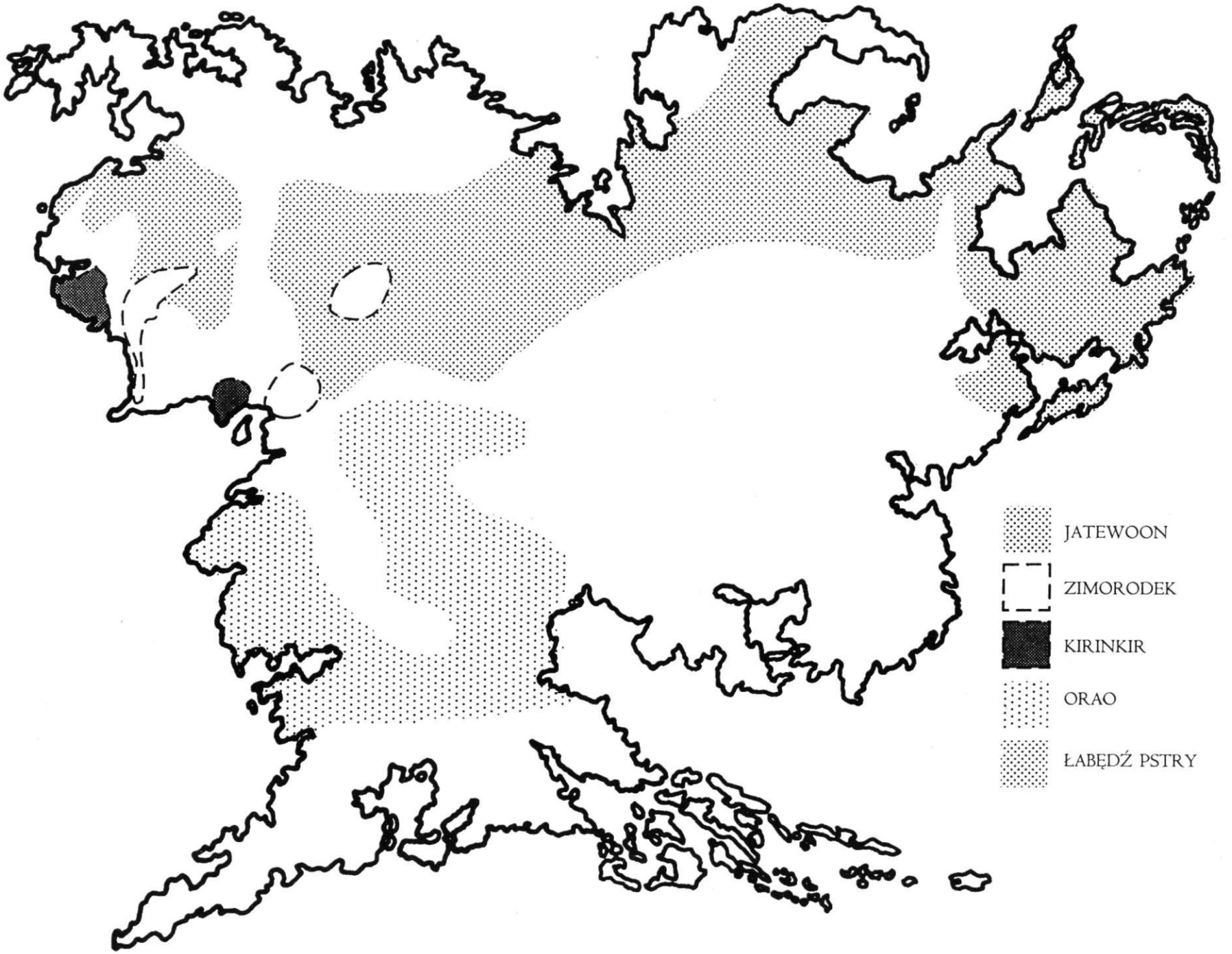
BAŻANT ZIELONY

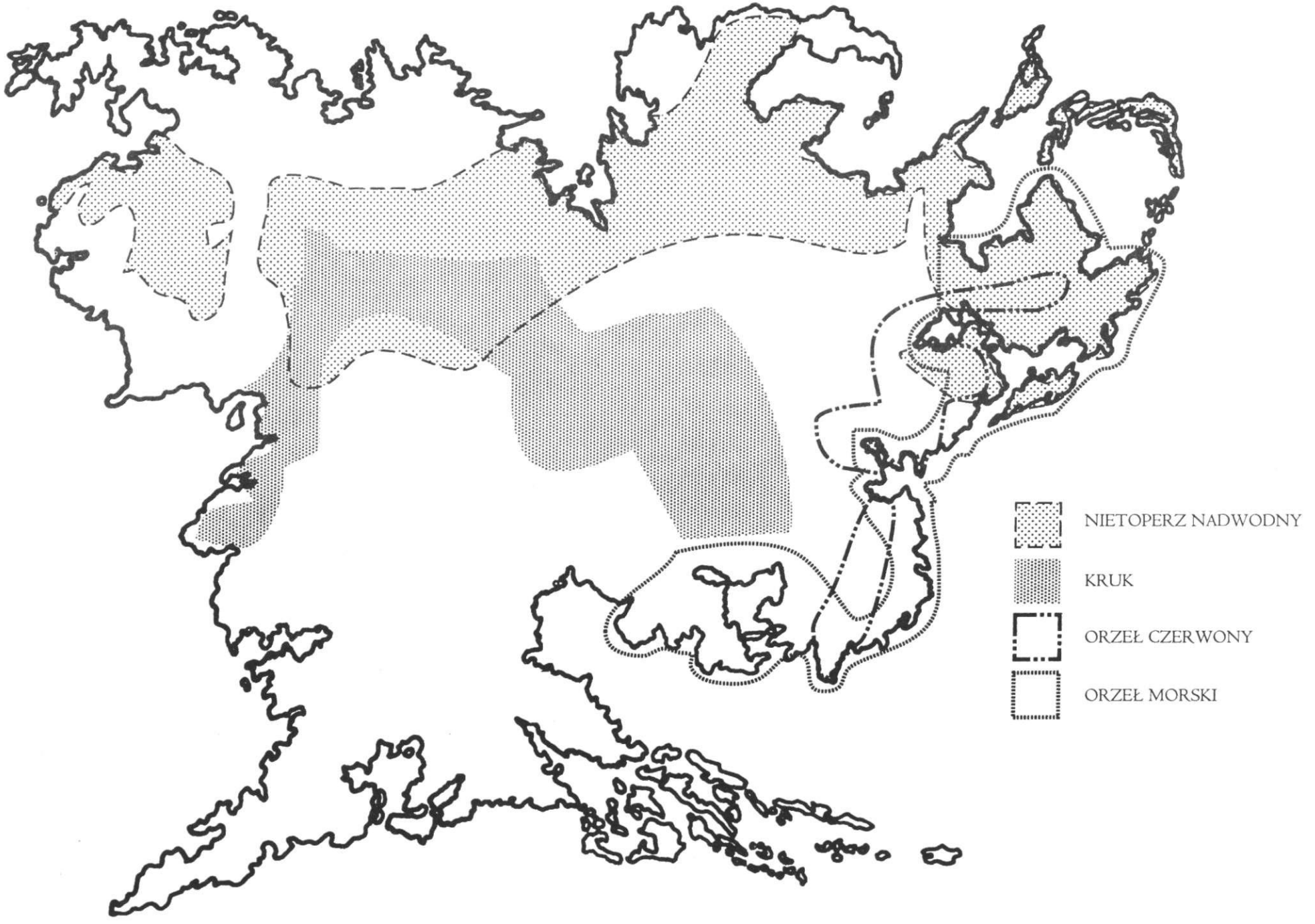
Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, równiny/ stepy, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: 45-60 cm, z ogonem 100-120 cm.

Bażanty zielone mają niezwykle okazały wygląd: samice i młode szczycą się lśniącym, zielonobrązowym upierzeniem, podczas gdy samca zdobią szmaragdowozielone pióra i długi, powłóczysty ogon. Samce znane są poza tym z zażartych pojedynków o potencjalne partnerki. Gwałtownie doskakują do siebie tworząc chmurę szmaragdowego puchu i kotłują się w niej, aż do momentu, gdy jeden z nich się wycofa, wyczerpany i z potarganym pierzem. Bażant zielony, podobnie jak cietrzew stepowy, uchodzi za smaczną zdobycz, ale jako twardszy (pod każdym względem) od delikatnego cietrzewia, musi przed zjedzeniem trochę skruszeć.

Nietoperz drapieżny




JATEWOON
ZIMORODEK
KIRINKIR
ORAO
ŁABĘDŹ PSTRY


NIETOPERZ NADWODNY
KRUK
ORZEŁ CZERWONY
ORZEŁ MORSKI

JATEWOON

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: bagna/mokradła.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 3, 5-4 metry.

Zwierzę to, znane również jako „toporodziób" i „ptak z bagnisk", ma bez mała 3 metry wysokości, łabędzią szyję i długie, mocne nogi. Jatewoon jest biały ze szkarłatną smugą biegnącą przez czoło i oczy; z daleka przypomina dużego żurawia, choć nie jest z nim spokrewniony. Dziób ma jasnoszary z wyjątkiem ostrego, osadzonego na nim grzebienia, w kolorze jaskrawego indygo. Od nasady tego grzebienia, ku tyłowi, aż za głowę sięga pióropusz tej samej barwy. Dziób drapieżnika jest wprost stworzony do rozdzierania mięsa ofiar, zaś zakończone szponami nogi potrafią chwycić i mocno przytrzymać nawet niewielkie i zwinne zwierzę.

Jatewoony żywią się wężami, rybami i drobnymi ssakami. Reputację niebezpiecznych i wrogo nastawionych zawdzięczają zapalczywości, z jaką bronią gniazd, zwykle ukrytych gdzieś wśród mokradeł. Zaskoczone przez robiących dużo hałasu ludzi potrafią pierwsze zaatakować. Są niewiarygodnie silne, co w połączeniu z ich rozmiarami stanowi ogromne zagrożenie dla przeciętnej ludzkiej istoty. Bezpośrednia konfrontacja z tym ptakiem może skończyć się rozłupaniem czaszki.

Jatewoony łączą się w pary na całe życie i co roku (lub co dwa lata) samica znosi jedno-dwa jaja. Zwykle przeżywa tylko jedno pisklę, które rośnie w niezwykle szybkim tempie — po roku osiąga trzy czwarte wielkości dorosłego osobnika, zaś po dwóch jest już w pełni dojrzałe. Jatewoony potrafią latać, ale jeśli już muszą uciekać przed niebezpieczeństwem, to raczej po prostu szybko biegną, szukając schronienia w wodzie.

ZIMORODEK

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny /umiarkowany.
Środowisko: bagna/mokradła.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 20-25 cm.

Najmniejszy z zamieszkujących Endor ptaków-rybołowów, jest również tym, który się najlepiej prezentuje. Ma duży, srebrzysty dziób i upierzenie w kolorach srebra, błękitu, oranżu i bieli. Domostwa zimorodków zupełnie nie przystają do ich urody. Ptaki te mieszkają w brudnych norkach wyrytych w nadbrzeżnym urwisku, które są pełne gnijącego śmiecia i rybich ości. Często łupem zimorodka padają też owady (głównie stonogi), małe jaszczurki i drobne płazy.

KIRINKIR

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las mieszany, miejsca magiczne/zaczarowane, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: prawie zerowe.
Rozmiar: 5-8 cm.

Kirinkir jest malutkim ptaszkiem o szkarłatnym upierzeniu i wyjątkowo pięknym, wysokim głosie. Był jednym z ulubionych śpiewających ptaków w Numenorze. Po Upadku Numenoru w roku 3319 DE po kirinkirach pozostało jedynie mnóstwo poświęconych im wierszy, ilustracji w książkach i dzieł sztuki przedstawiających tych małych śpiewaków. Niektórzy z uciekających przed zagładą Wiernych przywieźli podobno swoich ulubieńców do Śródziemia, ale nie jest pewne, czy którykolwiek z ptaków przeżył. Mówi się, że Radagast Bury ma w swoim domu w Rhosgobel (na południowych obrzeżach Mrocznej Puszczy) parkę tych ptaków.

ORAO

Klimat: gorący/umiarkowany, pustynny, półpustynny.
Środowisko: wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, podziemia, tereny wulkaniczne, pustkowia, pustynie, las iglasty/tajga, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, miejsca magiczne/zaczarowane, jaskinie/ pieczary/okapy, cmentarzyska.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 2, 5-3 metry.

Pustynny orao, odmiana orła, którego ojczyzną jest Daleki Harad, przypomina swych żyjących na północy pobratymców. Jednak otoczenie, w jakim żyje, wyznaczyło mu rolę nie tylko myśliwego, ale i padlinożercy. Szybując wysoko w powietrzu wypatruje poruszających się w dole stworzeń i spada na nie znienacka. W przeciwieństwie do orłów Północy nie gardzi jednak padliną, co świadczy o dostosowaniu się do środowiska. Jest również dostatecznie zuchwały, by atakować karawany przemierzające południowe szlaki Haradu.

Na rozległych południowo-zachodnich równinach tej krainy rywalizuje z człowiekiem o miano najgroźniejszego myśliwego. Gniazda buduje w pieczarach północnej części Gór Żółtych lub wśród wzgórz położonych na wschód od górzystego rejonu Raj. Rozmiarami nie dorównuje wielkim orłom, ale i tak potrafi unieść ze sobą upolowaną kozę czy owcę.

ŁABĘDŹ PSTRY

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/ stepy, pola bitew/wraki statków.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 180 cm.

Łabędź pstry jest z pewnością najdostojniejszy ze wszystkich wodnych ptaków. Pochwalić się też może nieprzeciętną inteligencją. Jest w stanie zapamiętać i rozpoznać (przynajmniej przez parę tygodni) tych, którzy mu pomogli lub go skrzywdzili. Istnieją liczne świadectwa ludzi, którzy zabłądzili na bagnach i zostali stamtąd bezpiecznie wyprowadzeni właśnie przez łabędzie. Niektóre prymitywne ludy, jak na przykład Ludzie z Mokradeł, zamieszkujący Nindalf, oddają im cześć jako świętym istotom poświęconym Valierze Yavannie. Łabędź pstry ma kremowobiałe upierzenie z mnóstwem szarych i czarnych plamek. Jego smaczne mięso i wspaniałe pióra sprawiają, że często pada ofiarą tych, u których chciwość bierze górę nad szacunkiem. Najłatwiej spotkać go w Nindalf i wzdłuż brzegów Anduiny w spokojnych częściach Ithilien.

Kruk

NIETOPERZ NADWODNY

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, cmentarzyska, ruiny.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 70 cm.

Ten niewielki, czarny nietoperz nadwodny rzadko atakuje ludzi czy elfy, chyba że wpadnie w panikę lub znajdzie się w pułapce. Jest natomiast groźnym nosicielem pcheł i innych pasożytów, które rozsiewa w leżących na uboczu osadach i obozowiskach. Roznoszone przez niego zarazki często wywołują tak zwaną Okresową Gorączkę.

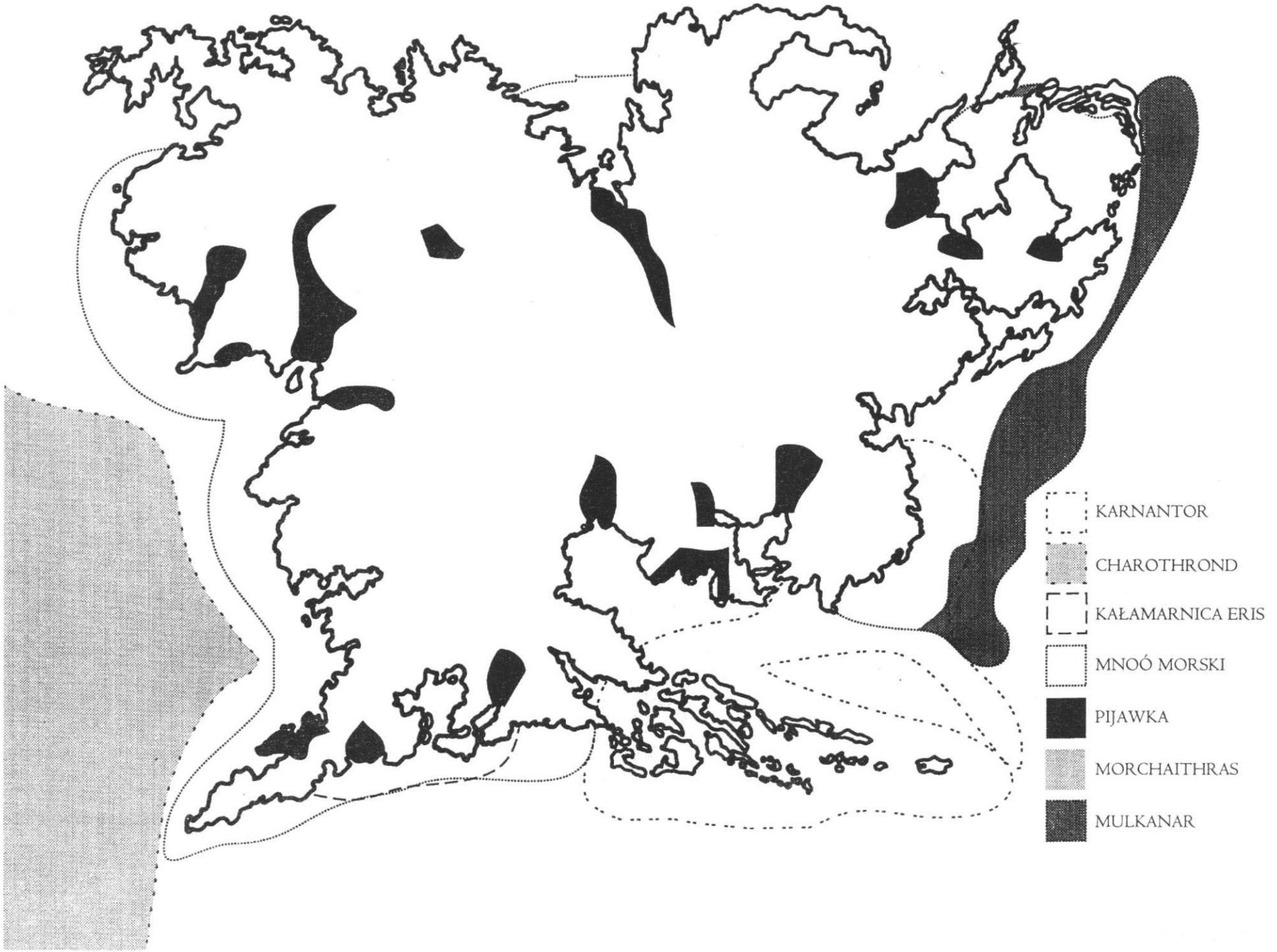
KRUK

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, pustkowia, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/ stepy, miejsca magiczne/zaczarowane, ruiny, pola bitew/ wraki statków.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł do 1, 5 metra.

Kruki należą do najinteligentniejszych ptaków spotykanych w Śródziemiu. Nie są równie mądre i szlachetne jak wielkie orły, ale podobnie jak one stoją po stronie Dobra, w przeciwieństwie do swoich licznych krukowatych kuzynów. Uważa się je za posłańców Valara Namo (Mandosa), związanych z Losem i przewidywaniem przyszłości. W Trzeciej Erze kruki z Ereboru zaprzyjaźniły się i służyły radą krasnoludom z linii Durina.

Kruki żyją długo - Roak z Ereboru dożył ponad 150 lat; są bystre i w pewien sposób magiczne. Mogą uczyć się języków ludzi lub elfów. Mowa krasnoludów jest dla nich zbyt zawiła, a słowa Entów - zbyt długie. Czarownicy od dawna próbowali wykorzystywać wiedzę kruków, którą ptaki te posiadły jeszcze w dawnych czasach.

Roak, syn Karka z Ereboru. To właśnie Roak przyniósł Thorinowi Dębowej Tarczy i jego towarzyszom wieści o krasnoludach i pewnym hobbicie imieniem Bilbo Baggins, którzy myszkowali wokół jaskini Smauga. Był już wówczas dość wiekowym ptakiem i nie dysponował taką siłą i wzrokiem jak niegdyś, ale uważano go za najmądrzejszego spośród kruków.


KARNANTOR
CHAROTHROND
KAŁAMARNICA ERIS
MNOÓ MORSKI
PIJAWKA
MORCHAITHRAS
MULKANAR

ORZEŁ CZERWONY

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, miejsca magiczne/ zaczarowane, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: Długość ciała 130 cm, rozpiętość skrzydeł 7, 5 metra.

Orły czerwone władają przestworzami Wschodu. Ci wspaniali drapieżcy, mniejsi krewniacy wielkich orłów (rzadkich we wschodnim Endorze), występują dość licznie i stanowią pewne zagrożenie dla osób podróżujących przez Góry Czerwone i Góry Wiatru. Na szczęście jednak ptaki te wolą polować na kozy, owce i dzikie konie. Charakterystyczne dla ich wyglądu są czerwone końcówki piór i szkarłatne dzioby.

ORZEŁ MORSKI

Klimat: gorący/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, las mieszany, dżungla/las tropikalny, miejsca magiczne/zaczarowane, pola bitew/wraki statków.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: Długość ciała I metr, rozpiętość skrzydeł 4, 5 metra.

Orzeł morski, mniejszy, zwinniejszy kuzyn czerwonego orła, zamieszkuje wybrzeża Romenearu (q. „Wschodnie Morze") i wschodniego Haragaeru (s. „Południowe Morze"). Poluje głównie na morskie ssaki i duże ryby przemykające tuż pod powierzchnią wody. Zdarza się, że jego łupem padają też żółwie. Spotkanie z orłami może się skończyć fatalnie nawet dla morskiego smoka. Jest to jeden z powodów, dla których plemiona zamieszkujące odległe, wschodnie wyspy uznają te ptaki za swych obrońców i oddają im cześć. Upierzenie orła morskiego przechodzi od żółtozłotawego na brzuchu do błękitnozielonego na grzbiecie i skrzydłach. Ostry dziób tego ptaka ma złotą barwę.

DROZD

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, miejsca magiczne/zaczarowane, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 30-45 cm.

Drozdy to duże ptaki śpiewające, niemal równie inteligentne i utalentowane jak kruki. Są jednymi z najlepszych zwiadowców i posłańców Radagasta Burego. Od dawna przyjaźnią się z ludźmi, zwłaszcza w Ereborze i Dali. Krasnoludy podziwiają drozdy, ale nie potrafią się z nimi porozumieć, gdyż ptaki te mówią za szybko i nazbyt wysokim głosem. Ich mowa jest również zbyt trudna dla entów. Jedynie ludzie i elfy są w stanie opanować język drozdów. Wymaga to jednak wiele czasu i cierpliwości. Drozdy mają wyśmienity wzrok i wścibską naturę, co czyni z nich dobrych szpiegów.

Stary drozd z Ereboru. Ten stary, mądry ptak dopomógł Thorinowi i jego kompanii w odnalezieniu sekretnego wejścia do jaskini Smauga. On to również sprowadził do krasnoludów kruka, aby ten przetłumaczył Thorinowi jego informacje, zaś później podpowiedział Bardowi Łucznikowi, jak zranić Smauga.

Grotowiec wrzaskliwy

SOWA BŁOTNA

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: wąwozy/wadi, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, cmentarzyska, ruiny.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł I metr.

Te rzadko spotykane ptaki prowadzą dzienny tryb życia. Sowy błotne nie są zbyt duże, ale za to, jak wiele zamieszkujących Endor ptaków, wyjątkowo inteligentne i spostrzegawcze. Elfy nauczyły je mowy i teraz sowy posługują się własnym językiem. Ktoś pozostający w bliskim kontakcie z Naturą może wiele się od nich dowiedzieć.

GROTOWIEC WRZASKLIWY

Klimat: cieply/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: podziemia, tereny wulkaniczne, miejsca magiczne/zaczarowane, jaskinie/pieczary/okapy, cmentarzyska, ruiny.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 15-30 cm.

Grotowiec wrzaskliwy to mały, jaskrawoczerwony nietoperz, o wydłużonym nosie. Ma długi język, który służy mu do wydobywania owadów z wąskich otworów i szczelin. Język ten wydziela również silnie toksyczną truciznę działającą na układ nerwowy. Dzięki niej grotowiec może sparaliżować, a nawet zabić większe od siebie stworzenie. Nietoperz ten ma małe, ostre zęby, którymi rozszarpuje swe ofiary na drobne kawałki.

Grotowce często polują na żaby i, jak na ironię, robią to w niezwykle „żabi" sposób: chwytają je w pół skoku swoim długim językiem. Stworzenia te zawdzięczają swą nazwę przenikliwemu, wysokiemu krzykowi, który dość często wydobywa się z ich gardzieli. Grotowce wrzaskliwe spotyka się jedynie w Morii i w jaskiniach Gór Mglistych.

ORZEŁ Z VEREUT

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, jaskinie/pieczary/okapy, ruiny.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: Długość ciała 50 cm, rozpiętość skrzydeł 180 cm.

Orły z Vereut żyją wśród wzgórz wschodniego Eriadoru. Są prawie całkowicie czarne, tylko ich głowa i końce skrzydeł mają ciemnopurpurowe zabarwienie. Z upierzeniem wyraźnie kontrastują jasnożółte oczy i dziób. Polują wśród wzgórz latając cicho tuż nad ziemią. Dzięki temu ich ofiary są zwykle zaskakiwane atakiem drapieżnika wynurzającego się nagle zza szczytu wzniesienia. Ulubioną zdobyczą orłów są susły i góralki skalne (małe ssaki kopytne, przypominające trochę świstaki - przyp. tłum.). Specyficzna metoda łowów orłów z Vereut sprawia, że ptaki te są niebezpieczne nie tylko dla stworzeń, na które polują. Przekonał się o tym już niejeden Eriadorczyk wpadając na szczycie wzniesienia wprost na lecącego z przeciwka drapieżnika. Twarze niektórych Dunlandczyków szpecą blizny świadczące o tym, że spotkanie takie zazwyczaj nie jest zbyt przyjemne.

5.2 STWORZENIA WODNE

Stworzenia wodne otoczone są opieką Ulma - jednego z Valarów. Zamieszkują stawy, jeziora, rzeki i oceany, pokrywające większą część powierzchni Ardy. Te, których domem są otwarte morza, ślubują wierność Majarowi Osse, te zaś, które żyją w wodach słodkich i w morzach śródlądowych, oddają cześć małżonce Ossego, cichej i spokojnej Uinenie. Obydwie grupy różnorodnych i barwnych istot są mało znane człowiekowi.

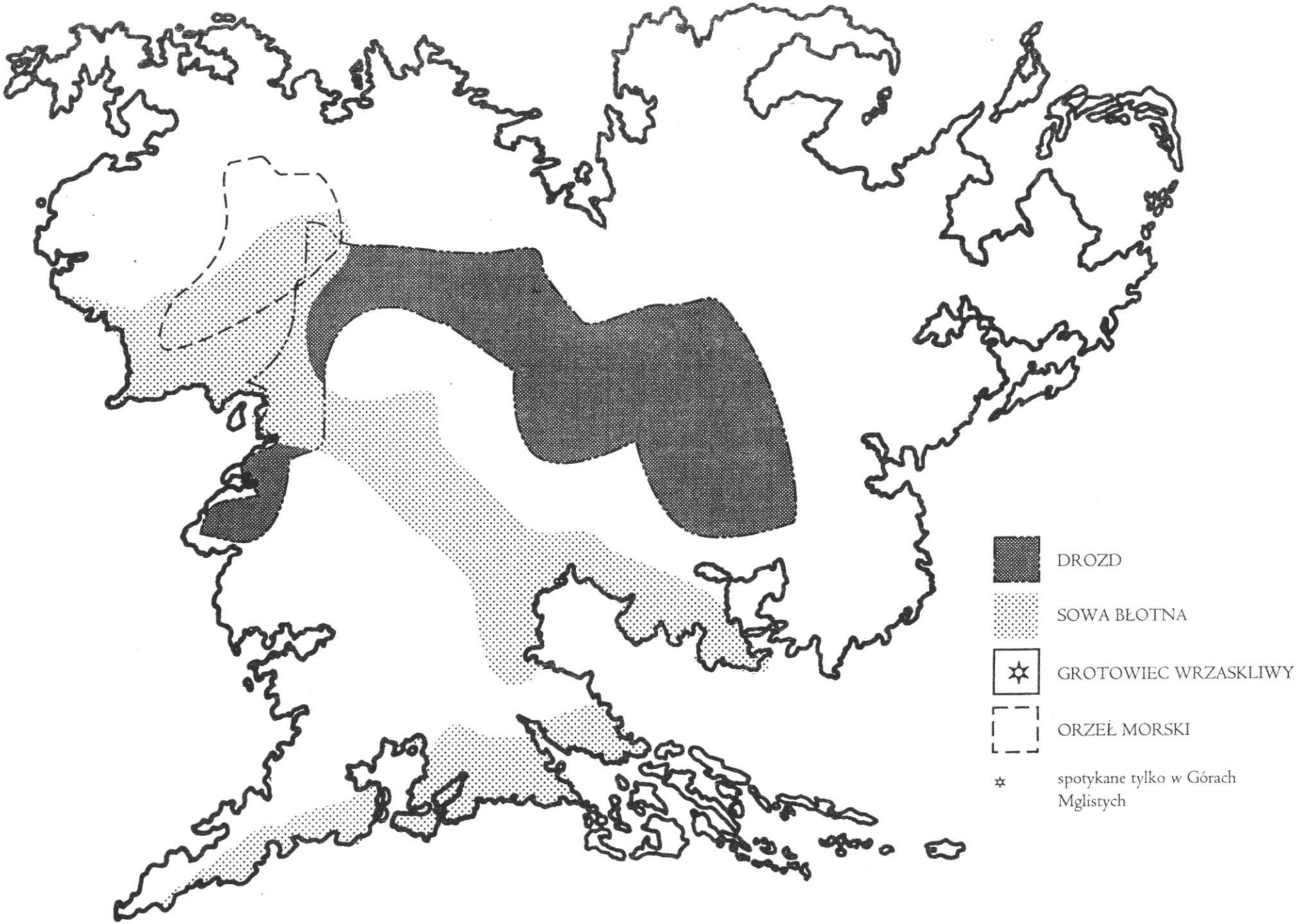
Mieszkańcy oceanów ponieśli największe szkody z powodu działań Morgotha. Czarny Nieprzyjaciel na pewien czas omamił Ossego, co pozwoliło mu wprowadzić do mórz wiele przerażających potworów. Mimo że dzięki interwencji Uineny dominacja Morgotha nie trwała długo, to jednak jego ohydne bestie wciąż nękają podróżnych i polują na podopiecznych Ulma. Co więcej, Osse i jego zwierzęce sługi tworzą porywczą i kapryśną społeczność, co sprawia, że stanowią nieprzewidywalne zagrożenie dla wszystkich, którzy zapuszczają się na morskie wody. Różni ich to w zasadniczy sposób od Uineny i jej słodkowodnego ludu.

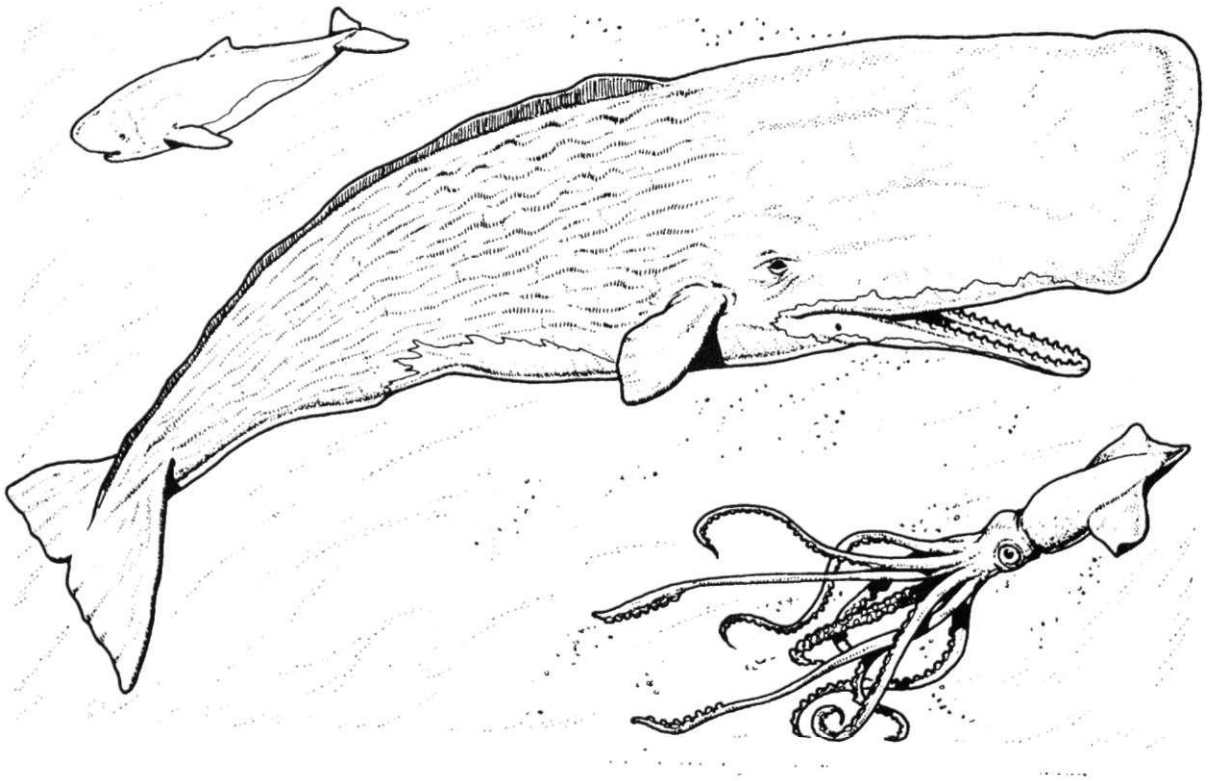
KARNANTOR

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny.
Środowisko: oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, jaskinie/pieczary/okapy, poła bitew/wraki statków.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: Samce 3, 5 metra, samice 15 metrów.

Karnantory (q. „czerwone gęby") to ogromne, oceaniczne węgorze, należące do najniebezpieczniejszych wodnych stworów. Zamieszkują rafy we wschodnich rejonach Morza Południowego (s. „Haragaer") i na południu Morza Wschodniego (q. „Romenear"). Szczególnie upodobały sobie ciepłe wody u południowo wschodnich brzegów Endoru, które są zasobne w pożywienie i zapewniają wiele dogodnych kryjówek. Ci wiecznie głodni mieszkańcy morskich płycizn żywią się rekinami i innymi dużymi rybami. Rywalizują z krakenami, wielorybami i ogromnymi żółwiami o sprawowanie kontroli nad poszczególnymi akwenami. Karnantory są szczególnie groźne wiosną, kiedy to powracają na tarliska u wybrzeży Waw, Cevry, Arth i Vulm Shryac - czerwonosrebrzyste węgorze kłębią się wśród tamtejszych raf, polując i parząc się w budzącym grozę szale.

Kraken


DROZD
SOWA BŁOTNA
GROTOWIEC WRZASKLIWY
ORZEŁ MORSKI
spotykane tylko w Górach Mglistych



Charothrond i kałamarnica Eris

Samce karnantora dorastają do ponad 3, 5 metra długości, podczas gdy samice mogą osiągnąć 15 metrów.

CHAROTHROND

Klimat: gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: oceany.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 16-17 metrów.

Charothrond (s. „przepastna paszcza", l. m. „cherethrynd"), olbrzymi kaszalot, jest mieszkańcem głębin Belegaeru, oceanu leżącego na zachód od Śródziemia. W przeciwieństwie do większości wielorybów natura obdarzyła go dwudziestocentymetrowymi zębami, co sprawia, że poluje na ryby i kałamarnice, zamiast żywić się krylem przy pomocy fiszbinowego cedzidła. Jego ulubioną zdobyczą, a zarazem najgroźniejszym rywalem, jest kałamarnica olbrzymia.

Mimo iż potrafi wywrócić do góry dnem spory statek, często pada ofiarą bezlitosnych, umbarskich wielorybników, polujących w okolicy Zatoki Belfalas. Umbarczycy polują na samotne wieloryby dla ich tłuszczu, kości i ambry, która służy do wyrobu znakomitych perfum.

KAŁAMARNICA ERIS

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany.
Środowisko: oceany, wybrzeża/ płycizny słonych zbiorników wodnych, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 30 cm.

Te niewielkie, posiadające po kilka macek stworzonka żyją w ciepłym Morzu Południowym, u wybrzeży Mumakanu. Ze względu na wydzielany przez siebie atrament, padają często łupem alchemików i innych ludzi zajmujących się wytwarzaniem magicznych mikstur. Dokładny przepis na jego zastosowanie w magicznych roztworach znany jest jednak tylko nielicznym. Powszechnie używa się wydzieliny tych kałamarnic jako składnika pasty maskującej i niewidzialnego atramentu pisarskiego.

MINÓG MORSKI

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 50 cm.

Minóg jest szarą, pozbawioną szczęk rybą o walcowatym ciele. Prowadzi pasożytniczy tryb życia, przysysając się do swych ofiar okrągłym otworem gębowym, podobnie jak czyni to pijawka. Powoli wgryza się w ciało ofiary i ssie krew, aż zaspokoi głód (skaleczenie zadane przez tę rybę krwawi w tempie 2 obr. /rundę za każdą rundę, w której minóg był przyssany do swej ofiary).

PIJAWKA

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 15-20 cm.

Wprawdzie w niektórych kulturach stworzenie to jest cenione ze względu na swe zastosowania w medycynie, to jednak mieszkańcy rzecznych delt traktują pijawki jak zwykłe pasożyty. To paskudne stworzenie przypomina nieco pozbawionego skorupy ślimaka. Pijawka czepia się skóry ciepłokrwistych istot i za pomocą ząbkowanego języka przebija się do naczyń krwionośnych. Potem pije krew swej ofiary tak długo, aż będzie zbyt ciężka, aby się dalej utrzymać.

MORCHAITHRAS

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, jaskinie/pieczary/okapy, pola bitew/wraki statków.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 3, 5 metra.

Morchaithras (l. m. „merchaithrais" lub „morchaithrais"), zwana również „ostrzem z cienia", to wielka, czarna płaszczka. Ma długi, przypominający bicz ogon, z którego sterczą krótkie i niezwykle ostre zadziory. Ostrza te tną niczym noże i wprowadzają do ran silną (3 poziom) truciznę działającą na układ mięśniowy. Przerośnięte, przypominające skrzydła płetwy piersiowe ciągną się wzdłuż głowy i całego tułowia płaszczki, nadając jej romboidalny kształt. Ich końcówki zaopatrzone są w organy przystosowane do rażenia prądem elektrycznym (3 poziom), co może pechowego pływaka oszołomić (na 1-10 rund po nieudanym RO, jeśli wynik był wyższy od wymaganego o 01-75) lub unieruchomić (przekroczenie wymaganego RO o 76+).

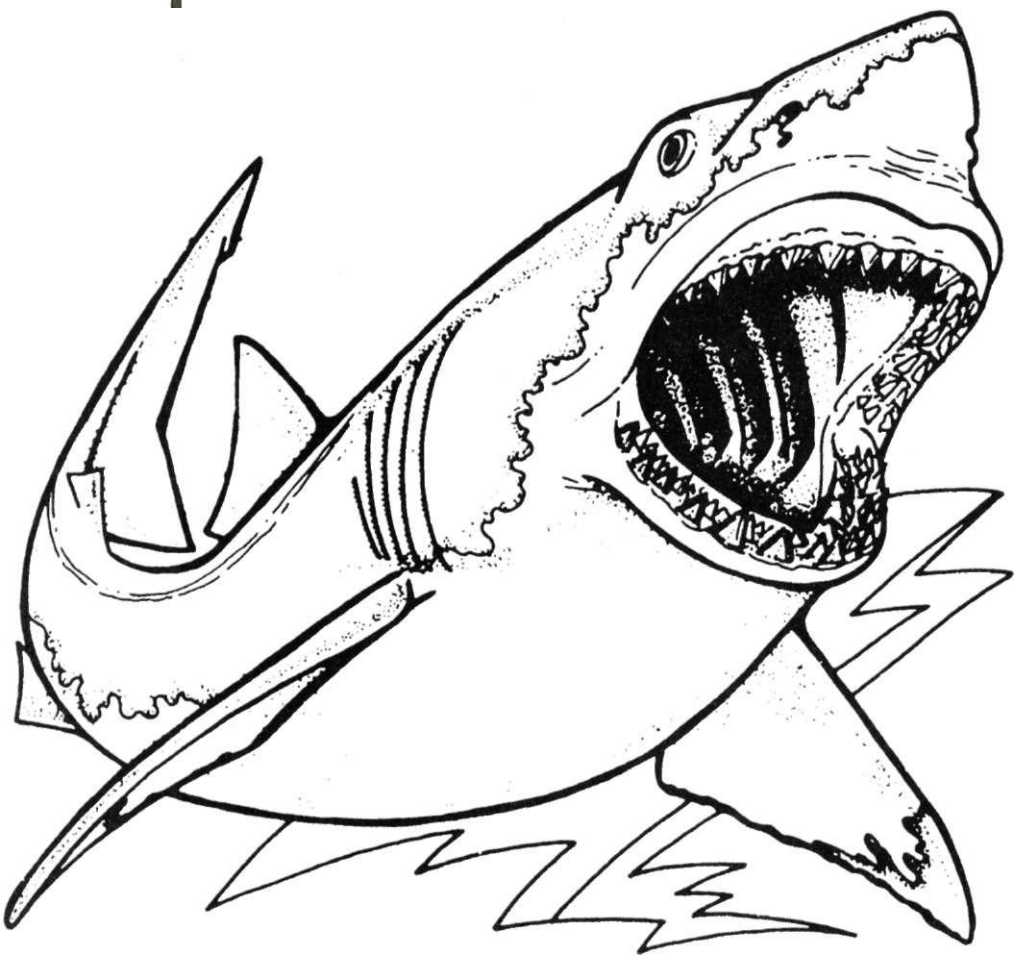
Morchaithras najchętniej pływa blisko dna przybrzeżnego szelfu i zagrzebuje się w piasku na płyciznach. Właśnie w takiej pozycji oczekuje na swą zdobycz. Jej szczeliny skrzelowe i wąski otwór gębowy znajdują się na spodniej stronie ciała. Płynąc, płaszczka porusza płetwami piersiowymi, mknąc przez wodę z niezwykłą szybkością i wdziękiem. Wygląda to zupełnie tak, jakby leciała w powietrzu.

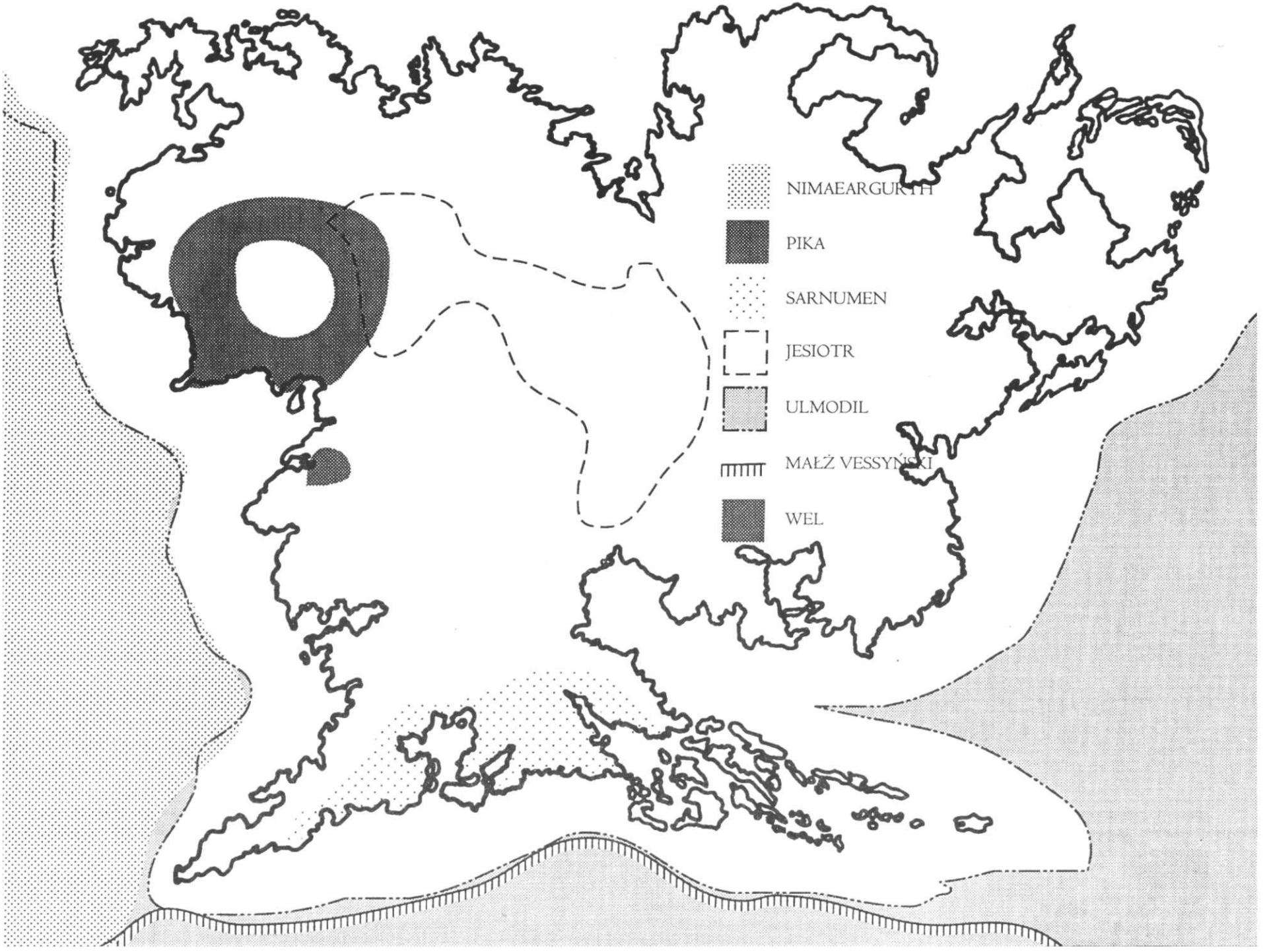
MULKANAR

Klimat: gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 2, 5-3 metry.

Mulkanar to największy przedstawiciel rodziny mięczaków. Ma czarną, twardą, dwuczęściową skorupę, która chroni jego miękkie, białe ciało. Jest spokrewniony z małżem olbrzymim, ma jednak większe rozmiary i dysponuje większą szybkością. Chroni go podłużna, prawie owalna skorupa. Stworzenie to wydziela ciecz działającą jak silny kwas (3 poziom), zdolną oszołomić większą zdobycz (na 2-20 rund) i zabić mniejsze ofiary przeżerając im skórę.

Mulkanary spotykane są wzdłuż wschodnich wybrzeży Endoru. Poluje się na nie dla ich ogromnych (i ponoć zaczarowanych) pereł. Jeden z takich bezcennych klejnotów, zwany Księżycem Womaw, ma ponad 15 centymetrów średnicy. Jak mówią legendy, największe z pereł mogły służyć jako Kamienie Widzące, choć nie są tak potężne jak numenorejskie palantiry.




NIMAEARGURTH
PIKA
SARNUMEN
JESIOTR
ULMODIL
MAŁŻ VESSYŃSKI
WEL

NIMAEARGURTH

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, pola bitew/wraki statków.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 5-7 metrów.

Najbardziej śmiercionośny spośród rekinów zamieszkujących wody Endoru zwie się w języku elfów nimaeargurth - „Biała, morska śmierć" (l. m. „nimaeargyrth"). Drapieżniki te mają zwykle ponad 5 metrów długości. Są zawsze głodne i nigdy nie śpią. Polują dosłownie na wszystko, co tylko nadaje się do rozszarpania i pożarcia. Ich ofiarą mogą paść nawet ranne wieloryby. Nimaeargyrth mają białe brzuchy i szare grzbiety.

W wydłużonej, ostro zakończonej paszczy mieści się dziewięć rzędów płaskich, trójkątnych zębów, z których najbardziej zewnętrzne mają od 15 do 20 cm długości.

Jak wszystkie rekiny, nimaeargurth jest rybą chrzęstnoszkieletową i żyworodną. W każdym miocie rodzi się zwykle od 7 do 9 młodych.

PIKA

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: 120-210 cm.

Znaną z zajadłości pikę zwie się niekiedy rekinem słodkowodnym. Potężne szczęki tej ryby są uzbrojone w paskudne zębiska, które nie popuszczą raz pochwyconej zdobyczy do chwili, gdy uda jej się wyrwać spory kawałek ciała ofiary lub do momentu, gdy pika zostanie poważnie zraniona. Młode osobniki żywią się skorupiakami i mięczakami. Jednak w miarę dorastania piki przestawiają się na większą zdobycz — dorosłe pożerają niewielkie ssaki. Rzadko się na szczęście zdarza, by pika zaatakowała płynącego człowieka, co szczególnie cieszy Rzecznych Ludzi z Kalenardhonu (Rohanu), gdyż w Onodlo (Rzece Entów) widziano okazy mające ponad 2 metry długości.

Uwaga: *Ofiara ataku, raz ugryziona, nie będzie już więcej atakowana, jednak w celu pozbycia się wgryzionej w ciało piki należy wykonać jeszcze jeden rzut ataku bez uwzględniania PO, zbroi etc.*

SARNUMEN

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, jaskinie/pieczary/okapy, pola bitew/wraki statków.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: Samce do 180 cm, samice 5, 5 metra.

Daleki krewniak karnantora, sarnumen (q. „Kamień Zachodu", l. m. „sarnumeni") to duży, gruboskóry, słodkowodny węgorz. Nazwa jego pochodzi od szarych rogowych łusek, znakomicie chroniących ciało i pozwalających mu zagrzebywać się w mule na dnie rzeki, gdzie udaje kamień. Od połowy Drugiej Ery, kiedy to sarnumen przybył ze swego pierwotnego domu - Numenoru i został beztrosko wprowadzony do wód południowego Endoru, stał się głównym myśliwym rzek i jezior biorących początek w Górach Żółtych (s. „Ered Laranor", q. „Orolanari").

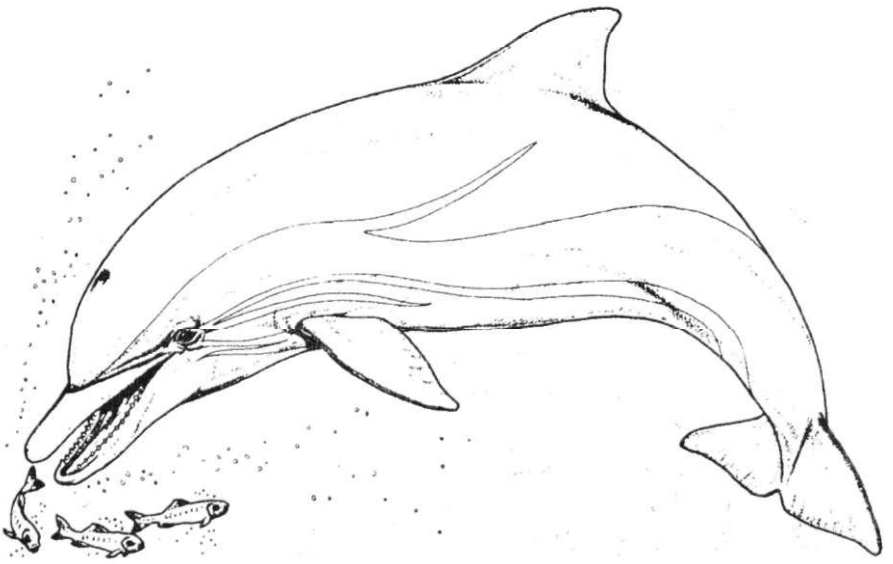
Poza znaczną siłą i olbrzymimi zębami sarnumen znany jest jeszcze dzięki śmiercionośnym zadziorom, umiejscowionym na grzbiecie wzdłuż kręgosłupa. Są one połączone z gruczołami jadowymi i każdy, komu zdarzy się nadepnąć bądź chwycić tę rybę, ryzykuje zastrzyk działającej na układ nerwowy błękitnawej trucizny, która bierze swą nazwę od sarnumena. Wiadomo, że mistrzowie zielarstwa potrafią tę ciecz dodatkowo przedestylować, produkując śmiertelną truciznę (30 poziom), znaną w całym południowym Śródziemiu. Na szczęście substancja ta nie zachowuje zbyt długo swoich właściwości, a ponadto niezwykle trudno (-30) jest się nią posłużyć nie wystawiając się samemu na jej działanie.

JESIOTR

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 120-210 cm.

Jesiotr, pradziad wszystkich słodkowodnych ryb, w spokojnych wodach dorasta do 5, 5 metra długości. Ciało jego okrywa łuska, a dodatkową ochronę zapewniają sterczące po bokach, w pięciu rzędach, kostne tarcze. Jako zwierzę z natury łagodne jesiotr nie zaatakuje pierwszy, jeśli tylko nie zagrozi się jego kryjówce — wówczas wściekle rzuca się na wszystkie strony, gotów staranować lub wywrócić znajdującą się w pobliżu rzeczną łódź.

Szarosrebrny jesiotr zamieszkuje morskie płycizny i rzeki, żywiąc się robakami, mięczakami, skorupiakami i drobnymi rybkami, żyjącymi przy dnach tych zbiorników. Z uwagi na niezłe mięso i niezwykle smakowitą ikrę, urządza się niekiedy na nie polowania.



Ulmodil

Ulmodil ma gładką, na grzbiecie błękitną, od spodu zaś białą skórę. Długiego, pełnego krótkich, ostrych zębów pyska podobnego do dzioba może użyć jak maczugi. Wypukłe czoło skrywa w tłuszczowej otoczce swoisty sonar, umożliwiający zwierzęciu niezwykle precyzyjne wykrywanie rozmaitych obiektów.

ULMODIL

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, pola bitew/wraki statków.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 5-7 metrów.

Żadna z wodnych istot nie dorównuje ulmodilowi (q. „Przyjaciel Ulma", l. m. „ulmodili") inteligencją; żadna też nie cieszy się większą łaską bogów. Te przepiękne błękitnobiałe morskie delfiny są sługami Ulma (przeciwstawianego Ossemu) i wiernymi sprzymierzeńcami Telerich. Złożona społeczność i duże, szeroko rozprzestrzenione ławice pozwalają im działać z zaskakującą jednomyślnością, zwłaszcza gdy zjawiają się wezwane przez władcę (lub przyjaciela) lub gdy są rozdrażnione przez wroga.

Ulmodili tworzą zhierarchizowane grupy, liczące od 10 do 200 osobników, które z kolei łączą się w większe stada (od 100 do 2000 zwierząt). Zręczne i skore do zabawy, poruszają się blisko powierzchni otwartego morza, wciąż wyskakując nad wodę. Potrafią rozwinąć szybkość do 65 kilometrów na godzinę. Nurkując mogą zejść na głębokość do 300 metrów i potrafią wytrzymać w zanurzeniu do pięciu minut (delfiny to ssaki — oddychają płucami, a nie skrzelami).

MAŁŻ VESSYŃSKI

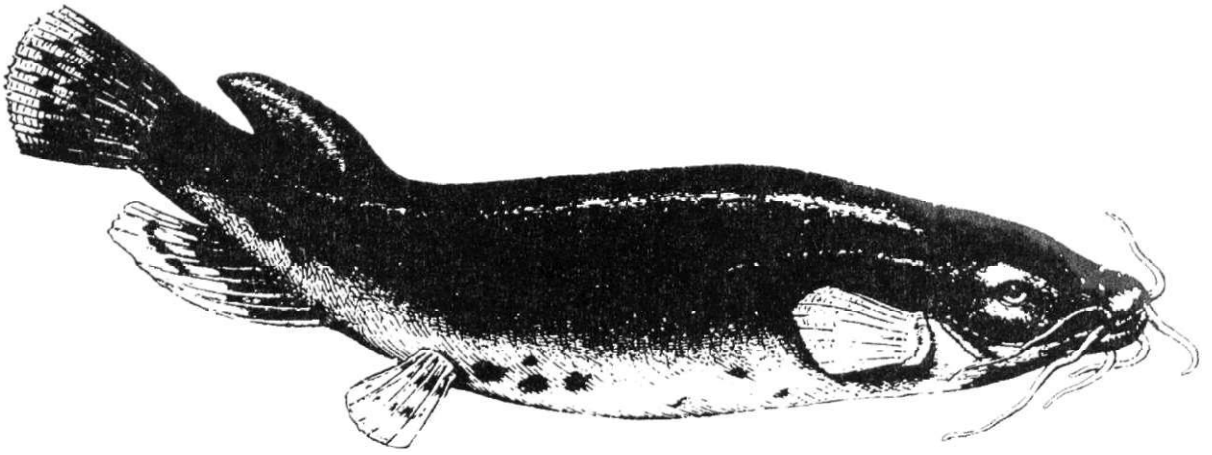
Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/ wilgotny, łagodny.
Środowisko: oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 7-15 cm.

Małż vessyński jest rzadko spotykanym mięczakiem, żyjącym jedynie w głębszych wodach Haragaeru i południowej części Belegaeru. Lekarze i uzdrawiacze cenią go sobie ze względu na jego właściwości lecznicze (dostarcza ingrediencji do balsamu łagodzącego skutki poparzeń). Małż vessyński posiada piękną, srebrzystą muszlę, która może stać się wyjątkowej urody ozdobą.

WEL

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 1, 5-3 metry.

Wel jest gatunkiem olbrzymiego zębacza. Walcowate ciało tej tępej, paskudnej bestii zazwyczaj mierzy ok. półtora metra długości, ale czasem może ono osiągnąć nawet trzysta centymetrów. Jego waga dochodzi do ponad 300 kilogramów. Ciało stworzenia wieńczy spłaszczony łeb i szeroki pysk, przy którym wyrastają wąsy — dwa długie i cztery krótsze. Są one narządem dotyku. Wel potrafi połknąć zdobycz w całości, a słyszano o wypadkach, kiedy ryby te taranowały łodzie i czekały, co z nich wypadnie.



Wel

5.3 POTILI (OWADY I PAJĄKI)

Do tej najliczniejszej grupy stworzeń zamieszkujących Endor zaliczają się wszystkie stawonogi — owady, pajęczaki, skorupiaki etc. — od mrówek począwszy po olbrzymie pająki (q. „potili" — „wielonogi"). Ciała tych bezkręgowców z zewnętrznym szkieletem są podzielone na segmenty. Potili zamieszkują każdą możliwą niszę ekologiczną.

Ze względu na swą różnorodność przyciągają uwagę Oromego i, w mniejszym stopniu, Ulmo i Manwego; uważane są jednak za najniżej sytuowane spośród Kelvarów i nad ich pomyślnym rozwojem czuwają Majarowie.

SZERSZEŃ BRZEGOWIEC

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, podziemia, tereny wulkaniczne, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/okapy, skrzyżowania/ drogi/ścieżki/szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.

Rozmiar: **2-3** cm.

Szerszenie brzegowce są krewniakami pospolitych os - tak jak one żyją w społeczności, zaś gniazda budują w szczelinach, rysach i pęknięciach skalnych zboczy. Rzadko umieszczają je głęboko pod ziemią, ale zdarza się, że samo miejsce lęgu oddalone jest kilkaset metrów od wlotu, jeśli taka lokalizacja była najdogodniejsza. Szerszenie nie są niebezpieczne, przynajmniej dopóki ktoś przez nieuwagę nie wejdzie im prawie w gniazdo: wówczas atakują wszystkie naraz, kłując swymi ostrymi, pozbawionymi zadziorów żądłami. Efektem działania ich jadu będzie przynajmniej opuchlizna i ból, ale dla istot uczulonych tą truciznę może być on zabójczy.

Uwaga: *Jad szerszeni brzegowców traktuje się jak pierwszopoziomową truciznę, na którą normalna (niealergiczna) reakcja oznacza -25 do wszystkich działań przez 11-30godzin. Szansa reakcji uczuleniowej wynosi 35 % (01-3 5) - wartość ta zależy od Kondycji. Uczulenie objawia się obezwładniającą gorączką i utrudnieniem oddychania, które to przypadłości utrzymują się przez 1-4 dni; pięć lub więcej użądleń może doprowadzić do śmierci po 1-10 godzinach.*

GALUNGOL

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, dżungla/las tropikalny, skrzyżowania/drogi/ścieżki/ szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: małe.

Rozmiar: **100-120** cm.

Galungol (s. „Zielony Pająk", l. m. „gelyngyl") jest największym przedstawicielem naturalnych pająków. Dzięki ciemnozielonemu grzbietowi i jaśniejszemu, ale również zielonemu spodowi ciała, trudno dostrzec galungola w leśnej gęstwinie, będącej jego naturalnym środowiskiem. Dodatkowym utrudnieniem jest nadrzewny tryb życia; zobaczenie tego pająka wymaga udanego Bardzo Trudnego (-20) manewru percepcji.

Drapieżnik ten zwisa nad ścieżkami, gdzie ukryty w gęstym listowiu wyczekuje na odpowiedni moment, by spaść na niczego nie przeczuwającą ofiarę. Wówczas wstrzykuje jej silną (6 poziom) truciznę redukcyjną, wgryzając się w dowolny odsłonięty kawałek miękkiej tkanki. Unieruchomioną zdobycz zazwyczaj przenosi do swego pajęczego domu (gniazda galungoli występują w dużych skupiskach wysoko w koronach drzew).

W przeciwieństwie do większości swych krewniaków zielone pająki są istotami społecznymi i chętnie atakują i żerują w grupach po dziesięć i więcej osobników. Działając wspólnie potrafią otoczyć i zapędzić ofiarę w pułapkę.

Galungole porozumiewają się za pomocą poduszeczek umieszczonych na ich tylnych odnóżach. Pocieranie jednych o drugie powoduje wydawanie charakterystycznych dźwięków.

Pszczoła ziemna

PSZCZOŁA ZIEMNA

Klimat: łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, tereny wulkaniczne, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, jaskinie/pieczary/okapy, ruiny.

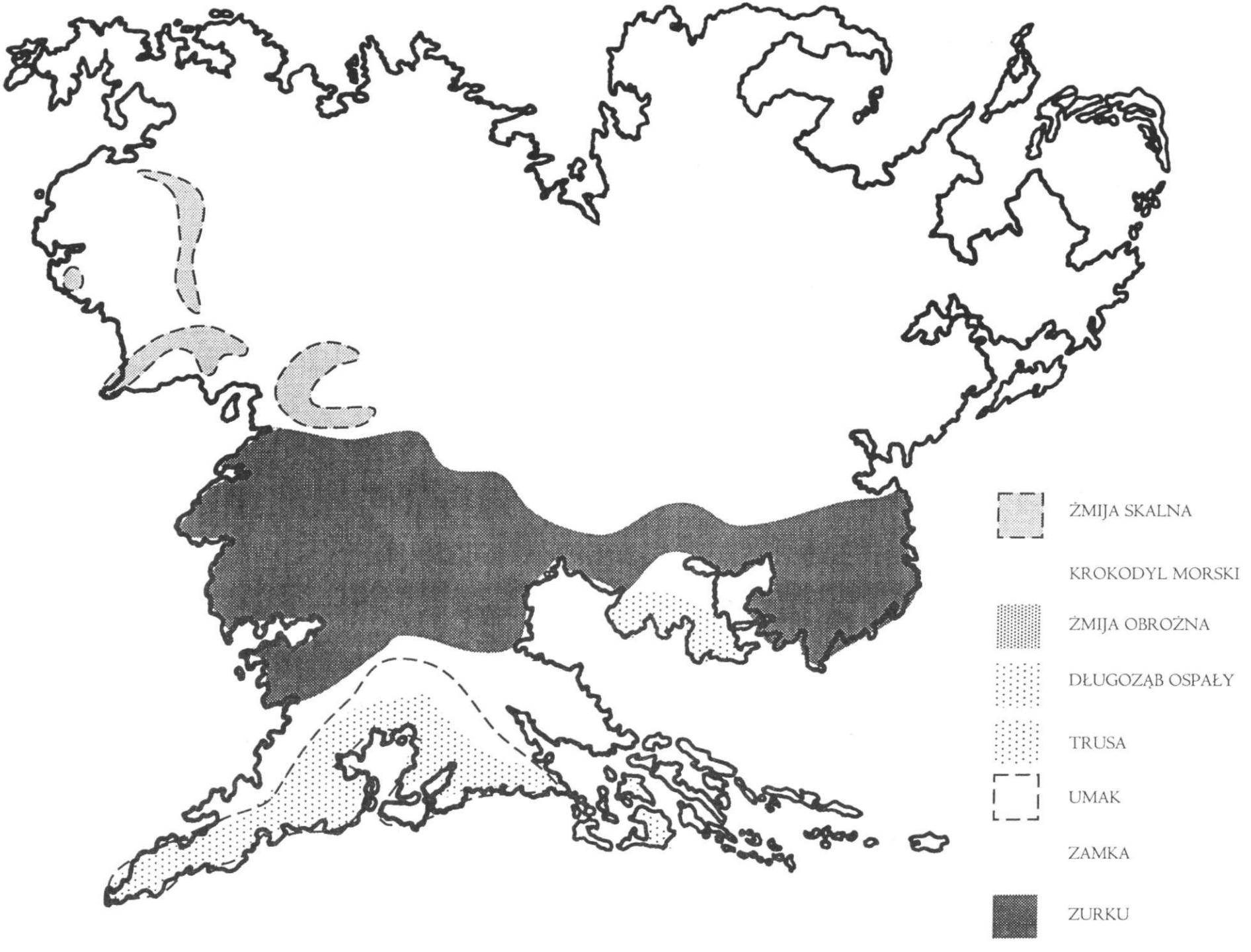
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.

Rozmiar: **1-2,5** cm.

Czarnożółte, niczym ich dalekie kuzynki, osy, ale z ciałem pokrytym włoskami jak prawdziwe pszczoły, owady te gnieżdżą się w ziemnych norach, porzuconych przez króliki, ziemne wiewiórki i kulkarniksy. Są stworzeniami społecznymi, groźnymi ze względu na swą liczebność i zaskakującą koordynację działań. Co gorsza, ich starannie ukryte gniazda trudno (-20) zauważyć, a kiedy jakaś istota nieostrożnie stąpnie na nie lub tuż obok, pszczoły ziemne, zaalarmowane drżeniem podłoża, wylatują rojem i atakują pechowca. Wielokrotne użądlenie może doprowadzić do osłabienia, a nawet paraliżu. Pszczoły ziemne, jak na pszczoły przystało, robią miód, ale umieszczenie gniazda w ziemi sprawia, że próby wykurzenia ich dymem i dobrania się do smakołyku nie są najlepszym pomysłem. Z uwagi na to te, których gniazda znajdują się na terenach, gdzie nie występują niedźwiedzie, mogą być spokojne o swój skarb.

BRZĘCZYROGI

Patrz „Potwory", Rozdział 6. 8.


ŻMIJA SKALNA
KROKODYL MORSKI
ŻMIJA OBROŻNA
DŁUGOZĄB OSPAŁY
TRUSA
UMAK
ZAMKA
ZURKU

MABELMAIKLA

Klimat: gorący/wilgotny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: bagna/mokradła, oceany, wybrzeża i płycizny słonych zbiorników wodnych, jaskinie/pieczary/okapy, pola bitew/wraki statków.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 180-200 cm.

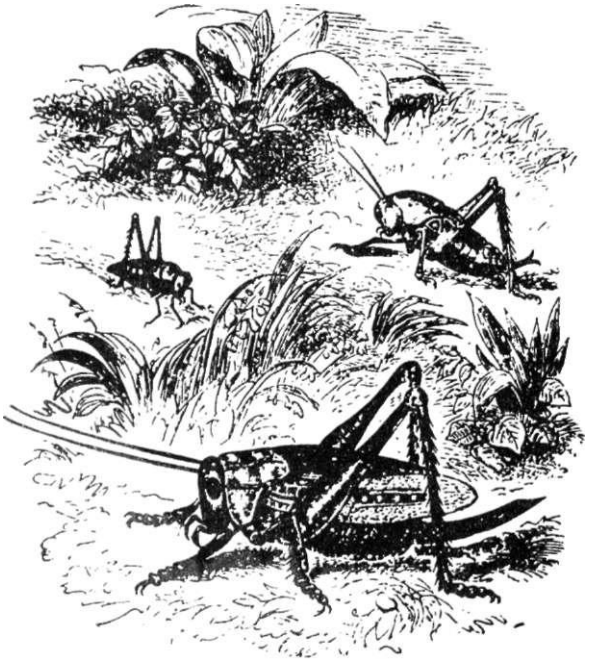
Ostroszpony (q. l. m. „mabelmaikli") to ogromne stworzenia obdarzone ośmioma kończynami. Wyglądają jak skrzyżowanie kraba z kałamarnicą. Zamieszkują wody śródlądowych mórz Rhun, Nurnen, Dushera, jak również osłonięte, przybrzeżne szelfy między Zatoką Helcar (Romenear) i Zatoką Ormal (część Haragaeru). Ponadto uwielbiają gęstą, słonawą wodę i dobrze się czują w każdym bagnie, delcie rzeki, jeziorze lub oceanie. Najłatwiej spotkać je w Mordorze i u wybrzeży Arg-Simorig.

Mabelmaikli żywią się rozgwiazdami, mięczakami i wodnym robactwem, ale gotowe są zaatakować każde stworzenie, jakie znajdzie się w zasięgu ich czterech, twardych jak stal, szczypiec. Każda para ostrzy ma około pół metra średnicy i z łatwością może zgnieść człowieka. Broń ta wygląda iście przerażająco, ale w rzeczywistości są to cztery przednie, chwytne odnóża zwierzęcia, przeznaczone jedynie do unieruchamiania zdobyczy, zaś do rozdarcia jej na sztuki służą poczwórne, dwudziestocentymetrowe szczęki.

Podobnie jak kraby, z którymi są spokrewnione, ostroszpony poruszają się płynąc tyłem, z prędkością dochodzącą do 25 km/h. Zazwyczaj wolą pozostawać zagrzebane w dennym mule i w bezruchu wyczekiwać na zdobycz. Skuteczność zastawianych przez nie zasadzek jest legendarna i budzi szczególnie wielki podziw wśród rybaków-niewolników z Nurn. Wydawałoby się, że tak wielkie stworzenia powinny być łatwe do zauważenia. Nie jest to jednak prawda, gdyż mabelmaikle i potrafią się dobrze kryć, korzystając z nieprzejrzystości mętnej wody, a także z wrodzonego instynktu i zdolności do kamuflażu.

Ostroszpony mają tylko jeden cel: jedzenie. Potrafią „słyszeć" dzięki umieszczonym w czterech łapach „czujnikom", zaś jako organy węchu i dotyku służą im metrowej długości czułki. Stworzenia te są odporne na ból (nie można ich ogłuszyć). Kiedy tylko dostrzegą potencjalną zdobycz, błyskawicznie ją dopadają i łapią jedną lub dwie pary szczypiec, po czym sprawdzają węchem, czy nadaje się do jedzenia.

Skręcikarki



SKRĘCIKARK

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: bagna/mokradła, wrzosowiska/karłowate zarośla, miejsca magiczne/zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 2-5 cm.

Hałaśliwe, przypominające świerszcze skręcikarki można znaleźć na podmokłych terenach na północy Endoru (np. Arthedain). Ich nazwa wywodzi się od wydawanego przez nie charakterystycznego, nieprzyjemnego dźwięku, do którego doświadczeni podróżnicy muszą się przyzwyczaić. Wszystkim, którzy przewożą suszone ziarno, mąkę i chleb, doradza się pilnie strzec tych dóbr w miejscach, gdzie słychać paskudny dźwięk, przypominający w języku quenejskim brzmienie słów „skręć-kark, skręć-kark" — skręcikarki chętnie pożrą tego rodzaju żywność.

Często zamieszkują wyjątkowo paskudne mokradła. Są odlegle spokrewnione z komarami, jednak nie wysysają krwi, gdyż preferują mięso. Po prostu odgryzają niewielkie kawałki ludzkiego ciała. Każde ich ukąszenie niesie ze sobą szanse infekcji, zwanej żółtym śluzem (choroba z 0. poziomu).

MUCHA Z MORGAI

Klimat: pustynny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: bagna/mokradła, podziemia, tereny wulkaniczne, pustkowia, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, miejsca magiczne/zaczarowane, jaskinie/pieczary/okapy, cmentarzyska, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: duże.

Rozmiar: 2-3 cm.

Jedną z niedogodności związanych z życiem w Mordorze są muchy z Morgai — złośliwe, gryzące pasożyty. Spotkać je można na całym obszarze Czarnego Kraju, zwłaszcza w Gorgoroth, gdzie noszą nazwę „orkomuch". Jedynym ich pożywieniem jest krew, przy czym nie są zbyt wybredne w doborze ofiary.

Muchy z Morgai są duże, ciemnobrązowe, szare lub czarne, z czerwonymi oczami i karmazynową plamą na grzbiecie, przypominającą kształtem Oko Saurona. Wielu spośród kronikarzy uważa, iż należą one do tworów Władcy Ciemności; nie mylą się prawdopodobnie w odniesieniu do większych ich grup, ale najpospolitsza ich odmiana to nic więcej, jak tylko ogromne, pierwotne szkodniki.

Owady te roznoszą praktycznie wszystkie choroby dające się przenieść przez krew i odegrały niemałą rolę w rozprzestrzenieniu Wielkiej Zarazy z lat 1636-1637 TE.

YLCARAN

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/ umiarkowany, ciepły/wilgotny.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las mieszany, dżungla/las tropikalny, zamieszkane tereny wiejskie, miasta/ miasteczka/zamki i okolice, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.

Rozmiar: 15-20 cm.

Ylcarany (inna l.m. „ulcercain"), przypominające ogromne, czerwone stonogi, całymi stadami przemierzają gęsto zalesione obszary na południowym wschodzie Endoru. Prowadzą nocny tryb życia, odżywiając się gnijącymi roślinami, owadami, padliną; nie gardzą również żywą zdobyczą. Są niewiarygodnie szybkie, potrafią wspinać się po drzewach i pływać w spokojnej wodzie. Podobnie jak mrówki działają one w ściśle określonych grupach społecznych i w razie potrzeby całym rojem bronią gniazda. Przeważnie zamieszkują one gnijące kłody drewna.

Większość z tych tak zwanych „Kłów zła" nie jest niebezpieczna dla Dzieci Iluvatara, jednak „wojownicy", którzy w każdej kolonii stanowią około 20 procent ylcaranów, zaatakują dosłownie wszystko i wszystkich. Szczególnie zagrożone będą osoby śpiące lub unieruchomione. Grupa „wojowników", uzbrojonych w 5-7-centymetrowej długości szczęki i słabą (0 poziom) truciznę działającą na układ nerwowy, potrafi zabić człowieka i oczyścić szkielet z mięsa dosłownie w kilka chwil.

5.4 RAVATSARY (PŁAZY I GADY)

Do ravatsarów (q. „Dzikie pazury") zaliczamy wszystkie gady i płazy, w tym angwi (q. „węże", 1. poj. „ango"), assangary (q. „krokodyle", dosłownie „żelazne paszcze"), leukalankory (q. „jaszczurki", dosłownie „miękkie gardła"), oiratelmrary (q. „żółwie", dosłownie „wieczne skorupy") i kabori (q. „żaby", I. poj. „kabor"). Wszystko to są stworzenia zimnokrwiste, lęgnące się z jaj i często mylone z potworami (q. „ulgundory"). Ich opiekunem jest podległy Oromemu Majar o imieniu Leuke.

ANDODAIO

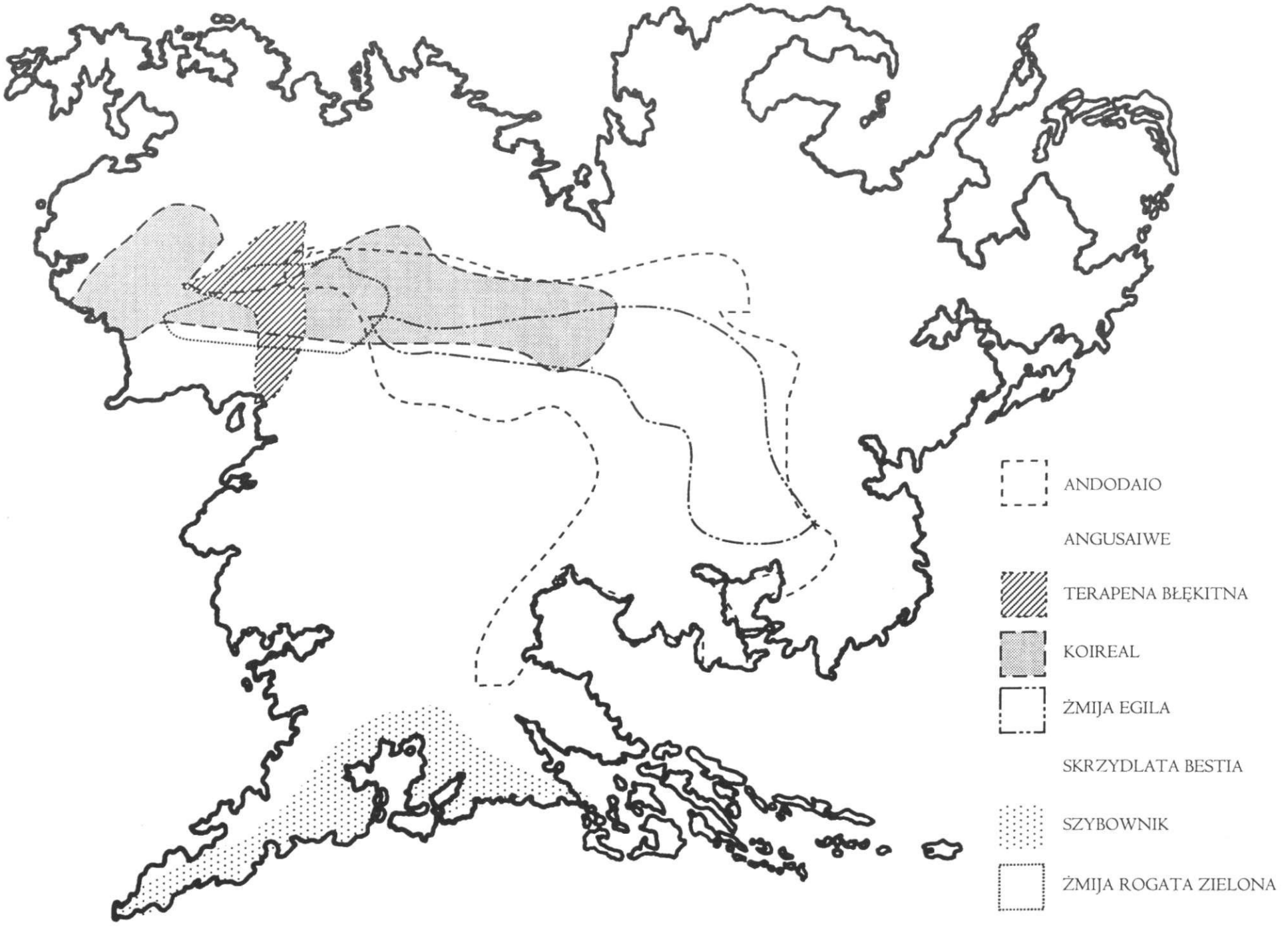
Klimat: łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wysokie góry, wąwozy/wadi, podziemia, tereny wulkaniczne, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, jaskinie/pieczary/okapy, ruiny.

Prawdopodobieństwo spotkania: małe.

Rozmiar: 75-90 cm.

Trujące żaby latające


ANDODAIO
ANGUSAIWE
TERAPENA BŁĘKITNA
KOIREAL
ŻMIJA EGILA
SKRZYDLATA BESTIA
SZYBOWNIK
ŻMIJA ROGATA ZIELONA

Andodaio („Wrota cienia", l.m. „andodailion") to czarna, prowadząca nocny tryb życia jaszczurka, którą natura wyposażyła w chwytny język i zwinny ogon, dzięki czemu jest ona najlepszym wspinaczem wśród ravatsarów. Najlepiej czuje się w dzikim, skalistym terenie lub pod ziemią. Jej ciało chroni doskonała powłoka izolacyjna, złożona z trzech warstw grubych, pustych wewnątrz łusek. Dzięki temu może znosić znacznie niższe temperatury niż jej pobratymcy. Andodaio czekają na zdobycz uwieszone na skałach. Gdy tylko dostrzegą potencjalną ofiarę, dopadają ją długim susem i rozdzierają na strzępy twardymi jak stal pazurami.

Większe istoty nie miałyby się czego obawiać ze strony andodaio, gdyby nie fakt, iż jaszczurki te żyją w ogromnych koloniach i polują w grupach liczących od 10 do 100 osobników. Ich niespodziewany i zorganizowany atak może okazać się śmiertelny nawet dla człowieka.

ANGUSAIWE

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wysokie góry, wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, lodowce/pola śnieżne, bagna/mokradła, oceany, wybrzeża i płycizny słonych zbiorników wodnych, podziemia, tereny wulkaniczne, pustkowia, pustynie, las iglasty, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las tropikalny, tundra, miejsca magiczne/zaczarowane, zamieszkane tereny wiejskie, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/ okapy, cmentarzyska, ruiny, miasta/miasteczka/zamki i okolice, skrzyżowania/ drogi/ścieżki/ szlaki, pola bitew/wraki statków.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

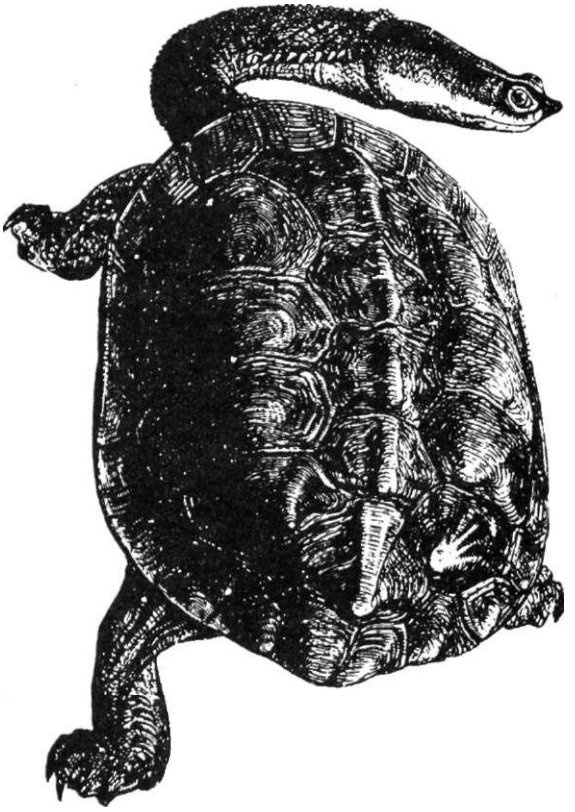
Rozmiar: 20-40 cm.

Angusaiwe (q. „żelazny nieptak", l.m. „angusaiweli") jest spotykany na prawie całym terytorium Śródziemia. Praktycznie nie występuje tylko na najzimniejszych obszarach. Jest najpospolitszym ravatsarem, przystosowanym do życia w najróżniejszych środowiskach. Wynika to z faktu, że w przeciwieństwie do pozostałych gadów i płazów jest istotą ciepłokrwistą. Angusaiweli stanowią w zasadzie odrębną gałąź ravatsarów, spokrewnioną blisko z nielotami (stąd też ich nazwa). Zalicza się do nich dziewięć gatunków. Trzy z nich poruszają się na czterech kończynach, pozostałe biegają na dwóch nogach, przy czym jeden z tych gatunków porusza się tylko skokami. Wszystkie są ciemnoszare lub czarne i mają jaskrawoczerwone oczy. Zwierzęta należące do pierwszych trzech gatunków mieszkają w pobliżu wody, zwłaszcza na skalistych wybrzeżach. Pozostałe angusaiweli mają silnie rozrośnięte tylne odnóża i poruszają się wyprostowane, balansując ogonem dla utrzymania równowagi. Poruszają się niezwykle szybko — po nierównym, skalistym terenie biegną z prędkością przekraczającą 55 km/h. Skaczący nieptak z Khandu i Chey jest z nich wszystkich najwolniejszy, za to potrzebuje mniej wody i pożywienia, by przeżyć.

Nieptaki polują na jaszczurki, żaby, ptaki, duże owady i niewielkie ssaki. Są jadowite, mają ostre zęby i zakrzywione, wysuwane kły, przypominające zęby jadowe żmii. Walcząc z większością wrogów ograniczają się do kąsania, kryjąc swe kły w górnej szczęce. Zdobycz najchętniej połykają w całości. Większych od siebie przeciwników zabijają przy pomocy jadu (3 poziom). Jest on silnie toksyczny i prawie natychmiast unieruchamia (na 1-100 rund, jeśli wartość RO zostanie przekroczona o 1-65) lub uśmierca (po 1-10 rundach, jeśli do powodzenia RO zabrakło więcej niż 65) przeciwnika.

Angusaiwe posiada gruby, rogowy pancerz, chroniący całe ciało. Ma ciągnący się wzdłuż kręgosłupa grzebień ostro zakończonych płytek, zaś łuski pokrywające jego grzbiet i boki mają twardość żelaza.

Uwaga: *Wizerunki tych stworzeń można zobaczyć na wielu okładkach podręczników firmy ICE.*



Terapena błękitna

TERAPENA BŁĘKITNA

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/ tajga, las mieszany, miejsca magiczne/zaczarowane.

Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.

Rozmiar: I metr.

Terapenę błękitną (q. „Luinikrumor", l.m. „Luinikrumori") spotkać można wyłącznie w gęstych zaroślach i na podmokłych terenach. Prawdziwą ojczyzną tych zwierząt jest Las Fangom. Skorupa terapeny błękitnej ma nieco ponad pół metra średnicy, ale stworzenie to posiada dodatkowo długą, trzydziestocentymetrową szyję. Atak terapeny przypomina trochę atak węża. Zwierzę to wstrzykuje do ran swych ofiar truciznę (2 poziom). Jad ten działa na układ mięśniowy i może (jeżeli nastąpi trafienie krytyczne) całkowicie unieruchomić niewielkiego ssaka (o wadze nie przekraczającej 20 kg). W przypadku większych stworzeń trucizna powoduje u nich paraliż okolic zranienia. Jad przestaje działać po 3 godzinach.

KOIREAL

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 60-90 cm.

Ten niezbyt agresywny, jadowity wąż zamieszkuje lasy i gęste zagajniki. Łatwo go rozpoznać po jaskrawożółtych pasach na połyskliwym, czarnym grzbiecie. Z natury jest łagodny i unika ludzi, zadowalając się polowaniem na owady. Większość przypadków ukąszeń ma miejsce wówczas, gdy ktoś nierozsądnie próbuje schwytać „tego ślicznego wężyka". Jad koireala (trucizna z 10 poziomu) jest jedną z najsilniejszych, naturalnych trucizn, spotykanych w Śródziemiu. Po około 1-4 godzinach od chwili ukąszenia następuje paraliż i śmierć.

ŻMIJA EGILA

Klimat: łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: **6** metrów.

Jednym z niebezpieczeństw, jakie grożą podróżnym przemierzającym równinę Talath Harroch, jest żmija Egila. Jest to bardzo groźny, duży, jadowity drapieżnik. Podobno został on wyparty z innych obszarów Rhovanionu na równinę Talath Harroch, ale wydaje się to raczej nieprawdopodobne. Faktem jest jednak, że obecnie można go spotkać tylko w tym właśnie miejscu. Żmije Egila żywią się głównie jajami, gryzoniami i młodymi większych zwierząt. Najodważniejsze żmije polują na ludzi i innych humanoidów. Drapieżnik ten wyrusza na łowy zwykle późnym popołudniem i wieczorem. Ma żółtobrązowe ubarwienie, dzięki któremu może się doskonale maskować w porastających równinę wysokich trawach. Potrafi plunąć jadem w oczy ofiary z odległości blisko dziesięciu metrów, ale równie dobrze może ukąsić i wstrzyknąć truciznę w normalny dla węży sposób. Ma zęby jadowe długości 7-8 centymetrów, które są w stanie przebić każde skórzane odzienie, a w niektórych przypadkach nawet kolczugę.

SKRZYDLATA BESTIA

Patrz „Potwory", Rozdział **6.5.**

SZYBOWNIK SZARY

Klimat: ciepły/umiarkowany, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, dżungla/las tropikalny, miejsca magiczne/zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: **2-5** cm.

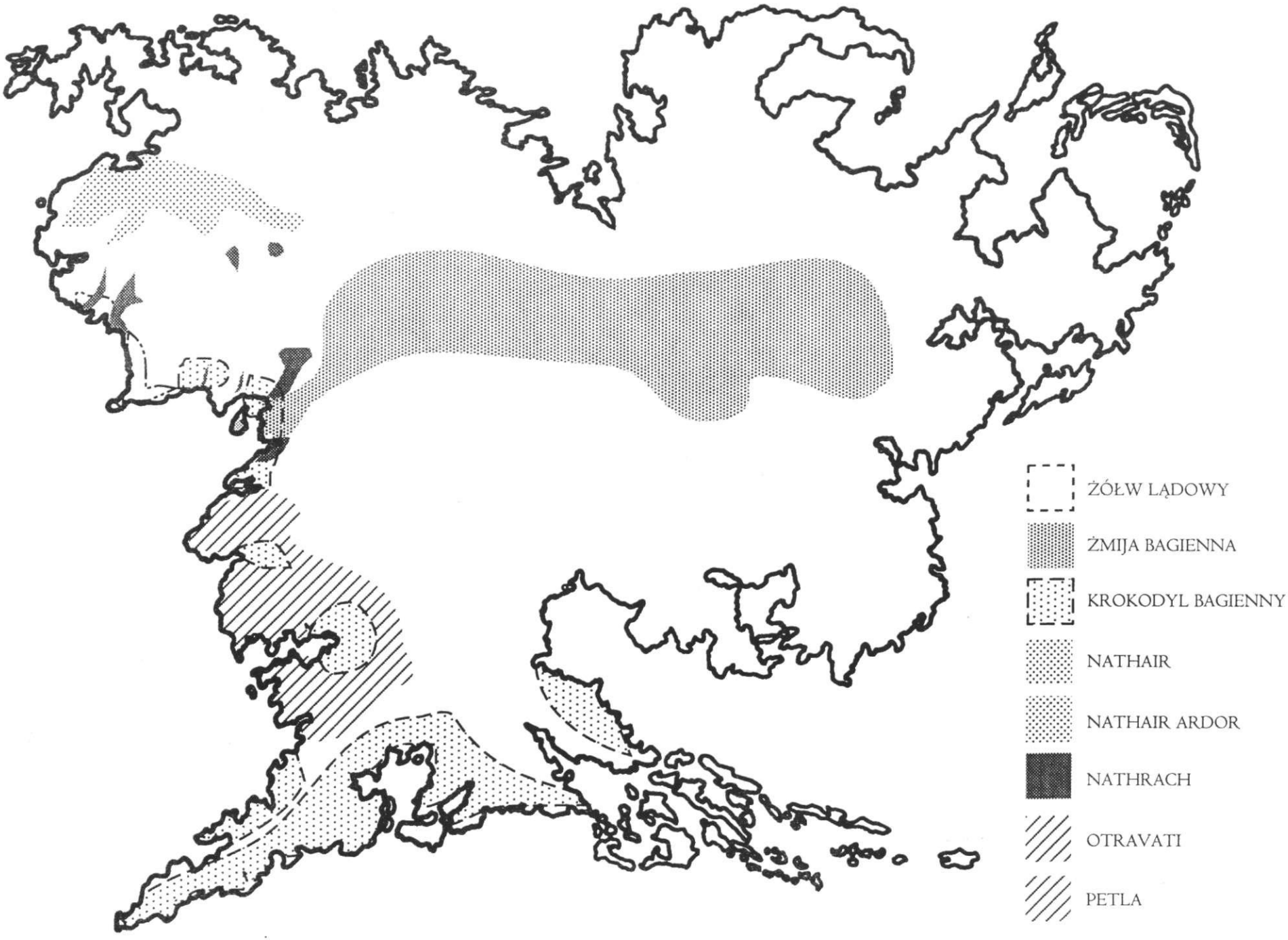
Szybowniki szare to niewielkie, ale śmiertelnie niebezpieczne żabki. Są oślizłe i mają srebrnoszare ubarwienie. Potrafią pokonywać lotem ślizgowym niewielkie odległości. Ich niebieskawej barwy pazurki pokryte są groźną trucizną. Są zwierzętami rzadkimi; w gąszczu tropikalnych lasów żyją w dużych koloniach i potrafią napytać biedy każdemu, kto natknie się na miejsce ich lęgu.

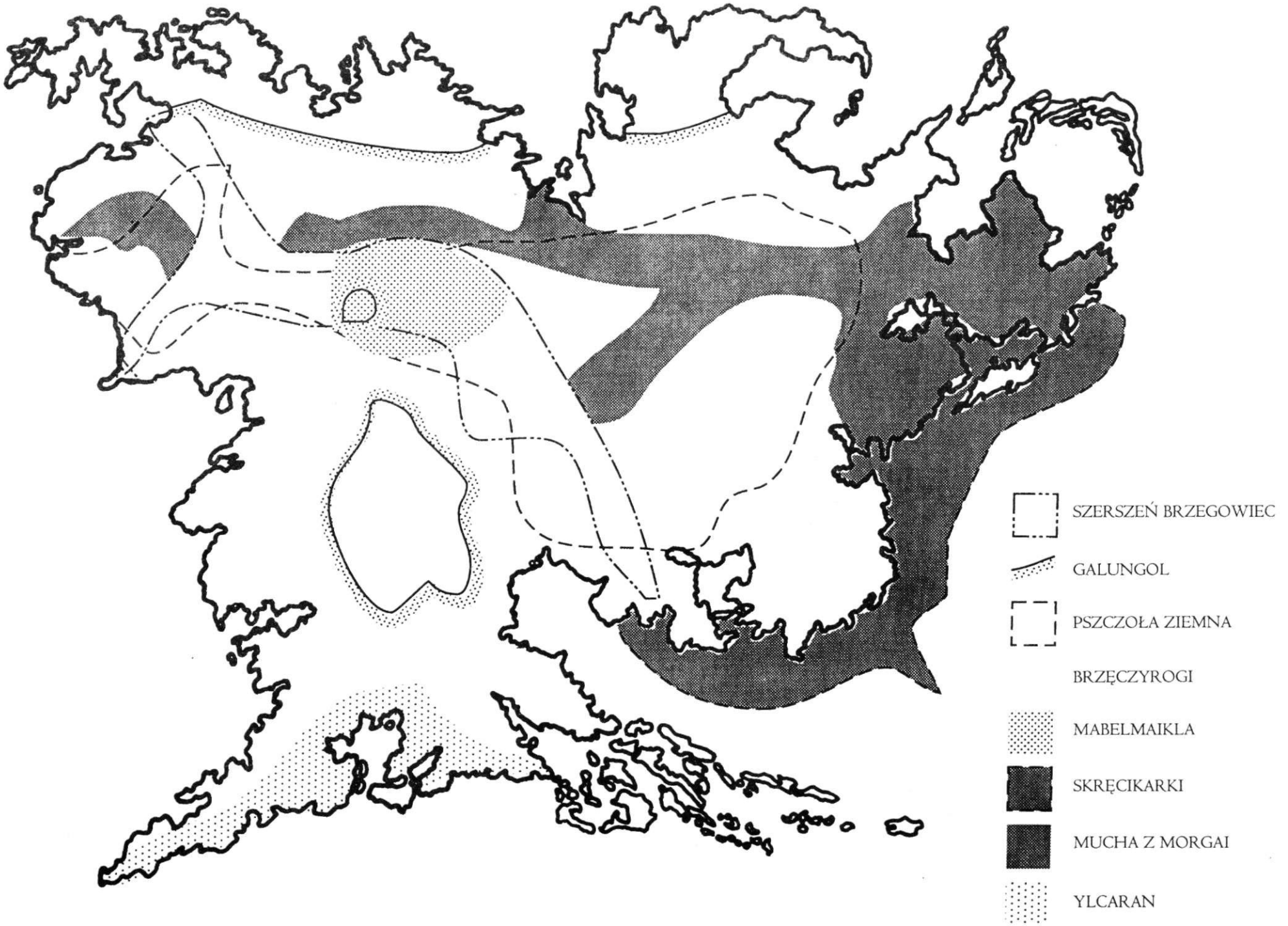
ŻMIJA ROGATA ZIELONA

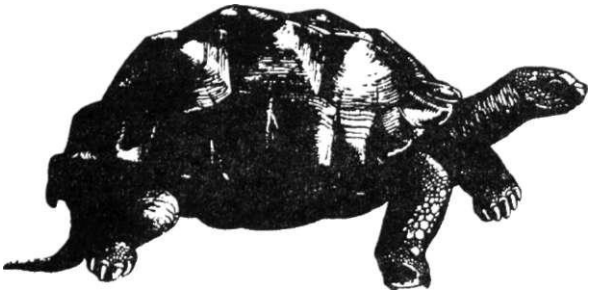
Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: **60-90** cm.

Zielona żmija rogata jest jedynym jadowitym wężem zamieszkującym Kalenardhon (Rohan) i północne stoki Gór Białych. Jest stworzeniem towarzyskim, chętnie tworzy grupy liczące do pięćdziesięciu osobników i zamieszkuje nory porzucone przez króliki i ziemne wiewiórki. W słoneczny dzień mieszkańcy takiej jamy gromadnie wylęgają na okoliczne skały, by wygrzewać się w słońcu.

Żmije rogate mają matową, zieloną skórę i najczęściej są tłuste i nieruchawe. Pod ich oczami znajdują się zgrubienia, w których ukryte są gruczoły jadowe. Nawet ci, którzy lubią węże, uważają, że żmije rogate mają paskudny wygląd. Zwierzęta te wydzielają charakterystyczny odór, przypominający zapach gnijących truskawek. Ukąszenie rzadko kiedy okazuje się śmiertelne (trucizna z **5** poziomu), ale ciało w okolicy rany obumiera, przybierając ohydny, fioletowy kolor. Po pewnym czasie zielenieje i odpada, odsłaniając kości. Wyleczenie zranienia może się ciągnąć miesiącami. Zdarza się i tak (**15** % przypadków; ewentualne modyfikacje wynikają z Premii z Ko), że zatruta kończyna martwieje i odpada. Bez względu na opisane powyżej efekty, ofiara przez **3-6** dni jest niezdolna do działania. Ma wysoką gorączkę i halucynacje.


ŻÓŁW LĄDOWY
ŻMIJA BAGIENNA
KROKODYL BAGIENNY
NATHAIR
NATHAIR ARDOR
NATHRACH
OTRAVATI
PETLA


SZERSZEŃ BRZEGOWIEC
GALUNGOL
PSZCZOŁA ZIEMNA
BRZĘCZYROGI
MABELMAIKLA
SKRĘCIKARKI
MUCHA Z MORGAI
YLCARAN



ŻÓŁW LĄDOWY

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych wybrzeża i płycizny słonych zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, miejsca magiczne/ zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 1,5-1,8 metra.

Żółwie lądowe były niegdyś pospolite w południowym Eriadorze i na zachodzie Gondoru (szczególnie w basenie Gwathlo). Obecnie jednak zostały prawie doszczętnie wytępione przez eriadorskich myśliwych. Poluje się na nie głównie dla ich smacznego, pożywnego mięsa i prześlicznych, szarozielonych pancerzy. Skorup żółwi używa się do wyrobu zbroi, gdyż stanowią doskonałe wzmocnienie. Zmielony pancerz stosuje się jako składnik lekarstwa skutecznego przy zwalczaniu chorób krwi. Jedna skorupa na wolnym rynku osiąga cenę do 200 sztuk złota.

Główną obroną powolnych i łagodnych żółwi lądowych jest ich rozmiar. Przeciętny osobnik osiąga półtora metra długości i bez mała metr wysokości, zaś jego waga przekracza 130 kg. Nieliczne okazy, liczące sobie ponad trzysta lat, osiągnęły 180 cm długości i ważą blisko ćwierć tony.

Zaatakowany żółw próbuje się wycofać, przynajmniej do chwili, gdy ma na to szansę. Jeśli przeciwników jest kilku, żółw kładzie się na ziemi i chowa w skorupie. Potrafi jednak szybkim ruchem wysunąć głowę i boleśnie ugryźć któregoś z napastników.

Pożywienie żółwia stanowią prawie wszystkie rośliny. Często spotyka się go na wyżej położonych terenach, gdzie zapuszcza się w poszukiwaniu świeżej trawy i krzewów. Samce są dwukrotnie większe od samic, które składają od 11 do 20 jaj. Robią to w jamach wygrzebanych nad brzegami mórz i rzek. Następnie przysypują złożone jaja wilgotną ziemią, która twardnieje w słońcu, tworząc naturalny inkubator. Od tej chwili żółwie nie poświęcają swym młodym więcej uwagi, toteż muszą one od chwili narodzin radzić sobie same.

ŻMIJA BAGIENNA

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: bagna/mokradła.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 50-120 cm.

Te duże wodne węże licznie zamieszkują wszelakie bagniste tereny środkowego Endoru; szczególnie pospolite są na Martwych Bagnach i w Nindalf (Mokradłach). Znakomicie pływają, a cętkowana szarobrązowa skóra pozwala im niemal niezauważalnie poruszać się w bagiennych wodach.

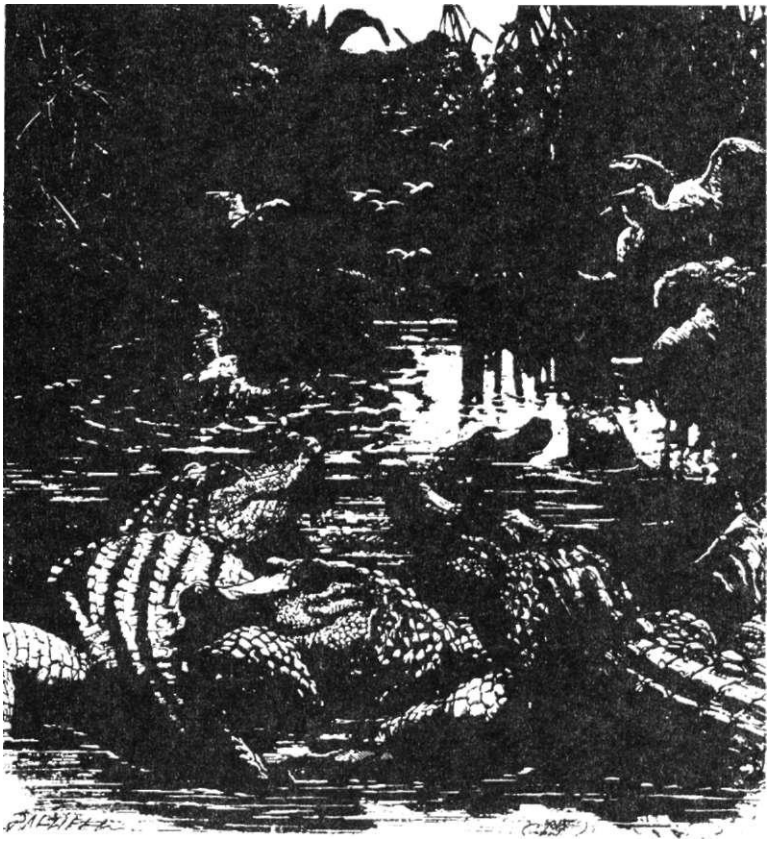
Żmiję bagienną łatwo rozdrażnić, kąsa nie sprowokowana i choć zwykle poszukuje łupu w postaci małych stworzonek, takich jak kaczęta czy żaby, to zaatakuje i większą istotę, jeśli poczuje się zagrożona. Duże, zakrzywione zęby jadowe wprowadzają truciznę (10 poziom) głęboko w ciało ofiary, co przyspiesza jej działanie. Ukąszenie może okazać się śmiertelne i wiele ofiar (tych, które przy RO przekroczą dopuszczalną wartość o więcej niż 50) umiera w 1-5 rund wskutek paraliżu układu oddechowego. Mniejsza dawka (RO nieudany o 1-50) oznacza, że wystąpił efekt „zmiękczenia": ofiara traci kontrolę nad działaniem swoich mięśni i stawów na 1-100 godzin.

KROKODYL BAGIENNY

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 4,5-6 metrów.

Szybkie, choć mało aktywne krokodyle bagienne (zwane również „rybojadami") pospolicie występują w wilgotniejszych, cieplejszych częściach Endoru. Z wierzchu czarne w zielone pasy, spód ciała jasnobłękitny. Dopóki się ich nie niepokoi, nie są agresywne, ale zaskoczone (bądź głodne) potrafią być niebezpieczne.

Krokodyle bagienne



Na ich pożywienie składają się duże ssaki i ptaki, które przybywają nad brzeg wody (lub wchodzą do niej), chcąc się napić lub w poszukiwaniu pożywienia. Schwytaną w długi, mocny pysk zdobycz krokodyl topi, po czym gwałtownymi ruchami rozrywa na strzępy — wymaga to od niego sporego wysiłku, ale w wodzie jest niewiarygodnie zręczny.

Noce spędza krokodyl w wodzie, w słoneczne dni zaś wypełza na brzeg; je średnio co dwa dni. Pływając w wodzie wykorzystuje połknięte kamienie jako balast. Zaopatrzone w specjalne, uszczelniające klapki nozdrza i pysk pozwalają mu długi czas przebywać pod wodą bez obawy o to, że woda dostanie się do jego wnętrza.

NATHAIR

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, miejsca magiczne/zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: 1,5-2 metry.

Wąż równinny (s. „nathair", l.m. „nethairin") ma mniej więcej 180 cm długości, solidną, trójkątną głowę i kremowe; barwy ciało pokryte wzorem ciemnych rombów. Na jego dietę składają się gryzonie, ptaki i małe jaszczurki, a poluje kryjąc się w płytkich norach i wśród wysokich traw, podkradając się i cierpliwie czając na ofiarę. Mimo pozornej chytrości łatwo wpada w rozdrażnienie, a wówczas raczej będzie się zaciekle bronił, niż uciekał, nawet w beznadziejnej sytuacji. Jego jad jest dość silny (6 poziom), a ukąszenie powoduje opuchliznę, osłabienie pulsu, wstrząs i rozległe odbarwienia skóry.

Nathair ardor

NATHAIR ARDOR

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy, lodowaty.
Środowisko: wysokie **góry,** podziemia, pustkowia, wrzosowiska/karłowate zarośla, tundra, jaskinie/pieczary/ okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: 0,5-1 **metr.**

Nathair ardor (**l.m.** „nethairin erdyr") mieszka w norach pod kamieniami lub w jaskiniach, najchętniej w miejscach wysoko położonych oraz wśród zimnych północnych pustkowi.

Ubarwieniem przypomina nathaira z nizin, ale jest mniejszy - dorasta do I metra długości. Równie łatwo go rozdrażnić, a wówczas wściekle broni się przed napastnikiem. Jad ma również podobny, choć słabszy (5 poziom) i wolniej działający (po sześciu, a nie, jak poprzednio, dwóch, minutach).

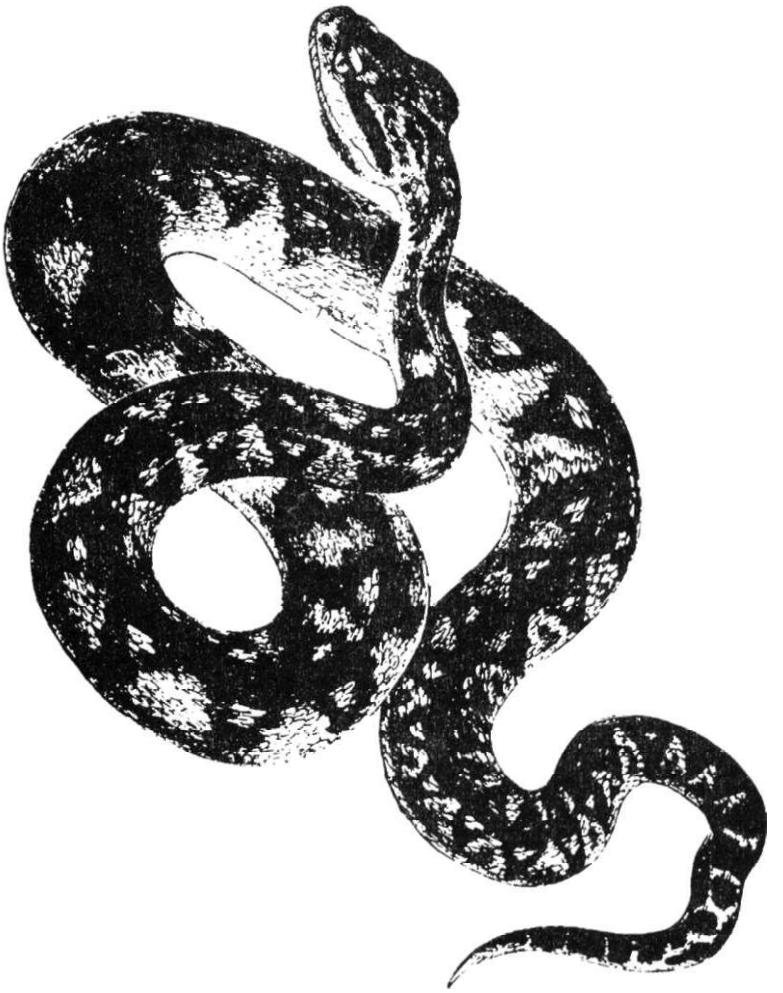
NATHRACH

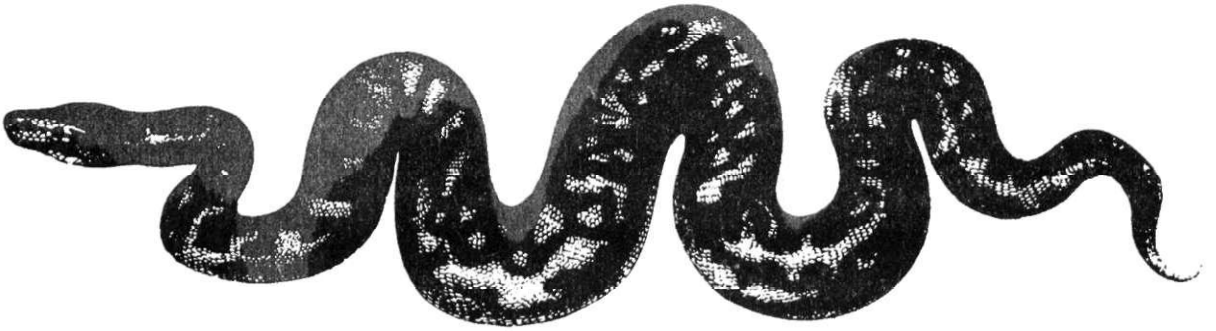
Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: bagna/mokradła.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 1-1,5 metra.

Nathrach (l.m. „nethraich") jest wężem zamieszkującym zbiorniki względnie spokojnej czy wręcz stojącej wody — jak jeziora i bagna. Jego ciało o długości od jednego do półtora metra ma rdzawą barwę z brązowymi pierścieniami.

Wbrew powszechnemu mniemaniu nathrach zazwyczaj nie atakuje w wodzie — większość ofiar natyka się na niego na suchym lądzie lub wysepce wśród mokradeł. Robi się agresywny tylko wówczas, gdy odkryte zostanie jego legowisko, a wówczas kąsa z niezwykłą szybkością. Jego jad stanowi niezbyt silną (2 poziom) truciznę działającą na układ mięśniowy, powodującą krwawienie, sinienie i puchnięcie okolic rany (należy podwoić te efekty przy tym i ewentualnych następnych trafieniach krytycznych); ma on za zadanie oszołomić niewielkie gryzonie, by wąż mógł się wokół nich opleść i zmiażdżyć je.

Arnathrach (l.m. „ernaithrach), inaczej nathrach królewski, to większa odmiana tego zwierzęcia, spotykana w słonawych wodach przybrzeżnych.





OTRAVATI

Klimat: gorący/wilgotny, pustynny, ciepły/wilgotny, półpustynny.

Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, podziemia, pustynie, las iglasty/ tajga, las mieszany, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, ruiny, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.

Rozmiar: 50-60 cm.

Tego niewielkiego węża, którego nazwa po apysaicku oznacza truciznę (l.m. „otrovativi"), spotkać można w zachodnim Haradzie. Rzadko przekracza 60 cm długości, jest ciemnoszary i łatwo go nie zauważyć; nie należy go jednak lekceważyć: w wąskiej paszczy mieści się mnóstwo drobnych, igiełkowatych zębów, z których każdy, przy celnym ukąszeniu, może wstrzyknąć dawkę trucizny (jeśli zdarzy się trafienie krytyczne). Tubylcy za jedyną skuteczną metodę zwalczania skutków działania silnego (25 poziom) jadu uznają amputację ukąszonej części ciała. Jako trucizna nerwowa jad oddziałuje równocześnie za pośrednictwem krwi i układu nerwowego, przynosząc śmierć w godzinę od zranienia. Tylko natychmiastowe usunięcie uszkodzonego fragmentu ciała może uratować ofiarę. Jak widać, nazwa węża nie powinna nikogo dziwić.

PĘTLA

Klimat: gorący/wilgotny, pustynny, ciepły/wilgotny, półpustynny.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, pustynie, las iglasty/tajga, las mieszany, dżungla/las tropikalny, zamieszkane tereny wiejskie, ruiny, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.

Rozmiar: 8-9,5 metra.

Pętla, czyli „Leśny dusiciel" (l.m. „petlavi"), z południowego zachodu Endoru, jest dość pospolity w rozrzuconych po Dalekim Haradzie zalesionych obszarach (szczególnie w Lesie Łez). Spotyka się go również w oazach między Umbarem a Drel, czatującego w gałęziach drzew i w bezcennych dla Haradrimów jeziorkach. Uważa się go za jednego z najgroźniejszych gadów Śródziemia, znakomitego myśliwego, który do perfekcji opanował sztukę kamuflażu i zastawiania pułapek. Brązowe, cętkowane ciało idealnie stapia się z barwami lasu, pozwalając mu uderzyć z gałęzi lub zaatakować w wodzie i, po chwyceniu potężnymi szczękami, owinąć się wokół bezradnej ofiary.

Petlavi przekraczają dziewięć metrów długości, a znany jest co najmniej jeden okaz, który mierzył ponad 13 metrów. W najgrubszym miejscu ich ciało ma blisko 40 centymetrów średnicy i znane są wypadki połykania przez nie całych kóz (dzięki szeroko otwierającym się szczękom).

Petlavi chętnie kąsają, ale ich główną bronią pozostaje owinięte wokół ofiary i duszące ją ciało. Kiedy już chwycą zdobycz (zwykle oznacza to trafienie krytyczne „B"), jej szanse przeżycia są niewielkie; wokół niej oplata się ciasno potężne cielsko węża — potrzeba na to od jednej do 10 rund. Przełamanie takiego uchwytu jest Niezwykle Trudnym (-30) manewrem (należy uwzględnić premię z Siły), zaś po kompletnym owinięciu się pętli wokół ofiary umiera ona w 3-30 minut.

Sytuacja znacząco się zmienia, gdy wąż ten spotyka grupę przeciwników, gdyż jego metoda ataku czyni go stosunkowo bezbronnym wobec większej liczby wrogów. Dlatego też pętla rzadko podejmuje walkę z więcej niż jednym nieprzyjacielem.

ŻMIJA SKALNA

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wysokie góry, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, jaskinie/pieczary/okapy, ruiny.

Prawdopodobieństwo spotkania: małe.

Rozmiar: 30-50 cm.

Żmija skalna, niepozorne, małe stworzonko, niewarta byłaby wzmianki, gdyby nie to, że z jej powodu wszyscy wspinający się po górach i urwiskach Endoru powinni bacznie uważać, gdzie kładą ręce i stawiają bose stopy (zwłaszcza hobbici). Wąż ten lubi bowiem zażywać kąpieli słonecznych na skalnych półkach. Jego szarą skórę pokrywają czarne i brunatne cętki, dzięki czemu trudno go dostrzec na kamiennym podłożu (inna jego nazwa brzmi „żmija lamparcia").

Żmija skalna jest niewielka, ale jad ma śmiercionośny (20 poziom); nie ma udokumentowanych przypadków przeżycia takiego ukąszenia bez zastosowania specjalistycznej pomocy medycznej — z użyciem ziół lub magii. Po ukąszeniu najpierw następuje opuchnięcie, obszerne zsinienie i odbarwienie okolic rany. Następnie, po około 60 sekundach, następują palpitacje serca, oddech staje się nieregularny i ofiara umiera wskutek wstrząsu po 6-10 minutach.

KROKODYL MORSKI

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: oceany, wybrzeża i płycizny słonych zbiorników wodnych.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 5,5-8 metrów.

Ogromne krokodyle morskie, rzadko spotykane, ale budzące powszechną grozę, przypominają skrzydlate bestie pozbawione skrzydeł. Ich ciała są smukłe, ciemnoniebieskie z podłużnymi czarnymi pasami na zrogowaciałym grzbiecie. Wielu mędrców sądzi, iż gady te spokrewnione są ze smokami wodnymi, gdyż w przedniej części ich paszczy znajdują się wydłużone, stożkowate zębiska, przeznaczone do chwytania zdobyczy i wystające daleko poza pysk. Pozostali członkowie krokodylej rodziny mają kły krótsze, tak że mogą je ukryć w „kieszeniach" w górnej szczęce.

Krokodyle te, na podobieństwo morskich potworów, chętnie atakują niewielkie statki, starając się przebić kadłub uderzeniem pyska, by później spokojnie oczekiwać zatonięcia jednostki. Na lądzie również potrafią stanowić zagrożenie, gdyż chętnie gnieżdżą się w odległych zatokach i nadbrzeżnych jaskiniach.

ŻMIJA OBROŻNA

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 35-60 cm.

Tego niewielkiego, szarej barwy węża poznać można po charakterystycznym kołnierzu luźnych łusek, wydających słaby, grzechoczący odgłos, kiedy żmija jest rozdrażniona lub szykuje się do ataku. Silny jad (8 poziom) wywołuje rozległy krwotok wewnętrzny, co powoduje wstrząs (24-60 obrażeń), a częstokroć (jeśli RO zostanie przekroczony o 26 i więcej) — nawet śmierć. Ojczyzną żmii obrożnej jest Rhudaur, obszar na wschodzie Eriadoru, położony między Mitheithel (Szarą Wodą) i Bruineną (Grzmiącą Rzeką).

DŁUGOZĄB OSPAŁY

Klimat: gorący/wilgotny, ciepły/ wilgotny.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las mieszany, dżungla/las tropikalny, jaskinie/pieczary/ okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: 2,5-3 metry.

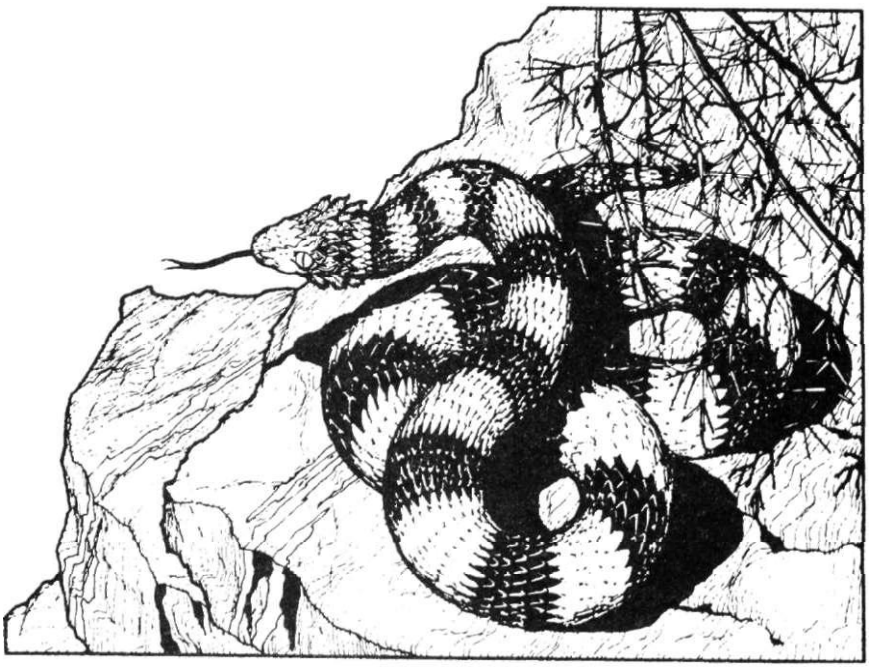
Długozęb ospały należy do najniebezpieczniejszych stworzeń południowego Endoru, gdzie, panuje niepodzielnie w lasach. Jest duży (bez mała 3 metry) i wyjątkowo silny, toteż poluje na większe ssaki i niewielkie gady. Mieszka na drzewach, zaś kolor jego ciała zmienia się zależnie od otoczenia, w jakim akurat przebywa, choć najczęściej jest brązowawy w zielone paski i cętki. Łapy długozęba zaopatrzone są w wyspecjalizowane łuski, przekształcone w poduszeczki, które pozwalają mu dowolnie długo zawisać na pionowych powierzchniach; sprawia to, że zręcznie wspina się po drzewach, ale zarazem ogranicza jego ruchy w leśnym poszyciu, toteż długozęb nie biega najlepiej - stąd nazwa. Mimo to potrafi być śmiertelnie groźny — ponad półtorametrowej długości chwytny język działa podobnie do bicza lub bolas i błyskawicznie dosięga przeciwnika. Unieruchomionego wroga długozęb kąsa (służy mu do tego para piętnastocentymetrowych kłów) i wstrzykuje w ranę niezbyt silną (2 poziom) truciznę, działającą na układ mięśniowy, która obezwładnia ofiarę na czas wystarczający na pozbycie się wszelkich niejadalnych fragmentów zdobyczy (np. ubrania) przed połknięciem jej za jednym zamachem.

TRUSA

Klimat: gorący/wilgotny, ciepły/wilgotny.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, dżungla/las tropikalny, jaskinie/pieczary/ okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: 5-7 cm.

Ta nadrzewna istota (p. „żaba liściowa", l.m. „trusavi") przystosowała się do przelatywania lotem ślizgowym z drzewa na drzewo. Ma szeroką głowę, długi, smukły tułów i wydłużone kończyny z palcami połączonymi błoną. Płaty podobnej błony zwisają także z przednich i tylnych kończyn, tworząc razem dziwaczny, ale skuteczny system „skrzydeł". Mimo iż nie przekracza 7 centymetrów długości, trusa należy do najbardziej śmiercionośnych stworzeń zamieszkujących wilgotne lasy południowo-wschodniego Endoru. W chwili dotknięcia jej grzbietu znajdujące się tam kolce wprowadzają do rany silną (4 poziom) truciznę, która zaczyna działać po 1-10 rundach. Niepowodzenie RO przekraczające 20 punktów przynosi śmierć; jeżeli dopuszczalną wartość przekroczono o 11-20, następuje ślepota i ofiara zapada w śpiączkę, jeśli zaś o 1-10 - nieszczęśnik przestaje widzieć na jedno lub oboje oczu.

Żmija obrożna



UMAK

Klimat: gorący/wilgotny.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, dżungla/las tropikalny, jaskinie/pieczary/ okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 7-10 cm.

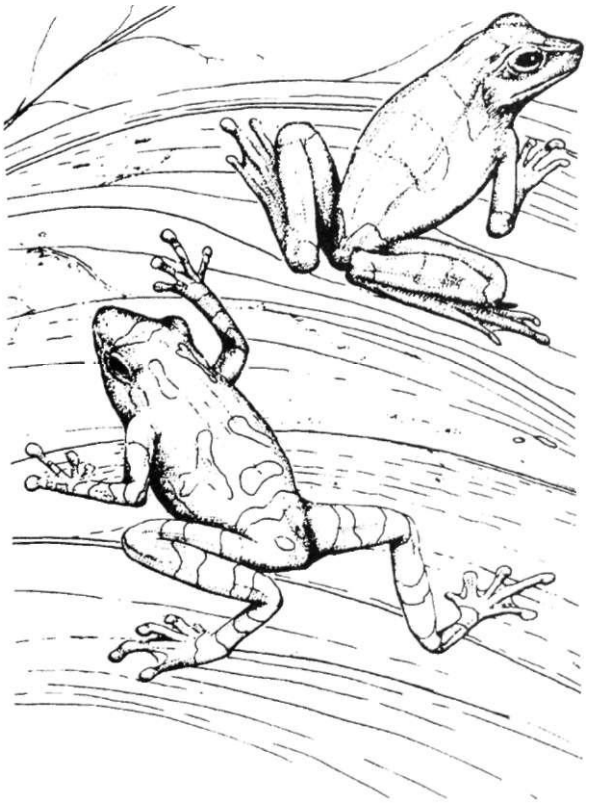
Mała nadrzewna żabka z tropikalnych lasów Mumakanu na południu Śródziemia, zwana umakiem (l.m. „umakavi"), słynie z silnej trucizny kontaktowej, wydzielanej przez skórę. Łatwo zauważyć tego cytrynowozielonego płaza w żółte i pomarańczowe plamki, ale jest na tyle rzadki, że i tak nieczęsto się go widuje. Jaskrawe ubarwienie ma ostrzegać wszystkich drapieżców przed chwyceniem żabki w dziób lub pysk, ale ułatwia zadanie sprytnym elfim i ludzkim myśliwym, którzy zechcą wykorzystać jej jad do swoich celów i zapolują na nią zaopatrzeni w długie kije i sieci. Trucizna (10 poziom) działa w momencie zetknięcia ze skórą. Nieudany RO oznacza natychmiastową śmierć, natomiast udany — śpiączkę, z której można się obudzić dopiero po podaniu antidotum.

ZAMKA

Klimat: gorący/wilgotny, pustynny, półpustynny.
Środowisko: wąwozy/wadi, tereny wulkaniczne, pustynie, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 1,8-2 metry.

Zamka (l.m. „zamkavi") licznie zamieszkuje suche wzgórza na zachodzie Haradu; jej nazwa oznacza „pułapkę", a pochodzi od metody polowania, jaką wąż ten stosuje: uderza ogonem jak biczem i oplata się wokół kończyny ofiary, po czym wbija w jej skórę rozmieszczone na całym swoim długim (do 2 metrów) ciele zadziory, na których końcach wydziela się trucizna działająca na układ mięśniowy (7 poziom). Efektem jej działania, występującym już po 45 sekundach, jest paraliż, utrzymujący się przez 20 minut na każde 10 punktów, o jakie przekroczona została dopuszczalna wartość RO. Wówczas zamka dusi ofiarę, której następnie nie opuszcza, aż ta zacznie mięknąć pod wpływem działania warunków atmosferycznych — wtedy nadchodzi czas na ucztę. Inne zwierzęta zamieszkujące te tereny znają jej zwyczaje i unikają pilnowanego przez nią żeru, jako że zamka nie zawaha się przed dodaniem kolejnego łupu do swej zdobyczy, jeśli tylko trafi się jakaś odpowiednio niemądra istota.

Uwaga: *Przy określaniu trafienia należy używać tabeli Oplątań krytycznych, przy czym każde trafienie krytyczne oznacza zatrucie. Atakując, zamka mierzy w odsłonięte części ciała, ale nie próbuje dusić ruszającej się jeszcze ofiary, woląc ponawiać ataki, aż ta znieruchomieje. Efekty kolejnych nieudanych RO kumulują się.*



Umaki (umakavi)

ZURKU

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych (rzek/jezior), pustynie, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 20-30 cm.

Zurku (ap. „jaszczurka szlakowa", l.m. „zurkuvi") spotkać można w całym Haradzie, szczególnie na południu kraju. Jest krewniaczka gorbety z północno-zadiodniego Eriadoru (gorbety najpospolitsze są w Dunlandzie); ma matowożółtą skórę z czarnymi i czerwonymi paskami na głowie i szyi (gorbety mają wzorki w kolorach czarnym i niebieskim). Na jej plecach widnieje jasnopomarańczowa plama w kształcie strzałki.

Dorastającą do 30 cm długości zurku najłatwiej spotkać można w miesiącach letnich. Nie ma naturalnych wrogów, gdyż smakuje paskudnie, a z porów jej skóry wydziela się średniej mocy trucizna, działająca na układ nerwowy, wywołująca trwający 10-20 minut paraliż (wchłaniana jest przez skórę) - dla większych napastników oznaczający zaledwie chwilową utratę czucia w kończynie, ale wystarczający w zupełności do odstraszenia mniejszych stworzeń.

Tym, co wyróżnia tę względnie niegroźną jaszczurkę, jest jej reputacja jako przewodnika. Wielu Haradrimów wierzy, że jeśli pójdą za zurku, wkrótce trafią na ścieżkę lub drogę (legenda ta funkcjonuje także wśród Dunlandczyków, a powstała najprawdopodobniej wśród dawnych południowców we wczesnym okresie Drugiej Ery). W tym przekonaniu może być sporo prawdy, gdyż zurku zdaje się rozumieć, iż tam, gdzie jest ścieżka, będą zwierzęta (i ich odchody), zaś tam, gdzie zwierzęta, znajdą się i muchy.

5.5 LASSANAKUNI (LIŚCIOŻERNE)

Zamieszkujący Endor roślinożercy żywią się 01varami, tworząc pomost pomiędzy dwiema kategoriami stworzenia. Większość z nich znana jest pod nazwą lassanakunich, czyli „liściożernych" (l. poj. „lassanakun"). Stworzenia te zjadają wyłącznie rośliny i są zupełnie nieagresywne. Cieszą się względami Oromego i Yavanny. Ich bezpośrednim opiekunem jest Majar imieniem Yantolindo (q. „noszący jarzmo").

Największą podgrupę lassanakunich stanowią salqanakuni, czyli istoty żywiące się trawą. Mają one charakterystycznie wydłużone czaszki oraz potężne zęby, przystosowane do wyrywania i mielenia trawy. Ich siekacze przypominają kształtem dłuta, zaś zęby trzonowe i przedtrzonowe mają nierówną powierzchnię.

Prawie wszystkie salqanakuni są zwierzętami stadnymi, unevarami (q. „liczne stworzenia"). Przeważają też wśród nich potuni (l. poj. „potun"), czyli „kopytne". Jednak nie zalicza się do tej kategorii koni, osłów, wielbłądów i innych zwierząt powszechnie wykorzystywanych jako wierzchowce. Ci roślinożercy zaliczani są do innej grupy.

ASTABANHE

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, równiny/ stepy.

Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.

Rozmiar: 1,3-2 metry.

Astabanhe, inaczej widłoróg olbrzymi, to przypominające antylopę stworzenie, spotykane głównie w Pinnath Ceren (s. „Czerwone wodospady") i na wyżynie Girithlin w Eriadorze. Mają około 120 cm w kłębie. Ich sierść ma kolor matowożółty, a swą nazwę zawdzięczają krótkim, czarnym rogom. Przyrządzany z ich mięsa comber jest powszechnie cenionym przysmakiem.

Łączą się w niewielkie stada, liczące od 10 do 100 osobników. Są dość wścibskie, ale zarazem bardzo płochliwe. Ruchami białego ogona sygnalizują swym pobratymcom niebezpieczeństwo. Poruszają się z prędkością przekraczającą 60 km/h i całkiem nieźle pływają.

AUROCH

Klimat: łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.

Rozmiar: 2-3 metry.

Auroch (l.m. „aurych") to udomowiona odmiana dzikich bawołów, których stada wędrują po Rhovanionie (Dzikich Krajach). Może mieć różne ubarwienie, ale zwykle pokryty jest brunatną sierścią średniej długości, przechodzącą w krótsze, białe owłosienie na głowie i nogach. Samce wyróżniają się zakrzywionymi, stożkowatymi rogami.

Auroch, podobnie jak inne rodzaje dzikiego bydła, migruje wraz ze zmianami pór roku i przemierza znaczne odległości, zwłaszcza w porze godowej.

KARU

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.

Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, tundra.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

Rozmiar: 1,5 - 2 metrów.

Karu (d. „łoś") to duży, brunatno ubarwiony jeleń spotykany najczęściej w północnym Eriadorze. Zwierzę to występuje również na wszystkich chłodniejszych obszarach północno-zachodniego Śródziemia. Jest to poza losrandirem jedyny gatunek jeleniowatych, w którym i samce, i samice mają poroża.

Karu przemierzają duże, otwarte przestrzenie w ogromnych stadach, liczących od tysiąca do dwudziestu tysięcy osobników. Żywią się trawą i innymi roślinami występującymi w tundrze. Czasem zapędzają się w swych wędrówkach daleko na północ.

KULKARNIKS

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.

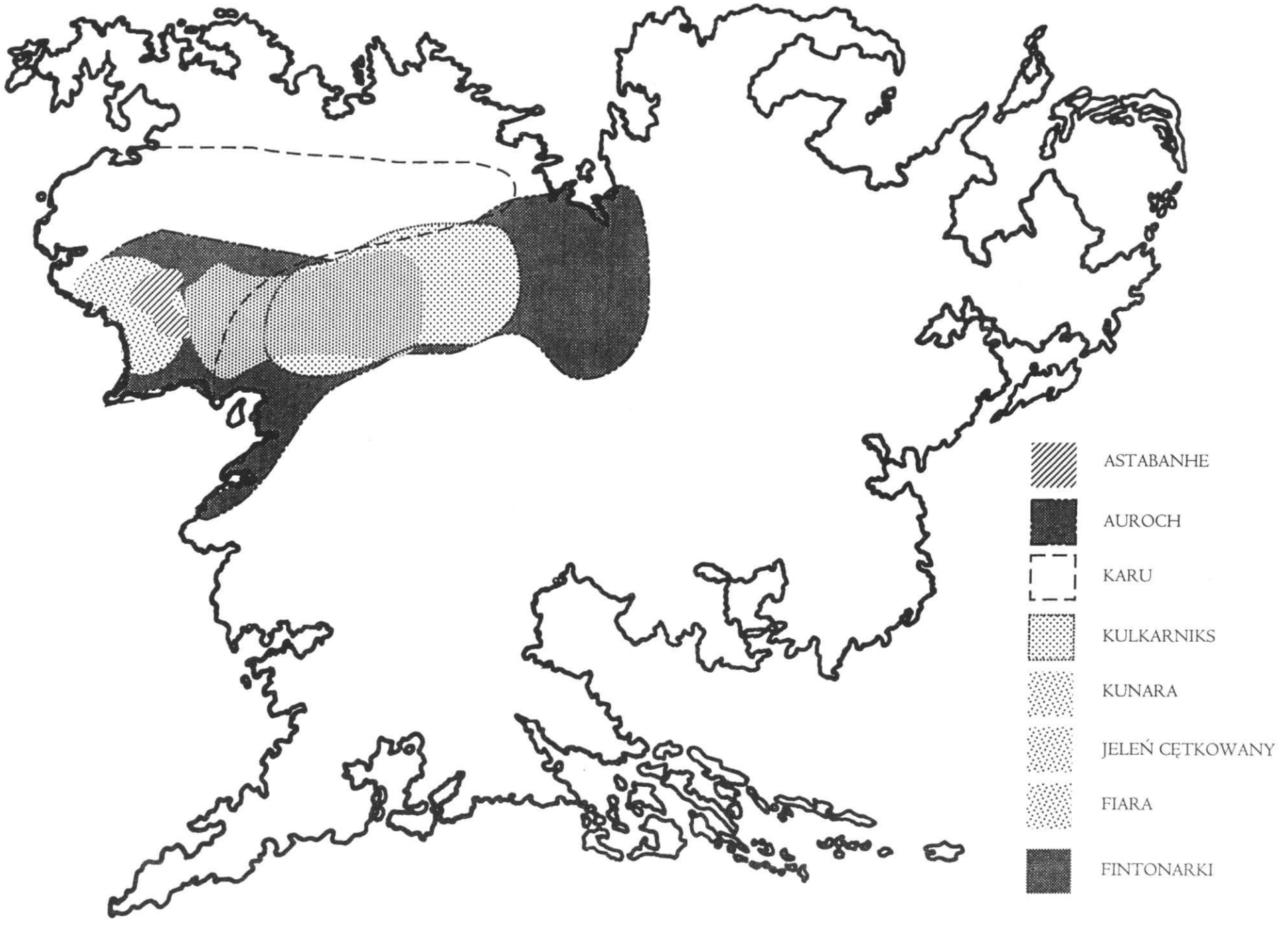
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, równiny/stepy.

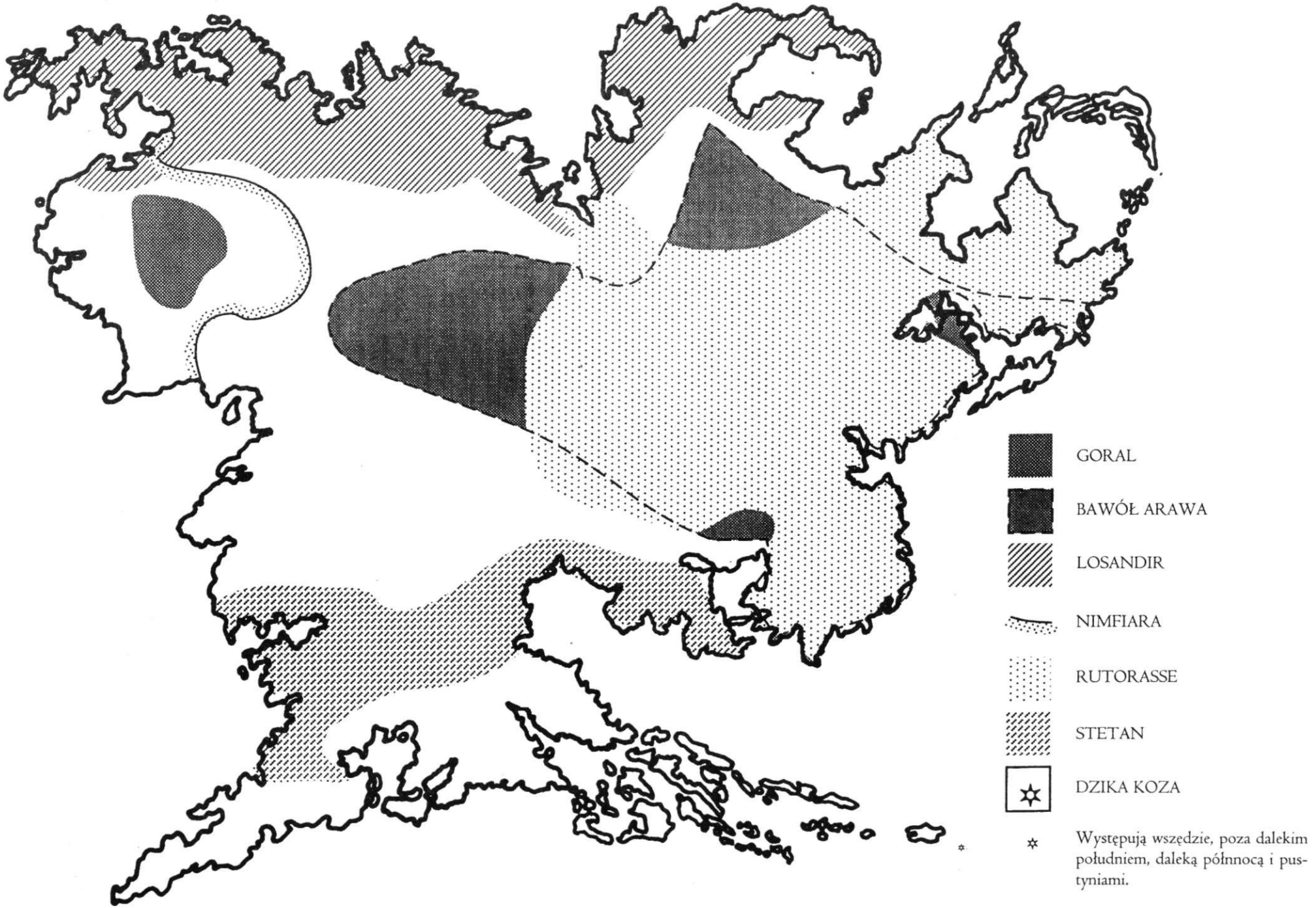
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.

Rozmiar: 50-90 cm.

Tego dużego gryzonia, zamieszkującego ziemne nory, spotkać można na równinie Talath Harroch, na południe od Mrocznej Puszczy. Mówi się, że jest on zupełnie nieszkodliwy, ale opinię tę zawdzięcza głównie temu, że na Talath Harroch nie ma zbyt wielu gospodarstw rolniczych. Tak naprawdę kulkarniksy są szkodnikami pól i pastwisk. Nie stanowią jednak zagrożenia dla innych żywych istot.

Czasem można ujrzeć bezogoniastego, tępopnosego kulkarniksa, jak stoi słupka na kopczyku ziemi tuż obok wejścia do podziemnego tunelu i węszy pod wiatr, sprawdzając czy nie zbliża się jakiś wróg. Jego gęste, rudobrązowe futro jest cenione przez łowców skór. Z tego właśnie powodu Woźnicy próbują hodować te zwierzęta.


ASTABANHE
AUROCH
KARU
KULKARNIKS
KUNARA
JELEŃ CĘTKOWANY
FIARA
FINTONARKI


GORAL
BAWÓŁ ARAWA
LOSANDIR
NIMFIARA
RUTORASSE
STETAN
DZIKA KOZA
Występują wszędzie, poza dalekim południem, daleką północą i pustyniami.

KUNARA

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, równiny/ stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 50-90 cm.

Kunara (d. „suseł") jest najpospolitszym gryzoniem w Kardolanie. Wyglądem przypomina dużego szczura. Jej główne pożywienie stanowią korzonki traw. Rozlegle domostwa kunar, złożone z wielu przeplatających się podziemnych korytarzy, są dość niebezpieczne dla wszystkich, którzy podróżują po równinach. Podziemne tunele biegną tuż pod powierzchnią ziemi i bardzo łatwo się w nie zapaść. Efektem takiego zdarzenia są przeważnie połamane kończyny.

JELEŃ CĘTKOWANY

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: las mieszany, równiny/stepy, jaskinie/pieczary/ okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 130-200 cm.

Jeleń cętkowany przypomina nieco fiarę (sarnę) z Eriadoru. Ma drobną budowę ciała, ale jest bardzo wojowniczy i odważny. Zwykle walczą tylko byki, ale potrafią być wyjątkowo bojowe i agresywne, zwłaszcza wiosną. W starciu posługują się solidnymi rogami, którymi bez trudu potrafią przebić kolczugę.

Prowadzą nocny tryb życia, a ich pożywienie stanowią krzewy i duże liście drzew. W porze godowej samce znaczą swój teren odzierając korę z powierzchni pni.

Uwaga: *Dunedainscy strażnicy często maskując oznaczenia własnych szlaków, tak by przypominały one ślady pozostawione przez jelenie. Tylko strażnicy potrafią wychwycić drobne różnice.*

FIARA

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las mieszany, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 100-130 cm.

Fiara jest najpospolitszym dzikim roślinożercą Kardolanu i Minhiriathu. Stworzeniu temu wystarczają w zupełności ubogie trawy porastające południowo-środkowy Eriador. Występują na całym tym terenie w małych stadkach, liczących od czterech do pięciu łani w towarzystwie samca. Jednak ze względu na wyjątkową płochliwość stronią od zaludnionych okolic.

Na szczęście fiary są bardzo płodne, gdyż nie ma na północy i zachodzie Eriadoru zwierzęcia, na które chętniej by polowano. Eriadorscy myśliwi od lat traktują je jako podstawową zwierzynę łowną, zaś kucharze od Bree po Tharbad serwują dziesiątki potraw ze smacznego mięsa tych niewielkich jelonków.

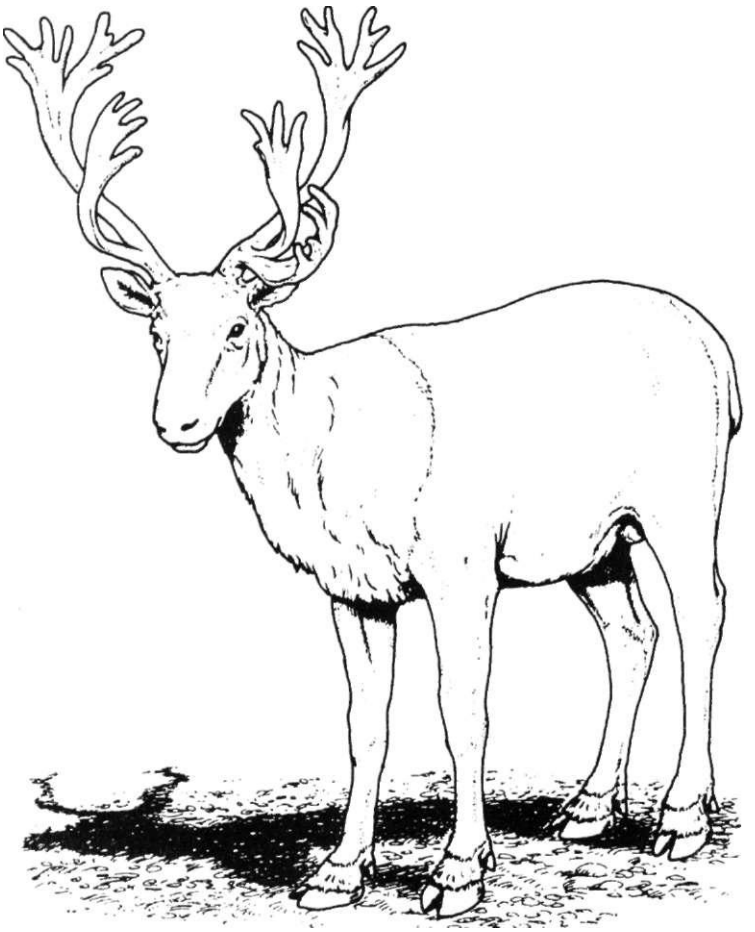
FINTONARKI

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 90-120 cm.

Fintonarki, czyli dzikie kozy, są dziwnymi stworzeniami, zamieszkującymi równiny na południe od Mrocznej Puszczy. Od innych kóz w Śródziemiu różni je kilka rzeczy. Po pierwsze — czasem spotyka się je w mieszanych stadach razem z dzikimi końmi. Po drugie — niemal nie sposób ich oswoić, chociaż podobno czasem się to udaje elfom, ale jak wiadomo nie są one zbyt zainteresowane hodowlą zwierząt. Po trzecie - fintonarki odznaczają się wrodzoną odpornością na trucizny działające przez przewód pokarmowy. Dzięki temu mogą żywić się praktycznie wszystkim. Poza tym stworzenia te podobno uwielbiają być drapane po głowie.

Wśród mieszkańców Talath Harroch krążą plotki, że jeśli komuś uda się takiemu kopytnemu hedoniście wyświadczyć przysługę i podrapać go we właściwe miejsce, fintonarki stanie się jego wiernym przyjacielem. Na skutek tej opowieści wielu młodych ludzi poszukujących niecodziennego towarzysza zostało dotkliwie poturbowanych.

Fiary



Losrandir

Bawół Arawa jest największym przedstawicielem zamieszkujących **Śródziemiu pustorożców** (jednej z **rodzin** parzystokopytnych). Mieszkańcy Endoru wierzą, iż te ogromne, białe zwierzęta są darem Valara Oromego (Arawa). Spotyka się je na brzegach morza Rhun oraz na **równinie** Talath Harroch, na **wschód** i południe od Mrocznej Puszczy.

O ile wiadomo, tylko Easterlingom udało się udomowić to stworzenie i wykorzystać w charakterze zwierzęcia pociągowego. Mieszkańcy północy Rhovanionu czczą bawoły Arawa i używają ich jako zwierząt rozpłodowych. Kiedy w Dzikich Krajach przez krótki okres istniało królestwo Woźników (1854-1899 TE), przymuszono do służby dziesiątki tych wspaniałych zwierząt. Wiele z nich zginęło w najazdach i wojnach, towarzyszących okupacji kraju przez Easterlingów.

Mieszkańcy środkowej części Śródziemia cenią sobie rogi bawołów, bowiem nadają się one zarówno na rogi myśliwskie, jak i na naczynia do trunków. Poza tym kawałki rogów wykorzystuje się do wyrobu znakomitych łuków kompozytowych. Przesądni stosują zmielony róg jako składnik mikstur uzdrawiających, jednak nigdy nie znaleziono dowodu, iż substancja ta ma jakąkolwiek wartość leczniczą.

GORAL

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 130-200 cm.

Górale to dzikie, wielkorogie owce o złotym runie, występujące wyłącznie w okolicach Kurhanów w Eriadorze. Spośród innych owiec wyróżnia je to, że żyją samotnie i gromadzą się w stada tylko w porze godowej, kiedy to samce zbierają się razem i wyruszają na poszukiwanie samic. Wśród samców niezbyt często dochodzi do walk. W hierarchii stada liczy się głównie wielkość białawych i mocno zakrzywionych rogów. Przez następnych kilka miesięcy samice tworzą z młodymi większe stado i podróżują wspólnie, by po pewnym czasie znów się rozdzielić.

Bardzo korzystne okazało się skrzyżowanie górali z domowymi owcami. Efektem tej krzyżówki są dające znakomitą wełnę odmiany (po quenejsku „Toa" oznacza „wełnę").

BAWÓŁ ARAWA

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: 3-3,5 metra.

LOSRANDIR

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, tundra.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 1,5-2,2 metra.

Losrandiry to odważne, towarzyskie jelenie o wydłużonej, niskiej sylwetce. Mają duże, rozłożyste poroża. Mogą być bardzo różnie ubarwione, począwszy od bieli, a skończywszy na smolistej czerni. Najczęściej jednak mają szarą lub srebrzystą sierść. W przeciwieństwie do innych jeleniowatych rogi losrandira rozgałęziają się ku przodowi. Poroże zdobi głowę zarówno samców, jak i samic, choć u tych drugich zwykle jest mniej okazałe.

Samice losrandirów (znane również pod nazwą „lesraindir") wędrują w dużych stadach, podczas gdy samce żyją samotnie lub trzymają się w niewielkich grupkach. Słabsze sztuki padają ofiarą wilków i niedźwiedzi, ale największym wrogiem losrandirów jest bez wątpienia człowiek. Lossothowie z północnego zachodu Śródziemia i zamieszkujący północny wschód Urdowie polują na nie dla futra i mięsa. Często chwytają je żywcem, by służyły im jako zwierzęta juczne.

NIMFIARA

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: *wąwozy*/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, miejsca magiczne/zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 200-270 cm.

Nimfiara (s./d. „białe serce") jest najsilniejszą i najbardziej okazałą odmianą jelenia. Zwierzęta te można spotkać na północnym zachodzie Śródziemia. Są podobne do łosi, ale osiągają większe rozmiary i trudniej je spotkać. To prawie mityczne stworzenie zamieszkuje głównie stare lasy Rhovanionu, Gondoru, Kalenardhonu i Eriadoru. Pojawia się też w ostępach Starego Lasu i Mrocznej Puszczy, a nawet w Lesie Fangorn.

Z lśniącego srebrzyście futra nimfiary wyrabia się znakomite odzienia, toteż mieszkańcy lasów często polują i zastawiają pułapki na to zwierzę. Mówi się, że z rogu nimfiary można uzyskać miksturę powstrzymującą starzenie. Wszystko to sprawia, iż istnienie tych zwierząt jest zagrożone. Na szczęście są to bardzo sprytne stworzenia i zamieszkują najbardziej niedostępne rejony lasów. Zaatakowane potrafią dzielnie walczyć aż do śmierci.

RUTORASSE

Klimat: łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: wysokie góry, wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, równiny/ stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 1,8-2 metry.

Rutorasse (q. „wełnorogi ze wschodu", l.m. „rutorassi") jest największą i najsilniejszą z zamieszkujących Endor owiec. Jest to czarno-szare zwierzę o niezwykle mocnej budowie, mierzące do półtora metra w kłębie. Srebrzysta sierść porastająca głowę tego stworzenia owija się wokół skierowanych ku przodowi rogów. Stanowią one śmiercionośną broń wełnorogów. Zwierzęta te bardzo trudno udomowić.

Wełnorogi pochodzą z krain Dalpygis, Chey i Kargagis Ahar leżących w środkowej części Śródziemia. Nocami wędrują w małych, oddzielnych stadkach, samce osobno od samic. Wyjątkiem jest tu pora godów, przypadająca na późne lato i wczesną jesień, kiedy to połączone stado pozostaje w tej samej okolicy przez ponad miesiąc. Na pierwszą połowę tego okresu przypadają rytualne zaloty i brutalne pojedynki samców walczących o dominację, czyli o prawo do wyboru samic.

Zając śnieżny

ZAJĄC ŚNIEŻNY

Klimat: zimny/suchy.
Środowisko: wysokie góry.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 50-90 cm.

Zając śnieżny należy do największych przedstawicieli zajęczej rodziny. Zamieszkuje górne partie Gór Mglistych, gdzie pokrywa śnieżna utrzymuje się przez okrągły rok. Srebrnobiale, ciepłe futro zapewnia mu na śniegu znakomity kamuflaż.

Chodzą plotki, że w pobliżu wejść do położonych wysoko w górach jaskiń żyje większa, bardziej przerażająca odmiana zająca śnieżnego. Ponoć stworzenie to posiada dużą inteligencję i bardzo łatwo wpada w szał. Oto opis bestii, jaki udało się zdobyć od na wpół oszalałego podróżnika: „Miał wielkie... raczej gigantyczne... no, duże zębiska".

STETAN

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, równiny/stepy, las mieszany.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 180-200 cm.

Po apysaicku „stetan" znaczy „psotnik" i nazwa ta znakomicie pasuje do tego przypominającego wydrę stworzenia. Ma ono wielkość dużego psa i przyjacielskie usposobienie. Zawsze jest skore do figli niczym szczeniak, trudno jednak pomylić je z psem — a to z powodu bardzo krótkich nóżek.

Nazwę swą zawdzięcza stetan Haradrimom, którzy zapuścili się pewnego razu do lasu i spędzili cały dzień na zbieraniu ziół. Tuż przed powrotem do domu spotkali stworzenie, które dla zabawy porozrywało i zniszczyło ich torby i pakunki. Właśnie wtedy postanowili nadać temu zwierzęciu tak niecodzienne imię. Dla mieszkających w lasach ludzi stetany stanowią dość uciążliwe sąsiedztwo. Nie zabija się ich jednak, gdyż są uznawane za symbol pomyślności.

Próbowano oswoić to przyjaźnie nastawione stworzenie, ale okazało się, że w niewoli stetany szybko umierają. Problem ten można przezwyciężyć, wykorzystując zaklęcie *chowaniec*, aczkolwiek posiadanie tak niesfornego chowańca z pewnością ma swoje wady.

DZIKA KOZA

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wysokie góry, wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, pustynie, równiny/stepy, tundra.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 100-120 cm.

Dzikie kozy mają brudną, zmierzwioną sierść, krótkie, czarne różki i ostre racice. Znakomicie poruszają się po skałach, choć nie najlepiej radzą sobie na terenach podmokłych, gdzie wąskie kopyta nie zapewniają im dostatecznej stabilności. Zwierzęta te potrafią nieźle pływać. Występują na całym obszarze Śródziemia.

5.6 WIERZCHOWCE I ZWIERZĘTA POCIĄGOWE

Znane pod wspólnym mianem oromildarów (q. „przyjaciele Oromego") lub annaroromo (q. „dary Oromego") zwierzęta pociągowe i wierzchowce uważa się za podarunek Valarów. Zalicza się do nich wiele udomowionych stworzeń, pochodzących głównie z rozległych, centralnych obszarów Śródziemia.

ANDAMUNDAR

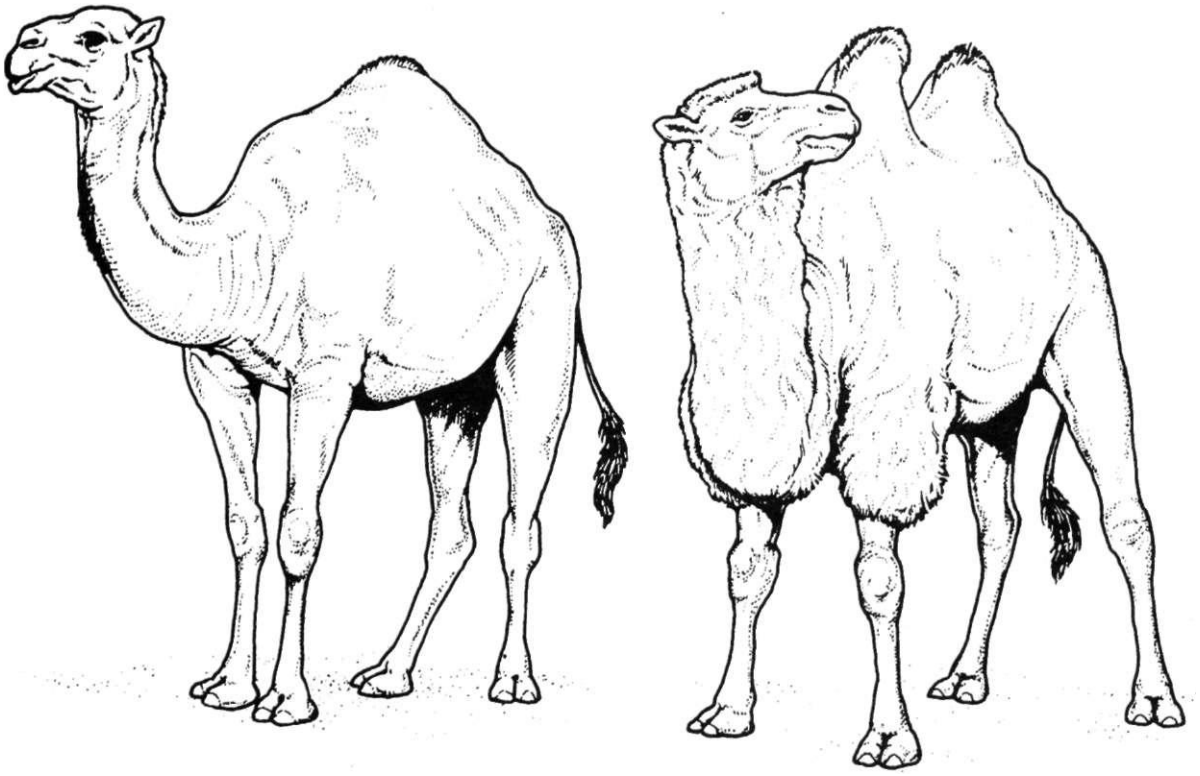
Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, skrzyżowania/ drogi/ścieżki/szlaki.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 5,5-6,5 metra długości, 3-4 metrów wysokości w kłębie.

Andamundar (q. „słoń", dosłownie — „długonosy") to mniejszy i bardziej znany kuzyn słynnego mumakila (patrz dalej). Ma grube, przypominające kolumny nogi, zakończone płaskimi, zaopatrzonymi w poduszki stopami. Obwisła skóra i ogromne, falujące uszy pozwalają andamundarowi regulować ciepłotę własnego ciała, dzięki czemu łatwo przystosowuje się do życia w różnych ekosystemach. Najbardziej charakterystyczną jego cechą jest trąba — czyli wydłużony nos i górna warga, służące zarówno jako organ czuciowy, jak i narzędzie chwytne, którym można węszyć, zbierać pożywienie, pić, a także posługiwać się w walce.

W potyczkach andamundarowi przydaje się również para długich ciosów, chociaż głównym ich zastosowaniem pozostaje kopanie w ziemi — zwierzę żywi się korzonkami, pędami, gałązkami, liśćmi i owocami. Typowy przedstawiciel tego gatunku pochłania bez mała 200 kg takiej strawy dziennie. „Kłami" odcina gałązki, zaś trąbą zbiera je i podaje sobie do paszczy. Praktycznie jest aktywny przez całą dobę i kołysząc się z boku na bok przemierza okolice w poszukiwaniu schronienia i żywności. Mimo pozornej ociężałości, andamundary potrafią szybko biegać — w każdej chwili mogą zaszarżować i przygwoździć kłami nawet bardzo zwinnego przeciwnika.

Andamundar ma przygarbioną sylwetkę i przypominające palce wyrostki u nasady trąby. Z boku głowy znajduje się gruczoł wytwarzający wonną wydzielinę. Samice gromadzą się przeważnie w stada. Samce zwykle wędrują samotnie. Ciąża trwa u tych zwierząt 21 miesięcy. Najczęściej przychodzi na świat jedno młode, którym matka opiekuje się przez około 30 miesięcy.

Andamundary można spotkać głównie w Shay, Jojojopo i w okolicach Zatoki Ormal. Wiele z tych zwierząt zostało udomowionych. Używane są przeważnie jako wierzchowce.



Devevi

DEVE

Klimat: gorący/umiarkowany, pustynny, półpustynny.

Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, pustynie, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, miasta/miasteczka/zamki i okolice, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.

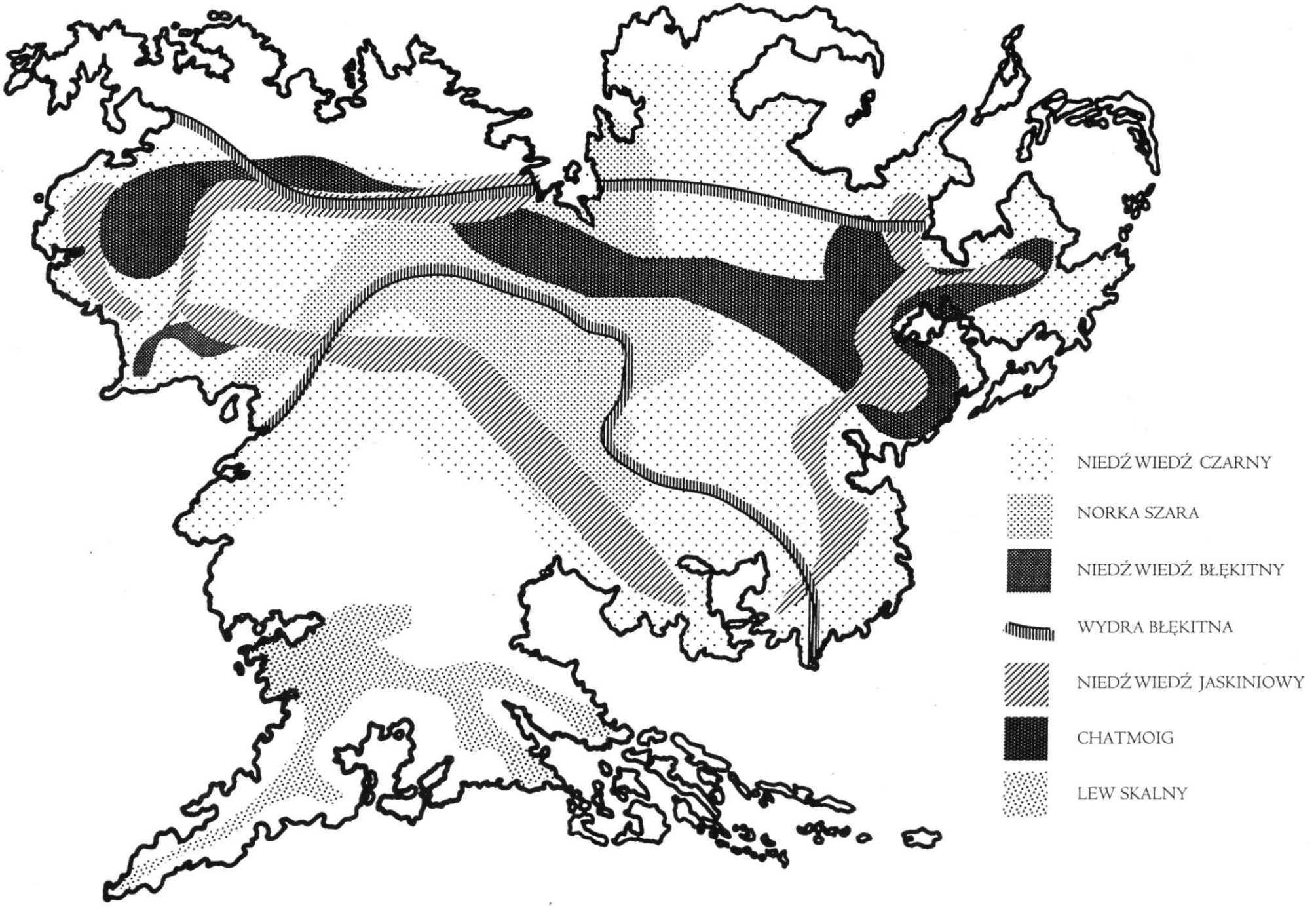
Rozmiar: 2-2,5 metra.

Pochodzący z południowego i środkowego Śródziemia deve (ap. „wielbłąd", l.m. „devevi") znany jest z tego, że potrafi przechowywać wodę w tkankach otulających żołądek, dzięki czemu przez długi czas może obejść się bez picia. Jego garb pochłania ciepło i gromadzi się w nim tłuszcz, który w razie potrzeby może przez jakiś czas dostarczać zwierzęciu energii. Wielbłądy mają szerokie kopyta, które ułatwiają im poruszanie się po miękkim, piaszczystym terenie. Ich trójkomorowy żołądek trawi praktycznie każdy rodzaj pożywienia. Wszystkie te czynniki sprawiają, że devevi są idealnie przystosowane do życia na pustyni.

Wymyślny system regulacji temperatury ciała sprawia, że zwierzęta te wcale się nie pocą. Bez uszczerbku dla zdrowia mogą schudnąć do trzech czwartych swojej masy. Spragniony deve pochłania w ciągu minuty do trzech litrów wody.

Wśród devevi wyróżnia się dwie podgrupy: biegaczy i robotników. Te pierwsze to lekko zbudowane, wdzięcznie poruszające się wierzchowce, wprost stworzone do szybkiej jazdy. Drugą grupę stanowią masywniejsze, powolne zwierzęta juczne, zdolne przenosić znaczne ładunki. Obie odmiany łatwo udomowić i obie świetnie spisują się w przewidzianej dla nich roli, są jednak dość hałaśliwe i brudne (prawie nie sposób utrzymać je w czystości). Mają przykry zwyczaj plucia na poruszające się w ich pobliżu osoby.

Najbardziej ceniony ze wszystkich jest rzadko występujący deve poa, dwugarbne, wytrzymałe zwierzę, hodowane w okolicy pustynnego miasta Tul Poac w Dalekim Haradzie. Wywodzi się z Żółtych Gór na południu Endoru i jest przystosowany do życia w ekstremalnych klimatach. W zimnej porze roku porasta gęstą sierścią, którą zrzuca, gdy tylko nadchodzi ocieplenie. Devevi poa, które zamieszkują gorące pustynie, mają praktycznie nagą skórę. Łatwiej je obłaskawić od innych rodzajów wielbłądów, poza tym wygodniej się na nich jeździ ze względu na równy, pozbawiony kołysania krok (zwierzęta te potrafią przestawiać nogi jednocześnie po tej samej stronie ciała — jest to tzw. jednochód).


NIEDŹWIEDŹ CZARNY
NORKA SZARA
NIEDŹWIEDŹ BŁĘKITNY
WYDRA BŁĘKITNA
NIEDŹWIEDŹ JASKINIOWY
CHATMOIG
LEW SKALNY

KOŃ ELFÓW

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/ umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/ tajga, las mieszany, równiny/stepy, miejsca magiczne/zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 2-2,5 metra.

Konie elfów, podobnie jak mearasy (patrz niżej), wywodzą się w prostej linii od Nahara, rumaka Oromego, Myśliwego Valarów. Nahar jest, rzecz jasna, nieśmiertelny; jego potomkowie wprawdzie nie, ale konie elfów dożywają wspaniałego wieku (stuletnie okazy nie należą do rzadkości). Od swych pośledniejszych krewniaków różnią się wieloma subtelnymi, choć istotnymi cechami.

Przede wszystkim rzadko mają białe znamiona na sierści, poza trafiającą się czasem gwiazdką na czole. Nigdy nie zdarzają się większe płaty białej sierści (które sprawiają, że koń zyskuje sobie miano „srokatego", „łaciatego" czy „taranta"), za to inne barwy, pojawiające się u zwykłych koni, są dość pospolite (najczęściej umaszczenie jest szare z białymi i srebrzystymi plamkami). Po drugie — konie elfów unikają równin i chętnie zamieszkują obszary leśne, podobnie jak same elfy. Po trzecie — są bardziej inteligentne od „normalnych" koni; nie potrzeba im ani uzdy, ani wędzidła — do porozumiewania się z jeźdźcem wystarcza im instynkt i wrodzone umiejętności empatii. I po czwarte — konie elfów nie wycofują się w obliczu niebezpieczeństw, nawet jeśli zagrożenie ma charakter nadnaturalny, jak spotkanie z trollem czy zombim.

Nahar, rumak Oromego. Ten wielki, biały duch o kształtach konia, wyczuwa Zło z odległości wielu mil. Ma kopyta ze srebra twardszego niż stal i potrafi zadać Złu cios na podobieństwo młota Aulego. Potrafi mówić, ale rzadko to czyni. Niektórzy powiadają, że czasem nocą odwiedza śmiertelne klacze i pozostawia je brzemienne. Może to tylko przesąd, ale nikt nie zaprzeczy, że Nahar jest przodkiem mearasów i koni elfów. Jego rżenie przywodzi na myśl brzmienie potężnych trąb lub rogu Oromego. Dźwięk ten napawa trwogą wszystkie złe istoty, zaś serca dobrych napełnia odwagą.

Nahar

Nimros, wierzchowiec Glorfindela. To rączy, biały koń o lekkiej budowie ciała. Należy do Glorfindela, jednego z elfów Wysokiego Rodu. Pod koniec Trzeciej Ery uniósł na swym grzbiecie Froda, Powiernika Pierścienia, kiedy ten przy Brodzie Bruinen uciekał przed Nazgulami. Na krótkim dystansie żaden koń w Śródziemiu nie potrafi go prześcignąć.

Rochallor, rumak Fingolfina. To szlachetne zwierzę zaniosło swego pana do samych wrót Angbandu na pojedynek z Morgothem. Niestety, walka z Morgothem zakończyła się dla nich tragicznie. Dokładnie nie wiadomo, jak wyglądał Rochallor, ale niektórzy sądzą, że był złotej lub orzechowo-złotej maści.

KOŃ Z MORDORU

Klimat: gorący/umiarkowany, pustynny, półpustynny.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: Ponad 2,5 metra.

Siły zła, a szczególnie Sauron, wykorzystują konie do realizacji swych nikczemnych celów, podobnie zresztą jak czynią to z innymi stworzeniami. Nazgule dosiadali początkowo czarnych rumaków, przyzwyczajanych od małego do obcowania ze złymi i przerażającymi istotami. Dodatkowo wzmacniano rumaki zaklęciami i miksturami, dającymi im rączość, wytrzymałość i niewrażliwość na niebezpieczeństwa.

Sauronowi nie udało się wyhodować rasy wierzchowców ukształtowanych zgodnie z jego wolą. Jednak pod koniec Trzeciej Ery powiódł mu się zamiar odmienienia kilku wykradzionych ludziom źrebaków. Zwiększył ich rozmiary i wzmocnił mięśnie. Dodatkowo obdarzył je ostrymi zębami, dymiącym oddechem i ognistymi oczami, które potrafią przeniknąć mrok. Ich pyski przypominają nagie czaszki, a kopyta — lśniące żelazo. Jedna z takich przemienionych bestii służyła za wierzchowca rzecznikowi Saurona, porucznikowi z wieży Barad-dur.

Wierzchowiec rzecznika Saurona. Pierwszy (i zapewne ostatni) przedstawiciel tej rasy, jakiego dane było ujrzeć przedstawicielom Wolnych Ludów. Jego pan dosiadał go, kiedy jechał paktować z siłami Zachodu pod Czarnymi Wrotami, podczas Wojny o Pierścień. Ogromny i potężny, odznacza się niezwykłą wytrzymałością i potrafi doścignąć mearasa. Ostro zakończone kopyta i przypominające piłę szczęki pozwalają mu w zwarciu przebić się przez zbroję przeciwnika. Najstraszliwszą jego bronią jest jednak ohydny zapach, przypominający Czarne Tchnienie Nazguli. Koń ten może zionąć na odległość 10 metrów, obejmując obszar o średnicy półtora metra. Niepowodzenie RO nie przekraczające 50 punktów sprawia, że ofiara wpada w rozpacz na 1-20 rund, jest oszołomiona i nie może parować ataków. Jeśli do powodzenia zabraknie od 51 do 75 punktów, nieszczęśnika ogarnia czarna rozpacz na 1-100 rund, zaś poważniejsza porażka przynosi ze sobą niespokojny sen, trwający przez 1-20 godzin.

Wierzchowiec rzecznika Saurona

Uwaga: *Stworzenia te zaliczamy w zasadzie do potworów. Więcej informacji na temat złych koni znajdziecie w Rozdziale 6.0.*

LOSANDAMUNDAR

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy, lodowaty.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, tundra, zamieszkane tereny wiejskie, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 5,5-6 metrów.

Rzadko spotykany, biały, długowłosy losandamundar (q. „śnieżny słoń") z Dalekiej Północy spokrewniony jest z andamundarem z południowego Endoru (patrz wyżej). Niezbyt często udaje się oswoić te kudłate stworzenia. Niektóre plemiona, zwłaszcza Uaxowie, ale również Myri i Angcla, oddają im cześć. Inne - szczególnie Lossothowie ze wschodu i Lotanowie - zwyczajnie polują na te zwierzęta.

KUC BŁOTNY

Klimat: łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, wybrzeża i płycizny słonych zbiorników wodnych, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 150-180 cm.

Znany również pod nazwą perroch-i-lin. Kucyk błotny jest niedużym, mocnym zwierzęciem o dość szerokich kopytach i potężnych płucach. Większość tych zwierząt jest szarej maści, zaś wszystkie bez wyjątku mają długą, jedwabistą grzywę.

MEARAS

Klimat: łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/ stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 2-2,5 metra.

Konie te należą do najszlachetniejszych stworzeń na całym Endorze. Pozostawały nie znane jako rasa aż do ok. 2545 roku TE, kiedy to Eorl Młody założył w Rohanie pierwszą stadninę. Pojedyncze okazy mearasów spotykano jednak w Śródziemiu już wcześniej. Powszechnie (i słusznie) uważa się, iż podobnie jak i konie elfów są potomkami Nahara, rumaka Oromego. Praojcem rasy mearasów zamieszkujących Rohan był Felarof - wspaniały koń białej maści. Siła jego dziedzictwa okazała się tak wielka, że większość jego potomków jest biała bądź plamistoszara. Mearasy rozumieją ludzką mowę, można je swobodnie dosiadać bez siodła i uzdy. Są niezwykle długowieczne, nierzadko dożywają 80 lat.

Felarof, praojciec mearasów. Felarof został pojmany za młodu przez Leoda z Eothed - Władcę Koni. Gdy tylko źrebak nieco podrósł, zabił Leoda, kiedy ten próbował go dosiąść. Syn Leoda, Eorl, poprzysiągł zwierzęciu zemstę i ruszył za nim w pościg. Kiedy wreszcie dogonił zabójcę własnego ojca, zamiast zastrzelić go z łuku, wezwał go, nazywając „Zgubą człowieka", aby zbliżył się i otrzymał nowe imię. Rumak uczynił to i poddał się Eorlowi, aby wynagrodzić popełnioną zbrodnię. Tak oto stał się Felarofem, założycielem rasy mearasów.

Gryf, wierzchowiec Gandalfa. To wspaniałe zwierzę za panowania Theodena przewodziło mearasom z Rohanu. Kiedy Gandalf próbował uświadomić królowi niebezpieczeństwo zagrażające mu ze strony Saurona i Sarumana, Theoden pozostawał jeszcze pod wpływem złych rad Grimy Smoczego Języka. Nie zważał na słowa czarodzieja i polecił mu wybrać sobie dowolnego konia ze stad królewskich, byle tylko pozbyć się go jak najprędzej. Tym większy był jego gniew na wieść o tym, jakiego rumaka wybrał Gandalf. Gryf służył czarodziejowi wiernie w czasie Wojny o Pierścień i wspólnie stawili czoło wielu niebezpieczeństwom. Rumak ten zdołał prześcignąć nawet skrzydlate bestie Nazguli.

Śnieżnogrzywy, wierzchowiec króla Theodena. Ten szlachetny, biały rumak dzielnie nosił na swym grzbiecie Theodena w wielu bitwach Wojny o Pierścień. Trwało to aż do dnia, gdy obaj zginęli na Polach Pelennoru. Śnieżnogrzywy został trafiony zatrutą strzałą i padł przygniatając swego pana. Na Polach Pelennoru usypano później wysoki kopiec. Na kopcu położono biały kamień, na którym wyryte zostały słowa:

Mearasy

„Śnieżnogrzywy, koń lotny i wiernego serca
Z wyroków losu pana własnego morderca"

Mówi się, że trawa porastająca kurhan, nazwany potem Mogiłą Śnieżnogrzywego, zawsze była bardziej zielona i bujniejsza niż gdzie indziej.

Mumakil

MUMAKIL (OLIFANT)

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, jaskinie/pieczary/ okapy, cmentarzyska.

Prawdopodobieństwo spotkania: małe.

Rozmiar: 3,5-4,5 metra wysokości, około 10 metrów długości.

Wielkie, majestatyczne i budzące grozę mumakile (w. „olifaunt", p. „tembo, 1. m. „tembovi") są blisko spokrewnione z andamundarami (słoniami; często wręcz określa się je mianem gorsandamundarów - q. „olbrzymi słoń"). Są prawdziwymi „władcami" dzikich, południowych rubieży Endoru. Dorastające do blisko dziesięciu metrów długości i pięciu wysokości w kłębie bestie mają niewielu wrogów. Na szczęście dla ewentualnych przeciwników mumakile są roślinożerne. Wypoczywają w najgorętszej porze dnia, czasem także krótko nocą, ale przez większość doby wędrują w poszukiwaniu pożywnych korzonków, liści, pędów, gałązek i owoców. Dzięki zręcznym ruchom trąby potrafią penetrować nawet najwęższe szczeliny, a swymi długimi na ponad dwa metry ciosami mogą zryć najtwardszą glebę. Żyją przeważnie w stadach. Stosunkowo łatwo przystosowują się do niewoli.

Rozdrażniony mumakil staje się bardzo niebezpieczny. Dlatego mieszkańcy Murnakanu, jak i Usakanie, cenią sobie te zwierzęta jako wierzchowce bojowe. W odróżnieniu od swych mniejszych krewniaków, olifanty lubują się w potyczkach i przelewaniu krwi. Haradrimowie wykorzystują te zwierzęta do budowania na ich grzbietach wysokich wież bojowych. Gotowy do bitwy mumakil, w pełnym rynsztunku (z opancerzonymi nogami i kłami), stanowi iście przerażający i wspaniały widok. Gruba skóra sprawia, że olifanty są prawie zupełnie niewrażliwe na strzały. Jedynym czułym punktem pozostają oczy, ale trafiony w nie i oślepiony mumakil zaczyna pędzić przed siebie, niszcząc i tratując wszystko na swej drodze.

DZIKI KOŃ

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.

Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, równiny/stepy, las mieszany.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

Rozmiar: 180-200 cm.

Dziki koń, zwany też koniem z Równin (s. „rechelaid"), doskonale nadaje się na wierzchowca, choć trudno go ujarzmić. Konie te cieszą się dużą popularnością wśród Easterlingów, ale coraz liczniej hoduje się je i w Kalenardhonie (Rohanie). Czasem można je spotkać na podmokłych terenach, jako że nie boją się pływać.

ZURAFA

Klimat: gorący/umiarkowany, pustynny, półpustynny.

Środowisko: *wąwozy*/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, pustynie, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, miasta/ miasteczka/zamki i okolice, skrzyżowania/drogi/ ścieżki/szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.

Rozmiar: 2,5-4 metry.

Zurafa (w. „długoszyja", 1. m. „zurafy") pochodzi z Nuradu, północnych okolic Chey i Doliny Talathrant. Przypomina mocno zbudowaną żyrafę o długich, szpiczastych rogach. Spokrewniona jest z jeleniowatymi, a żywi się liśćmi, owocami i pączkami roślin, zrywanymi z wysokich drzew i krzewów. Na uboższych terenach zurafy zadowolą się trawą, toteż zdarzają się wypadki niszczenia przez nie upraw.

Nuriagowie, Wariagowie i mieszkańcy Chey używają ich jako wierzchowców. Zurafy są bardzo rącze i odważne. Potrafią walczyć z niezwykłą zaciekłością. Rzadko jednak zdarza się, by jeźdźcem był ktoś spoza rodzin królewskich lub szlachty, a to ze względu na znaczne problemy ze schwytaniem i oswojeniem tych zwierząt.

Większość zuraf jest biała lub jasnobrązowa z brązowymi i białymi pasami zdobiącymi nogi. Ich rogi okrywa krótka, biała sierść. Najrzadziej spotykanym gatunkiem jest wszystkożerna zurafa wariagowa. Prowadzi ona nocny tryb życia i jest czarna jak smoła.

5.7 APSANAKUNI (MIĘSOŻERNE)

Mianem apsanakunich (q. „mięsożercy", 1. poj. „apsanakun") określa się ssaki drapieżne, które są ostatnim ogniwem w Łańcuchu Życia, występującym przed Dziećmi Iluvatara. Mięsożercami są zwykle najinteligentniejsze i najbardziej okrutne zwierzęta. Z tego względu są one najbardziej podatne na wpływy Zła.

NIEDŹWIEDŹ CZARNY

Klimat: gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 150-180 cm.

Niezbyt duży, ale masywnej budowy niedźwiedź czarny (q. „meglivorn", 1. m. „meglivorni") występuje powszechnie na północy Endoru, gdzie nocami poluje na owady, gryzonie, ryby i małe ssaki. Nie gardzi też padliną, a dietę uzupełnia owocami, jagodami, orzechami, korzonkami i miodem (q. „lissen"). Jesienią pochłania ogromne ilości pożywienia i gromadzi zapas tłuszczu na długi zimowy sen (hibernację). Ma znakomity węch, ale (jak na przedstawiciela apsanakunich) całkiem przeciętny wzrok i słuch.

Niedźwiedzie czarne są samotnikami i łączą się w pary tylko w krótkiej, letniej porze godowej. Kiedy w połowie zimy przychodzą na świat młode (zwykle od I do 4), samica wychowuje je sama.

Eriadorczycy są niemal owładnięci obsesją polowania na te stworzenia, gdyż uważają zabicie niedźwiedzia za ostateczną próbę sprawności wojownika. Zarówno Nortowie z Eriadoru, jak i Lossothowie szanują i obawiają się tych zwierząt. Duży wpływ na te społeczności mają tajemnicze kulty, w których najważniejszą rolę odgrywają niedźwiedzie. Beijabarowie, znani także pod nazwą Beorningów, są głównymi dziedzicami tych tradycji.

NORKA CZARNA

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 100-120 cm.

Te sprytne, mięsożerne ssaki są groźnymi drapieżnikami słodkich wód. Osiągając ponad metr długości i 20 do 35 kilogramów wagi przewyższają rozmiarami większość swoich pobratymców (samce są większe od samic). Najłatwiej spotkać je w krainie zwanej Nindalf (Mokradła), niedaleko Ithilien, ale pojawiają się również na innych obszarach północno-środkowego Śródziemia. Żyją zawsze w pobliżu wody. Świetnie pływają.

Czarne norki są bardzo żarłoczne i brutalne. Zostały obdarzone przez naturę wysoką inteligencją. Gdy atakują zawsze wyczekują na najbardziej odpowiedni moment. Zwykle polują samotnie, ale wczesną wiosną spotyka się grupki liczące ok. 7-12 osobników. O tej porze roku zaatakują wszystko, co wejdzie im w drogę. Nie sposób ich odstraszyć, walczą do samego końca.

Futro czarnych norek ma ogromną wartość (w zależności od rynku – od sześciu do piętnastu sztuk złota). Jest gęste, połyskliwe i całkowicie nieprzemakalne.

Niedźwiedzie czarne

NIEDŹWIEDŹ BŁĘKITNY

Klimat: umiarkowany.
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, miejsca magiczne/zaczarowane, jaskinie/pieczary/okapy, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: 2-2,5 metra.

Niedźwiedzia błękitnego (q. „megliluine", 1. m. „megliluni") wielu endorskich mędrców zalicza do potworów. Występuje on wyłącznie na południowych stokach Gór Białych, w prowincji Gondoru zwanej Lamedonem (okolice doliny Morthondy). Od innych niedźwiedzi różni się niebieskawoszarym futrem, zdecydowanie drapieżnym nastawieniem i wrodzoną zdolnością wyczuwania obecności innych istot.

Uwaga: *Niedźwiedzie błękitne należy traktować tak, jakby dysponowały wrodzonym i zawsze aktywnym czarem* Obecność, *pozwalającym im wykryć żywe istoty znajdujące się w promieniu 15 metrów.*

Najczęściej są samotnikami, czasem jednak zdarza się, że polują wspólnie całą rodziną. Niełatwo je przestraszyć, jeśli nie ma się znacznej przewagi liczebnej. Na łowy wychodzą, kiedy tylko zgłodnieją. Atakują nawet wtedy, gdy nie zostaną sprowokowane. Wiąże się to z ich przywiązaniem do własnego terytorium łowieckiego, z którego starają się usunąć wszystkie drapieżniki — w tym ludzi i elfów.

WYDRA BŁĘKITNA

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 1,5-2 metry.

Wydry błękitne przypominają swoje pospolite siostry, są jednak od nich większe i mają płaskie ogony z ostrymi krawędziami. Za dnia poruszają się w niewielkich grupach, żywiąc się rybami, jajami, mniejszymi ssakami wodnymi i ptakami. Swoje legowiska budują w norach, wykopanych w stromych brzegach rzek lub na piaskowych ławicach. W takim miejscu raz w roku przychodzi na świat jedno lub dwa młode. Niewielka płodność, spore rozmiary i cenne futra sprawiły, że wydrze błękitnej grozi całkowita zagłada, toteż w wielu rejonach północno-zachodniego Śródziemia (zwłaszcza w Gondorze) obowiązuje zakaz polowania na to zwierzę.

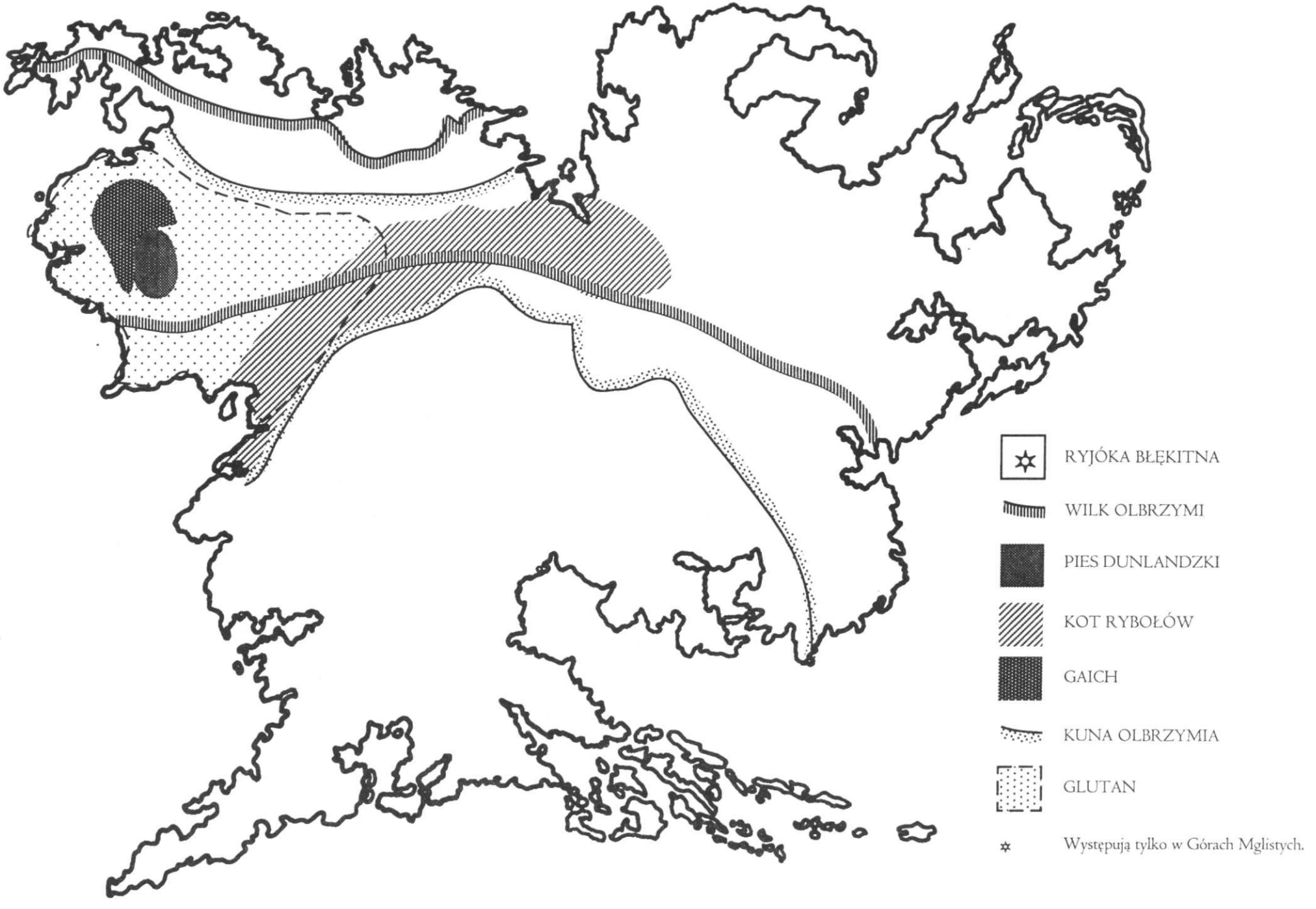
NIEDŹWIEDŹ JASKINIOWY

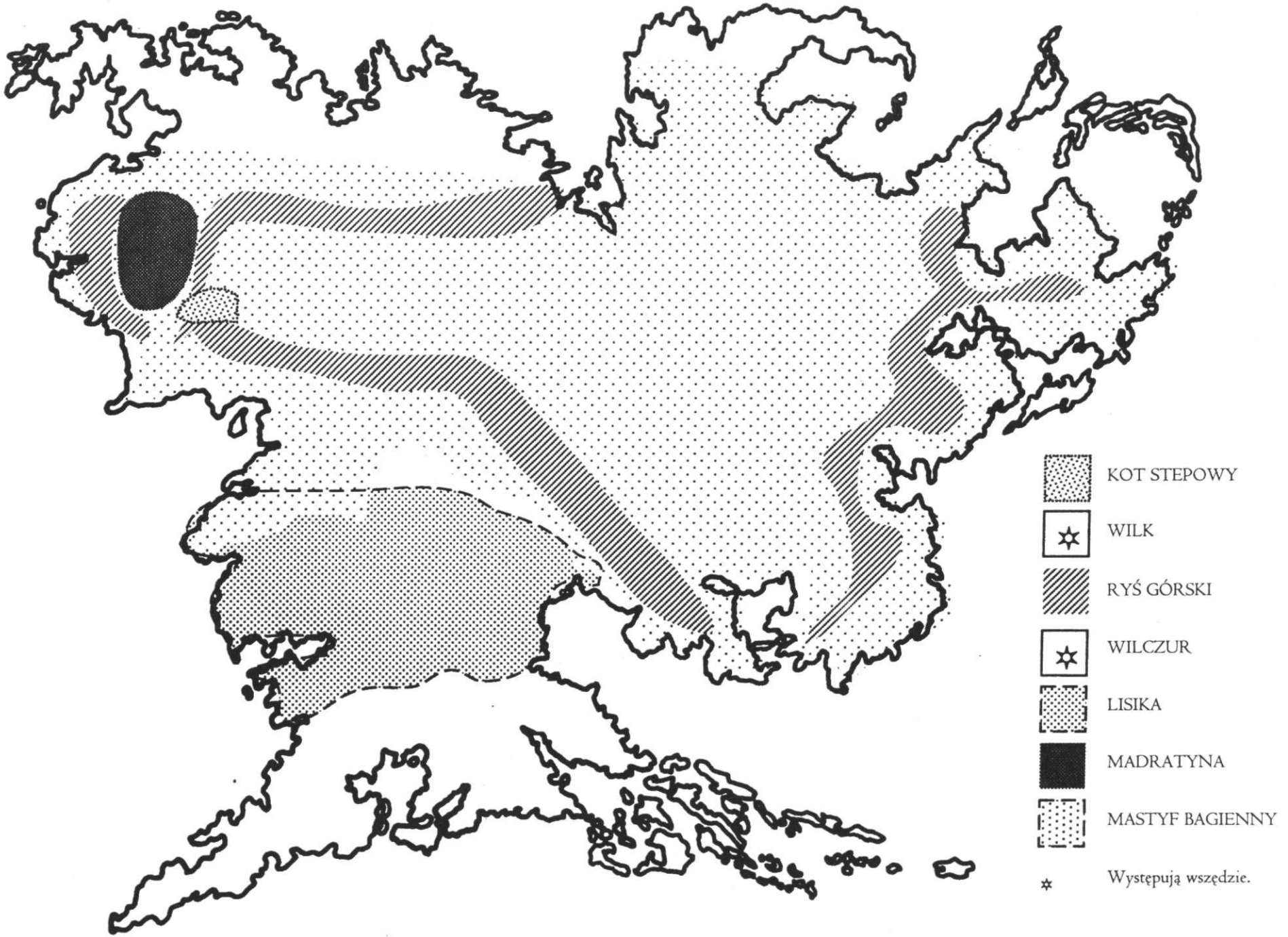
Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, miejsca magiczne/zaczarowane, jaskinie/pieczary/okapy, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: Ok. 2,5 metra.

Niedźwiedź jaskiniowy (q. „meglirondor") jest olbrzymim zwierzęciem, ważącym ponad sześćset kilogramów. Ma szorstkie, czarne futro z brązowymi paskami na łapach, uszach i pysku. Jednym uderzeniem potrafi złamać człowiekowi kark równie łatwo jak suchą gałąź. Jego pazury mogą rozedrzeć wszystkie skórzane i niektóre metalowe zbroje. Na całe szczęście niedźwiedzie jaskiniowe nie są zbyt agresywne. Chętnie żywią się różnymi bulwami, korzonkami i jagodami. Nie gardzą też rybami i niewielkimi ssakami. Stosunkowo rzadko się zdarza, żeby krasnolud czy człowiek mógł odczuć na własnej skórze skutki ciosów tego niedźwiedzia.

Niedźwiedzie jaskiniowe są stworzeniami monogamicznymi i wysoko sobie cenią więzy rodzinne. Często wędrują w niewielkich grupach — czynią tak głównie samice, które przez długi czas nie opuszczają swych młodych. Samce wolą zwykle włóczyć się samotnie.

Niedźwiedź jaskiniowy


RYJÓKA BŁĘKITNA
WILK OLBRZYMI
PIES DUNLANDZKI
KOT RYBOŁÓW
GAICH
KUNA OLBRZYMIA
GLUTAN
Występują tylko w Górach Mglistych.


KOT STEPOWY
WILK
RYŚ GÓRSKI
WILCZUR
LISIKA
MADRATYNA
MASTYF BAGIENNY
Występują wszędzie.

CHATMOIG

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/ suchy.

Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, jaskinie/pieczary/okapy, ruiny.

Prawdopodobieństwo spotkania: duże.

Rozmiar: Ponad 2,5 metra (z ogonem).

Chatmoig (l. m. „chetmig") to ogromny, rzadko spotykany, szary kot. Ma długie, 12-18 centymetrowe kły, a jego futro ozdobione jest burymi plamami. Jak na bestię tych rozmiarów, potrafi się znakomicie ukrywać. Jego ciało zwęża się począwszy od szerokiej klatki piersiowej ku tyłowi. Długi ogon umożliwia mu zachowanie równowagi przy niezwykle długich skokach: potrafi skoczyć na odległość do 45 metrów w poziomie i podskoczyć prawie 12 metrów w górę. Spotyka się go czasem wśród wzgórz i gór północy.

LEW SKALNY

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany.

Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, jaskinie/pieczary/okapy.

Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.

Rozmiar: 1,3-2 metry.

Śnieżnobiały lew skalny (**q.** „ralimbar"; p. „jabali simba", l.m. „jabali simbavi") zamieszkuje południowy zachód Śródziemia, głównie okolice zatoki Drel. Często spotyka się go również w niższych partiach Gór Żółtych, w pobliżu jeziora Aeluin. Jest niezbyt odważnym samotnikiem, który zawsze wybierze ucieczkę, jeśli nie jest akurat głodny, zaskoczony lub nie ma innego wyjścia. Trudno się na niego natknąć, gdyż najchętniej przebywa wysoko wśród nagich skał, wąwozów i jaskiń. Wędrując po wyżynach i nadbrzeżnych urwiskach poluje zazwyczaj rankiem i pod wieczór. Jego łupem padają kozy, owce i gryzonie, czasem wystarcza mu padlina. Polując podkrada się do zwierzyny, po czym skacze i wgryza się jej w kark.

RYJÓWKA BŁĘKITNA

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: podziemia, tereny wulkaniczne, jaskinie/pieczary/ okapy.

Prawdopodobieństwo **spotkania:** bardzo małe.

Rozmiar: 5-7 cm.

Ryjówka błękitna wygląda niegroźnie — ze swym białym, mięciutkim futerkiem na grzbiecie i niebieskawoszarym brzuszkiem. Nikomu nie przyszłoby na myśl, że tak nieszkodliwie wyglądające stworzonko może być niebezpieczne, ale ryjówka przenosi straszliwą chorobę, zwaną błękitną dłonią. U zarażonych nią osób pojawia się niebieskawy odcień skóry, później na dłoniach, podeszwach stóp i pod oczami wyskakują ogromne wrzody i występuje krwawienie z nosa i uszu. Choroba często trwale okalecza swoje ofiary, a wiele z zarażonych osób popełnia samobójstwo.

Ryjówki są, rzecz jasna, tylko nosicielami — inaczej dawno by już wymarły. Jednak nawet pomijając to zagrożenie, spotkanie z nimi nie należy do przyjemności, gdyż w obronie własnej opryskują napastnika cuchnącą wydzieliną.

Znakomicie wspinają się po skałach, co pozwala im uniknąć większości niebezpieczeństw. Zmuszone do walki nie są łatwymi przeciwnikami. Bez względu na rozmiar wroga walczą zaciekle. Mają wytrzymały kręgosłup, który jest w stanie wytrzymać nawet ciężar człowieka.

WILK OLBRZYMI

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/ suchy.

Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, tundra, zamieszkane tereny wiejskie, miasta/miasteczka/ zamki i okolice, ruiny.

Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.

Rozmiar: 150-180 cm.

Wilk olbrzymi (s. „gothraug"; q. „narmosse", l.m. „narmossi") pod wieloma względami przypomina swego mniejszego kuzyna, zwykłego wilka. Występuje w całym północnym Śródziemiu, jest zwierzęciem inteligentnym. Żyje w małych, rodzinnych stadach lub dużych sforach (odpowiednio — od 2 do 11 i od 10 do 60 osobników). Wilki olbrzymie rozstrzygają spory w pojedynkach i łączą się w pary na całe życie. Polują zawsze wspólnie. W przeciwieństwie do pospolitych wilków prawie nie obawiają się przedstawicieli Wolnych Ludów i polują na ludzi, krasnoludy i elfy równie chętnie, jak na inną zwierzynę.

Osiągają ciężar niemal 70 kilogramów, potrafią biegać z szybkością 50 kilometrów na godzinę i bez wysiłku skaczą na wysokość półtora metra. Dzięki wzrokowi znakomicie przystosowanemu do ciemności są znacznie aktywniejsze nocą niż ich mniejsi pobratymcy.

PIES DUNLANDZKI

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/ suchy.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 40-75 cm.

Psy dunlandzkie przypominają puchate, tłuściutkie maskotki. Dunlandczycy wykorzystują je czasem w charakterze stróżów lub do polowań, ale zwierzęta te ledwie sobie z tym radzą. Większość z nich kończy swój żywot w garnkach właścicieli.

KOT RYBOŁÓW

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: 50-90 cm.

Kota rybołowa najłatwiej spotkać wśród bagien na północnych wybrzeżach morza Rhun oraz na terenie mokradeł Nindalf w Ithilien. W przeciwieństwie do innych korowatych nie stroni od wody i jest dobrze przystosowany także do wodnego życia. Potrafi przepłynąć niezbyt wielki dystans, a na ryby poluje wyrzucając je na suchy ląd wprawnymi uderzeniami łap zaopatrzonych w błonę pławną. Jego dietę uzupełniają ptaki, mięczaki i plaży. Dzięki cętkowanej, szarobrunatnej sierści z łatwością może się ukryć wśród rodzimych moczarów.

Młodego kota rybołowa można oswoić, ale nie należy spodziewać się, że będzie szczególnie przyjaźnie nastawiony do ludzi. Raczej pozostanie wierny jednej osobie.

GAICH

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 1-1,2 metra (w tym ogon).

Gaich (l.m. „gich") to odmiana dużego lisa, zamieszkująca podnóża Gór Mglistych. Zwierzęta te są głównymi drapieżcami w Rhudaurze. „Gaich" tłumaczy się jako „zmienny", a to dlatego, że stworzenie to jest latem czarne, zaś zimą przybiera białą barwę. Mieszkańcy Rhudauru wiążą z gaichem wiele przesądnych wierzeń i kiedy zmienia sierść, staje się dla nich niemal święty. Przez dwa tygodnie w roku — kiedy to zrzuca starą sierść i porasta nową — jest cały w paski i ponoć nie sposób go zranić bronią.

Żywi się głównie niewielkimi ssakami, w rodzaju królików, myszy i wiewiórek, choć nie wzgardzi jajami, dojrzałymi owocami czy padliną. Jego futro jest przedmiotem handlu, ale nie ma szczególnie wysokiej wartości.

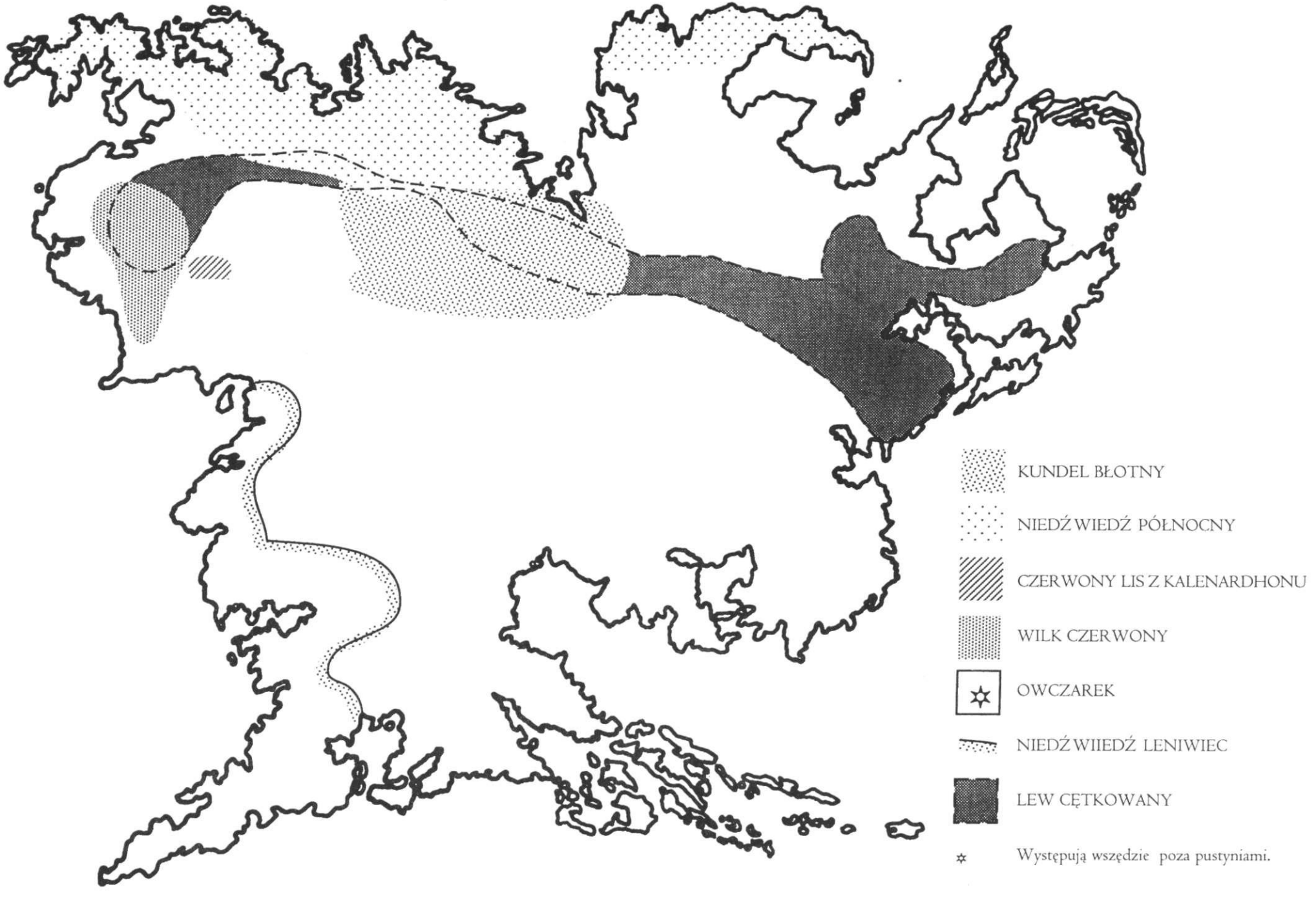
KUNA OLBRZYMIA

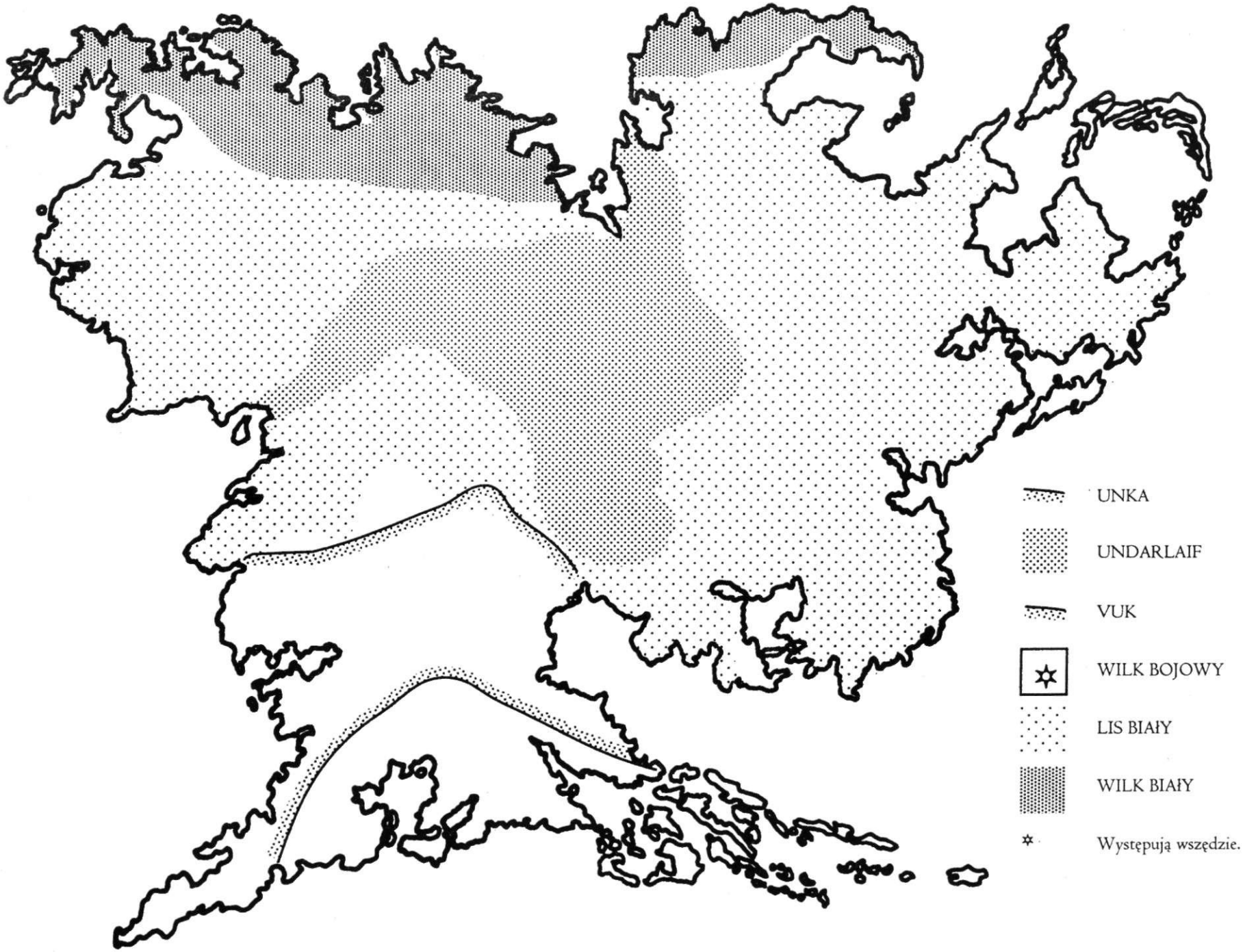
Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/ suchy.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 130-170 cm.

Kuna olbrzymia (s. „carlumon", l.m. „cerlymyn"), krewniaczka pospolitej łasicy, jest stworzeniem dzikim i zawziętym. Wiecznie rozdrażniona i nadmiernie aktywna musi ciągle zjadać znaczne ilości pożywienia. Jest mięsożerna, choć gdy przymiera głodem chętnie posili się orzechami, owocami czy jagodami. Zwykle zjada wszystko, co tylko uda się jej zabić. Niekiedy poluje nawet na znacznie większe od siebie stworzenia. Słyszano o wypadkach, kiedy kuna olbrzymia zabijała małe niedźwiedzie i dziki.

Jest doskonałą akrobatką, znakomicie wspina się po drzewach. Najchętniej urządza sobie legowiska w pustych pniach i dziuplach. Ma znakomity węch i niezły wzrok.

Gaich


KUNDEL BŁOTNY
NIEDŹWIEDŹ PÓŁNOCNY
CZERWONY LIS Z KALENARDHONU
WILK CZERWONY
OWCZAREK
NIEDŹWIIEDŹ LENIWIEC
LEW CĘTKOWANY
Występują wszędzie poza pustyniami.


UNKA
UNDARLAIF
VUK
WILK BOJOWY
LIS BIAŁY
WILK BIAŁY
✡ Występują wszędzie.

GLUTAN

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.

Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, wrzosowiska/karłowate zarośla.

Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.

Rozmiar: Odmiana nizinna 50-90 cm, odmiana wyżynna 70-120 cm.

Budzące grozę glutany występują w całym północno-zachodnim Endorze, ale najwięcej spotyka się ich w zachodnim Minhiriath w Eriadorze. To przypominające rosomaka lub dużego borsuka, ciemno ubarwione stworzenie jest jednym z najstraszliwszych drapieżników całego Śródziemia. Glutany prowadzą samotny tryb życia. Są niewiarygodnie szybkie i zawzięte. Niekiedy ogarnia je szaleństwo — zdarzało się, że nie niepokojony glutan atakował duży oddział uzbrojonych ludzi. Walczą do końca, nigdy nie uciekają z pola bitwy.

Obecnie wyróżnia się dwie odmiany glutanów. Przedstawiciele odmiany nizinnej mają średnio nieco ponad pół metra długości i rudobrunatną sierść, która zimą staje się jaśniejsza. Jak na swoją wielkość są dość silne i potrafią stawiać opór dłużej niż jakiekolwiek inne zwierzę. Mają porywczy charakter i mogą zaatakować bez powodu. Wyznaczono nagrodę w wysokości 25 sz za każdą zabitą sztukę, ale nie ma zbyt wielu chętnych do jej zdobycia. Jeśli już ktoś zechce zapolować na glutana, lepiej wyjdzie na sprzedaniu go żywcem Dunlandczykom, którzy urządzają walki zwierząt z udziałem wilków i niedźwiedzi.

Glutan odmiany wyżynnej (zwanej również górską) długością nie przewyższa specjalnie poprzednika, jest za to nieco solidniej zbudowany. Jego futro jest ciemnobrązowe, czasem wpadające w czerń. Zwierzęta te wędrują wśród wzgórz Dunlandu, nie obawiając się niczego i nikogo.

KOT STEPOWY

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.

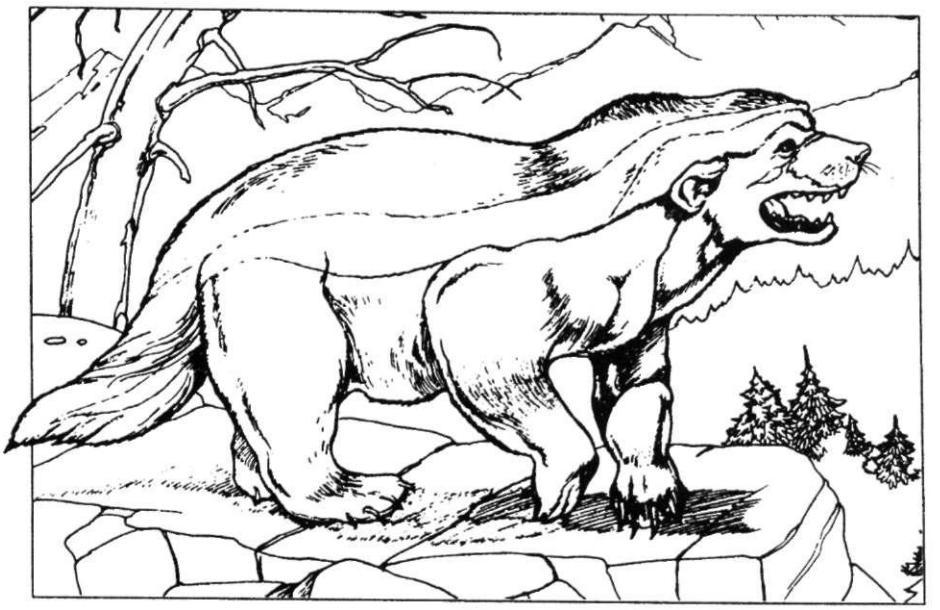
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, równiny/ stepy.

Prawdopodobieństwo spotkania: duże.

Rozmiar: 1,2-1,5 metra.

Kot stepowy jest zgrabnym, długonogim myśliwym z równin Kalenardhonu, dziś już dość rzadkim. Większość zwierząt, na które od wieków polował, ludzie udomowili lub wytępili, zaś teraz wypowiedzieli mu ostrą walkę w obronie swoich stad kóz, owiec i bydła.

Zwierze to ma gęstą, krótką, płowożółtą sierść. Na jego futrze osiadają pyłki kwitnących latem traw i nadają mu niezwykłe, żółtozielonkawe zabarwienie. Polując, kot stepowy skacze na grzbiet ofiary i wbija długie pazury w jej szyję. Jeśli zwierzę nie padnie od razu, wskutek uszkodzenia głównych naczyń krwionośnych czy nerwów, to i tak osłabnie lub wykrwawi się na śmierć. Zdarzały się przypadki, że kot stepowy w ten sposób zabijał ludzi.



Glutan

W czasie zalotów, parzenia się i podczas walki kot ten wydaje z siebie wysoki, ochrypły głos, który brzmi szczególnie przeraźliwie w długie, zimowe noce.

WILK

Klimat: ciepły/wilgotny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, jaskinie/ pieczary/okapy, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

Rozmiar: 1,2-1,5 metra.

Wilk (s. „draugwath", l.m. „draugwaith"; q. „mistanarmo", l.m. „mistanarmor", inna nazwa „sindanarmo") to duży, potężnie umięśniony pies o gęstej sierści i puszystym ogonie. Występuje na całym obszarze Śródziemia. Jego futro przybiera różne barwy: od prawie czarnej w cieplejszych okolicach, po niemal białą na północy. Zwierzę to łatwo adaptuje się do różnych warunków klimatycznych.

Wilki wyjątkowo chętnie żyją w rodzinach lub dużych watahach, wspólnie wędrując i polując. Podczas polowań członkowie watahy ściśle ze sobą współpracują. Ich ulubioną zwierzyną łowną w cieplejszym klimacie są jelenie i owce, a w zimniejszych okolicach — karu i losrandiry. Nie ograniczają się do dużych zdobyczy — ich łupem padają również gryzonie, ryby, skorupiaki, a nawet, choć rzadko (np. w czasie wyjątkowo ciężkich zim), samotni podróżnicy, traperzy i myśliwi.

W stadzie obowiązuje hierarchia ustalana w wyniku rytualnych walk, póz i gestów. Wilki prawie nigdy nie walczą o partnera. Zwykle łączą się w pary na całe życie.

Wilk

WILCZUR

Klimat: lodowaty.

Środowisko: wysokie góry, oceany, wybrzeża i płycizny słonych zbiorników wodnych, podziemia, pustynie, dżungla/las tropikalny, zamieszkane tereny wiejskie.

Prawdopodobieństwo spotkania: duże.

Rozmiar: 1-1,5 metra.

Pod określeniem „wilczur" (q. „huo", l.m. „huron") w Śródziemiu rozumie się najczęściej zajadłego wilczarza (s. „huadraug"). Słowo „wilczur" może oznaczać zarówno niewielkiego psa, jakiego używają hobbiccy farmerzy i szeryfowie na pograniczu Shire, jak i wielką, szlachetną bestię, jakiej ludzie używają podczas polowań na wargi i wilkołaki Morgotha. Spotyka się je wszędzie tam, gdzie są ludzie lub hobbici. Na terenach nie zamieszkanych można się czasem natknąć na zdziczałego wilczura.

Huan. Wspaniały Wilczur z Valinoru, początkowo jeden z nieśmiertelnych psów myśliwskich Oromego, Myśliwego Valarów. Stał się śmiertelny, gdy w ślad za swym pierwszym panem, Noldorem o imieniu Kelegorm, opuścił Valinor. Valarowie przepowiedzieli mu, że zginie w walce z najpotężniejszym wilkiem na Ardzie. Nigdy później nie było na ziemi inteligentniejszego niż on psa. Potrafił nawet mówić ludzkim głosem. Opuścił swego zdradzieckiego właściciela, by pomóc najpierw Luthien, a później Berenowi w ich wyprawie po Silmarile. Tam też spotkał swoje przeznaczenie. Po zabiciu licznych wilkołaków i pokonaniu Saurona (kiedy ten przybrał wilczą formę) Huan zabił i sam zginął w walce z Karcharothem, potężnym wilkiem wyhodowanym przez Morgotha, który miał się stać zgubą Wilczura z Valinoru.

Madratyny

RYŚ GÓRSKI

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.

Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, lodowce/pola śnieżne, las iglasty/tajga, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy.

Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.

Rozmiar: 1-1,3 metra.

Ryś górski jest drapieżnym kotem, zamieszkującym niższe wzgórza i góry całego Endoru. Nie osiąga wprawdzie rozmiarów śnieżnej pantery, ale całkiem nieźle radzi sobie jako myśliwy i rybak. W przeciwieństwie do większości dużych kotów rysie górskie nie są samotnikami i wolą żyć w stadach liczących od 5 do 8 osobników. W takiej grupie, zwłaszcza podczas łowów, obowiązuje ściśle określona hierarchia społeczna, przypominająca organizację stada lwów. Rysie stosują podobne metody wspólnego polowania, jak i wilki. Pojmane w niewolę za młodu wyrastają na oddanych obrońców i przyjaciół.

MADRATYNA

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy.
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 40-75 cm.

Madratyna jest niedużym lisem, nieco przypominającym z wyglądu kota. Występuje głównie na eriadorskich wyżynach. Jej biały pysk i uszy wyraźnie odcinają się na tle rudawobrązowej sierści. Jest płochliwa. Poluje nocą, głównie na gryzonie, ptaki, owady i jaszczurki. Zwierzęta te łączą się w pary na całe życie i w trakcie roku zamieszkują jedną, tę samą norkę.

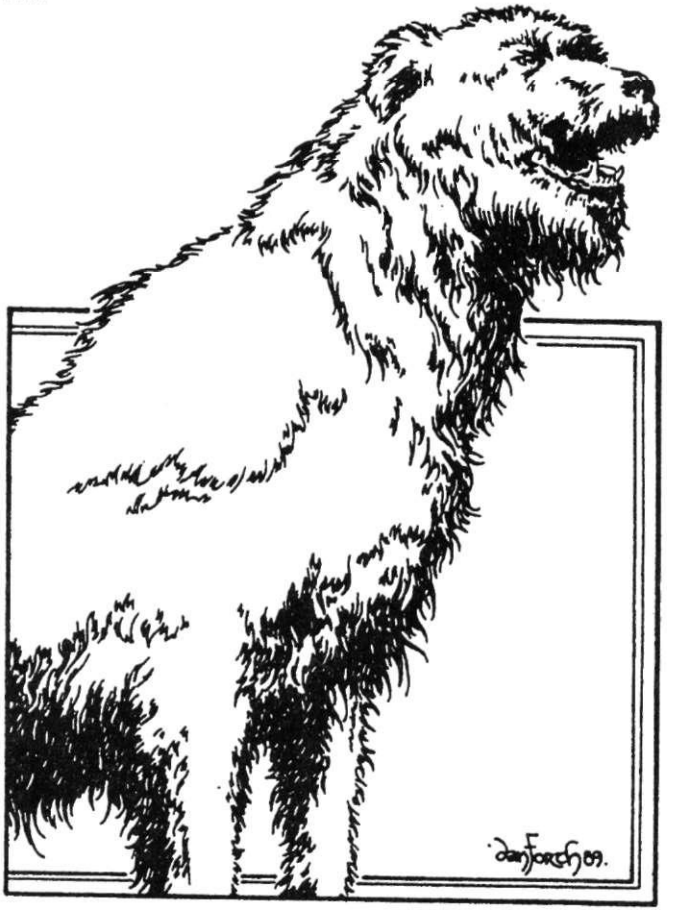
Niedźwiedź północny

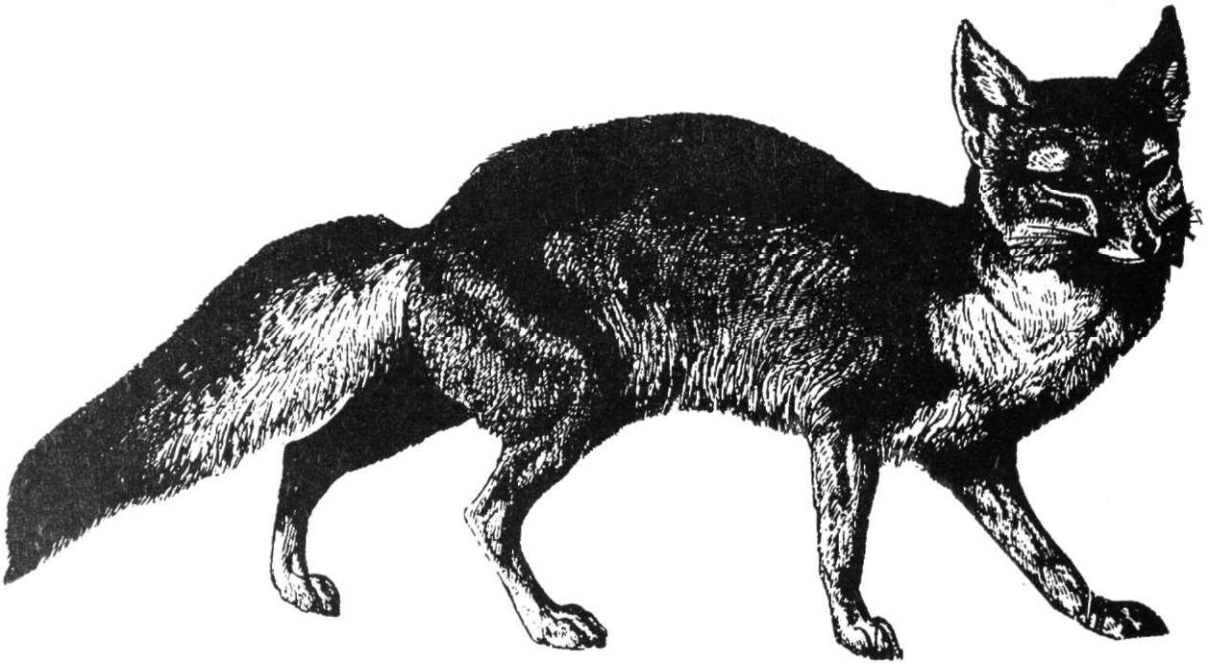
Huan

LISIKA

Klimat: gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/ wilgotny, łagodny, półpustynny.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, tereny wulkaniczne, pustynie, las mieszany, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 50-90 cm.

Lisika (ap. „nocne uszy", l.m. „lisikavi") to mały, wielkouchy lis z Haradu. Najlepiej czuje się w chłodne, pustynne noce — wtedy też poluje, w parach lub małych, rodzinnych stadach. Łupem tych zwierząt padają głównie gryzonie i duże owady, a czasem nawet wygrzebane z piasku, uśpione płazy. Myśliwi cenią sobie ich połyskliwe, kasztanowate futra.





Czerwony lis

MASTYF BAGIENNY

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: 1,5-1,8 metra.

Mastyfy bagienne to duże, udomowione psy, spotykane wszędzie tam, gdzie Dunedainowie mieszkają lub prowadzą interesy. Zwierzęta te mają długie nogi i krótką, sztywną sierść, zazwyczaj koloru ciemnobrązowego lub rdzawego. Można je przyuczyć do wykonywania rozmaitych zadań, toteż cieszą się dobrą opinią wśród pasterzy i myśliwych. Mają znakomity węch, dobrze pływają, a przede wszystkim są nieustraszone i lojalne wobec swoich właścicieli.

KUNDEL BŁOTNY

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: 1,2-1,5 metra.

Pod tą nazwą kryje się dziki pies z Rhovanionu, Rhun i ziem Kykurian Kyn, spokrewniony z niegdyś udomowionym psem z Talath Harroch. Kundle błotne w niewielkich sforach przemierzają moczary i mokradła, łowiąc ryby, wyszukując padlinę i polując na drobne ssaki. Nie zawahają się wszakże zapolować na osłabione lub zagubione sztuki bydła. Zdarzało się także, że łupem ich padał śpiący lub osłabiony człowiek. Na szczęście obawiają się ognia i łatwo odstraszyć je pochodnią. Mają cętkowaną, żółtawobrunatnoszarą sierść (premia +40 przy próbach Krycia się).

NIEDŹWIEDŹ PÓŁNOCNY

Klimat: zimny/suchy, lodowaty.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, lodowce/ pola śnieżne, oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, tereny wulkaniczne, pustkowia, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, tundra.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 2,5-2,8 metra.

Te ogromne, bladopopielate lub białe niedźwiedzie (q. „megliformen", l.m. „megliformeni", co znaczy „niedźwiedź północny") spotyka się u wybrzeży Lodowej Zatoki Forochel, gdzie zazwyczaj występują samotnie. Znakomicie pływają i dysponują wspaniale rozwiniętym zmysłem węchu; ich głównym pożywieniem są foki i ryby. Polują na swoich wyraźnie określonych, przybrzeżnych terytoriach łowieckich, mierzących po około 250 km kwadratowych. Strzeżenie takich terenów przychodzi im o tyle łatwo, że są naprawdę duże, silne i potrafią wyczuć obecność wroga z odległości ponad trzech kilometrów.

Kiedy nadchodzi krótkie, północne lato, niedźwiedź opuszcza swój teren i rusza na poszukiwanie partnera; wtedy też, w długie, letnie dni, żywi się głównie korzonkami i jagodami.

CZERWONY LIS Z KALENARDHONU

Klimat: łagodny, półpustynny, chłodny/umiatkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: 50-90 cm.

W przeciwieństwie do swego bardziej pospolitego, rudego krewniaka, czerwony lis ma prawdziwie czerwoną sierść. Myśliwi chętnie obierają go za cel swych polowań. Na szczęście dla siebie czerwone lisy są bardzo inteligentne, co sprzyja ich przetrwaniu. Sprytnie unikają ludzi i zastawionych pułapek. Bardzo rzadko giną przypadkową śmiercią.

Są również przebiegłymi złodziejaszkami, a kradną nie tylko kury i króliki, ale i rozmaite, drobne błyskotki. W odróżnieniu od innych drapieżników potrafią do pewnego stopnia rozpoznawać kolory.

WILK CZERWONY

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, jaskinie/pieczary/okapy, skrzyżowania/ drogi/ścieżki/szlaki.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 1,3-1,7 metra.

Jest takie stare eriadorskie przysłowie: „Martwić się należy wilkiem, którego nie widać". Bez wątpienia odnosi się ono do wilka czerwonego (s. „draucaran", l.m. „draucerain", q. „karnanarmor"), głównego drapieżnika zaludnionych obszarów między Górami Mglistymi i Błękitnymi, szczególnie często spotykanego na południu Eriadoru, od Kardolanu po Belegaer.

W odróżnieniu od zwykłego wilka, wilk czerwony to groźny myśliwy. Poluje głównie na owce, ale nie boi się ludzi i często atakuje samotnych podróżnych lub nawet niewielkie grupy. Drapieżnik ten jest niezmordowany w pościgu i chętnie zabija dla zabawy. W walce z tym inteligentnym i bezlitosnym przeciwnikiem bardzo dobrze spisują się owczarki.

OWCZAREK

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, miasta/miasteczka/zamki i okolice, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 1,5-2 metry.

Psy cieszą się dużą popularnością wśród endorskich pasterzy. Jedną z ulubionych ras są owczarki (q. „huoton", l.m. „huotoni"), duża, długowłosa odmiana o krótkim pysku. Znakomicie znoszą trudne warunki pogodowe i zmęczenie, a ich rozmiary, szybkość i umiejętność podkradania się pozwalają im skutecznie odpędzać drapieżniki.

Są lojalne, inteligentne i zajadłe, toteż zaopatrzone w solidną, metalową kolczatkę potrafią w pojedynkę stawić czoło dwóm czy nawet trzem wilkom. Dunedainowie używają ich jako stróży i psów myśliwskich, jednak próby uczynienia z nich bestii bojowych nie powiodły się. Kobiety i dzieci często trzymają mniejsze owczarki jako towarzyszy zabaw.

NIEDŹWIEDŹ LENIWIEC

Klimat: gorący/umiarkowany, pustynny, łagodny, półpustynny.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, jaskinie/pieczary/okapy, cmentarzyska, ruiny.
Prawdopodobieństwo spotkania: duże.
Rozmiar: 4,5-6 metrów.

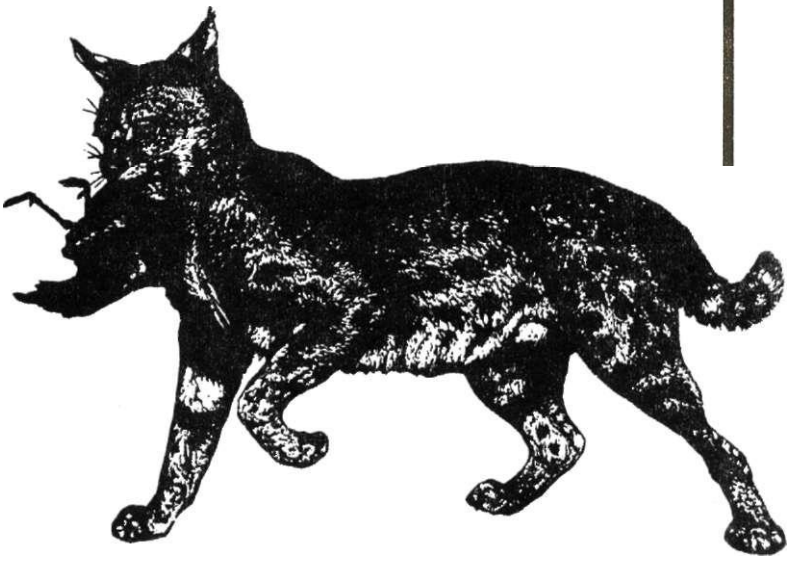
Ciemnobrunatny niedźwiedź leniwiec (q. „meglituikar") to największy niedźwiedź w Śródziemiu. Zamieszkuje głównie północno-zachodni Harad, szczególnie okolice Umbaru. Przypomina krzyżówkę zwykłego niedźwiedzia i leniwca z tropikalnej dżungli, jest ogromny, powolny i głupi. Ma potężne pazury, które przydają mu się głównie do wykopywania rozległych sieci tuneli, służących mu za mieszkanie. Przy ich pomocy potrafi się przebić nawet przez miękką lub kruchą skałę. W budowanych przez niego podziemnych korytarzach swobodnie mogliby mieszkać ludzie. Leniwiec raczej nie boi się innych stworzeń i nie jest nadmiernie agresywny, ale jeśli coś stanie mu na drodze, gotów jest w każdej chwili zgnieść intruza.

Ze względu na rozmiary (900-1800 kg) niełatwo go zabić, gdyż ważne dla życia organy kryją się głęboko w ogromnym cielsku. Solidne trafienie w głowę nawet nie spowalnia jego ruchów, dlatego wielu mędrców uważa, że albo ma on niezwykle grubą czaszkę, albo jego mózg umieszczony jest w zupełnie innym miejscu. Niestety, jak dotąd żaden alchemik nie przeprowadził starannej sekcji leniwca. Niedźwiedź ten zje wszystko, co wpadnie mu w pazury, w ilościach stosownych do własnych rozmiarów.

LEW CĘTKOWANY

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, skrzyżowania/drogi/ścieżki/ szlaki.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 1,2-1,5 metra.

Lwy cętkowane nazwę swą zawdzięczają czarnym plamkom na swym białym brzuchu. Reszta ich sierści ma barwę rdzawopomarańczową. Często padają łupem myśliwych, jednak wciąż można je spotkać na całym obszarze Kardolanu. Nie są z natury złe. Mimo niezwykłej inteligencji nie posiadły umiejętności mowy. Do ich wytrzebienia w większym stopniu niż ludzie przyczyniła się ich zadawniona i zaciekła waśń z wilkami. Żyją w niewielkich, rodzinnych stadach, urządzając legowiska w jaskiniach i koronach drzew. Najchętniej polują na fiary, ale zadowolą się i zwykłą owcą. W samoobronie potrafią zabić człowieka.



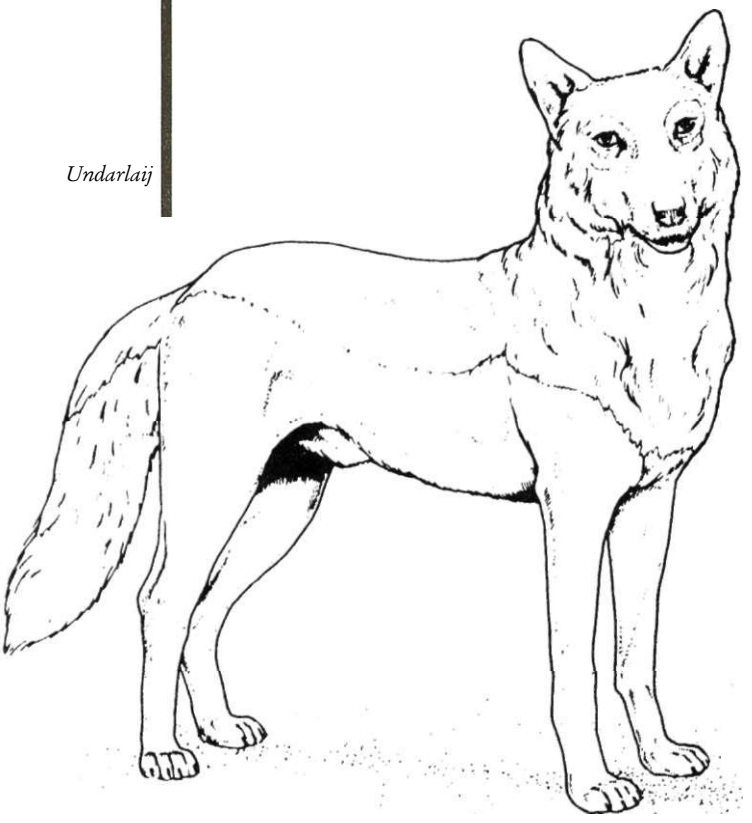
Lew cętkowany

UNKA

Klimat: gorący/umiarkowany, pustynny, półpustynny.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, równiny/stepy, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 1-1,5 metra.

Unka, duży dziki kot, zamieszkuje lesiste wzgórza Dalekiego Haradu. Często zdarza się, że jest jedynym dużym ssakiem w lokalnym ekosystemie. Wyglądem przypomina lamparta, choć jest od niego znacznie mniejszy.

Futro unki zdobią plamy w różnych odcieniach brązu, co daje znakomite możliwości kamuflażu wśród leśnych zarośli. Kot potrafi umiejętnie wykorzystać tę przewagę, kiedy skrada się w gęstym poszyciu dżungli lub czyha na zdobycz w gałęziach drzew. Przedstawiciele leśnej fauny są zazwyczaj mali i szybcy, toteż unka spędza większość czasu na pościgach wśród gąszczu. Drapieżnik ten jest jednak wystarczająco silny i sprawny, by móc zapolować na większą zwierzynę (na przykład na stetana). Unka nie zawaha się również zapolować na człowieka, jeśli tylko zdoła go zaskoczyć i szybko dopaść.



Undarlaij

UNDARLAIF

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, skrzyżowania/drogi/ ścieżki/szlaki.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 1,2-1,5 metra.

Undarlaify (rh. „odpadki") to duże, czarne szakale, które w czasach Wielkiego Moru (1636-1637 TE) przybyły ze wschodu na Talath Harroch — równinę leżącą na południe od Mrocznej Puszczy. Dziś spotkać można je wszędzie, od zachodnich zboczy Orocarni (q. „Góry Czerwone"), po wschodni brzeg Anduiny. Zdecydowanie czarne ubarwienie łagodzą i uzupełniają czerwone uszy i niezwykłe, błękitne oczy. Wszystko to składa się na atrakcyjne i niewinne przebranie, pod którym kryje się ich chytra i bezlitosna natura.

Polują głównie nocą, w dobrze zorganizowanych sforach, liczących od czterech do dwudziestu osobników. Polują wspólnie, stosując sprytną i groźną metodę: najpierw okrążają niedużą grupę zwierzyny (jeleni, bawołów, owiec, ludzi etc), a następnie część z nich odciąga najsilniejsze sztuki, by reszta mogła dopaść te najsłabsze. W trudniejszych czasach zniżają się do zjadania padliny i rozmaitych resztek, czemu zawdzięczają swą nazwę.

VUK

Klimat: gorący/umiarkowany, pustynny, łagodny, półpustynny.
Środowisko: wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, zamieszkane tereny wiejskie, jaskinie/pieczary/okapy, skrzyżowania/drogi/ścieżki/szlaki.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 1,2-1,5 metra.

Zdziczały pies, pochodzący z pustynnych i półpustynnych wzgórz południa Endoru. Występuje głównie w Dalekim Haradzie, Chy, Waag i Gaathgykarkan, zaś na wschodzie spotkać go można w okolicach Horl. Przypomina nieco z wyglądu wilka, ale ma większy, bardziej kanciasty pysk i brunatną sierść w szare i ciemnobrązowe cętki. Dzięki takiemu ubarwieniu łatwo może się skryć w zaroślach.

Vuki obdarzone są wilczą siłą i godną szakala zaciekłością. Polują w sforach. Kiedy brakuje świeżego mięsa chętnie pożywiają się padliną. Dorosłe okazy nie podkradają się do zwierzyny, wolą raczej zagonić ją na śmierć, okrążając ją i skowycząc, aż padnie z wyczerpania. Trzeba przyznać, że vuki są niezmordowanymi biegaczami - nawet wyjątkowo wytrzymałe dzikie kozy nie mają szans przed nimi uciec.

WILK BOJOWY

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy, lodowaty.

Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, tereny wulkaniczne, pustynie, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, miejsca magiczne/zaczarowane, zamieszkane tereny wiejskie, jaskinie/pieczary/okapy, ruiny, skrzyżowania/ drogi/ścieżki/ szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

Rozmiar: 2,2-2,5 metra.

Wilki bojowe (s. „ormarakar"; inna nazwa „yelmarakar"), często mylone z wargami, to olbrzymie psy, specjalnie hodowane i szkolone do walki. Duże stada wykorzystuje się w charakterze tropicieli i zwiadowców lub wysyła, aby nękały napadami armie wroga. Czasem, jak w przypadku wilków bojowych z Waw, tworzy się z nich regularne oddziały na polu walki. Mogą też służyć jako wierzchowce orkom i ich dowódcom (wilki z Angmaru).

Zdają się być po prostu wyrośniętymi, zwyczajnymi wilkami, co jest w zasadzie zgodne z prawdą, ale są od nich odważniejsze, okrutniejsze i znacznie bardziej przebiegłe.

LIS BIAŁY

Klimat: łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy, lodowaty.

Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, jaskinie/ pieczary/okapy.

Prawdopodobieństwo spotkania: duże.

Rozmiar: Do I metra.

Białe lisy występują na równinach i wśród wzgórz na północy Śródziemia. Pojawiają się też w Kalenardhonie (Rohanie), gdzie są ulubioną zwierzyną łowną gondorskich strażników granic i lordów Rohirrimów.

Białą barwę przybierają wyłącznie w zimie. Podczas innych pór roku ich puszyste futro jest srebrzystoszare. Długa sierść z łatwością wchłania pyłek roślin, co nadaje jej dziwny, zielonkawy kolor (podobnie jak u kotów stepowych). Nawet zimą ich futro zdobią rzadko rosnące, długie, czarne włosy.

Białe lisy zamieszkują płytkie nory, żywiąc się małymi ssakami, ptakami (zwłaszcza naziemnymi) i ich jajami, zjadają również znaczne ilości dużych owadów, w rodzaju koników polnych.

WILK BIAŁY

Klimat: umiarkowany, zimny/suchy, lodowaty.

Środowisko: wysokie góry, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, tereny wulkaniczne, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, jaskinie/pieczary/okapy.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

Rozmiar: 2-2,5 metra.

Biały wilk (s. „drauglos", l.m. „drauglys"; q. „lossanarmor", inna nazwa „nimarmor") jest bliskim krewniakiem wilka olbrzymiego i dalekim krewnym pospolitego wilka. Zamieszkuje zimne, północne tereny. Czuje się doskonale nawet w temperaturze -50°C. Stada tych zwierząt docierają czasem na południe aż do Shire w Eriadorze i doliny Kelduiny w Rhovanionie (szczególnie w najostrzejsze zimy).

Wszystko to, co napisano o wilkach olbrzymich, odnosi się również do białych wilków. Surowe warunki życia na dalekiej północy sprawiły, że zwierzęta te są odważnymi i sprytnymi myśliwymi. Żywią się wszystkim, od gryzoni, przez padlinę, po dobrze uzbrojonych Lossothów. Są najniebezpieczniejszymi zwierzętami z rodziny psów.

Podobnie jak biały lis, drauglos ma lśniące, białe futro, złożone z grubych, pustych w środku włosów, osadzonych w natłuszczonej skórze. Małe uszy, dwukomorowe nozdrza i gęsto obrośnięte sierścią łapy ułatwiają mu życie w zimowych warunkach.

Wilk bojowy

5.8 INNE NIEBEZPIECZNE ZWIERZĘTA

DZIK

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las tropikalny.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 1-1,5 metra.

Dzik jest przodkiem wszystkich udomowionych odmian świni. Występuje na obszarach o klimacie umiarkowanym w całym Śródziemiu. Największy gatunek, dzik czerwony, zamieszkuje lasy na wschód od Orocarni (q. „Góry Czerwone") na wschodzie kontynentu (szczególnie w Aegan). Prowadzące głównie nocny tryb życia dziki są bardzo niebezpieczne, zwinne, szybkie i agresywne. Jeśli coś je zaniepokoi, to bez namysłu szarżują wprost na wroga, nie bacząc na jego rozmiary. Chcą najpierw przewrócić przeciwnika, a potem stratować ostrymi racicami i poranić kłami. Tylko zranienie w którąś z łap może powstrzymać szarżę.

Na dziki poluje się w całym Endorze. Ludzie często wykorzystują do polowań specjalnie przygotowane włócznie, o wzmocnionym drzewcu, dużym ostrzu i (co najważniejsze) zaopatrzone w solidne, poprzeczne żeleźce, jakieś pół metra poniżej szpica. Dzięki takiemu zabezpieczeniu nadziany na włócznię dzik nie zdoła przedrzeć się do znajdującego się na końcu drzewca myśliwego.

Dzik

Dziki są wszystkożerne. Zjadają bulwy, owoce, orzechy, owady i padlinę. Największą aktywność przejawiają nocą i rankiem. Przemieszczają się w stadach liczących do 20 osobników. W środku wędrują samice i ich młode, a wokół, w niedużej odległości, podążają samce.

Dzik z Everholt. Ten ogromny zwierz stał się swoistym synonimem dzikości i zajadłości. Miało to miejsce w Lesie Firien, na granicy Rohanu w 2864 TE. Król Folka, po zniszczeniu wszystkich orkowych twierdz w kraju, wybrał się na prawdziwie królewskie polowanie. Tym razem trafił jednak na godnego siebie przeciwnika. Wprawdzie król zdołał zadać dzikowi śmiertelną tanę, ale bestii i tak starczyło sił, by zadźgać Folka potężnymi kłami. Tak oto zginęli razem — zwierz i monarcha.

DZIK BAGIENNY

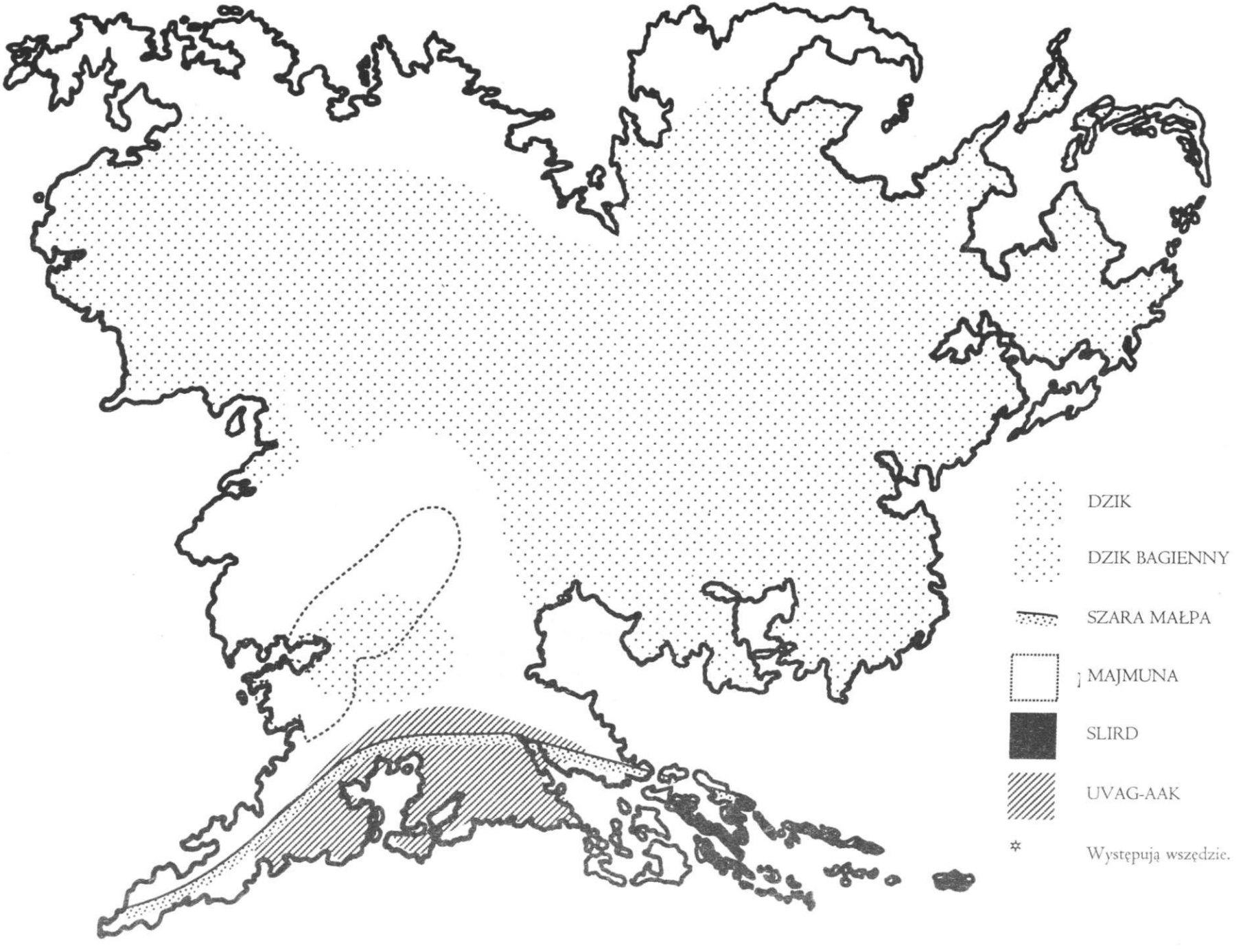
Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/ stepy, ruiny.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: I metr.

Dziki z mokradeł nie osiągają rozmiarów swoich leśnych krewniaków, gdyż zamieszkiwane przez nie tereny nie obfitują w zbyt dużą ilość pożywienia. Zwierzęta te mają smaczne mięso i dlatego są cenną zwierzyną łowną. Samce zaatakowane mogą być niebezpieczne. Bronią się wtedy zawzięcie długimi kłami, wykorzystywanymi na co dzień do wygrzebywania z błota korzonków i gnijącego mięsa. Swą wegetariańską dietę lubią uzupełniać owadami i rybami.

SZARA MAŁPA

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las mieszany, dżungla/las tropikalny.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 1-1,5 metra wzrostu.

Szare, kudłate, solidnie zbudowane małpy (p. „cijuvu niavi", l.m. „cijuvu niavimi"; s. „peredrugwath") to silne zwierzęta, żyjące samotnie, w parach lub rodzinnych stadach w lasach Pel, na południowym zachodzie Śródziemia. Osiągają do półtora metra wzrostu i ponad 130 kg wagi. Mają dłonie zaopatrzone w przeciwstawne kciuki. Kiedy staną w pozycji wyprostowanej, długie ramiona sięgają im do kostek. Ta cecha, w połączeniu ze znaczną siłą, pozwala im z zadziwiającą łatwością przemieszczać się z drzewa na drzewo. Krótkie, stosunkowo słabe nogi nie pozwalają im zbyt szybko biegać. Kiedy zmuszone są poruszać się po ziemi, czy to wyprostowane, czy na czterech łapach, czynią to bardzo niezgrabnie.


DZIK
DZIK BAGIENNY
SZARA MAŁPA
MAJMUNA
SLIRD
UVAG-AAK
Występują wszędzie.

MAJMUNA

Klimat: gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, półpustynny.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las mieszany, zamieszkane tereny wiejskie.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: I metr.

Całe rzesze żwawych małpek, zwanych majmunami, mieszkają wśród drzew lasu „Gaj" na zachodzie Dalekiego Haradu. Od czubka głowy do końca ogona mierzą niespełna metr, a po gałęziach poruszają się z łatwością wiewiórek. Nie są może tak inteligentne, jak ich więksi kuzyni, ale wyróżniają się kilkoma cechami, dzięki którym podbijają serca ludzi odwiedzających Gaj. Są czyste, nie hałasują i oswoiły się z widokiem zwykłych Haradrimów. Płoszą się tylko na widok ubranych z cudzoziemska ludzi. Duże stada majmun regularnie odwiedzają liczne w tej okolicy świątynie. Ich specyficzne zachowanie sprawia, iż wierni częstokroć twierdzą, że małpki oddają cześć bóstwom.

Majmuny mają dość efektowny wygląd, ich złotoczarną sierść zdobią ciemne plamki. Mówi się, że potrafią być niebezpieczne, jeśli ktoś je zbyt rozdrażni — znane są opowieści o traperach, którzy chcieli na nie zapolować i źle skończyli, dopadnięci przez roje rozwścieczonych małpek.

SLIRD

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, dżungla/las tropikalny, miejsca magiczne/zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 4,5-8 metrów średnicy.

Slird

Slird (l.m. „slirdu") jest dziwacznym, nadrzewnym stworem, spotykanym wyłącznie na odległych wyspach, położonych na południowy wschód od brzegów Śródziemia. Najwięcej z nich mieszka w koloniach liczących od 2 do 40 osobników na wyspie Vulm Shryac. Te zielono ubarwione (czasem w czerwone pasy) bezkręgowce przypominają swym wyglądem kałamarnice lub rozgwiazdy. Są zresztą odlegle spokrewnione z obydwoma tymi grupami, tyle że przystosowały się do życia na lądzie. Wykształciły płuca oraz wymyślną sieć twardych, grubych, dobrze izolowanych nerwów, służących zarazem jako pseudoszkielet. Każda z chwytnych kończyn łączy się z tułowiem przypominającym ciało kałamarnicy, w którym znajduje się para oczu i podobna do dzioba paszcza. Dodatkowy otwór, tuż poniżej otworu gębowego, prowadzi do zbiornika z przypominającą atrament cieczą.

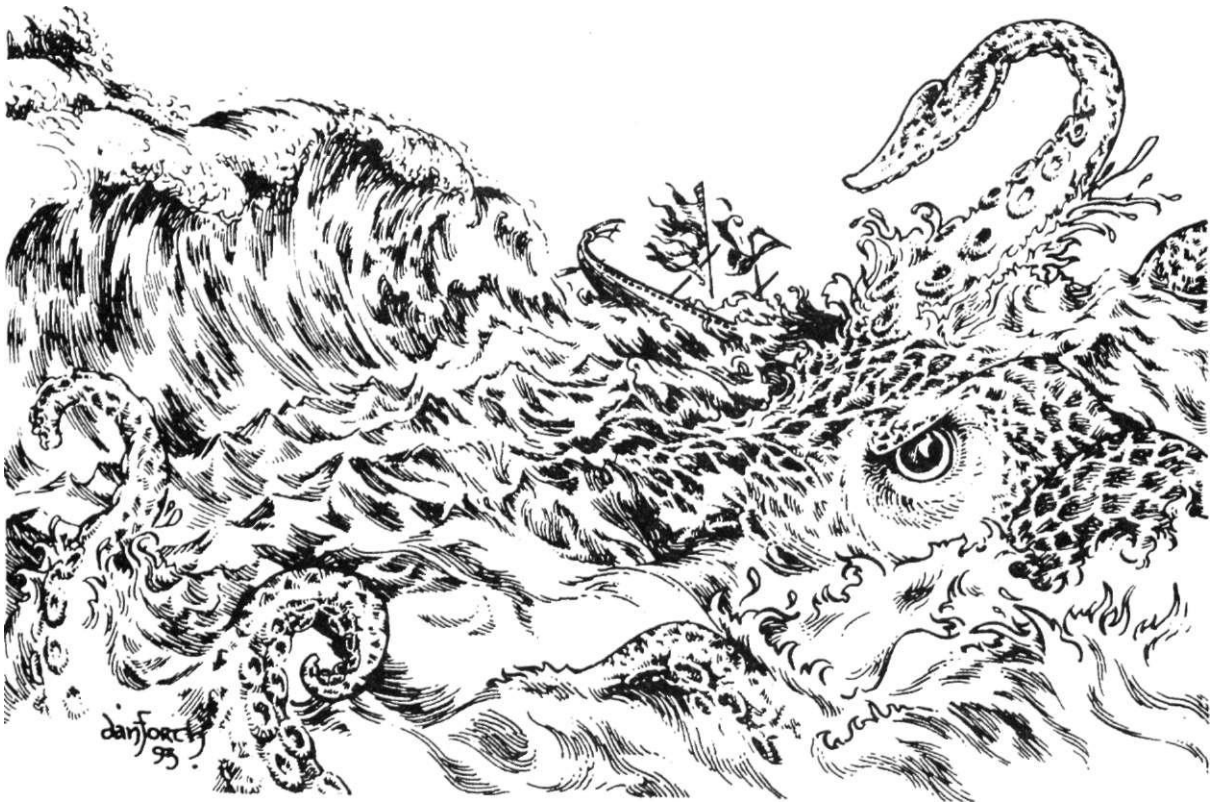
Slirdu budują gniazda wysoko w koronach drzew, wśród których potrafią się niezwykle szybko poruszać. Polują na ssaki, ptaki i gady, spożywając dziennie około dziesięciu kilogramów pokarmu. Schwytaną zwierzynę oplatają zaopatrzonymi w przyssawki ramionami, co unieruchamia zdobycz. Dodatkowo mogą opryskać ofiarę lekko toksycznym (2 poziom) atramentem, którego działanie oszałamia (przy RO niepowodzenie nie przekraczające 50 punktów), oślepia (przekroczenie RO o 51-75) lub pozbawia przytomności (przekroczenie o 76+). Slird czasem wykorzystuje wytwarzaną przez siebie gęstą, zielonkawą ciecz do zamaskowania swej ucieczki. Jednorazowo może nią spryskując obszar o średnicy do 6 metrów z odległości prawie 30 metrów.

Slirdu nie grzeszą szczególną inteligencją. Ich szczątkowy mózg jest w zasadzie tylko większym splotem nerwowym. Stworzenia te są jednak wysoce wyspecjalizowanymi zabójcami.

UVAG-AAK

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las mieszany, dżungla/las tropikalny, ruiny.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 1,5-1,8 metra.

Uvag-aaki to małpy zamieszkujące dżunglę Tanturak w Mumakanie na południowych krańcach Endoru. Głównym składnikiem ich pożywienia jest krew. Sąsiedztwo Uvag-aaki skutecznie zniechęca ludzi i elfów do osiedlania się w tej okolicy. Małpy te przywiązują wielką wagę do swoich terytoriów myśliwskich. Nigdy nie opuszczają własnego terenu, chyba że zaczyna im brakować pożywienia. Najchętniej piją krew innych istot, ale w trudnych chwilach mogą zadowolić się również mięsem. Stworzenia te trzymają się razem i mszczą się za zabitych pobratymców. Zabitych wrogów pozostawiają w widocznych miejscach jako ostrzeżenie dla innych przeciwników.



Kraken

6.0 SPIS POTWORÓW

Potwory (q. „Ulundor"; „Ulgundor"; „Uvanimor"), podobnie jak zwierzęta, zostały stworzone przez Eru. Wszystkie te istoty istnienie zawdzięczają Jedynemu i jego Niezniszczalnemu Ogniowi, który daje życie wszelkim duchom. Bestie jednak nie należą do pierwotnej Równowagi Rzeczy. Są to istoty szczególnie wypaczone, aby już sama ich natura predysponowała je do służenia Złu. Morgoth i jego słudzy zmienili je w taki sposób, aby mogły władać nowymi mocami i wyjść poza przypisany im Los.

Każda modyfikacja, nawet dokonana przez Czarnego Nieprzyjaciela, nie obywa się bez konsekwencji. Większość potworów nie może się rozmnażać, chyba że są hodowane przez kontrolującego ich władcę, takiego jak na przykład Sauron. Chociaż długowieczne lub wręcz nieśmiertelne, potwory żyją w ciągłym bólu i gniewie. Nawet gdy są niezwykle silne, a czasami obdarzone dziwną i straszliwą mocą, brakuje im zdolności prawdziwie niezależnego myślenia. Wolne od więzów Przeznaczenia są przecież podporządkowane nieubłaganym instynktom. Potwory to bardzo znękane istoty.

6.1 DEMONICZNE STWORY WODNE

WIELORYB ZABÓJCA

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy, lodowaty.
Środowisko: oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 18-21 metrów.

Wieloryby zabójcy to istoty wielkie, drapieżne, o skórze białej lub szarej. Żyją w Lodowej Zatoce Forochel. Ich szczęki, uzbrojone w dwunastocentymetrowe kły, potrafią przegryźć stal. Wieloryby zabójcy nie mają też większego problemu z połknięciem człowieka w całości (wbrew starym opowieściom, człowiek ma raczej marne szanse przetrwania w wypełnionym żrącymi kwasami żołądku). Wieloryby te często rozbijają wielorybnicze łodzie i przewracają większe statki.

OLBRZYMI ŻÓŁW (FASTITOKALON)

Klimat: gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny.
Środowisko: oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 10 metrów.

Są to ogromne, złośliwe żółwie pławiące się w morzach, wielkich rzekach i jeziorach centralnego Śródziemia. Nazywa się je potocznie „Żółwio-ryba" lub „Fastitokalon" (l.m. „Festitykelyn"; s. „Aeg-crumor"; l.m. „Aeg-crymyr"). Długość tych mało spotykanych, niesamowitych stworzeń dochodzi do 15 metrów. Zazwyczaj przebywają one na

głębokich wodach, lecz jeśli są głodne lub podenerwowane, mogą podpływać bliżej brzegu. Tam polują na wszystko — na wielkie ryby i na łodzie z nieostrożnymi żeglarzami.

NINEVET

Klimat: gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła.
Prawdopodobieństwo spotkania: średnie.
Rozmiar: **1**,5-2,5 metra.

Ninevet to wodne stworzenie dwudyszne, dziwny i obrzydliwy drapieżnik, który zamieszkuje mokradła, bagna, jeziora i wolno płynące rzeki w całym Śródziemiu. Jest pospolity w bagnistym rejonie Nindalf (Mokradeł). Ninevet pływa zazwyczaj tuż pod powierzchnią wody, prawie niezauważalny albo podobny do pnia drzewa. Jeśli dostrzeże potencjalną zdobycz, to podpływa pod nią i gwałtownie uderza grzbietem, ogłuszając ofiarę. Małe stworzenia połyka natychmiast. Większy łup wciąga na dno i przytrzymuje mocno, aż ustanie szamotanina. Posiłek połyka w całości, kiedy ma na to ochotę. Rozluźniając i rozciągając swoją paszczę potrafi w całości połknąć zdobycz o rozmiarach dorównujących nawet samemu potworowi. Niewielka wytrzymałość ninevet sprawia, że stworzenie wystarczająco duże i silne, aby przez dłuższy czas opierać się potworowi, może mieć nadzieję, że nawet głodny ninevet porzuci ofiarę i odpłynie szukać łatwiejszego posiłku.

CZERWONA PASZCZA

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: podziemia, tereny wulkaniczne, jaskinie/ pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: 1,2-1,8 metra.

Paskudna, bezłuska ryba żyjąca w głębiach jaskiń, szczególnie w Morii. Czerwona paszcza ma oczy osadzone na czubku głowy, a jej ogromna gęba, podobna do szczęk rekina, zawiera do siedmiu rzędów ostrych zębów. Fakt ten nie przysparza Czerwonej Paszczy popularności szczególnie wśród krasnoludów, których wymiary zachęcają rybę do wodnych igraszek. Poza jasnoczerwoną paszczą i luminescencyjnymi porostami na płetwach, czerwona paszcza jest pozbawiona jaskrawego ubarwienia. Ryby te mogą dać wspaniały pokaz w ciemnym strumieniu lub jeziorze, gdy miarowo wachlują swoimi czerwonymi, świecącymi płetwami. Dają też swoiste pokazy połykania w całości psa czy kozy lub przerabiania w kikut masywnej łydki krasnoluda.

Czerwona paszcza

VODYANOI

Klimat: gorący/umiarkowany, ciepły/ wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, mokradła/bagna.
Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.
Rozmiar: wzrost **1,5-1,8** metra do **2,5-3** metry w pozycji wyprostowanej.

Vodyanoi to krewni ninevetów. Są wodnymi drapieżnikami, lubią mięso ssaków, szczególnie preferując ludzi i ich pobratymców. Dorastają do **180** cm i przypominają wielkie, czarne żaby. Czają się tuż pod powierzchnią wody w zastałych rozlewiskach, zawsze gotowe do uderzenia. Po udanym ataku vodyanoi wciąga ofiarę pod wodę, żeby ją utopić albo połyka w całości. Podobnie jak wąż niezwykle szeroko rozwiera paszczę i potrafi pochłonąć ofiary większe, niż na to wskazują jego rozmiary. Potwór ma wielkie oczy, których spojrzenie hipnotyzuje zwierzęta, a nawet istoty inteligentne, jeśli zanadto zbliżą się do bajora, w którym akurat czai się vodyanoi (każdy zaatakowany w ten sposób musi wykonać **5**-poziomowy RO, dodając ewentualnie premię za PS, ale nic innego).

CZATOWNIK

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, mokradła/bagna.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 15-21 metrów (wliczając macki).

Czatowniki to słodkowodne krakeny, które zazwyczaj mieszkają w wodach Głębi. Zdarzają się jednak przypadki, że pewne osobniki wypływają na powierzchnię i osiedlają się w zbiornikach bliżej ludzkich siedzib. Tak było z czatownikiem przy Zachodniej Bramie. Stwór ten pozostawał nie znany Wolnym Ludom prawie do końca Trzeciej Ery, kiedy wychynął z głębin Morii, przez Zachodnią Bramę do Sirannonu (Strumienia Bramy) i zatamował go tak, że w niewielkiej kotlince utworzyło się muliste jezioro. Wiedziony złą wolą Saurona, czyhał przy Zachodniej Bramie na ofiary. Schwytał przynajmniej jednego krasnoluda, a na pewno wiele nieostrożnych zwierząt i orków, do chwili gdy spotkał Drużynę Pierścienia na początku foku 3019 TE. Wtedy właśnie niewiele brakowało, żeby pochwycił Froda, Powiernika Pierścienia, gdy jego drużyna wchodziła do Morii.

Nie wiadomo, co się stało z tym czatownikiem po Wojnie o Pierścień. Bez nienawiści Saurona, kierującej jego poczynaniami, stwór mógł powrócić w Głębiny. Może nadal czai się w Stawie przy Bramie, czekając na ofiary, które zechcą rozszyfrować napis na Zachodniej Bramie.

6.2 CHODZĄCE ROŚLINY

Poruszające się rośliny przekraczają granicę nakreśloną pomiędzy Olvarami i Kelvarami. Są oczywiście Olvarami, ale posiadają wiele cech kojarzonych z istotami obdarzonymi z natury zdolnością samodzielnego ruchu. Rośliny te posiadają kilka niezwykłych właściwości; potrafią poruszać kończynami, prawdopodobnie są zdolne do racjonalnego myślenia, posiadają kilka zmysłów, a nawet umiejętność mowy. Swego czasu były pod opieką Valara Yavanny, teraz, podobnie jak wiele innych potworów, nie należą już do Równowagi Rzeczy.

ŹLI HUORNOWIE I DRZEWA

Są to dzikie drzewa, obdarzone zdolnością poruszania się. Spotyka się je w wielu różnych postaciach. Większość z nich to po prostu podłe rośliny wypaczone przez Morgotha i jego sługusów. Drzewa z Mrocznej Puszczy są pierwszym przykładem tego ohydnego dzieła. Podobnie jak drapieżne zwierzęta, zabijają one swoich krewniaków - Olvarów, używając do tego trujących soków z korzeni lub duszących macek. Wiele tych drzew wydziela również opary, które usypiają podróżnych (traktuj jak czar *Uśpienie* z 3 poziomu).

Źli Huornowie znajdują się w większości pod wpływem entów, chociaż niektórzy z nich, szczególnie ci o „czarnym sercu", odeszli z Lasu Fangom, unikając przewodnictwa entów. Wielu z tych wykolejonych Huornów osiadło w Mrocznej Puszczy, gdzie złośliwie poluje na żywe istoty pod wpływem jakiegoś wypaczonego popędu, Huornowie bowiem wcale nie są bardziej żarłoczni od entów. Możliwych odmian Huornów jest tyle, ile gatunków drzew.

Stara Wierzba. Był to potężny Huorn ze Starego Lasu. To złe, opętane drzewo uzyskało wielką władzę nad innymi drzewami w Mrocznej Puszczy Eliadoru (w Kardolanie, w pobliżu Shire). Wierzba nienawidziła istot używających ognia i walczyła z nimi przy każdej nadarzającej się okazji. Posiadała też zdolność „śpiewnej" magii, kiedy to poruszaniem witkami i gałęziami sprawiała, że powietrze wzdychało i pogwizdywało, w dziwny sposób oddziałując na istoty żywe. Zazwyczaj używała tego jako czaru *Uśpienie* z 15 poziomu, gdyż ofiary zasypiały w zasięgu jej oplątujących korzeni. Później pozbywała się nieszczęśników wrzucając ich do pobliskiej rzeki Wii i topiąc, albo wciągając w głąb pnia i miażdżąc, tym sposobem dostarczając sobie nawozu. Mogła także wywołać efekty czarów *Zamieszanie* lub *Strach*, aby rozproszyć lub odpędzić przeciwników.

Czatownik

Huorn

Uśpiony korzeń. Ten piękny, czerwonawy korzeń, podobny do świerkowego, jest w rzeczywistości złą rośliną, zaklętą pozostałością gigantycznego drzewa, które niegdyś stało na wybrzeżu wschodniego Eriadoru. Było ono wysokie na 180 metrów, a posadzili je słudzy Morgotha. Wyrosło z przeklętego nasienia Telperionu, Srebrnego Drzewa Valinoru. Zatrute przez straszliwy jad Ungolianty, coraz bardziej zwiększało zasięg swoich korzeni, których plątanina opanowywała w końcu każdą roślinę w promieniu wielu mil. Szczęśliwie zdarzyło się, że władca elfów Ingwe ściął je, zanim zniszczyło lub sprowadziło na złą drogę wszystkich okolicznych Olvarów i zanim zdołało uczynić wschodni Endor niezdatnym do życia.

Czarodziej Alatar odkrył uśpiony korzeń około roku 1200 TE. Przez nieostrożność wyprowadził go ze stanu uśpienia, wiedziony nie tyle chęcią zrozumienia jego natury, ile żądzą przejęcia mocy. Moc korzenia jest jednak niezmierzona. Trudno opisać zagrożenie, jakie drzemie w tym korzeniu, jeśli pozwoli mu się znowu odrosnąć. Podły korzeń jest świadomym i niezwykle złym stworzeniem, żądnym władzy nad swymi kuzynami, Olvarami. Zawsze też będzie dążył do rozsiewania nowych drzew, które miałyby podobne, okropne właściwości.

Uśpiony korzeń jest jedynie cieniem dawnej potęgi. Uwięziony w czterdziestometrowej sztolni przybrał postać splątanej masy podziemnych kończyn o średnicy około 100 metrów. Ponieważ wejście do tego więzienia jest bardzo wąskie, korzeń jest osłonięty przed żywiołami.
Odrosty korzenia mogą przebyć 10 metrów w każdej rundzie, uderzając przeciwników od jednego do dziesięciu razy, atakami typu Pochwycenie/Wytrącenie. Ofiara pochwycona przez korzeń jest narażona na atak Miażdżący +100 za każde z trzymających odnóży oraz dodatkowo 12-poziomową dawkę Durthrond (nieudany RO w zakresie 01-100 oznacza, że ofiara zapada w sen na 1-100 godzin; nieudany RO w zakresie 101+ oznacza śmierć ofiary).

6.3 DEMONY

Demony (q. „Raukar"; s. „Ryg") to złe Duchy, zazwyczaj pomniejsi Majarowie, którzy zostali zdeprawowani przez Czarnego Nieprzyjaciela. Przykuty do odrażającej Fana (q. „Osłona"; „Świetlisty kształt"; lub „Ciało"), która zawiera elementy żywiołu pierwotnego, demon nie może przybrać pięknej postaci. To ciało jednak, które posiada, jest podstawą jego istnienia w Śródziemiu.
Podobnie jak wszystkie Duchy, demony są nieśmiertelne i nie rozmnażają się.

BALROG

Uwaga: *Szczegółowe informacje o Balrogach i innych Majarach można znaleźć w dodatku ICE zatytułowanym* ***Valar & Maiar***.

Środowisko: miejsca magiczne i zaczarowane, przejścia między wymiarami, skrzyżowania/ drogi/szlaki.
Prawdopodobieństwo spotkania: prawie zerowe.
Rozmiar: 4,5-5,5 metra wzrostu.

Słowa nie potrafią oddać grozy i potęgi widoku wielkich Balrogów (s. „Demony Mocy"; l.m. poprawnie „Belryg"; q. „Valaraukar"), złych duchów Ognia, które znalazły się pośród pierwszych sprzymierzeńców Morgotha we wczesnym okresie istnienia Ardy. *Czerwona Księga Marchii Zachodniej* tak oto opisuje Balroga z Morii:

„...majaczyła tylko pośród ogromnego cienia czarna sylwetka z kształtu podobna do ludzkiej, lecz większa... płomienie strzeliły ku górze jakby na powitanie i oplotły go wieńcem... rozwiana grzywa potwora tliła się sypiać iskrami. W prawym ręku miał sztylet wąski i ostry jak płomienny jęzor. W lewym dzierżył bicz wielorzemienny... cień rozpostarł się nad nim na kształt dwóch ogromnych skrzydeł... z nozdrzy Balroga buchnął ogień..."

- WP I, str. 445

To straszliwe monstrum było jednym z ostatnich w rodzie, bowiem choć pewne jest, że Morgoth zdobył usługi wielu tych okropnych Duchów Ognia w najdawniejszych dniach, wiele z nich zostało zniszczonych w wojnach przeciw elfom i ludziom. Są również tacy pośród Mądrych, którzy utrzymują, że Balrogowie nigdy nie byli liczni: ***„Nie więcej niż siedmiu"*** — twierdził uparcie pewien stary mędrzec. Mimo to Balrogowie, jeśli nie zostaną zniszczeni przez potężniejszą siłę, są nieśmiertelni, są bowiem prawdziwymi Majarami, mniejszymi krewnymi istot, które stworzyły krasnoludów i które dały blask gwiazdom. Nie jest więc niczym dziwnym, że władają taką mocą i budzą taki postrach. Balrogowie posiadają wiele mocy i zdolności: potrafią latać, siła ich woli i sama obecność jest tak potężna, że każdy musi się przed nimi ugiąć, choćby na chwilę, jeśli jest odważny; mogą władać dwiema broniami równocześnie, a posługują się nimi niczym wytrawni Mistrzowie Szermierki; potrafią zdobyć władzę nad wolą i umysłem przeciwnika, podporządkowując sobie lub doszczętnie niszcząc jego umysł; potrafią płonąć ogniem tak mocnym jak wulkan w każdych niemal warunkach: tylko zanurzenie w głębokiej wodzie stłumi płomień, który wybucha na nowo, gdy tylko Balrog znajdzie się w bardziej suchym otoczeniu; mogą rzucać niektóre zaklęcia jak najpotężniejszy z czarodziejów. Naturalnym obszarem ich działania magicznego jest ogień, ale też specjalizują się w wykrywaniu oraz kontaktowaniu z innymi złymi duchami i istotami. Sposób myślenia Balroga jest niepojęty dla śmiertelników czy dobrych istot, ale wiadomo, że są gorąco lojalne wobec Czarnego Nieprzyjaciela Świata oraz że mają doskonałą pamięć do krzywd i zniewag jemu wyrządzonych.

Są też niezwykle dumne i posiadają pewne aspiracje artystyczne, co objawia się, na przykład, kiedy uczestniczą w budowie fortecy czy innego budynku. Dobrym przykładem jest sala tronowa Balroga z Morii: sklepiona jaskinia jest oświetlona od góry przez nieziemsko piękne migotanie płomieni z serca ziemi, wsparta na kolumnach stylizowanych na kształt ziejących ogniem smoków (jeden z niewielu rodzajów istot, które Balrogowie mają w poważaniu) oraz łukowymi, czerwonymi mostami z magicznego szkła zwanego laen. Poza tymi chwilami natchnienia Duchy Ognia, Balrogowie, okazują raczej naturę i moc najbardziej niszczycielskich sił Śródziemia.

Gothmog, Wódz Balrogów i dowódca sił Angbandu. Wszyscy Balrogowie są przerażający i potężni, nie sposób więc odpowiednio opisać Gothmoga, najpotężniejszego ze wszystkich Balrogów, którzy kiedykolwiek płonęli na Ardzie. Gothmog władał taką mocą i taki otaczał go majestat, że plotka, która przetrwała wieki, mianowała go synem samego Morgotha, ale jest to raczej mało prawdopodobna teoria. W każdym bądź razie to właśnie Gothmog był odpowiedzialny za znaczne cierpienia, jakich doznała Arda w Pierwszej Erze. Wielu elfickich bohaterów padło pod jego biczem i ostrzem, aż wreszcie zabił go Ekthelion znad Źródeł, a dokonał tego podczas oblężenia Gondolinu w roku 511 Pierwszej Ery.

Balrog z Morii. Ta potężna istota była przypuszczalnie ostatnią w swoim rodzaju. Z pewnością nie widziano na ziemiach Ardy Balroga od czasu Wielkiej Bitwy, która zakończyła Pierwszą Erę i tylko elfowie oraz Mędrcy (włączając Istarich) wiedzieli o Balrogach coś więcej poza najstarszymi legendami i mętnymi pogłoskami. Krasnoludy, które ponownie zasiedliły Morię pod koniec Trzeciej Ery, kopały głęboko, być może głębiej niż czyniła to jakakolwiek istota śmiertelna, i odkryły potwora, wytrącając go z uśpienia, w które sam siebie wprowadził, kiedy chował się w najgłębszym zakamarku kopalni. Przebudzony i wypoczęty, Balrog znowu poczuł swą siłę i dumę; być może czuł również potęgę sługi swego Władcy, Saurona z Mordoru, sięgającą w świat. Zabił dwóch krasnoludzkich władców i siłą woli ściągnął do siebie potężną armię orków i trolli zamieszkujących w okolicy. Przy ich pomocy wygnał z Morii pozostałych krasnoludów i ogłosił siebie władcą.

Co by się stało, gdyby Jedyny Pierścień wpadł w jego łapy? Wątpliwe wydaje się, aby zechciał zwrócić go Sauronowi. Czyżby użył go sam, sądząc, że był lepszym uczniem Nieprzyjaciela Świata niż Władca Mordoru? Odpowiedzi nie znamy„ gdyż Gandalf Szary, jeden z Istarich, a więc również Majar, walczył z nim i pokonał tego potężnego władcę Morii — poświęcając przy tym swoje Fana.

Gothmog

Lungorthin. Lungorthin był drugim pośród zdeprawowanych Duchów Ognia. Tylko Gothmog, Wódz Balrogów, był bardziej potężny. Lungorthin zdołał więc zająć pozycję Wodza Melkorowej Gwardii w stolicy Morgotha, Thangorodrimie (s. „Góra Tyranii"). Służył jako przyboczny strażnik Morgotha.

Lungorthin był również znany jako Biały Balrog, ponieważ jego śluzowaty, otoczony płomieniem kształt był blady i białawy, zaś płomienie, które go spowijały, były czyste i bezbarwne.

Lungorthin

CZARNE DEMONY

Środowisko: miejsca magiczne i zaczarowane, przejścia między wymiarami.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe lub prawie zerowe.

Rozmiar: zmienny, zależnie od rodzaju.

Czarne demony to pomniejsi Majarowie, którzy sprzymierzyli się z Morgothem. Ich kształty są niezwykle różnorodne, podobnie jak ich zdolności. Można je czasem przekonać albo zmusić, aby pomagały ludziom lub elfom w popełnianiu złych uczynków lub nawet dobrych, jeśli kontroluje je wystarczająco potężna Dobra siła. Jeśli jednak złoczyńca, domagający się usługi, zapomni o własnym bezpieczeństwie i nie obłoży demona mocnymi magicznymi więzami, to niewiele mu w końcu przyjdzie z takiego układu. Demony często przybierają cechy charakterystyczne dla żywiołów: Balrogi (patrz powyżej), demony ognia, są tu bardzo dobrym przykładem. Bez wątpienia jest to spowodowane tym, że w wielkim planie Eru te właśnie duchy miały być strażnikami i powiernikami naturalnych sił.

Dindae z Nan Gulduin: Slyardach. Dindae Slyardach jest odrażającą, mglistą istotą zdolną do krycia się w cieniu i poruszającą się w najgłębszej ciszy. Służy złemu Animiście Lhachglinowi, agentowi Saurona w północnym regionie Mrocznej Puszczy. Związany potężną wolą Mrocznego Władcy i zmuszony do wypełniania zachcianek Animisty, demon służy jako posłaniec przenoszący rozkazy i wiadomości dla pająków i oddziałów orków, strzegących przedpola Sarn Goriwing, fortecy Lhachglina. Prawdopodobnie mógłby także być doskonałym zabójcą. Samo patrzenie na demona wzbudza niepokój ze względu na jego niedokładnie określony kształt (każdy, kto oglądają Slyardach, musi wytężać wzrok, przekonany, że coś jest wewnątrz oparu — oczywiście, ten opar to właśnie sam demon). W dodatku ma on zapędy sadystyczne: lubi zakradać się do swych ofiar i pozostawiać je wpół uduszone — odtąd zawsze będą śmiertelnie bać się cieni.

Demony z Aglarond. Powszechnie sądzi się, że jest to jeden demon, ponieważ nikt nigdy nie widział wszystkich czterech naraz: niezbyt się wzajemnie lubią. Są silne, ale głupie, najwyraźniej należą do mętów demoniego rodzaju. Pozostały po oddziałach zwiadowców Morgotha w Pierwszej Erze i od tego czasu żyły w jaskiniach Aglarondu bez zwierzchnika. Wygląda na to, że niewiele mają chęci do robienia czegokolwiek same z siebie, jeśli tylko nie zostanie naruszone ich terytorium. Jeśli to nastąpi, stają się bardzo zajadle i atakują. Powiada się, że piją krew swoich wrogów. Można sobie wyobrazić, że czynią to w celu jeszcze większego odstraszenia ewentualnych najeźdźców, gdyż demony nie potrzebują pożywienia. Mierzą po 2,5 metra, mają czarne, oślizgłe skóry, ręce i nogi uzbrojone w pazury, które potrafią kruszyć skały, ich czerwone ślepia jarzą się żywym ogniem, a z ich paszczy sterczą potężne kły.

Demony z Aglarond nie są atrakcyjne nawet dla najbardziej wyrozumiałych widzów.

Lesh-Y z Dworu Ardor. Jeden z dwóch demonów cieszących się pełną przynależnością do przeklętego Dworu Ardor w południowym Śródziemiu (drugim był Mourfuin - patrz niżej). Lesh-Y nie był zbyt gwałtownego usposobienia, jak na demona, chyba że został porządnie rozgniewany. Prawdopodobnie kiedyś był uczniem Valara Aulego - kowala, rzemieślnika Valarów, jego pasją było bowiem tworzenie magicznych przedmiotów. Czynił to zresztą z kunsztem nie widzianym w Śródziemiu od czasów Feanora, który wykonał Silmarile. Mierzący ponad dwa metry, pokryty czerwoną i oleistą skórą, całkiem łysy, ze spiczastymi uszami, z długimi paznokciami u rąk i nóg, Lesh-Y nie należał do istot nad podziw urodziwych, ale w swoim warsztacie, pochylony nad jakimś cudownym przedmiotem, któremu poświęcał całą swoją uwagę, miał w sobie prawdziwe dostojeństwo i dumę. Nie wiadomo, co się z nim stało.

Mourfuin, Władca Demonów Dworu Ardor. Mourfuin nie był tak zrównoważony i nieszkodliwy jak Lesh-Y. Został członkiem dworu dzięki swojej fizycznej potędze oraz zdolności władania pomniejszymi demonami, które mógł przyzywać aby wykonywały jego polecenia. Był demonem ognia i władał mocą płomieni, podobnie jak pomniejsi Balrogowie. Mógł zmieniać swą posturę w zależności od własnej inwencji. Mierzył od 2 do 5 metrów. Podobnie jak u Lesh-Y, jego skóra była czerwona i błyszczała jak natłuszczona, miał także spiczaste uszy. Potrafił atakować pazurzastymi łapami, wolał jednak używać bicza i miecza, znowu na wzór Balrogów. Mourfuin posiadł też zdolność rzucania czarów Ognia.

Razarak. Demoniczny Razarak to najbardziej przerażające monstrum Dalekiego Haradu, najbardziej okropny z mieszkańców Haradwaith. Zwany przez Haradrimów Niszczycielem jest potężną, okrutną pozostałością z armii Morgotha z Dawnych Dni. Legendy mówią, że Razarak został uwięziony pod kamieniem Oglądało Vatra, kiedy

Dindae z Nan Gulduin

Razarak

została stworzona pustynia, aby uniemożliwić powrót wody na powierzchnię. Jednak w ostatnich latach ludzie złamali pieczęcie do głębokich jaskiń, które były jego więzieniem, i teraz ten horror chadza nocą pod otwartym niebem. Fizycznie przypomina wielkiego trolla górskiego. Jego skóra jest gruba, mocna i szorstka, dając mu osłonę równoważną zbroi płytowej. Do walki używa mocnych pazurów na rękach i nogach oraz kłów osadzonych *w* wielkiej, silnej paszczęce. Z masywnych ramion wyrastają mu skórzaste skrzydła, które, choć nie uniosą potwora w powietrze, pozwalają jednak na wydłużenie skoku do 200 metrów.

Efekt przerażającego wyglądu stwora wzmacnia jeszcze jego złośliwa natura. Potrafi władać wszystkimi zaklęciami Esencji związanymi z ogniem lub światłem, do dwudziestego piątego poziomu włącznie. Jest też diabelsko przebiegły, kiedy bawi się swoimi ofiarami. Lata niewoli Razaraka, spędzone na straży skradzionej wody Haradu, wypaliły w jego umyśle nieustającą żądzę odcięcia ludzi od źródeł wody. W działaniach tych przejawia niezwykłe zaślepienie. Jak dotąd, Niszczyciel ogranicza swoje łowy do obszarów Zwierciadła, gdzie atakuje bandy ludzi pustyni, gdy ci przychodzą do wodopojów. Jest jednak kwestią czasu, kiedy większe oazy, rozsiane po kraju, przyciągną potwora, dając mu większe niż dotąd pole do popisu. Bandy nomadów i karawany będą jeszcze drżały ze strachu, gdy spróbują wkroczyć na pustynię, gdzie rozciąga się władza Razaraka.

Wichry z Taurang. Demony wiatru i powietrza, diaboliczne Wichry z Taurang, zawsze spełniały zachcianki Taurclaxa, złego Animisty z Dworu Ardor w Mumakanie, krainie położonej na najdalszym południu Śródziemia. Pakt, który Taurclax zawarł z Wichrami określał, że będzie cierpiał wraz ze swymi nowymi sprzymierzeńcami, jeśli oni zostaną „zabici" lub powaleni, a on sam także nie będzie w stanie działać. Wichry mają postać smukłych istot, owiniętych płaszczami z czarnymi maskami na twarzach. Uzbrojone są w promieniujące złą magią miecze, zwane *kynac*, ich ostrza są zatrute. Wichry mogą przybrać postać, na którą wskazuje ich imię i w ten sposób przeniknąć w dowolne miejsce, które nie jest całkowicie gazoszczelne. Mogą w tym stanie przenosić ze sobą swoją broń. Nie mogą jednak w tej postaci walczyć, a ponowne przejście w stan stały zabiera im sześć rund (podobnie jak przejście w stan gazowy). Nie mogą zmieniać postaci, jeśli są ogłuszone. Oto ich imiona, w kolejności od najmniej potężnego do najsilniejszego: Aur, Kax, Eos, Gan, lor i Kel. Jeśli zostaną w jakikolwiek sposób zniszczone, powracają do fortecy Taurclaxa w Taurang i odpoczywają przez 66 dni. Taurclax nie jest zdolny do działania przez liczbę dni równą poziomowi pokonanego Wichru.

LASSARAUKAR

Mniejszy

Środowisko: las iglasty/tajga, las liściasty/ mieszany.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

Rozmiar: 1,8-2,1 metra.

Więksi

Środowisko: las iglasty/tajga, las liściasty/ mieszany.

Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne

Rozmiar: 2,1-2,5 metra.

Lassaraukarowie (q. „demony liści"; „liściodemony"; s. „Lethryg") są potworami nocy, duchami lasu skuszonymi i zdeprawowanymi przez Morgotha, obróconymi w dzikich drzewnych drapieżców. Niewiele potworów ma takie upodobanie do niepohamowanego mordowania. Są nieśmiertelni, lecz niezdolni do reprodukcji. Posiadają słuch i węch tak wyczulony, że potrafią wykrywać rzeczy z precyzją wzroku elfa. Nic nie dorówna im w zwinności i zręczności, mogą bowiem biegać po gałęziach drzew i skakać przez leśne polany szybciej niż fruwa jerzyk. Lassaraukar może ruszyć, zmienić kierunek i zatrzymać się (ale tylko we wcześniej określonym miejscu) niemal w tej samej chwili.

Lassaraukar

Wicher z Taurang

Lassaraukarowie wyglądają jak wysocy ludzie bez twarzy. Całe ich ciało pokryte jest czymś w rodzaju zielonkawego futra. Ta wełnista skóra przypomina ciasno dopasowane ubranie, które okrywa całe ciało, poza twarzą. Na stopach skóra ma grubość cala i jest pokryta dziwacznymi wyrostkami, chwytnymi podeszwami tak zbudowanymi, żeby jeszcze wzmocnić ich niesamowity pęd. Bezwłose głowy lassaraukarów przyozdobione są fałdą skórną, która opada w dół od masywnego czoła demona i półprzezroczystym kapturem przesłania jego twarz. Lassaraukar podnosi tę zasłonę podczas jedzenia, lecz poza tym zawsze chroni ona jego twarz przed światłem.

Lassaraukarowie żyją w „rodzinach" (latach) składających się z pięciu osobników: pięciu mniejszych prowadzonych przez jednego większego. Są wszystkożerne, mieszkają w ciemnych „gniazdach" i żywią się produktami drzew, ale zachowały osobliwe

upodobanie do surowego mięsa, szczególnie do świeżego mózgu. Ich dieta jest idealna, jeśli wziąć pod uwagę szczególny sposób życia, jaki prowadzą, są bowiem aktywne mniej niż godzinę dziennie. Choć mogłyby poruszać się nawet przez sześć godzin, wolą odpoczywać.

Bez wątpienia jest to spowodowane tym, że liściodemony, jeśli już się poruszają, to ich niezwykła prędkość wymaga wydatkowania sporej energii („tempo spacerowe" lassaraukara to 300 m/r). Demony odpoczywają (tzn. stoją bez ruchu) przez większą część dnia, kiedy jednak zdecydują się ruszyć, mogą wystrzelić do przodu jak rozmyty wicher (1500 m/r przy skoku). Bez wysiłku wykonują trzydziestometrowe skoki i potrafią przemykać po gałęziach drzew jak najbardziej uzdolnione małpy. Kiedy odpoczywają, rozkładają ramiona i patrzą przed siebie, stojąc sztywno jak posągi. Ta całkowicie nieruchoma pozycja w czasie relaksu wprowadziła w błąd wiele ofiar, które uwierzyły, że są otoczone przez posągi, a po chwili nie miały już czym uświadomić sobie, że brakuje im mózgu.

Lassaraukarowie atakują pozostając w bezruchu. Używając tylko cząstki rozpędu, demon uderza wymachując ramionami do tyłu wzdłuż swoich boków, do góry za plecami, wreszcie nad głową i w dół aż do chwili, gdy jego dłonie wycelują na wprost. Ten kołowy ruch powoduje skłonienie jego głowy i wychylenie górnej polowy ciała do przodu. W tej pozycji z wewnętrznego zbiornika w klatce piersiowej lassaraukara wyskakują dwa naturalne kościane dyski. Są ostre i mają średnicę około 5 centymetrów. Lecą wzdłuż specjalnej kości wewnątrz ręki demona, po czym wystrzeliwują do przodu z niezwykłą prędkością. Same w sobie stanowią śmiercionośne pociski, są też dodatkowo pokryte rozcieńczoną krwią lassaraukara, która działa jak trucizna nerwowa (RM: ***nerve toxin)*** z trzeciego poziomu. Tego rodzaju ataki zawsze poprzedza przynajmniej runda przeznaczona na rozruch, ponieważ demon musi nadać pociskom właściwy impet. Posiadając zapas około pięćdziesięciu dysków, lassaraukar wykonuje dwadzieścia pięć podwójnych ataków w ciągu pięćdziesięciu rund (zapas odnawia się w tempie 3/h).

Na takich odrażających pociskach polegają mniejsi lassaraukarowie. Większe demony stosują inną formę magicznego ataku. Są ślepe, posiadają jednak magiczne, bursztynowe ślepia przebijające skórzaną fałdę, która od czoła przesłania ich twarze. Przy pomocy tych ślepi demony potrafią wystrzelić promień skoncentrowanego światła słonecznego nawet wtedy, kiedy pozostają w bezruchu, co czyni większych lassaraukarów szczególnie niebezpiecznymi. Nieszczęśni awanturnicy, którzy biorą ich za posągi i próbują ukraść ich cenne oczy (500 sz), stwierdzają po niewczasie, że w ich podróży właśnie nadszedł bardzo nieprzyjemny punkt kulminacyjny.

Mimo wszystko, najlepszym sposobem zaatakowania lassaraukara jest skorzystanie z momentu, kiedy jest nieruchomy. Jeśli się porusza, staje się praktycznie nieuchwytny (chyba że znajdzie się w zamkniętej przestrzeni, gdzie zmniejsza się PO). Na szczęście lassaraukarowie muszą zaplanować trajektorię swojego lotu lub skoku, można więc zastawić na nie pułapkę nawet wtedy, kiedy się poruszają. Trzeba tylko znać ich dokładną drogę. Kiedy demon zatrzyma się, to oczywiście każdy przygotowany atak zadziała doskonale. Po udanym rzucie orientacji bohater może uchwycić moment, kiedy lassaraukar na moment nieruchomieje. Zakładając, że nieustraszony wojownik nie połknie w międzyczasie jednego lub dwóch dysków, może próbować powalić potwora.

Trująca krew służy jako smar i jest czymś unikatowym dla jednego rodzaju lassaraukarów. Zgodnie z legendami, istnieje sześć i-latów liściodemonów, każdy składający się z sześciu latów. Krew każdego z i-latów jest ponoć inna, powiada się również, że rodzaje krwi lassaraukarów odpowiadają sześciu rodzajom trucizn (RM): emulatory, conversion, muscle, nerve, reduction i respiratory. Te same legendy opowiadają o większych lassaraukarach z każdego i-latu, które podobno mają oczy z drogocennych kamieni, strzelających różnymi rodzajami pocisków magicznych. Niektórzy z nich używają przypuszczalnie pocisków świetlnych, ale inni posługują się pociskami ognistymi, powietrznymi, wodnymi, lodowymi i ziemnymi. Biorąc pod uwagę naturę zaklęć jest to możliwe, ale raczej mało wiarygodne.

Mniejsze liściodemony otrzymują ujemny modyfikator: -50 jeśli muszą działać w naturalnym świetle dnia (-100 jeśli zasłona ich twarzy jest uniesiona). Można je spotkać w grupach po sześć (włączając wodza — większego lassaraukara). Więksi lassaraukarowie mają w świetle dziennym modyfikator -25.

Ungolianta

UNGOLIANTA, DEMON PUSTKI

Uwaga: *Więcej szczegółów na temat Ungolianty można znaleźć w dodatku „Valar & Maiar" wydanym przez ICE.*

Środowisko: miejsca magiczne i zaczarowane, przejścia między wymiarami.
Prawdopodobieństwo spotkania: prawie zerowe.
Rozmiar: Zmienny, ale zazwyczaj średnica 12 metrów.

Ungolianta (q. „Wielki Potwór-Pająk") jest Wielkim Wrogiem, najpotężniejszym z demonów, jaki kiedykolwiek dostał się na Ardę. Ungolianta była Duchem Pustki (Nicości), synonimem Ciemności, ucieleśnieniem całkowitego Zniszczenia. Była jednym z pierwszych sprzymierzeńców Morgotha, ale zbuntowała się przeciw tej służbie, opętała ja bowiem żądza światła. Zapragnęła światła, aby je pochłaniać i przekształcać w swoją szczególną ciemność, zwaną Bezświatłem, straszliwy mrok, który niszczył wszystkie rzeczy pochodzące z Dobra i Światłości. Kiedy później Morgoth chciał zdobyć Silmarile (Wielkie Klejnoty), nie trzeba było długo przekonywać Ungolianty, aby przyłączyła się do wyprawy w sam środek Valinoru. Kiedy tylko Ungolianta usłyszała o klejnotach, zaczęła pożądać ich najmocniej na świecie. Okryła więc siebie i swego pana Bezświatłem, następnie uplotła pajęczynę Ciemności, po której wspięli się do Valinoru. Tak wkroczyli do Błogosławionego Królestwa w czasie święta. Zatruli Dwa Drzewa i uciekli z klejnotami.

Kiedy dotarli do swego ciemnego schronienia, rozpoczęła się kłótnia o łupy. Ungolianta urosła w gniewie tak strasznie, że sam Morgoth przeląkł się jej potęgi i przywołał Balrogów na ratunek. Duchy Płomieni odpędziły Ungoliantę ognistymi biczami, aż uciekła w ciemną dolinę. Tam znalazła stworzenia własnego gatunku. Były dużo mniejsze, ale miały kształt", który Wolne Ludy przypisały pająkom. Tam Ungolianta żyła i płodziła potomstwo. Szeloba (patrz następne strony) była jedną z jej córek. Było też wiele innych, niektóre słabsze, inne niemal równic potężne. Nikt nie wie, co stało się z Ungolianta, choć niektórzy z Mądrych twierdzą, że jej głód stał się w końcu zbyt wielki i pożarłszy swoich potwornych małżonków, zjadła wreszcie siebie.

WAMPIR MORGOTHA

Środowisko: miejsca magiczne i zaczarowane, przejścia między wymiarami.
Prawdopodobieństwo spotkania: prawie zerowe.
Rozmiar: ludzki.

Melkorowe wampiry to nie pijące krwi duchy ludzi, które nie znalazły spokoju po śmierci. Ich natura jest właściwie bliższa demonom niż normalnym ludzkim duszom. Duchy owe były kiedyś opiekunami nieszkodliwych, zwyczajnych nietoperzy, ale pod wodzą Morgotha stały się wielkimi złoczyńcami i narzędziami terroru. Są znakomitymi lotnikami i we wczesnych czasach Morgoth często używał ich jako posłańców. Wyglądały jak ogromne nietoperze z odrażającymi twarzami męskimi lub kobiecymi, ze stopami uzbrojonymi w szpony drapieżnych ptaków. Natura wyposażyła je doskonale, aby przenosiły wiadomości z polecenia swojego pana lub szpiegowały dla niego. Używając swoich magicznych płaszczy mogły przyjmować inne kształty. Te niezwykłe płaszcze także innym istotom potrafią dać umiejętność zmiany kształtu na podobieństwo wampira.

Thuringwethil, Posłaniec Angbandu i Tol-in-Gaurhoth. Ta wampirzyca była faworytą Saurona i służyła jako jego posłaniec w czasie Wyprawy po Silmarile w Pierwszej Erze. Jej kształt przybrała Luthien, pół-Majar, aby dostać się do Angbandu, gdyż Thuringwethil (s. „Kobieta Tajemnego Cienia") straciła swoją moc i płaszcz zmieniania kształtów, kiedy padło Tol-in-Gauthoth (s. „Wyspa Wilkołaków") i sam Sauron umknął przybierając kształt wampira.

6.4 SMOKI

Smoki (q. „Loki" lub „Anguloki" czy też „Valoki"; s. „Engwai") były najpotężniejszymi i najbardziej przerażającymi potworami Śródziemia. Żadna inna rasa nie wzbudza tyle trwogi i nie jest źródłem tylu legend i najniezwyklejszych opowieści. Smoki to najdoskonalszy pomysł Morgotha.

POCZĄTKI SMOKÓW

Niewiele wiadomo o pochodzeniu smoków. Choć pierwsze z nich wyszły z wylęgarni Utumno (q. „Piekielna Czeluść" lub „Podziemie"), gdzie Morgoth stworzył lodowe smoki, to rasa wielkich gadów osiągnęła swoją świetność w znacznie późniejszych czasach Pierwszej Ery. Smoki ogniste (q. „Uruloki" lub „Fealoki") i wielkie skrzydlate smoki (q. „ Ramaloki"), czyli smoki znane mędrcom i z legend, zostały zrodzone z ognia i magii w głębinach Thangorodrimu (s. „Góry Tyranii") w Angbandzie. Od tego poczęcia pojawiło się wiele mniejszych, bardziej wyspecjalizowanych gatunków, ale żaden w takiej liczbie, aby zniszczyć Równowagę Rzeczy.

Zgodnie z zapiskami kronikarzy Saurona, pierwszym prawdziwym smokiem był Jaurloke Zimny. Urodził się w Angbandzie (s. „Żelazne więzienie") w czasie długiej walki pomiędzy Morgothem i Eldarami z Beleriandu. Spłodził on Glaurunga, Ojca Smoków i pierwszego z Urulokich, lecz ten pożarł go prawie sto lat później, kiedy stoczyli potworny pojedynek. Wkrótce potem Glaurung wyłonił się z Thangorodrimu i narobił wiele zamieszania wśród elfów w Dorthonionie i Hithlumie (w Beleriandzie). Na samym początku spalił pola Ard-galen w młodzieńczym pokazie dzikiej mocy. Ponieważ jednak nie był w pełni dojrzały, Fingon i jego łucznicy odpędzili go z powrotem do Angbandu. Ten wyczyn strasznie rozwścieczył Morgotha, gdyż przedwczesny atak Glaurunga zniweczył nadzieję zaskoczenia Wolnych Ludów pełną mocą ognistego smoka. Tak zakończyło się pierwsze spotkanie świata z prawdziwym smokiem.

Minęły dwa stulecia nim gad Morgotha pojawił się ponownie. Wtedy właśnie, w Bitwie Nagłego Płomienia (s. „Dagor Bragollach"), Glaurung poprowadził udany atak sił Ciemności, aby przełamać oblężenie Angbandu. W czasie kampanii Glaurung zabił setki elfów i zniszczył wielkie połacie wschodniego Beleriandu. Po triumfalnym powrocie do domu, smok rozpoczął długi wypoczynek.

Pokój, który potem zapanował, Glaurung wykorzystał do rozmnażania się, tworząc rasę mniejszych smoków. Kiedy dorosły, znów podjął walkę na ich czele. Wtedy to pierwszy raz pojawiła się grupa smoków. W czasie Piątej Bitwy Pierwszej Ery, „Bitwy Nieprzeliczonych Łez", zdziesiątkowały one połączone armie elfów i ludzi. Tylko zaciętość krasnoludów z Belegostu pozwoliła uniknąć kompletnej klęski Wolnych Ludów.

Przez kolejne lata Glaurung i jego potomstwo pomagali w utrzymaniu podbitych krain w rękach Czarnego Nieprzyjaciela. Używały swoich potężnych zaklęć do spętania umysłów pokonanych wrogów i poddania ich władzy Morgotha. W końcu Glaurung uderzył na Nargothrond, miasto elfów, zabijając wszystkich mieszkańców poza wodzem, Turinem Turambarem. Moc Glaurunga była tak wielka, że zaczarował Turina i wygnał go z miasta, aby elfy pozbawione wodza upadły na duchu podczas ataku smoków.

Turin przysiągł zemstę, lecz spiski Glaurunga przyniosły wiele zła, zanim znowu się spotkali. Potworny gad nałożył zły czar na siostrę Turina, Nienor, i odebrał jej pamięć. Ta klątwa doprowadziła do jej nieszczęśliwego małżeństwa z Turinem.

Turin wyśledził Glaurunga przy Cabed-en-Aras i wbił wielki miecz Gurthang głęboko w podbrzusze bestii. Gdy ognisty smok umierał, zdjął z Nienor swój czar i tym samym pozwolił jej odzyskać pamięć. Popełniła samobójstwo nie mogąc znieść okropnej świadomości, że poślubiła swojego brata i nosi w łonie jego dziecko. Z żalu i z ran od żrącej, czarnej krwi Glaurunga zmarł także Turin.

Śmierć Glaurunga zamknęła pierwszy i najdłuższy rozdział w historii wielkich smoków Północy. Choć był Ojcem Smoków i posiadał ogromną potęgę, Glaurung nie był jednak najsilniejszym ze smoków Śródziemia. Taki tytuł należy do Ankalagona Czarnego - potężnego skrzydlatego gada znanego także jako Pędząca Paszcza.

Podobnie jak Glaurung, Ankalagon był ognistym smokiem. Był jednak o wiele większy od swojego poprzednika, a przede wszystkim posiadł zdolność latania. To pierwszy i najbardziej przerażający smok nowego rodzaju. Jego skrzydła zasłaniały niebo, a huraganowe wiatry zmiatały ziemię zanim on sam wyzwolił z gardzieli swój niepowstrzymany, płomienisty oddech. Ankalagon to bez wątpienia największy potwór zrodzony w Śródziemiu, kulminacja smoczego rodzaju.

Na szczęście okazało się, że wielki gad nie był zbyt długowieczny. Zginął wkrótce po tym, jak pojawił się po raz pierwszy, w czasie Wojny Gniewu. Walczył wówczas z wielkimi orłami, prowadzonymi przez ich króla, Throndora. Niebo sczerniało od dymu, a chmury rozdzierały błyskawice, gdy potykały się wielkie latające stwory. W środek tej niezwykłej powietrznej bitwy nadleciał z Zachodu wojownik Earendil na swoim latającym statku, Vingilocie. Earendil ubił potwora celnym strzałem z łuku. Trup Ankalagona spadł z nieba, powodując wstrząs, który strzaskał szczyty Thangorodrimu. Pozostałe smoki uciekły w zamieszaniu.

Ankalagon zginął na samym końcu Pierwszej Ery. W tym samym czasie kataklizm zatopił Beleriand i zapoczątkowana została przemiana Endoru. Wiele pozostałych smoków uniknęło zniszczenia i, podobnie jak wiele innych stworów z Utumno oraz z głębin, uciekło w inne regiony Śródziemia. Niektóre osiadły w Szarych Górach, inne powędrowały dalej na wschód i południe. Wraz ze świtem Drugiej Ery rozprzestrzeniało się dziedzictwo Morgotha. Smoki pozostały, aby siać niepokój w każdym niemal zakątku Endoru.

OGÓLNE CECHY SMOKÓW

Każdy ze smoków jest oczywiście istotą unikatową, lecz mają one wiele wspólnych cech. Wszystkie są niemal nieśmiertelnymi stworami obdarzonymi ogromną siłą. Historie o Glaurungu, Ankalagonie, Skacie i Smaugu pokazują, że nie bały się żadnego pojedynczego przeciwnika wśród Wolnych Ludów Śródziemia. Żadne inne potwory, z wyjątkiem Balrogów, nie mogły im dorównać. Mimo to smoki są próżne z natury, kłamliwe, niecierpliwe i bezlitosne, a to pozwala przewidywać ich działania, a dla nich samych jest wielką przeszkodą w stawieniu czoła krytycznym wyzwaniom, jakim musi sprostać ich rasa.

Oto moce dostępne wszystkim smokom:

(I) Trafienia krytyczne — Jeśli nie zaznaczono inaczej, wyniki trafień krytycznych w smoka sprawdza się w Tabeli Trafień Krytycznych w Stworzenia Ogromne. Dotyczy to zarówno ataków fizycznych, jak i czarów (patrz MERP i Rolemaster).

(2) Pancerz — Skóra smocza ma różną moc. Zachodzące na siebie płytki twardnieją z wiekiem. Jeśli wyraźnie nie powiedziano inaczej, młodsze smoki mają łuski równoważne Utwardzanej Skórze (TZ 12), zaś dorosłe gady chroni skóra odpowiadająca najlepszej zbroi płytowej (TZ 20). Magiczna substancja skóry opiera się wszelkim rodzajom zaklęć kierowanych (premia PO +2 razy poziom potwora) i praktycznie chroni stwora przed żywiołami. Aby zdobyć taką skórę na zbroję, poszukiwacz przygód musi najpierw zedrzeć łuski, a następnie obedrzeć ciało smoka ze skóry, w czasie tej czynności będzie narażony na kontakt z toksyczną krwią potwora. Jest to zadanie niezwykle trudne i niebezpieczne. Uszycie i ukształtowanie zbroi z takiej smoczej skóry wymaga udziału zarówno płatnerza, jak alchemika.

(3) Czary — Smoki to potężni czarodzieje. Jako istoty magiczne potrafią rzucić każde zaklęcie z list Ukojenie Umysłu oraz Wykrycia (Otwarta Lista Przepływu w MERP; Closed and Open Channeling w RM). Większość zna również listy Wiedza oraz Wiedza o przedmiotach (Otwarta Lista Przepływu w MERP; Bard Base w RM). Wiele z gadów to potężni Magowie, Czarownicy, Bardowie, itp. (Mogą znać 5-15 zaklęć z gry Władca Pierścieni).

(4) Siła fizyczna — Można spotkać smoki o bardzo zmiennych kształtach. Skrzydlate i jaskiniowe gady są zazwyczaj bardziej smukłe, zimne smoki są za to mocniej zbudowane. Skrzydlate smoki potrafią poruszyć skrzydłami powietrze w promieniu do 300 metrów, powodując lokalny huragan (w MERP lub Rolemaster traktować jak atak Powietrznym Pociskiem +20; w grze Władca Pierścieni użyj Ognistego pocisku +2). Smoki rzadko cierpią na dolegliwości związane z wiekiem, ponadto są niezwykle odporne na zmęczenie. Mogą obyć się bez wypoczynku przez cały dzień. Kiedy jednak zdecydują się zasnąć, to ta przyjemność zajmuje im 1-100 dni i trudno (-10) wyrwać je z drzemki. Uśpione lub „hibernujące" smoki potrafią spać nawet 10-1000 lat.

(5) Wzmocnione zmysły — Smoki widzą doskonale nawet w zupełnej ciemności i mogą określić kształt stworzeń ze świata Cieni (np. Nazguli). Mają także doskonały wzrok, słuch, węch i smak (+30 do Rzutów Percepcji; +3 do Manewrów Percepcji w WP).

(6) Pewność Siebie — Każdy, kto ujrzy smoka, musi wykonać RO przeciwko czarowi Strach z 5 poziomu (traktuj jak Zauroczenie zwierzęcia +2 w WP). Jeśli rzut RO nie udał się na 1-50, to ofiara ucieka w przerażeniu przez 1-5 minut. Jeśli RO nie udał się na 51-100, to ofiara ucieka w przerażeniu przez 1-100 minut. Jeśli nieudany rzut był wyższy niż 101, to ofiara przez 1-100 rund znajduje się pod kontrolą gada. Smok może też użyć swoich płomiennych oczu do zniewolenia przeciwnika. Skoncentrowane spojrzenie potwora to odpowiednik zaklęcia typu Władza nad Umysłem (pozwala na użycie dowolnego zaklęcia z listy Ukojenie Ducha w MERP lub Spirit Mastery w Rolemaster).

(7) Smoczy oddech — Jeśli gad posiada zdolność zionięcia, może jej użyć co 1-3 minuty (6-18 rund, zależnie od wieku potwora). Może wykonać taki atak maksymalnie 2xpoziom w ciągu dnia. Smok może skupić swój oddech w postać pocisku (np. Ognisty Pocisk) o zasięgu 100 metrów albo użyć go rozproszonego w stożku (podstawa 30 metrów) o zasięgu 30 metrów, co odpowiada atakowi zaklęciem typu kula (np. Kula ognista). Premię Ataku poszczególnych stworów określa się indywidualnie (jeśli nie została podana, należy przyjąć 1,5 razy poziom smoka).

NATURA SMOKÓW

Tak zwane wielkie gady różnią się fizycznie rozmiarami i wyglądem. Niektóre pełzają lub czołgają się; inne biegają, skaczą lub latają. Większość posiada bystry wzrok, przewyższający dokładnością najbystrzejsze z ptaków, inne mogą wyczuwać zapachy lepiej niż niedźwiedź polarny. Wszystkie jednak mają wspólnych przodków, po których odziedziczyły łuskowate skóry, dwa do czterech rogów i długie, wężowe ciała. Te, które posiadają kończyny, mają ich zazwyczaj cztery, choć dwie z nich mogą być zmodyfikowane dla podtrzymania skrzydeł. Smukłe palce zakończone są ostrymi jak brzytwy pazurami.

Smoki to stworzenia magiczne. W ich żrącej krwi płynie magia, wiele więc spośród gadów jest potężnymi czarodziejami. Niektóre używają swoich umiejętności do fizycznego miażdżenia wrogów, inne wolą działać magią w bardziej subtelny sposób. Wszystkie smoki chełpią się swoją mocą i lubią panować nad innymi istotami. Wiele z nich zna cały zestaw potężnych zaklęć kontrolujących umysły. Dodając do tych inkantacji swój znakomity intelekt potrafią doprowadzić niezłomnego człowieka lub elfa do złożenia broni lub nawet wypowiedzenia wojny swoim pobratymcom.

Upodobanie smoków do gierek słownych, zagadek i innych pojedynków umysłowych jest wprost legendarne. Wszystkie inteligentne gady lubią popisywać się swoim intelektem. Są zafascynowane zagadkami i szaradami.

Posługują się biegle wieloma językami, dzięki czemu mogą dyskutować i prowadzić słowne pojedynki z różnymi ludami. Ich płonące ślepia, niezwykła pewność siebie, niesamowita magia głosu oraz wrodzona bystrość czynią z nich straszliwych, wręcz niepokonanych przeciwników w dyskusji. Wyszkolone w sztuce słownych iluzji oraz zdolne do wyczucia najlżejszej zmiany barwy głosu i ukrytych emocji, znakomicie czytają między wierszami to, co próbują przed nimi ukryć ci, którzy mieli wątpliwe szczęście spotkać się z nimi. Niewielu potrafi zachować mężne serce w obliczu tak absolutnej potęgi.

Mimo to smoki wykazują pewne słabości, gdy przychodzi do walki, w której decyduje logika lub spryt. Są próżne, drażliwe, podstępne, egocentryczne i zdumiewająco chełpliwe, jednak mają bardzo zmienny nastrój. Łatwo się im przypochlebić, puchną wtedy z dumy i pławią się w uwielbieniu innych, nawet jeśli wiedzą, że mówiący ma zaledwie nadzieję odwlec własną zgubę. Smok będzie się o wiele dłużej bawił przeciwnikiem, który potrafi skutecznie mu się podlizać niż zuchwalcem. Dla wielkiego gada, fałszywy pochlebca jest mądry, zaś ktoś, kto rzuca się na niego z mieczem, to po prostu głupie mięso armatnie. Smoki nie znoszą braku szacunku.

Niezależnie od gatunku, smoki mieszkają i polują samotnie. Strzegą zazdrośnie swojego terytorium, potrafią wyzwać lub zabić innego smoka, który naruszy ich ciągle rozrastającą się dziedzinę władania. Ich królestwa odzwierciedlają jednak ich naturę, gdziekolwiek bowiem podąży smok, idzie za nim wielkie zniszczenie w całej krainie. Nie przejmują się zupełnie poddanymi czy działaniami niższych istot, pożądają jedynie władzy dla siebie i skarbów, które zaświadczałyby o ich triumfach.

Wszystkie smoki mieszkają w leżach przypominających w jakimś sensie łono ziemi, z którego wyszły. Spędzają w tych podziemnych lub podwodnych ostojach mnóstwo czasu, spoczywając na łożach ze skarbów. Nawet w okresach wzmożonej aktywności, prędzej czy później, odpoczywają lub śpią przez dziesięć do stu godzin. Natomiast w czasie hibernacji smok może spać nawet tysiąc lat. Niejeden smok spał tak długo, że kawałki z jego skarbu wrosły mu w łuski.

Smoki mogą łączyć się w pary, ale w odróżnieniu od innych potworów nie czują specjalnej ochoty wiązania się z nikim ani potrzeby samego rozmnażania. Tylko zewnętrzna wola może zmusić je do wydania potomstwa. W jakimś sensie smoki trzeba więc hodować.

Kiedy wielkie gady rozpoczynają zaloty, postępują zgodnie ze skomplikowanym rytuałem. Samiec odbywa nieodmiennie długą podróż do domu małżonki, gdzie walczy z wszystkimi rywalami. Następnie rozpoczyna taniec, burzliwy i akrobatyczny pokaz przeradzający się w prawdziwe szaleństwo zmysłów. Później następuje połączenie, które trwa nawet do dziesięciu dni. Potem samiec odlatuje na 10-100 lat. Mniej więcej sześć miesięcy później samica składa 1-10 jaj w jamie-wylęgarni głęboko pod ziemią. Po kolejnych sześciu miesiącach, ukształtowane już młode, przy pomocy ostrych rogów, wydostają się z mocnych, skórzastych skorup i rozpoczynają życie na Ardzie. Te smocze dzieci, które zostaną uznane za słabowite, zjada ich własna matka.

Smoki pożerają praktycznie wszystko. Mogą pochłaniać każdą substancję, od mięsa po mithril, połykając jednym haustem nawet pięćset kilogramów. Kiedy się pożywiają, przybiera to często formę nieprzerwanej orgii jedzenia, trwającej od dwóch do czterdziestu dni. W tym czasie mordują i pożerają całe stada bydła lub dzikich lassanakuni. Ich niezwykły metabolizm pozwala zmagazynować większość tego pokarmu i umożliwia bezproblemową hibernację.

Nie słyszano, aby praktycznie nieśmiertelne smoki umierały ze starości lub choroby. Mimo to rosną i starzeją się, stając się coraz większe i powolniejsze fizycznie. Ich magiczna krew z wiekiem robi się bardziej żrąca, pancerz coraz grubszy i twardszy, zaś rogi stają się mocno żebrowane i osiągają wręcz monstrualne rozmiary. Po pewnym czasie zachodzące na siebie łuski smoka stają się niewrażliwe na najlepszą stal i nawet względnie miękkie podbrzusze gada odbija większość najlepszych broni.

W pancerzu smoków z reguły istnieje jednak pewna luka. Nazywa się to znamieniem i jest skazą o nie znanym pochodzeniu i przeznaczeniu, którą niektórzy kronikarze przypisują gniewowi Em. W tym miejscu na ciele smoka po prostu nie wyrastają łuski. Poza oczami smoka jest to drugi wrażliwy punkt na jego ciele. Jeśli szczęśliwym trafem przeciwnik natknie się na takie miejsce (np. Bard Łucznik), może to oznaczać koniec smoka.

Oczywiście samo zbliżenie się do smoka jest niezłym wyczynem. Potwory te mają gigantyczne zęby ułożone w wiele rzędów, a łapy uzbrojone w pazury tak twarde i ostre jak czubek lancy. Niektóre smoki posiadają giętkie, biczowate ogony, którymi potrafią uderzyć lub ściąć przeciwnika jednym precyzyjnym machnięciem. Inne znów mają wielkie, nietoperzowate skrzydła, którymi mogą rozpętać prawdziwy huragan. Te, które posiadają zdolność zionięcia, na przykład straszliwe smoki ogniste, mogą używać skrzydeł, aby zwiększyć siłę i prędkość swoich płomieni. Takie, wspomagane huraganowym wiatrem, ogniste zionięcie jest w stanie w kilka chwil spustoszyć całą dolinę.

Rogi smocze to specjalne narzędzia używane do wiercenia i pojedynków. Ich rozmiar i wzór użebrowania symbolizują potęgę smoka i jego znaczenie w smoczej hierarchii. W zasadzie nie można ich złamać. Są niezwykle cenione, gdyż wydają piękny dźwięk po przerobieniu na rogi myśliwskie, można też z nich sporządzać wyśmienite łuki. Znaczną wartość przedstawiają również w alchemii, gdyż po zmieleniu uzyskuje się z nich ingredienty do wielu magicznych mikstur. W niepojęty sposób napoje takie

zawierają w sobie wiele siły i magii tego smoka, którego kiedyś były ozdobą.

RODY SMOKÓW

Jak wszystkie stworzenia w Ardzie, także anguloki są związane z Muzyką Ainurów. Choć pochodzą z niezgodnych harmonii Melkora, odbijają się w nich elementarne motywy myśli Eru. Są dostrojone do pięciu „fizycznych" żywiołów Ei: Powietrza, Ziemi, Ognia, Światła oraz Wody. Stosownie do tego można przeprowadzić klasyfikację wszystkich smoków. Dyskutując o naturze wielkich gadów wielu kronikarzy elfickich używa takich właśnie kryteriów, gdyż odzwierciedlają rodowody i miejsca zamieszkania smoczych rodzin.

Smoki powietrzne (q. „Vilwaloki"). Do smoków powietrznych zaliczają się wszystkie uskrzydlone zimne smoki. Jak nazwa wskazuje, większość godzin czuwania spędzają w locie. Ich obyczaje podobne są do zwyczajów drapieżnych ptaków, choć prowadzą nocny tryb życia. Podobnie jak ich główni wrogowie, wielkie orły, również smoki powietrzne z wdziękiem szybują po niebie wypatrując ofiary. Kiedy dostrzegą zdobycz pikują w dół i chwytają ofiarę długimi pazurami potężnych, tylnych łap. Pierwsze uderzenie powietrznego smoka jest zazwyczaj śmiertelne, ponieważ siła ciosu wystarcza do uśmiercenia mocnego trolla. Wiele smoków odgryza jednak głowy swoich ofiar, po prostu na wszelki wypadek, żeby pożywienie nie zapragnęło oddalić się niespodziewanie.

Smoki ziemne (q. „Kemenloki"). Ta rodzina zawiera smoki jaskiniowe oraz trzy bezskrzydłe odmiany złotych smoków: smoki lądowe, smoki lodowe oraz prawdziwe smoki złote. Wspólnie składają się na najstarszy i najbardziej zróżnicowany smoczy ród.

Smoki ogniste (q. „Uruloki"). Te potwory czują się swobodnie nawet w jeziorach roztopionej lawy, często gnieżdżą się więc głęboko pod ziemią. Tam hibernują, odnawiając potężną siłę. Płomień pobudza je, rozgrzewa ich krew i rozjaśnia iskry w ich ognistym oddechu. Żadna inna linia smoków nie dorównuje mocą Urulokim, są bowiem prawdziwymi spadkobiercami Glaurunga Ojca, gada Morgotha.

Smoki świetliste (q. „Kalaloki"). Zdecydowanie najmniej liczny ród smoczy. Są to niezwykłe, bezskrzydłe gady, uzbrojone w kolczaste wyrostki na ogonach. Wyrostki te zawierają kurczliwe pęcherze, wypełnione naładowaną elektrycznie cieczą. Kalaloki lubią walczyć ogonem, uderzając ofiary nożowatymi wyrostkami i jednocześnie zadając im „cios elektryczny" równoważny uderzeniu pioruna.

Smoki wodne (q. „Neniloki"). Smoki wodne dzieli się na smoki deszczowe i prawdziwe wodne. Te ostatnie, legendarne węże morskie mieszkają na całej Ardzie i stanowią wśród smoków najliczniejszą rodzinę. Smoki deszczowe występują znacznie rzadziej i są istotami wyłącznie słodkowodnymi, zamieszkują zaś głębie niedostępnych jezior i rzek. Niektórzy uczeni błędnie zaliczają do tej kategorii również smoki bagienne, nie dostrzegając, że mieszkające w bagnie Loegangwai to smoki ogniste, które, choć zrodzone w płomieniu, spoczywają potem w ciepłych, duszących wodach i wyziewach zamiast w ognistej lawie.

Choć wymienionych pięć gatunków opisuje wszystkie smoki, to jednak różnorodna natura Angulokich wymusza inne charakterystyki wielkich gadów. Poszczególni kronikarze dzielą smoki wedle różnych kryteriów. Poniższa tabela zawiera niektóre spośród tych rozróżnień:

Ród	Żywioł	Natura	Skrzydła	Zionięcie
Smok jaskiniowy	Ziemia	smok zimny	Nie	Nie
Gad jaskiniowy	Ziemia	smok zimny	Nie	Nie
Zimny smok	Ziemia	smok zimny	Nie	Nie
Lodowy smok	Ziemia	smok zimny	Nie	Lód
Lądowy smok	Ziemia	smok zimny	Nie	Nie
Świetlisty smok	Światło	smok zimny	Nie	Nie
Uskrzydlony zimny smok	Powietrze	smok zimny	Tak	Nie
Ognisty smok	Ogień	smok ognisty	Różnie	Ogień
Bagienny smok	Ogień	smok ognisty	Nie	Gaz
Deszczowy smok	Woda	smok zimny	Nie	Nie
Wodny smok	Woda	smok zimny	Nie	Nie
Piaskowy smok	Ziemia	smok zimny	Tak	Nie
Smokołak	Ziemia	smok zimny	Nie	Nie

Mędrcy krasnoludów stosują pięć innych kategorii i dzielą rody smocze zgodnie z następującym schematem:

Smoki jaskiniowe - smukłe, bezskrzydłe smoki, które żyją wyłącznie pod ziemią.

Zimne smoki - wszystkie wielkie gady, które nie pasują do jednej z pozostałych czterech specjalnych kategorii.

Ogniste smoki - wielcy wrogowie Naugrimów, przerażający, ziejący ogniem właściwi władcy smoczego rodzaju.

Wodne smoki - oddychające powietrzem, pływające potwory, mieszkające w wodzie i gnieżdżące się w podwodnych jaskiniach.

Smokołaki - zmiennokształtne istoty, które można spotkać na południu i wschodzie Endoru.

Żaden inny lud nie ma tyle doświadczeń z Angulokimi, w dalszym opisie poszczególnych grup smoków przyjmiemy więc podział krasnoludzki.

6.4.1 SMOKI JASKINIOWE

Smoki jaskiniowe (q. „Rondoloki") są stworzeniami względnie niewielkimi, które przestały ewoluować stosunkowo wcześnie i nigdy nie rozwinęły wyrafinowanej inteligencji. Są potomkami najwcześniejszych smoków zimnych, stanowią więc nadzwyczaj starą rasę, a ich egzystencja najbardziej odzwierciedla pierwotne instynkty smoczych przodków. Smoki jaskiniowe żyją samotnie, zazwyczaj też zwalczają siebie nawzajem. Rzadko kiedy stanowią zagrożenie dla stabilności politycznej Endoru, gdyż nie mają charakterystycznej dla innych smoków skłonności do intryg.

SMOK JASKINIOWY

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy, lodowaty.
Środowisko: podziemia, tereny wulkaniczne, miejsca magiczne i zaczarowane, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.
Rozmiar: 4,5-12 metrów.

Prawdziwe smoki jaskiniowe przypominają mniejsze smoki zimne. Nie posiadają skrzydeł, nie dysponują także możliwością zionięcia. Gady te, podczas polowań w okolicy górskich pieczar, muszą polegać jedynie na swoich krótkich, potężnych łapach i muskularnych ciałach. Są kłótliwe i niezwykle przywiązane do swoich terenów łowieckich. Zamieszkują jaskinie i kratery wulkanów. Prawdziwe smoki niezwykle je przerażają, choć będą temu zaciekle przeczyć, posuwając się do twierdzeń o własnej zażyłości z którymkolwiek z zamieszkujących w najbliższej okolicy prawdziwych wielkich smoków. Wprawdzie są w stanie posługiwać się mową, ale wedle wielkosmoczych standardów uchodzą za raczej głupawe: wolą na przykład wypolerowane szkiełka od drogocennych kamieni, ponieważ szkło tak pięknie się świeci. Są niesamowitymi kłamcami, kłamią więc na każdy temat i na każdym kroku.

Emchangodogo. Smukły, biały smok jaskiniowy, a właściwie smoczyca Emchangodogo (p. „Mały Jaszczur") dorastała w dziczy Żółtych Gór w Endorze (q. „Orolanari"). Mieszka w pobliżu Niocupy, swojej siostry-bliźniaczki i głównej rywalki. Emchangodogo zazdrośnie strzeże górskiej doliny Makaburini i jej usianych grobowcami hal. Tam właśnie, wysoko nad źródłami rzek Miriant i Pelangwi, smoczyca zajmuje ogromne pieczary wyrzeźbione w wapieniu, otaczane czcią przez okoliczne plemiona Pel.

Emchangodogo ma około jedenastu metrów długości. Jej niewielkie, gładkie łuski, połyskliwie biała skóra i bladobłękitne oczy sugerują piękno, które maskuje jej prawdziwą naturę. Emchangodogo nie jest bynajmniej stworzeniem szlachetnym, to raczej sprawna, żarłoczna łowczym z zawziętością tropiącą i zabijającą każdego, kto wejdzie do doliny Makaburini. Swoje leże opuszcza jednak tylko nocą, więc ci wędrowcy, którzy trzymają się z dala od jaskiń, a przede wszystkim podróżują w dzień, mogą spać spokojnie.

Mniej ostrożni śmiałkowie uznają spotkania z Emchangodogo za raczej mało przyjemne. Używając zwinnego ogona, Mały Jaszczur dusi ofiarę, zanurza ciało w solance, po czym zawiesza do wyschnięcia pod naturalnym kwarcowym świetlikiem swego legowiska. Zasolone mięso dość długo pozostaje zdatne do jedzenia. Emchangodogo lubi „przyprawione" posiłki, więc cierpliwie czeka do czterech miesięcy zanim pożre wędzonego trupa.

Niocupa. Niocupa ma barwę jasnoszarą i szare oczy, stąd imię, znaczące w języku Pel „Wyblakły Wąż". Swoją siostrę, Emchangodogo, przypomina raczej kształtem niż ubarwieniem. Podobnie jak siostra ma około jedenastu metrów długości i porusza się na czterech krótkich, mocnych łapach. Jej potężne odnóża pozwalają w biegu rozwinąć szybkość do 80 km/h.

Natura obdarzyła ją siedmiocalowymi pazurami i równie długimi kłami, czyniąc Niocupę niebezpiecznym przeciwnikiem. Jej ulubionym zajęciem, poza wylegiwaniem się na łożu z kryształów, są zasadzki i niespodziewane obezwładnianie ofiar przy pomocy długiego chwytnego jęzora. Trzymając nieszczęśnika przed paszczą Niocupa rozrywa pazurami kanał przez całą szerokość jego ciała, a następnie przegryza na pół klatkę piersiową. Uważa serca Hildorów za szczególny przysmak, więc dba, aby pozostawić ten cenny organ na koniec.

Wyblakły Wąż mieszka w Trzech Siostrach, kompleksie pieczar złożonym z połączonych warstw wydrążonych z zielonego wapiennego wzgórza niedaleko wschodniego brzegu Nen Angwi, na najdalszych krańcach południowo-zachodniego Endoru. Siedziba Niocupy znajduje się mniej więcej o dwadzieścia mil od wielkiej cytadeli Pel w Nioca Manara (p. „Wężowa Wieża"). W ogromnej jaskimi Wyblakły Wąż strzeże swojego skarbca złożonego z drogocennych kamieni i przedmiotów ze szkła, których większość zebrała z wraków rozbitych okrętów i na pobojowiskach, gdzie sama dopadała nieszczęsne karawany podróżujące przy brzegu.

GAD JASKINIOWY

Klimat: umiarkowany.
Środowisko: podziemia, tereny wulkaniczne, miejsca magiczne i zaczarowane, jaskinie/pieczary/okapy.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 8-12 metrów.

Gady jaskiniowe to najbardziej wyspecjalizowany i odpychający gatunek smoków jaskiniowych. Nie posiadają kończyn, a całe swoje życie, niby gigantyczne robaki, spędzają pod ziemią. Podobnie jak większość istot żyjących w jaskiniach, są kiepsko ubarwione i mają słaby wzrok — przy wykrywaniu ofiar posługują się dobrym węchem i swoją szczególną zdolnością „czytania" wibracji. Wszystko, co się rusza, a nadaje się na pokarm, jest błyskawicznie obezwładniane za pomocą długiego chwytnego jęzora. Ze względu na ciągłe zapotrzebowanie na wapń, nie mięso, lecz kości są ulubionym przysmakiem jaskiniowych gadów.

Gady jaskiniowe posiadają większość paskudnych cech robaków — są na przykład stale pokryte lepkim śluzem, cuchną i ogólnie sprawiają raczej obrzydliwe wrażenie. Ich dieta nie ma ograniczeń; jedzą wszystko. Mięso jest oczywiście preferowanym posiłkiem, ale chętnie skuszą się

na korzenie i grzyby. Nie trawią jednak skał, mimo iż krasnoludzkie legendy uparcie mówią coś wręcz przeciwnego. Używają za to sześciu twardych rogów wyrastających z czerepu jako świdrów, którymi przebijają się przez miękką lub spękaną skałę. Poruszają się wykorzystując poślizg swojego śluzu. Wąskie oczy i szczękę chroni przed skutkami wiercenia kościany występ.

Gady jaskiniowe zamieszkują w głębinach. Są zatem najbardziej pospolite w Morii, choć można je spotkać również w innych miejscach, gdzie ktoś wykazał się taką głupotą, żeby wkopać się w ziemię zbyt głęboko.

6.4.2 SMOKI ZIMNE

Smoki zimne (q. „Helkaloki") to najbardziej pospolity i najstarszy ród smoków. Wszystkie inne wielkie gady biorą swój początek z ich linii. Zostały wyhodowane przez Morgotha jako ostateczna broń — najdoskonalsze z walczących istot — i były pierwszymi potworami, które zagroziły pokojowi w Śródziemiu.

Rozróżnia się cztery typy zimnych smoków: (I) Uskrzydlone zimne smoki oraz 3 odmiany bezskrzydłe: (2) prawdziwe zimne smoki, (3) smoki lodowe i ich mniejsi kuzyni, (4) smoki lądowe.

ZIMNY SMOK

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/ suchy, lodowaty.

Środowisko: wysokie góry, przełomy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, lodowce/pola śnieżne, bagna/mokradła, podziemia, tereny wulkaniczne, pustkowia, las iglasty/tajga, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, tundra, miejsca zaczarowane/ magiczne, przejścia między wymiarami, jaskinie/ pieczary/okapy, ruiny.

Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.

Rozmiar: 10-27 metrów (bezskrzydłe).

Prawdziwe zimne smoki to potężne, opancerzone stwory, których łuski są grubsze niż u innych smoków. Są zwinne, choć nie mają skrzydeł, posiadają mocne kończyny i długie, twarde jak stal pazury. Kły zimnego smoka potrafią skruszyć przeciwnika w pełnej zbroi, a machnięciem swego biczowatego ogona może łatwo powalić mumakila. Rozmiłowane w walce szybko ruszają do ataku, jeśli spotkają przeciwnika. Zimne smoki chętnie polują, ale walka jest ich prawdziwą miłością.

Większość zimnych smoków żyje w klimatach chłodnych lub mroźnych, wolą bowiem pustkowia i wysokie góry od okolic bardziej umiarkowanych. Jak by nie było, wyhodowano je w absolutnym mrozie Najdalszej Północy. Są więc wytrzymałe, silne, odporne na lodowatą pogodę i zdolne wywęszyć ofiarę na dziesięć mil (żaden inny smok nie posiada tak doskonałego węchu). Ich ubarwienie odzwierciedla ich śnieżny rodowód choć różnią się kolorami, podobnie jak inne smoki, to większość jest szarobiała lub nawet całkiem biała. Starsze, bardziej potężne zimne smoki, są jednak często czarne, brązowe lub nawet czerwone.

Potwory, takie jak smoki, samodzielnie nieczęsto wpadają na pomysł, żeby się rozmnożyć. Zwykle jest jakaś przyczyna zewnętrzna, która je skłania do podjęcia tego nudnego zajęcia. Nawet kiedy wydają potomstwo, to jest ono zazwyczaj w dziwny sposób mniej przerażające niż rodzice. Tak więc smoki, w zgodzie z zamysłem Eru, są skazane na zagładę. Związek smoka ognistego i zimnego owocuje zazwyczaj smokiem zimnym. To jest przyczyną ich rozpowszechnienia wśród wielkich gadów.

Smoki ze Zwiędłych Wrzosowisk

Zwiędłe Wrzosowiska (q. „Sarch nia Linquelie"), położone na północ od Mrocznej Puszczy, są ojczyzną wielu smoków. Z nich pochodzi znakomita większość znanych smoków z Szarych Gór (q. „Sintangloki"). Większość z nich nie jest, jak na smoki, zbyt potężna, ale z punktu widzenia ludzi, elfów czy krasnoludów, nie należy z nimi zadzierać. Kradną skarby sobie nawzajem i ze wszystkich źródeł, o których usłyszą. Ich skarbce są różnych rozmiarów i różnej jakości, nie wszystkie są bowiem dostatecznie obeznane z wyceną biżuterii lub broni. Smaug i Skat byli w swoim czasie najpotężniejszymi z tych gadów. Kiedy odeszły, ich miejsce jako siewców największego zagrożenia zajęły Itangast i Ando-anka.

Agburanar. Agburanar (Fo. „Zasłaniacz Słońca") to czarny zimny smok, który przebudził się w jaskini, w dziczy Forodwaith mniej więcej w 2200 roku Trzeciej Ery. Reprezentował ostatnią populację smoków, jaka uaktywniła się po zasiedleniu Ered Mithrin przez Naugrimów. Po krótkiej wojnie z klanami ludu Lossadan Agburanar przeniósł się na południe do wysokich jaskiń Ulundu. Tam, we wschodniej odnodze Szarych Gór, dziesięć mil na północ od Zwiędłych Wrzosowisk, zbudował sobie legowisko.

Jaskinie Ulundu otwierają się w stronę wschodzącego słońca, ale można się do nich dostać tylko przez Talath Oiohelka. Ukryte wysoko w górskim zboczu dają bezpieczne schronienie. Stanowią idealne miejsce dla Agburanara, który, chociaż niezwykle szybki, nie posiada fizycznej potęgi ani siły woli swojego wielkiego sąsiada, Ando-anki.

Ulund jest również terenem łowieckim idealnie odpowiadającym swojemu władcy. Podstawę wyżywienia Agburanara stanowią kozice, mieszkające na dużych wysokościach w pobliżu jego siedziby. Zimny smok uwielbia mięso kozic, a zbocza Nan Ulund są wręcz niewyczerpaną spiżarnią tego przysmaku. Agburanar wybrał swoje legowisko bardzo starannie, gdyż również mięso niedźwiedzi, które uzupełnia jego normalną dietę, jest łatwo dostępne w pobliskiej dolinie.

Agburanar ogranicza zazwyczaj swoje wypady do Nan Ulund, jest bowiem stworzeniem dosyć nieśmiałym. Jest aktywny (około 30% czasu), ale to raczej samotnik. Choć zabił renegata, krasnoludzkiego władcę, Faina, a później zniszczył niewielką bandę śnieżnych trolli, które domagały się od niego skarbu krasnoluda, to jednak unika walki, jeśli tylko może. Okazjonalne potyczki z lodowymi orkami stacza raczej w obronie własnej.

Jeśli już walka staje się koniecznością, czarny smok uzyskuje przewagę przede wszystkim dzięki swej zdumiewającej

prędkości i umiejętności cichego poruszania się. Lubi atakować przeciwników z odsłoniętej flanki, rozdzierając ich długimi, twardymi jak stal pazurami. Chwytanie i zapasy nie odpowiadają mu, choć jego mocna skóra jest szeroko znana nawet pomiędzy smokami z Gór Szarych.

Agburanar jest niewielkim zimnym smokiem, potomkiem Nwalkahendi (q. „Okrutne Oko"), siostrzeńca Glaurunga i jego bardziej imponującej małżonki, Gayiel (q. „Córka Przerażenia"). Jego matka przetrwała Wojnę Gniewu, ale zginęła około roku 3319 Drugiej Ery z rąk Laratudiry, trzeciego Wielkiego Wodza Lossothów. Agburanar umknął na południowy skraj domeny Laratudiry, gdzie został uwięziony przez lodowiec podczas Przemiany wynikłej z upadku Numenoru.

Ando-anka. Ando-anka jest czerwonym zimnym smokiem (q. „Szczęka z Żelaza"). Mieszka w Sammasudunanca (q. „Sale Żelaznych Jam") po północno-wschodniej stronie Zwiędłych Wrzosowisk (q. „Sarch nia Linquelie"). Jego ojcem był Glaurung, jest więc niezwykle starym smokiem i najpotężniejszym z zimnych smoków w Górach Szarych, poza swoim starszym bratem, Skatem. Jego władanie rozciąga się na setki mil na północ i wschód od Sarch nia Linquelie, przez Talath Oiohelka i obejmuje okolicę, gdzie uwił sobie legowisko Agburanar Nieśmiały (patrz powyżej).

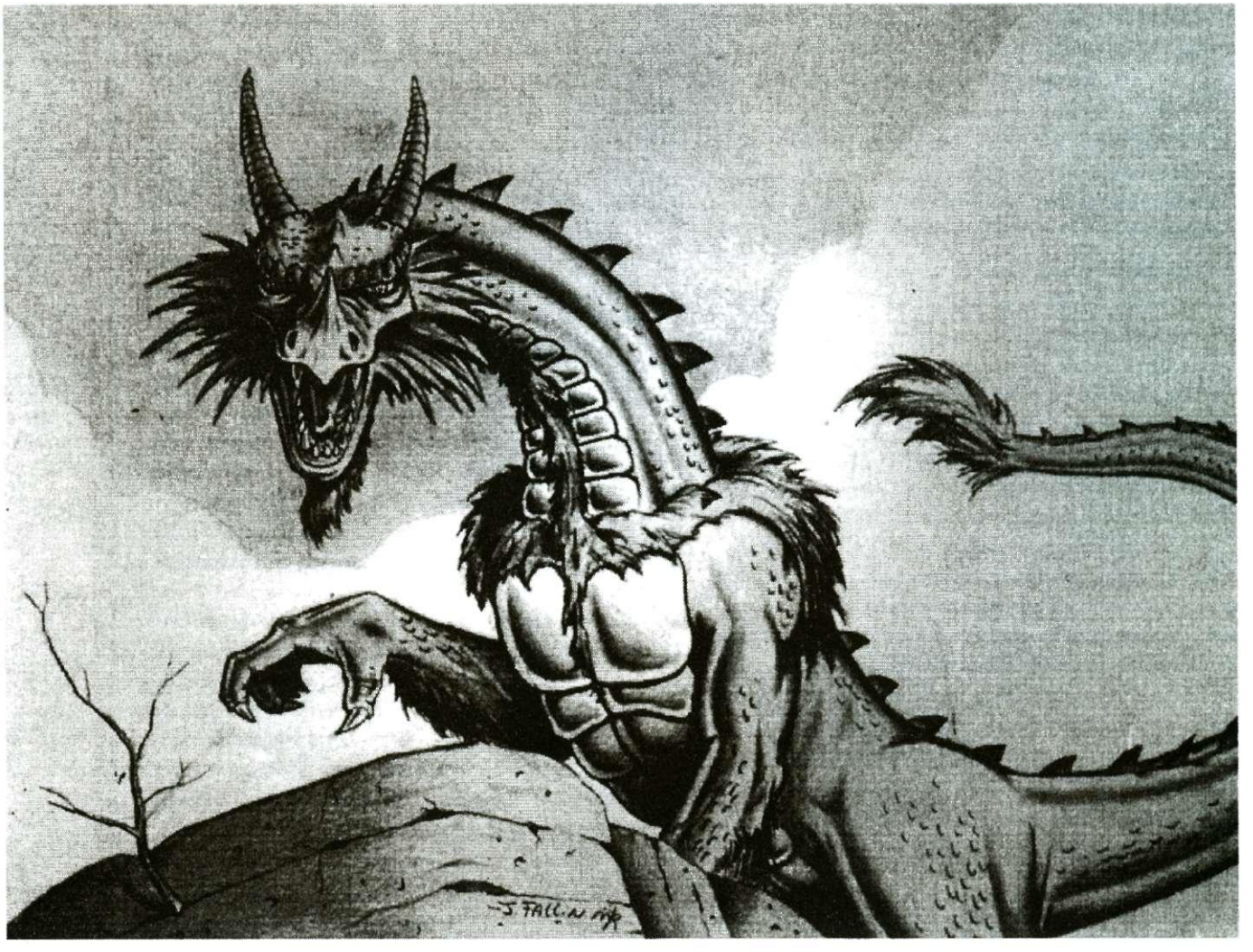
Żelazna Szczęka ocknął się z długiej hibernacji około roku 1640 Trzeciej Ery. Obudził się w jaskini pod Oron Udunanca (q. „Góra Żelazna Jama"), jest to bogaty w żelazną rudę szczyt niedaleko centrum północno-wschodniej odnogi Ered Mithrin (s. „Góry Szare"). Tam znalazł sobie miejsce na gniazdo, w prostokątnej sali powyżej półki skalnej, w grocie mierzącej około 200 na 300 metrów. Później założył także drugie legowisko na Norr-um.

Choć niewielki (mierzy tylko 15 metrów), podstarzały i nieco zmęczony, Ando-anka jest niebezpiecznie agresywny, niezwykle przebiegły i przerażająco wojowniczy. Jego żądza krwi nie ma sobie równych. Nigdy nie umknął przed walką i jest doświadczonym wojownikiem, z ochotą stawiał czoło każdemu wyzwaniu. Pokonał wszystkich rywali, zabijając kilku. Poza Skatem i Itangastem, wszystkie Anguloki Gór Szarych boją się jego gniewu.

Kiedy władca krasnoludów, Fram, zabił Skata w roku 2001 Trzeciej Ery, Ando-anka odziedziczył tytuł swojego brata: „Władca Sintanguloki" (q. „szarych smoków"). Próbował utwierdzić to tytularne władztwo, atakując w kolejnych wiekach wiele mniejszych smoków. Zarówno Itangast, jak i Throkmaw, sprzeciwili się Ando-ance, co zaowocowało serią bitew, które nie przyniosły rozstrzygnięcia. Z czasem Throkmaw odmówił dalszej walki, ale rywalizacja pomiędzy Itangastem i Ando-anką trwa do dziś.

Ando-anka lubi krwawe zawody. Walka pozwala mu się rozruszać. Kiedy tylko może, czyli kiedy tylko nie śpi, poluje zawzięcie, obżerając się Caru, Losrandirami, Draugrimami, Yrch, Teregami, a nawet Naugrimami. Stosownie do swego wieku zwykł drzemać po każdym posiłku, potrafi tak przespać kilka miesięcy po większej uczcie.

Ando-anka



Jego upodobanie do drzemki jest tak wielkie, że nawet w okresach niezbyt spokojnych z powodzeniem przesypia 95% czasu.

Culgor. Miody, czerwonawozłoty smok. Jego imię znaczy w języku quenejskim „Złotoczerwony Koszmar". Jest dość przyjemną i uroczą osobistością. Bez wątpienia jest jednym z najpiękniejszych spośród zimnych smoków Morgotha. Właśnie ta miła aparycja może być przyczyną jego pewności siebie i ciekawskiej, otwartej natury.

Legendy krasnoludzkie mówią o Culgorze jako o „smoku-koniu", ponieważ potrafi biegać jak szybki wierzchowiec. Żaden ze smoków w Górach Szarych nie jest tak szybki jak Złotoczerwony Koszmar. Choć nie znosi wytężać się na długich dystansach, potrafi jednak prześcignąć rączego kuca, a skacze jak zwinna kozica. Jego sposób polowania przypomina styl wielkich kotów, z jego upodobaniem do chwytania ofiar na otwartym terenie. Podobnie jak wielu krewniaków, culgor lubi karu, losrandiry i sintorontoki (q. „Owca z Gór Szarych").

Jest także najbardziej ciekawskim wśród wielkich gadów z Gór Szarych. Wszystko go interesuje, uwielbia eksplorację, dociekania, debaty i roztrząsania na każdy temat. Jego głód wiedzy jest tak wielki, że opanował wszystkie języki Eldarów i Nortów oraz Westron, Labba i przeróżne dialekty języka orkowego (poza swoim rodzimym melkorowym). Potrafi również czytać, choć jest zbyt wielki i zbyt niecierpliwy, żeby biedzić się nad większością książek.

Culgor mieszka w górnych jaskiniach Kopuły Nietoperzy, jak nazywa się zaokrąglony szczyt położony w wielkiej, południowo-wschodniej odnodze Ered Mithrin. Culgor spoczywa na wielkim bloku złotego kwarcu, otoczony przez stada srebrnych nietoperzy i stamtąd ogląda swój wielki skarbiec złożony ze złotych monet, klejnotów, kamieni półszlachetnych, biżuterii, broni i innych drobiazgów. Znaczna część tego ogromnego skarbu należała niegdyś do jego zazdrosnej siostry, Haurnfile.

Culgor obrabował ją z większości jej bogactw pod koniec Pierwszej Ery, kiedy mieszkali wspólnie na północnym krańcu Ered Luin (s. „Góry Błękitne"). Uciekł do Kopuły Nietoperzy wkrótce po Wojnie Gniewu, wymykając się ze stalową siecią, wypełnioną trzydziestoma z trzydziestu sześciu żelaznych skrzyń należących do Haurnfile. Jego siostra podążyła za nim w sekrecie do Gór Szarych i Culgor musi nieświadomie pokutować za swój podły czyn, od tego bowiem czasu jego dom jest „nawiedzony".

Próżny i młodzieńczy Culgor utrzymuje ciągle siłę i dobrą kondycję. Jest najbardziej atrakcyjnym z sintangulokich i, jak na smoka, rzadko folguje obżarstwu. Całe 13 metrów jego cielska jest utrzymane w doskonałym stanie.

Gostir. Gostir, starożytne „Przerażające spojrzenie" z legend Nortów, jest śnieżnobiałym zimnym smokiem. Znany z płonących, czerwonych ślepiów i przerażającego wyglądu, jest także potężnym zaklinaczem. Potrafi samym wzrokiem przestraszyć przeciwnika do tego stopnia, że ten podda się, a nawet padnie martwy. Na szczęście dla okolicznych Lossothów, Umli oraz Lotanów, Gostir żywi się głównie bogatą fauną Dalekiej Północy. Na jego dietę składają się zwierzęta lądowe i wielkie wodne ssaki żyjące w okolicy Morza Illuin.

Gostir mieszka w Ninquaika (q. „Białe Urwisko"), w pustej, granitowej wieży, pośród lodowatych gór Barl Syrnac, wznoszącej się ze śnieżnego pola jak grubo ociosany, wysoki na sto pięćdziesiąt metrów obelisk. Pasmo tych gór to pozostałość potężnych niegdyś Ered Engrin (q. „Góry Żelazne"). Tam, na północ od Rhun i wzdłuż wschodniego krańca Północnych Pustkowi, pomiędzy pokrytymi śniegiem szczytami wiją się wielkie lodowce. Połyskliwe wieżyce ze skały i lodu bronią nadbrzeżnej tajgi, rosnącej w bardziej umiarkowanym klimacie na wschodzie, od ostrych, zimowych wichrów znad Forodwaith. Większość tych terenów pokrywają wielkie, wiecznie zielone lasy, szczególnie gęste nad zatokami i zalewami Morza Illuin, co czyni z nich doskonały teren łowiecki dla Gostira Białego.

Pod wieloma względami, Gostir jest typowym Zimnym smokiem. Wykluł się kilkaset lat po założeniu Thangorodrimu i dorósł do 20 metrów. Ma grubą skórę, mocne kończyny i potężną czaszkę, co sugeruje wielką siłę i chroni go przed najbardziej nieprzyjazną pogodą w całym Endorze. Wielkie pazury, kły oraz długi, biczowaty ogon doskonale nadają się do wykorzystania w walce.

W odróżnieniu od większości zimnych smoków, Gostir jest zdolnym czarodziejem. Woli zaklęcia i inkantacje od bardziej fizycznych zmagań. To niezwykłe upodobanie bierze się tak z jego wychowania, jako jednego z „jaszczurów-spryciarzy" Morgotha, jak i z późniejszej służby u boku Balroga Uruvaiwy (Muara) oraz Strażnika Mokradeł Illuin.

Poza Nazgulem Hoarmurathem, który rościł sobie prawa do Barl Syrnac pod koniec Drugiej Ery, żadna z potęg na Dalekiej Północy nie równa się z Gostirem. Biały smok panuje niemal niepodzielnie w swoim królestwie. Lęka się głównie samozadowolenia.

Haurnfile. Haurnfile (N. „Coś Strasznego i Falującego"), zwana Podłą, jest starszą (i bardziej próżną) siostrą Culgora. Zazdrosna i zgorzkniała, darzy brata głęboką, trwałą nienawiścią. Jest przekonana, że Culgor skradł jej skarb, zanim umknął z Gór Błękitnych, które pod koniec Dawnych Dni piętrzyły się nad Beleriandem.

Długie życie Haurnfile zostało naznaczone tragedią i frustracją. Jako mało atrakcyjny, czerwonawoszary zimny smok, nigdy nie wywoływała wielu dobrych uczuć czy choćby respektu. Podła smoczyca tylko raz w życiu wydała potomstwo, ale później pożarła je i zabiła swego partnera.

Jej niespokojna natura odbija się w ciągłym wędrowaniu. Podążając śladem Culgora podczas jego ucieczki z Ered Luin, Haurnfile dokonała ostatniej migracji, przedostając się na wschód przez strzaskane jaskinie pod północnym krańcem Gór Szarych. Upadek Angbandu doprowadził jednak do wygnania jej pana, Morgotha. Podobnie jak wszystkie wielkie gady, zasnęła, czekając na jakiś mroczny sygnał. Nie przebudziła się aż do tej chwili, kiedy została znaleziona przez krasnoludzkich badaczy w roku 2007 Trzeciej Ery. Przebudzona natychmiast wyśledziła legowisko swojego brata w Kopule Nietoperzy, granitowej górze położonej na południowo-zachodnim krańcu Zwiędłych Wrzosowisk. Tam, w tajemnicy przed Culgorem, założyła swoje legowisko w wypełnionych opa-

rami jaskiniach u podstawy góry. Jej schronienie nazywa się Powolny Spływ, góruje nad nim bowiem szeroki na sto metrów i wysoki na sto trzydzieści metrów próg, z którego spływa gorąca lawa. Strumień stopionej skały zakrywa półkę, na której spoczywa smoczyca, strzegąc jej sypialni. Imię Haurnfile wzięło się ze szczególnych właściwości jej domu, a nie, jak twierdzą niektórzy, z jej wyglądu.

Podła zimna smoczyca to osobistość aktywna i niebezpieczna. Rzadko śpi (01-25, że nie śpi) i często (01-70) przebywa poza swoim głębinowym legowiskiem. Poza podstawowym zajęciem, czyli knuciem intryg przeciwko Culgorowi, prawdziwą pasją Haurnfile jest polowanie na krasnoludy i innych kłopotliwych poszukiwaczy przygód. Niewielu jednak śmiałków zapuszcza się w okolice jej domu, więc zazwyczaj musi poprzestać na kozach i owcach.

Podobnie jak wiele zimnych smoków, Haurnfile posiada krótkie, mocne łapy i masywny, potężny ogon. Jej zęby są krótkie, do piętnastu centymetrów długości, więc w walce z bardziej wymagającym przeciwnikiem posługuje się głównie morderczym ogonem i wielkimi rogami. Jej szare rogi mierzą trzy metry i należą do największych wśród jej krewniaków. Przebiła nimi swego małżonka, smoka o czarnych zębach, Morkaraxe.

Hyarleuca. Hyarleuca (q. „Gad Południowy") jest to najmłodszy ze wszystkich sintanguloki, niewielki, brązowy zimny smok. Jest beztroskim synem wielkiego gada, Skata, który zabił jego matkę (Iaurmilme) wkrótce po jego narodzinach. Hyarleuca nosi wciąż blizny po ranach, które odniósł pamiętnego dnia, kiedy szał ogarnął jego ojca, Skata. Najbardziej rzuca się w oczy dwumetrowa szrama na nosie.

Niektórzy mówią, że śmiertelny pojedynek okaleczył nie tylko jego głowę, gdyż Południowy Gad ma dziwną osobowość, nawet biorąc pod uwagę szczególne smocze standardy. Okrutny, gwałtowny, humorzasty, głupi, leniwy i raczej pozbawiony subtelności, rzuca się czasem do szaleńczych orgii totalnego zniszczenia. Kocha się w bezsensownych rzeziach i niewiele sprawia mu większą przyjemność, niż zniszczenie wioski i porzucenie trupów na ucztę dla wilków. Nawet kiedy zabija dla pożywienia, zostawia zwykle połowę trupa nienaruszoną. Hyarleuca lubi tylko „słodkie" mięso, a ponieważ jest zbyt niecierpliwy, aby czekać na delikatne kąski, woli zabić tuzin nieszczęśników, po czym pożreć to, co mu akurat przypadnie do gustu. Jego pogarda dla innych żywych istot jest tak wielka, że często niszczy osiedla lub karawany nie zatrzymując się nawet, aby poszukać łupów.

Hyarleuca mieszka w jaskini na wzgórzu zwanym Strażnicą, położonym na południowy wschód od Gondmaeglom, mniej więcej dziesięć mil na północ od Men Rhunen. Zagraża pobliskiemu traktowi i zapuszcza się daleko na otwarte stepy między Górami Szarymi a Żelaznymi Wzgórzami. We wczesnej młodości przyłączał się nawet do swojego ojca w kampaniach przeciwko karawanom zdążającym do Angmaru. Skat zakończył jednak te wspólne wyprawy, kiedy stało się jasne, że jego syn niszczył cenne dobra, nie pozostawiając lepszemu od siebie radości zabijania.

Torfowobrązowy, mierzący tylko czternaście metrów Hyarleuca nie jest imponującą postacią (jak na zimnego smoka oczywiście). Mimo to niewiele Wolnych Ludów ośmieliłoby się rzucić mu wyzwanie w otwartej walce. Jest młody, silny i często poddaje się szaleńczym napadom wrzasku i tańca, które przywodzą na myśl chorego psa. Wiele grup krasnoludów załamało się w obliczu tych przerażających występów, a przynajmniej dwa smoki oszczędziły życie Hyarleuce obawiając się, że odziedziczą jego „klątwę". Tak naprawdę jednak, głównym powodem, dla którego Południowy Gad ciągle żyje, jest Skat. Żaden inny smok, jak dotąd, nie rozważał na serio pomysłu wydania otwartej wojny potomkowi wielkiego gada. Tak więc, w pewnym sensie, Hyarleuca żyje „na kredyt".

Klyaxar. Klyaxar (N. „Popielny Pazur"), syn Ando-anki, jest brązowoczerwonym zimnym smokiem, który długo dręczył Lossothów z Dalekiej Północy. Mieszka w pokrytej wzgórzami krainie na północ od Ered Mithrin. Teren łowiecki Klyaxara pokrywa się z obszarem występowania megliformeni (q. „Niedźwiedzie Północy"), białych niedźwiedzi polarnych znanych w całym Forochel i Forodwaith. W lecie podróżuje w poszukiwaniu wielkich stad losrandir, które wędrują nawet do smaganych wiatrem, skalistych wybrzeży Forogaeru. W zimie pozostaje w pobliżu swojego jaskiniowego domu na Barnethadh (N. „Płonący Piec"). Zgodnie z legendami Nortów, w jaskinii, zwanej Popielnym Domem (N. „Echetham"), za dawnych czasów znajdowała się Świątynia Arawa, ale historia ta przypomina bardzo baśń Lossadanów, według której stamtąd właśnie wyszli szlachetni Tulipalohimo (L. „Klan Ognia").

Klyaxar w walce i podczas polowania polega na swej szybkości i odwadze. Jest młody, niewielki i bardzo zwinny. Cichutko przemierza tajgę i tundrę, ruszając galopem, kiedy wypatrzy interesujące stado. Wpada wtedy w sam środek, siejąc przerażenie i powalając ofiary szerokimi wymachami opancerzonego ogona lub błyskawicznymi cio-

sami długich pazurów. Po ubiciu mniej więcej tuzina dorodnych zwierząt kończy szaleńczy atak i zaczyna wybierać co smakowitsze kąski. Znajduje potem ukryte miejsce nad strumieniem i tam pożywia się aż do świtu, cały czas układając gnaty padliny w stos, który jest rodzajem triumfalnego pomnika, mającego zaświadczyć o tym, kto raczył tu spożyć skromny posiłek. Wszystkie Niedźwiedzie Północy, które natkną się na taki stos, szybko umykają z okolicy, chroniąc w ten sposób własne kości przed pełnieniem służby na kolejnym graniczniku terenów łowieckich Popielnego Pazura.

Głównym rywalem Klyaxara jest Agburanar, czarny smok, przemierzający wzgórza na południe i wschód od Popielnego Domu. Oba gady są zwinne i zręczne, ale Agburanar jest znacznie starszym i mądrzejszym stworem. Na szczęście dla Klyaxara, jest także bardziej nieśmiały i nieczęsto prowokuje spotkanie z innym smokiem, chyba że zostanie zagrożone jego terytorium.

Klyaxar, poza Hyarleuca, jest najmłodszym z sintangulokich. Mieszka w miejscu swojego urodzenia, które zostało wybrane przez jego matkę Arleasbime (N. „Okrutna Trąba") na początku Drugiej Ery. Arleasbime urodziła Klyaxara około roku 1000 Trzeciej Ery i zaraz potem poniosła śmierć z łap swojego rozbawionego potomka. Klyaxar ukąsił swoją matkę w znamię podczas zapasów, na zawsze uciszając potwora, którego wrzaski ubarwiały nocne niebo na północnej krawędzi Ered Mithrin.

Lamthanc. Lamthanc znaczy „Rozwidlony Język", co doskonale pasuje do tego wielkiego, szarobiałego zimnego smoka. Jego chwytny, trzymetrowy język jest co prawda rozwidlony, ale Lamthanc, zgodnie ze swoim charakterem podstępnego krętacza, robi z niego naprawdę właściwy użytek. Po prostu Lamthanc nie cierpi prawdy, a może z premedytacją tak tka swoje obłudne kłamstewka, żeby oszukać wrogów i wpędzić ich w pułapkę. Jest przezabawnym zabójcą, w każdym tego słowa znaczeniu. Jego rozmowy są przeplatane zagadkami i pieśniami, sprawiają wrażenie grzmiącego monologu, ale w rzeczywistości są sprytnymi zgadywankami.

Lamthanc jest najmłodszym synem Laikara (q. „Zielony Pazur") i Muinanelki (q. „Ukryty Kieł"), dwóch wielkich zimnych smoków, które zginęły w Wojnie Gniewu. On i jego starszy brat (Gostir) wyruszyli na wschód na początku Drugiej Ery. Obaj osiedlili się w Ered Engrin (q. „Żelazne Góry"), ale kiedy Gostir zamieszkał w paśmie Barl Syrnac, Lamthanc podążył dalej na wschód i założył swoją siedzibę ponad Angailini (q. „Żelazne Jeziora") w zachodnim Urd. Tam właśnie, blisko lodowatego basenu Morza Illuin, niedaleko Zatoki Utum w północnym Endorze, zamieszkuje w Tańczących Grotach Dirkoti. Jego cudowne legowisko otoczone jest kryształowymi kolumnami, które odbijają światło niczym wielkie kalejdoskopy.

Podobnie jak Gostir, który żyje mniej więcej osiemset mil na południowy wschód, Lamthanc musi dawać sobie radę z machinacjami Upiora Pierścienia, Hoarmuratha. Hoarmurath, Władca Dir i Lodowy Król Urd, jest „Szóstym" z Dziewięciu Ulairich. Terytorium, które uznaje za własne królestwo, rozciąga się na większą część północnego Endoru. Zawiera ono tereny łowieckie wielu smoków, w tym Gostira i Lamthanca. Żaden z zimnych smoków nie rzuca otwartego wyzwania Nazgulowi z Urd, oba bowiem wolą mniej wymagających przeciwników. Jednak Lamthanc stale bada granice cierpliwości Hoarmuratha. Gad o rozwidlonym języku lubi napadać stada w Urd i Myri oraz polować na odizolowane placówki i coraz rzadsze oddziały Nazgula.

Lamthanc, mierzący dwadzieścia pięć metrów długości i dziesięć metrów wysokości, zalicza się do największych zimnych smoków Endoru. Jego ogromny rozmiar i masa stanowią istotną przeszkodę w zasięgu podejmowanych przez niego wypraw, ale i tak pozostaje zagrożeniem dla wszystkiego co żywe w promieniu stu mil od Tańczących Grot. Nawet rybacy z Angailini muszą bacznie przyglądać się powierzchni morza. Ich legendy nie na darmo ostrzegają, że Lamthanc Biały potrafi ślizgać się po lodzie, a pływa jak ryba w najbardziej zdradliwych i lodowatych wodach.

Lastalaika. Niewielu spośród helkaloki wzbudza tyle lęku co Lastalaika (q. „Ostrouchy"). Jest srebrnobiałym zimnym smokiem, a mieszka w Laminaronda (q. „Echowa Sala") w północnej części Orocarni (q. „Czerwone Góry") na Wschodzie. Jego legowisko, rozłożone na trzynastu poziomach, sięga głęboko pod pokryte śniegiem szczyty opodal źródeł rzeki Haen. Widok z wierzchołka tego gniazda otwiera się w stronę zachodzącego słońca, ponad zimnymi stepami rządzonymi przez twardych Aigvalgów.

Znany jest z częstej bezczynności, gdyż 90% życia przesypia z lubością, ale ma też sławę bezlitosnego ludojada. Lastalaika spustoszył wielki obszar stepów, oddzielających jego dom od wielkiej zatoki na zachodzie. Upodobanie Ostrouchego do równania z ziemią całych wiosek wprowadziło zamieszanie wśród rozproszonych klanów Aigvalgów. Wielu z nich porzuciło starożytne miejsca spotkań, szukając bardziej chronionych pieleszy w wysokich, wiecznie zielonych lasach na zachodzie i południu.

Sangwanka (q. „Zatruta Paszcza"), matka Lastalaiki, urodziła się w Utumno tuż przed Bitwą Nieprzeliczonych Łez. Była wielkim wrogiem Utumkodura (patrz niżej), wielkiego, złocistego smoka ognistego i tropiła go przez całe wieki po upadku Morgotha. Przeżyła Utumkodura, ale sama zginęła z rąk sprzymierzeńców pozłacanego jaszczura, Womawów. Młody Lastalaika przysiągł zemstę na zabójcach swojej matki, ale sądził błędnie, że dokonała tego para wrogich smoków. Jego poszukiwania dzieci Utumkodura doprowadziły go do osiedlenia się w obecnym domu. Sfrustrowany brakiem winnych swego gniewu nadal prowadzi bezowocne poszukiwania morderców Sangwanki. W międzyczasie poluje bez litości, chwyta czasami jakiegoś zbłąkanego myśliwego lub rybaka i wyciąga z niego informacje o innych smokach, które mogłyby mieszkać w Orokarni.

Smukły, długości piętnastu metrów, Lastalaika znany jest dzięki swoim gigantycznym uszom i trzem rzędom wielkich, srebrzystych płyt ozdabiających jego grzbiet. Służą mu one do regulowania temperatury, z biegiem czasu stały się jednak symbolem jego wielkiej siły. W języku potworów Melkora te srebrne płyty na grzbiecie są efektowną demonstracją smoczej potęgi. Ostro zakończone uszy wieńczą jego czaszkę. Są bardzo czule, pozwalają mu bowiem ze zdumiewającą ostrością wychwytywać dźwięki nie słyszane przez większość żywych istot. Podobno potrafi nimi doskonale słyszeć przez wodę i lód. Legendy Womawów mówią jeszcze, że uszy pozwalają Lastalaice rozróżniać subtelności „Słowa-magii".

Niektórzy twierdzą, że podły charakter Lastalaiki jest przyczyną jakiegoś schorzenia. Inni znów, że to wielka, a nie zagojona rana czyni go tak gniewnym. Kronikarze Avarich powiadają natomiast, że to zgorzknienie po utracie matki stało się początkiem jego nieskończonego cierpienia. Jakikolwiek jest powód jego wrodzonej czujności, należy pamiętać, że smok ten nigdy nie jest odprężony — nawet w czasie snu.

Merkampa. Zwany także „Dziki Pazur", mieszka w Ered Ormal, na południu Śródziemia. Jest jasnoszarej barwy zimnym smokiem. Przez długie lata terroryzował ludy Clyan i Vaag. Często zwany jest Zgubą Południa. Przebudzenie Merkampy skłoniło wiele plemion do porzucenia siedzib na ziemiach otaczających Bramę Chy. Władcy ludów Akaana, Chy, Clyanów i Lodenuly naznaczyli nawet cenę za jego głowę. Jednak zawsze zwinny, potrafiący znakomicie skradać się i ukrywać, smok ten wydaje się niezniszczalny. Wśród ludu Vaag jest tyle samo klanów i kultów oddających mu cześć, ile tych, które są mu przeciwne. Stał się stałym elementem lokalnej historii.

Jest zwinny, chociaż mierzy sobie ponad dwadzieścia metrów długości. Jego jasnoszare łuski lśnią jasno pod czystym, suchym niebem południowej nocy. Ci, którzy ujrzeli w oczy błysk jego czterdziestocentymetrowych pazurów, a mimo to uszli z życiem, zawsze opowiadając o spotkaniu z potworem podkreślają jego szlachetne piękno. Jakkolwiek pociągający mógłby się wydawać, Merkampa jest także śmiercionośnym łowcą, który jednym ciosem potrafi przepołowić wielbłąda lub konia. Żyje w zgodzie ze swoim imieniem. Żaden zimny smok nie ma mocniejszych ani bardziej ostrych pazurów. Niewiele też jest zdolnych ciąć ofiary z tak chirurgiczną wręcz precyzją.

Rodzice Merkampy, Miruvanaimo (q. „Potwór z Klejnotów") oraz czarny smok Naikamil (q. „Matka Bólu"), odeszli na południe w ostatnim stuleciu Pierwszej Ery. Naikamil umknęła z Endoru po zabiciu towarzysza na wzgórzach Jojojopo i obecnie mieszka w Morenore. Jej syn ledwie ją pamięta, ponieważ zarówno on, jak i jego siostra — Piutalamba „Plująca", zostali porzuceni niedługo po narodzinach. Rodzeństwo pozostało w Ered Ormal, ale Piutalamba zginęła około roku 1400 Trzeciej Ery z rąk łowców Variagów prowadzonych przez Uvathę.

Merkampa śpi przez większość życia (85%), ale czasem wyrusza na całonocne wyprawy. Często poluje na otwartych stepach w pobliżu swojego domu, położonego na Trującej Skale. Liczne karawany przemierzające Wrota Chy dostarczają mu godziwych łupów i pożywienia. Mimo to, typowy posiłek Merkampy składa się przede wszystkim z dzikich kóz i wielbłądów. Czasem uzupełnia jadłospis udomowionym bydłem, ale ostatnio okoliczni pasterze trzymają swoje zwierzęta w coraz bardziej chronionych zagrodach.

Skat Jaszczur. Skat (N. „Zły"), najmłodszy syn z pierwszego potomstwa Glaurunga, rezyduje w Gondmaeglon w centrum Gór Szarych. Mierzy prawie dwadzieścia siedem metrów i posiada ogromną siłę i zwinność. Jego skóra ma barwę jasnoczerwoną, jak świeża krew. Mierzy blisko dziesięć metrów w kłębie i jest najpotężniejszym z zimnych smoków. Krasnoludy z Ered Mithrin znają go jako swojego największego wroga, zaś Nortowie mierzą wszystkie smoki przykładając do nich miarę tego jednego, którego nazywają po prostu „Jaszczur".

Skat jest niezwykle agresywnym i chciwym smokiem. Aktywnie tropi cywilizowane siedliska, które można zlupić i często napada na karawany podróżujące po Men

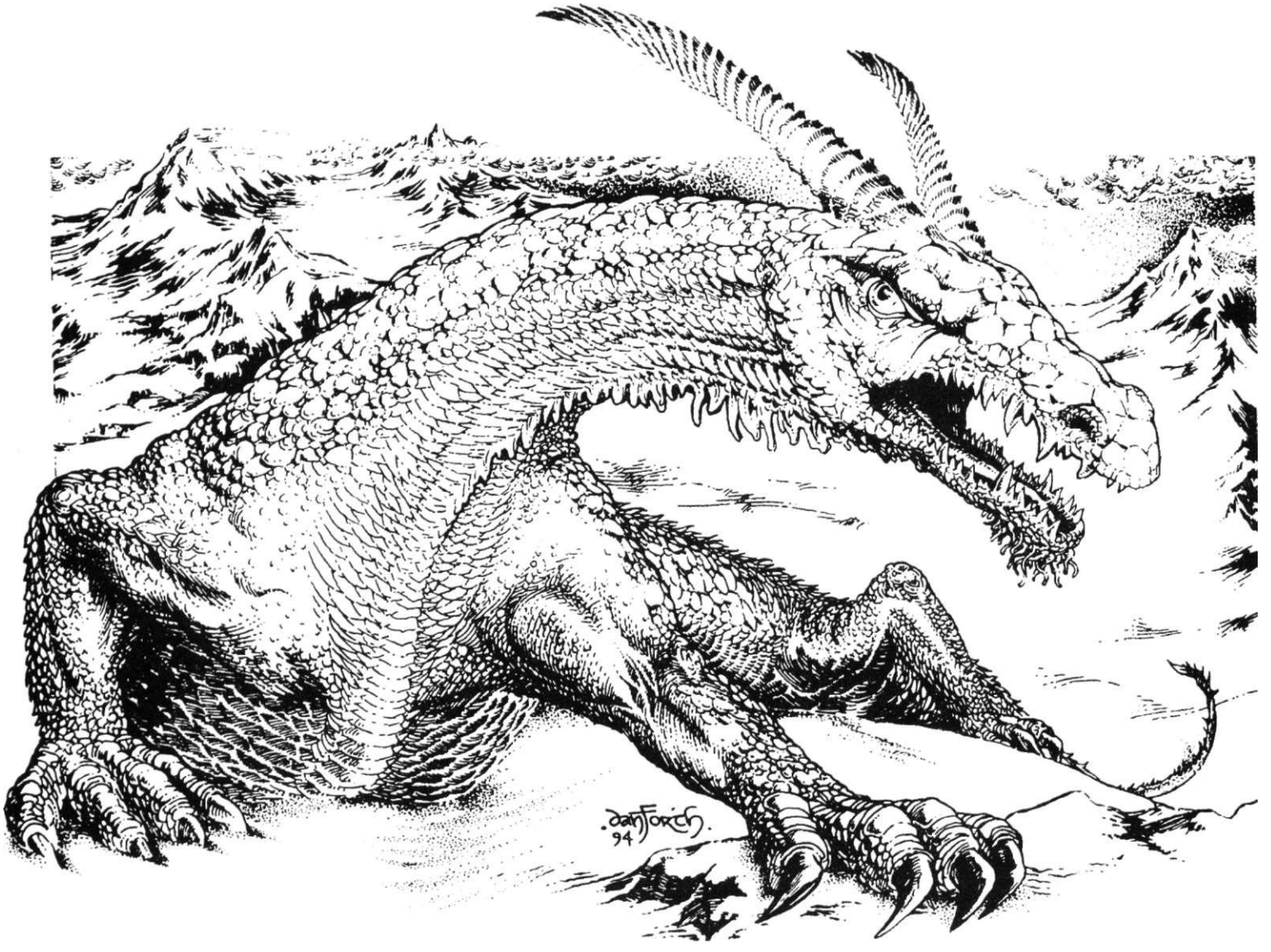
Rhunen (s. „Wschodnia Droga") na północ od Mrocznej Puszczy. Pożera losrandiry, kozice, orków i giganty, ale uważa krasnoludy i elfy za największy przysmak, więc wyszukuje ich ze szczególną starannością, kiedy tylko wkroczą na jego teren łowiecki.

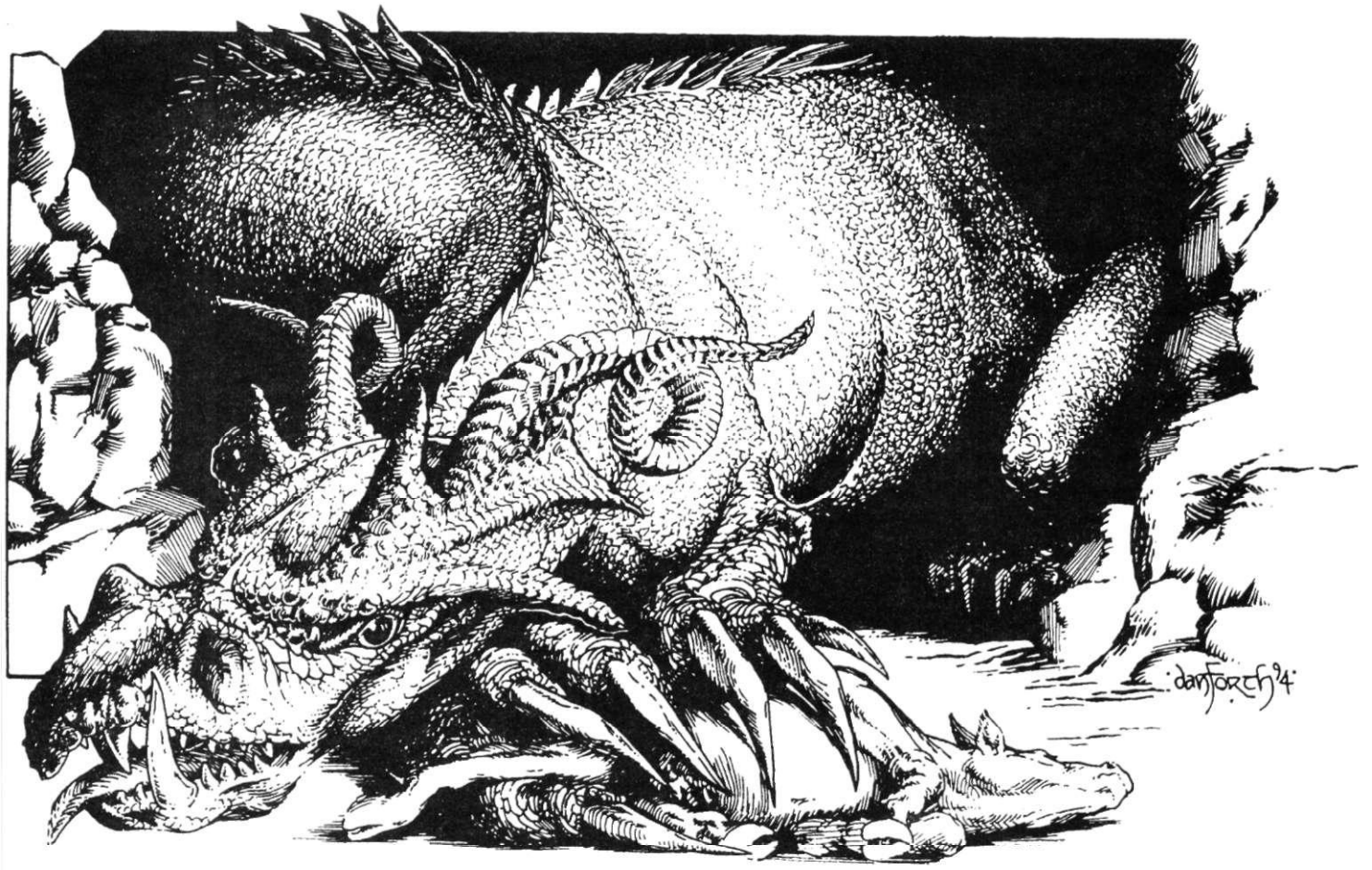
Historia Skata

Skat Jaszczur był jednym z najpotężniejszych smoków, które przeżyły upadek i zniszczenie Angbandu. Przez Drugą Erę mieszkał na północnych pustkowiach Endoru. Jako najstarszy z zachowanego potomstwa Glaurunga był jednocześnie najbardziej dostojnym zimnym smokiem na północy. Później osiedlił się w Górach Szarych, gdzie przebudził się około roku 1625 Trzeciej Ery. Skat uważał się za władcę całego górskiego pasma, kiedy krasnoludy z plemienia Durina zaczęły roboty górnicze w tej okolicy, w roku 1999 Trzeciej Ery.

Skat zabił wielu Naugrimów i zgromadził spory skarb jeszcze przed nadejściem plemienia Durina. Kiedy jednak bogate krasnoludy spod Ereboru (Samotnej Góry) przybyły do Ered Mithrin, smok uderzył błyskawicznie. Pamiętał bowiem porażkę swojego ojca w walce z krasnoludami z Belegostu i obawiał się, że dzielni intruzi odbiorą mu jego dziedzinę. W początkach roku 2000 Trzeciej Ery podły Jaszczur uderzył na krasnoludzką kopalnię przy Srebrnym Urwisku, pozabijał jej mieszkańców i zdobył wielkie skarby.

Krasnoludy chciały pomścić klęskę, ale zbyt długo zbierały siły. W tym samym roku, król Eotheodów, Fram, zabił Skata i zabrał skarb smoka do królestwa Nortów w Dolinie Anduiny. Rozgniewane krasnoludy zażądały zwrotu bogactw, ale Fram odmówił. Władca koni wolał użyć zdobyczy do zbudowania nowej stolicy we Framsburgu. Posłał następnie Naugrimom obraźliwą





Nimanaur

odpowiedź wraz z naszyjnikiem zrobionym z zębów Skata. To zdarzenie stało się powodem wojny, w czasie której krasnoludy zabiły Frama. Od tej chwili między Nortami a krasnoludami trwa zawzięta wrogość — straszliwe dziedzictwo Skata Jaszczura.

SMOK LODOWY

Klimat: chłodny/suchy, lodowaty.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, lodowce/ pola śnieżne, oceany, wybrzeża/płycizny słonowodne, pustkowia, tundra, miejsca magiczne i zaczarowane, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/ okapy, ruiny.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 8-22 metry (bezskrzydłe).

Smoki lodowe przypominają białe smoki zimne i są często mylone z krewniakami. W odróżnieniu jednak od prawdziwych smoków zimnych, stwory te pożywienia szukają często w siedlisku wodnym i należą do najlepszych pływaków Endoru. Smoki lodowe potrafią również wchłaniać wodę i lód, a następnie wypluwać tę mieszaninę, uzyskując tym samym „fałszywe zionięcie".

Chociaż mają wiele wspólnych cech z innymi zimnymi smokami, smoki lodowe mieszkają wyłącznie w rozpadlinach lub jaskiniach z lodu, większość swego życia spędzają też na lodowcach i lodospadach. Potrafią doskonale, jak na nartach, ślizgać się po lodzie na swoich potężnych, płaskich tylnych pazurach (tych, które wyrastają z tyłu ich łap).

Lomaw. Lomaw (N. „Śnieżne Szczęki"), syn Hopilokarma (L. „Srebrny Jaszczur") to szarobiały smok lodowy, mieszkający w śnieżnej jaskini na północnej stronie Góry Obrożnej, niedaleko na południe od Umierającego Lodowca w Górach Szarych. On i jego brat, Nimianaur, to jedyne smoki lodowe w tej okolicy.

Śnieżne Szczęki to jeden z najbardziej śmiercionośnych smoków Północy. Jest łowcą niezwykle zwinnym, sprytnym i sprawnie poruszającym się po śniegu, lodzie i skałach centralnego łańcucha Ered Mithrin. Podobnie jak jego brat, większość ofiar zabija uderzeniem lodowatego oddechu. Wchłania śnieg i lód, po czym rozpędza mroźne kryształy w swoim gardle i wyrzuca z paszczy na odległość do 200 metrów. Po zamrożeniu przeciwnika, przyskakuje i zadaje ostateczny, „kruszący" cios giętkim ogonem. Następnie zbiera ciało i wraca na brzeg Umierającego

Lodowca. Tam ma jamę-przechowalnię, w której układa swoje ofiary jak chrust.

Lomaw ma piętnaście metrów długości, a spośród swoich krewniaków wyróżnia się brakiem ich śnieżnobiałego odcienia. Jednak jego białe i szare łuski pozwalają mu doskonale wtapiać się śnieżne otoczenie.

Lomaw lubi świeże powietrze. Trupy swoich ofiar z zasady uprząta, strącając w jakiś lodowy rozłam albo topi, po czym sam odpoczywa na czystym miejscu. Jest samotnikiem, a jeśli się komuś pokazuje, to raczej z własnej woli i w chwili przez siebie wybranej. Ta wrodzona nieśmiałość, idąca w parze z pogardą dla błotnistych Zwiędłych Wrzosowisk, trzyma go w pobliżu własnej siedziby. W swoim siedlisku jest praktycznie nieosiągalny dla istot żyjących na powierzchni ziemi.

Jaskinie Góry Obrożnej, gdzie mieści się legowisko Lomawa, to wiecznie zmieniający się labirynt tuneli i sal, rozpościerający się szeroko pod okolicznymi polami śniegowymi. Lomaw używa tego labiryntu do składowania skarbów. Korzysta z niego również w czasie swoich długich hibernacji i w czasie wielkiego niebezpieczeństwa. Ponieważ Śnieżne Szczęki rozumie nieprzewidywalne poruszenia Umierającego Lodowca, jest także jedyną istotą, która bezpiecznie porusza się po labiryncie. Nie bez powodu labirynt nazywa swoim domem. Gdzie inni ugrzęzną w szczelinach, potopią się w lodowatych wodach podziemnych jezior i strumieni, Lomaw prześlizguje się i przepływa bez przeszkód.

Nimanaur (s. „Biały Ogień"). Podobnie jak jego starszy brat Lomaw, również jest smokiem lodowym mieszkającym w Szarych Górach. Bracia rezydują daleko od innych krewniaków, zamieszkujących w pobliżu Forogaer (s. „Morze Północne"). Z legowiska Nimanaura w lodowej jaskini zwanej Lawinową Strażnicą rozciąga się widok na północno-zachodni skraj Sarch nia Linquelie, znajdujący się dwadzieścia mil na północny wschód od domu Lomawa na Górze Obrożnej.

Nimanaur spędza większość swego życia śpiąc (01-80) lub ślizgając się po śniegu (81-95) i nigdy nie podejmował poważniejszych wypraw. Morgoth nie zdołał odpowiednio podsycić jego nienawiści. Choć mierzy ponad trzynaście metrów i posiada zdolność plucia lodem, jest o wiele mniej śmiercionośny niż Lomaw, a żywi się wyłącznie losrandirami, które zawędrują w pobliże jego siedziby na północno-zachodnim krańcu Zwiędłych Wrzosowisk.

Kiedy dochodzi do otwartych konfliktów, Nimanaur wybiera raczej bezpieczne ukrycie. Potyka się tylko z tymi wrogami, którzy wymuszą na nim walkę. Używając swej rzadkiej zdolności zmieniania koloru łusek na dowolny odcień między szaroczarnym a białym, potrafi wtopić się w krajobraz i uniknąć wykrycia przez doświadczonych tropicieli.

Główną obroną Nimanaura przed jego bardziej żarłocznymi i śmiercionośnymi krewniakami jest bez wątpienia Lomaw. Chociaż bracia rzadko się widują (mimo, że ich legowiska są połączone), to sama obecność Śnieżnych Szczęk powstrzymuje bardziej agresywne smoki przed zaatakowaniem Lawinowej Strażnicy. Jest to bardzo ważny czynnik, zważywszy na centralne położenie terytoriów obu braci.

Jak pokazuje jego umiłowanie do ślizgania się po śniegu i pływania, Nimanaur lubi się bawić. Chętnie stanie do gier i zawodów, testujących fizyczną sprawność. Styl jego polowań także odzwierciedla stałą potrzebę rozrywki. Choć trudno go nazwać radosnym, to jednak Biały Ogień lubi „ogłupiać" swoje ofiary. Skrada się do pechowego stada losrandirów, powoli okrąża pasące się zwierzęta, lodowatym oddechem powala oddalonych „strażników", aż stado poderwie się do ucieczki. Wtedy z radością podejmuje pościg. Na szczęście dla losrandirów, zawsze jest to wysiłek połowiczny. Nimanaur szybko nudzi się ćwiczeniami, których istotą jest bieganie, wraca więc do domu zadowalając się może tuzinem tusz.

SMOK LĄDOWY

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, chłodny/ suchy, lodowaty.

Środowisko: wysokie góry, przełomy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, lodowce/pola śnieżne, bagna/mokradła, podziemia, tereny wulkaniczne, pustkowia, las iglasty/tajga, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, tundra, miejsca magiczne i zaczarowane, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/ okapy, ruiny.

Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.

Rozmiar: 8-17 metrów (bezskrzydłe).

Smoki lądowe są bezskrzydłymi jaszczurami. Mniejsze niż smoki zimne są określane jako mniejsze smoki. Znane są ze zwinności i zdolności wspinaczki. Łatwo je przestraszyć i rozgniewać, należą do najbardziej pospolitych rodzajów smoków.

Smoki lądowe szybko się rozmnażają (mniej więcej raz lub dwa na dwadzieścia cztery lata) i stanowiły główną smoczą siłę w armiach Morgotha. Są jednocześnie najsłabszym ze smoczych rodów i najwięcej ich zginęło w czasie Wojny Gniewu. Garstka, która przetrwała ten armageddon, rozproszyła się w dziczy i osiadła w całym Endorze. Żadna z części kontynentu nie uniknęła ich niszczycielskiej furii, poza rejonami pustynnymi. Zaczęły się znowu rozmnażać po roku 1050 Drugiej Ery, ale ze względu na ich umiarkowane rozmiary, niewiele przeżyło poza trzecie tysiąclecie Drugiej Ery.

SKRZYDLATE ZIMNE SMOKI

Klimat: chłodny/umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.

Środowisko: wysokie góry, przełomy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, lodowce/pola śnieżne, bagna/mokradła, podziemia, tereny wulkaniczne, pustkowia, las iglasty/tajga, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, tundra, miejsca magiczne i zaczarowane, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/okapy, ruiny.

Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.

Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 17-40 metrów.

Uskrzydlone zimne smoki są, podobnie jak smoki ogniste, potomkami prawdziwych zimnych dmoków. Charakterem przypominają swoich przodków, są jednak bardziej smukłe i poruszają się z większym wdziękiem. Co najważniejsze, na wydłużonych palcach ich przednich łap rozpięte są wielkie błony, dzięki którym potrafią utrzymać się w powietrzu.

Bairanax. Bairanax — „Łowca niedźwiedzi" — żyje w jaskiniach Pustki Ovir w południowych Górach Szarych. Główna jaskinia znajduje się na południe od Sarch nia Linquelie, w pierścieniu wulkanicznych skał osadzonym w środku głębokiej doliny. Tam Łowca niedźwiedzi zbudował legowisko, otoczone naturalną fosą. Miejsce to stanowi znakomite schronienie, pozwala bowiem Bairanaxowi dokonywać błyskawicznych wypadów przez stepy, leżące pomiędzy Górami Szarymi i Żelaznymi Wzgórzami, ponad Mroczną Puszczę. Podróżnikom na Men Rhunen trudno wypatrzyć jakąkolwiek oznakę niebezpieczeństwa — śmierć spada z nieba równie niespodziewanie jak nieuchronnie.

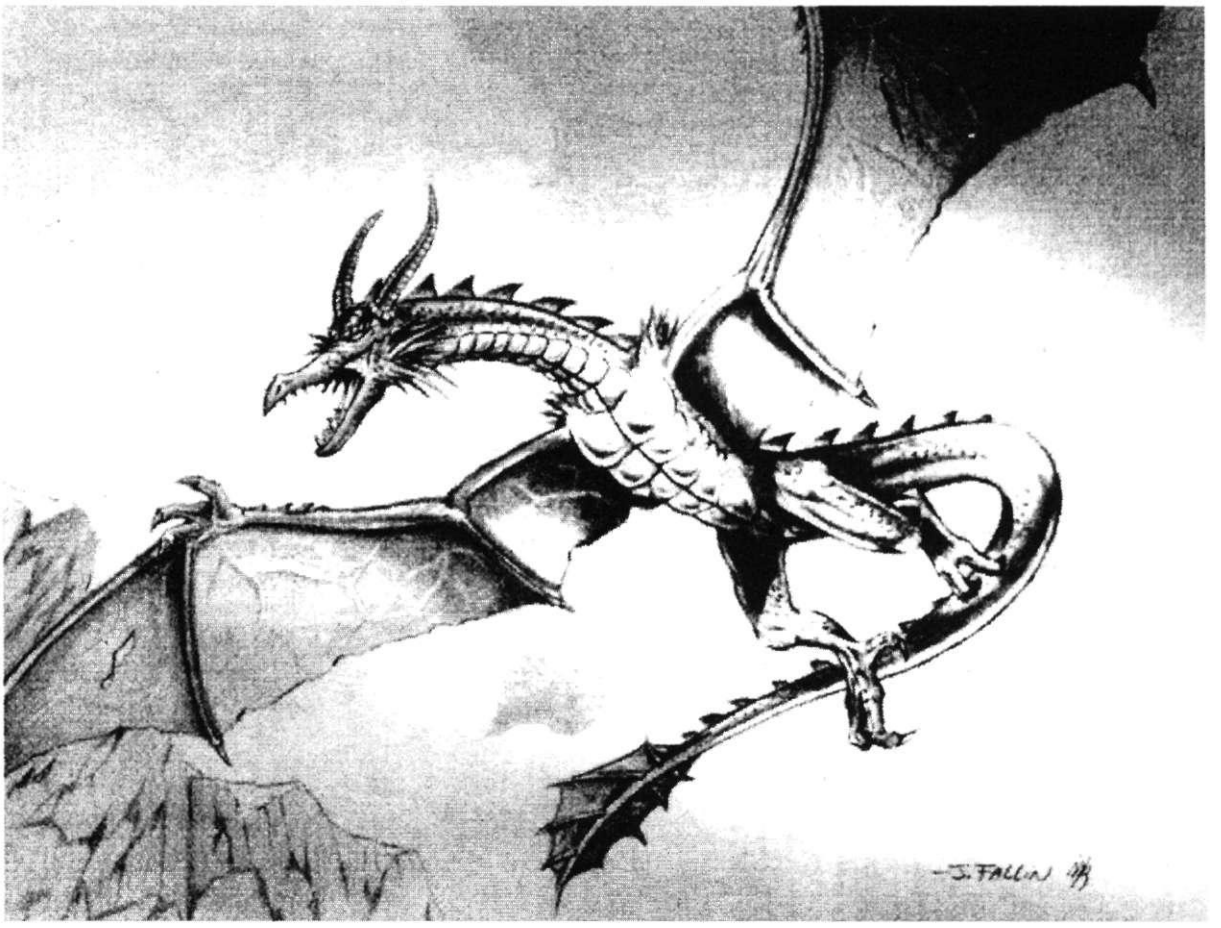
Bairanax jest, wedle wszelkich kryteriów, potworem imponującym. Jego brązowoczerwone cielsko mierzy dobre osiemnaście metrów długości, a rozpiętość skrzydeł przekracza dwadzieścia cztery metry. Stojąc na tylnych łapach może sięgać prawie trzynaście metrów nad ziemię. Długa szyja i ogon pozwalają mu uderzać w przód i w tył na odległość mniej więcej pięciu metrów.

Choć Bairanax jest wszystkożerny, preferuje dziczyznę, szczególnie niedźwiedzie. Poluje w zimnych dolinach rzek Północy, gdzie tropi misie zbierające jagody i łapiące ryby. Tysiące niedźwiedzich kości zdobi jego topornie wyciosane legowisko, będąc świadectwem tak jego umiejętności łowieckich, jak pewnych sentymentów.

Jego upodobanie do niedźwiedziego mięsa wiąże się z nienawiścią do niedźwiedzi. Podobno jako młody smok, umykając przed zgubą Angbandu, dostał się w łapy polarnego niedźwiedzia i tylko cud sprawił, że przeżył to spotkanie. Coś w tym musi być, gdyż totemiczne kulty niedźwiedzia wśród Nortów również traktują Bairanaxa jako odwiecznego i bardzo osobistego wroga. Legendy sugerują, że wielki, uskrzydlony jaszczur w rzeczywistości jest upadłym zmiennokształtnym Beorningiem. Wielu Beijabarów zginęło, próbując go zabić. Bairanax przyjmuje z radością takie misje, których liczba zdaje się wzrastać z każdym rokiem.

Poza Nortami największym przeciwnikiem Bairanaxa jest Lomaw. Walczą ze sobą regularnie, ponieważ obaj są wielkimi, agresywnymi smokami, nigdy nie odpuszczającymi krzywd, tak prawdziwych, jak wyimaginowanych.

Bairanax



Żaden z nich nie osiąga w pojedynku przewagi, bo choć Lomaw jest starszy, mocniejszy i zdolny do „plucia" lodem, to jednak Bairanax jest silniejszy i obdarzony zdolnością latania.

Podobnie jak Lomaw, Bairanax jest istotą pełną sprytu. Posiada sprawny umysł i kocha się w opowiadaniu tasiemcowych historii o wyczynach własnych i osiągnięciach swego starożytnego rodu. Jest ciągle związany sentymentami z matką, Fukgrimą. Barwnie wspomina też przerażające historie z jej długoletniej służby u władcy Angbandu. Te refleksyjne, pełne smutku występy kończą się nieodmiennie napadem wściekłości i kolejną próbą szukania zemsty na Niedźwiedzich Tancerzach z Rhovanionu.

Daelomin. Daelomin (q. „Cień Nocy") jest najstarszą córką Scuilaka i Dracaetren, jej wiek uprawnia do snucia legend, że walczyła w dwóch ostatnich bitwach Pierwszej Ery. Elfickie opowieści o Dawnych Dniach utożsamiają ją z Widmowym Skrzydłem z Ered Engrin. Jest niezwykle stara, ale też większość swego życia spędziła w głębokiej hibernacji.

Daelomin ma skomplikowaną i mało zrozumiałą osobowość. Jest towarzyska, ale żyje w samotności. Mimo tego że była obiektem dumy i miłości całej rodziny, zabiła i pożarła swoją matkę i siostrę. Poetka i mistyczka, kocha zniszczenie tak samo jak myśl i tworzenie. Choć jest zdolną czarodziejką, poddaje się straszliwym wybuchom przemocy. Zakochana w dominacji, odrzuca jednak pomysł stworzenia sobie domeny.

Daelomin mieszka na Tańczącej Wieży, srebrzystoszarej górze, położonej czterdzieści mil na zachód od Zwiędłych Wrzosowisk. Tam, w dolinie wypełnionej luźnymi skałami, w pół drogi między Godnmaeglom a Górą Kowadlaną, stworzyła sobie jedno z najpiękniejszych i pełnych przepychu legowisk w całym Endorze. W jej jaskiniach ukrytych jest niewiele, ale za to niezwykle cennych skarbów, zagrabionych jeszcze w latach młodości Cienia Nocy. Jednak Daelomin zdaje się niespecjalnie waruje przy skarbcu, chętnie opuszcza znakomicie urządzone pokoje i wyleguje się w promieniach słońca na łagodnie zaokrąglonym szczycie Tańczącej Wieży (śpi tam nawet przez 85% doby).

Samce smoków, z których wielu chciało być partnerami smoczycy, przybywają do Daelomin ostrożnie, wybierając porę świtu, kiedy nie wyzbyła się sennej łagodności. Niezależnie jednak od poty wizyty na Tańczącej Wieży, smoki czynią to z rozwagą, bowiem samotnicza reputacja obiektu ich zainteresowań jest szeroko znana wśród sintangulokich. Jak na ironię, Daelomin gardzi nimi za te ceregiele, ponieważ nie cierpi słabości. Z reguły więc odchodzą z niczym. Podobno tylko leraka (N. „Gniewny Posłaniec"), dawno nie żyjący brat Khuzadrepy, zdołał swoimi zalotami wzbudzić w smoczycy jakiś rezonans.

Daelomin ma czternaście metrów długości i dwudziestometrowe skrzydła. Jej gładkie, czarne łuski i fantazyjny grzebień płyt na grzbiecie nadają całej postaci posmak tajemnicy i niesamowitości. Inne smoki uważają ją za prawdziwą piękność, a kronikarze Nortów i Eldarów piszą o niej jak o cudownym, ulotnym dziele sztuki. Płynąca w powietrzu na rozpostartych szeroko, połyskliwych skrzydłach, Daelomin wzruszała nawet dusze Naugrimów.

Dynka. Pokryty bliznami z wojen pod koniec Pierwszej Ery, Dynka jest uważany za brzydala, nawet wśród potworów. Jego potrzaskane łuski wskazują na ciężkie bitwy, których był uczestnikiem i tuziny pojedynków, z których wyszedł cało, jeśli nie zwycięsko. Wielki orzeł wydziobał mu lewe oko i złamał oba rogi. Połowa płyt na jego grzbiecie oraz sporo dwudziestocentymetrowych kłów jest połamana. W wielkich skrzydłach zieją trzy dziury. Ten szaroczarny smok zawsze sprawia wrażenie, jakby go ktoś świeżo poturbował.

Niezliczone walki, które stoczył, ukształtowały duszę Dynki. Jest bez wątpienia najbardziej skłonnym do refleksji i najłagodniejszym ze szlachetnych jaszczurów. Walczy rzadko i nigdy nie rusza do bitwy, jeśli nie zostanie bezpośrednio zagrożony. Unika bezmyślnej przemocy, która ubarwia życie jego krewniaków. Potrafi nawet wyjść naprzeciw swojego wroga, zanim na niego uderzy i wyrecytować mu poemat o własnych przewagach, aby przeciwnik miał czas się zreflektować i ewentualnie wycofać przed potęgą, z którą nie jemu się mierzyć.

Niestety, ponieważ większość smoków przyjmuje sterane ciało i łagodny charakter Dynki jako oznakę słabości, stary wojownik stawia czoło większej ilości wyzwań niż którykolwiek z sintangulokich. Używa więc swego niezwykłego spokoju i wypraktykowanych forteli, aby pokonać albo zablokować przeciwników. Pozorna ociężałość Dynki również zwiodła niejednego smoka. Znane są przypadki, kiedy prześcignął w powietrzu i doprowadził do zadyszki wiele młodszych smoków, zanim zadał im pierwszy cios.

Dynka nad utarczki z innymi smokami zdecydowanie przedkłada uroki polowania. Nawet siedzibę założył w pobliżu ulubionych terenów łowieckich na Talath Oiohelka. Z jego legowiska na wielkiej górze, zwanej Łzą Smutku, rozciąga się widok daleko na południe i wschód. Położenie w północno-wschodnim łańcuchu Ered Mithrin, zaledwie dziesięć mil na północ od Zwiędłych Wrzosowisk, czyni to miejsce idealnym punktem wypadowym na Pustkowia Północne. Wycieczki nocne Dynki należą do zdarzeń sporadycznych, ze względu na upodobanie starego smoka do drzemki (90% dnia przesypia w gnieździe).

Dynka mierzy siedemnaście metrów długości i ma skrzydła o rozpiętości niema] dwudziestu czterech metrów. Smukły, z długimi nogami, jest niezwykle lekki i zwinny. Lubi również używać sprytnych sztuczek do zmniejszania ciężaru lub zwiększenia własnej szybkości. Jeden z ulubionych forteli polega na wdychaniu lekkich wyziewów z bagien lub wulkanów i przechowywaniu nośnych gazów w dodatkowym płucu umieszczonym pod kręgosłupem.

Khuzadrepa. Khuzadrepa Okrutny jest potężnym czarownikiem. Wokół jego zdolności w manipulowaniu siłami natury powstały prawdziwe legendy. Jest potworem bezlitosnym, lubującym się w pokazach siły i bez wahania mordującym wszystkich, którzy dają mu taką okazję. Zarówno elfy z Mrocznej Puszczy, jak krasnoludy z Emyn Engrin, zaliczają go do głównych zagrożeń pokoju w Rhovanionie. Oba ludy oferują nagrodę za jego głowę.

Smok ten (imię jego po krasnoludzku znaczy prawdopodobnie „Zabójca krasnoludów") żyje w Gromowej Rozpadlinie, w południowo-wschodnim paśmie Gór Szarych. Jego legowisko znajduje się w osadzie krasnoludzkiej, którą oczyścił z tubylców około roku 2563 Trzeciej Ery. Wymordował Naugrimów, którzy ponad trzysta lat wydobywali tam szlachetne kruszce. Używając zaklęć tak ogłupił wartowników i resztę mieszkańców, że rozproszonych wydusił po kolei i prawie ze szczętem. Ci, którzy uciekli przez bagna w stronę gór, byli później tropieni przez niego z lubością i wyławiani jak myszy przez głodnego kocura.

Przez czterdzieści lat od bitwy w Gromowej Rozpadlinie, nienasycony Khuzadrepa, zniszczył ponad dwanaście krasnoludzkich siedzib. Źródło jego skarbów wyschło jednak po roku 2590 Trzeciej Ery, kiedy doprowadzeni do ostateczności Naugrimowie porzucili siedziby w Szarych Górach i wycofali się na południe, do Żelaznych Wzgórz. Mimo to okrutny jaszczur wciąż poszukuje nowych bogactw, które mógłby zagarnąć. W bezustannych wypadach za łupem zapuszcza się nawet poza Ered Mithrin. W zasięgu jego skrzydeł nie ma bezpiecznych miejsc dla podróżnych.

Khuzadrepa ma smoliście czarne łuski i mierzy dwadzieścia metrów. Jego zakrzywione, trzymetrowe rogi oraz zdeformowane, lecz potężne kończyny, uzbrojone w czterdziestocentymetrowe pazury, wzbudzają słuszny lęk w każdym potencjalnym przeciwniku. Kiedy macha dwudziestopięciometrowymi skrzydłami, nawet najmężniejsi czują w sercu trwogę.

Zabójca krasnoludów jest najpotężniejszym czarodziejem wśród sintangulokich ze Zwiędłych Wrzosowisk. Wolny czas spędza praktykując magię (śpi przez 65% dnia). Czarowanie sprawia mu przyjemność i chociaż jest silny fizycznie, lubi posługiwać się wielką magiczną mocą. Lubi też bawić się i drażnić z ofiarami, będąc pod tym względem nieodrodnym synem jeszcze straszniejszej matki, Amarthovesse (q. „Żona Zguby"). Tych nieszczęśników, którzy dostaną się w jego łapy, przed ostatecznym wyzionięciem ducha czeka parę chwil prawdziwie wyrafinowanej męczarni.

Wędrówki Khuzadrepy wpędzają go w konflikty z innymi smokami. Niektóre z nich, jak Agburanar, noszą ślady takich potyczek. Inne, jak Haurnfile, miały szczęście uniknąć spotkania. Powolność okrutnego jaszczura oznacza jednak, że spotkania rzadko rozgrywają się na jego warunkach, więc musi uważać na każdego smoka, który zbyt łatwo daje się doścignąć. W końcu, niektóre z sintangulokich, szczególnie Ando-anka oraz Itangast, posiadają o wiele większą moc niż Zabójca krasnoludów.

6.4.3 SMOKI OGNISTE

*„Płomień buchał z paszczy smoka. Smaug chwilę kołował w powietrzu, oświetlając całe jezioro; drzewa na brzegu zalśniły krwawo jak **miedziane**, a gęste, **czarne cienie** rozchwiały się u ich stóp. **Smaug** zniżył lot, nie zważając w **swej** wściekłości na **grad** strzał, nie pamiętając **nawet** o tym, by obracać się **opancerzonymi bokami** do nieprzyjaciół, za wszelką cenę pragnąc tylko podpalić miasto".*

—Hobbit,str. 191

Smoki ogniste (q. „Uruloki" lub „Fealoki") to najpotężniejsze z wielkich jaszczurów Endoru. Wywodzą się od Glaurunga ojca, jaszczura Morgotha, są przerażająco niszczycielskie i stanowią drugi z najstarszych smoczych rodów.

SMOK OGNISTY

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.

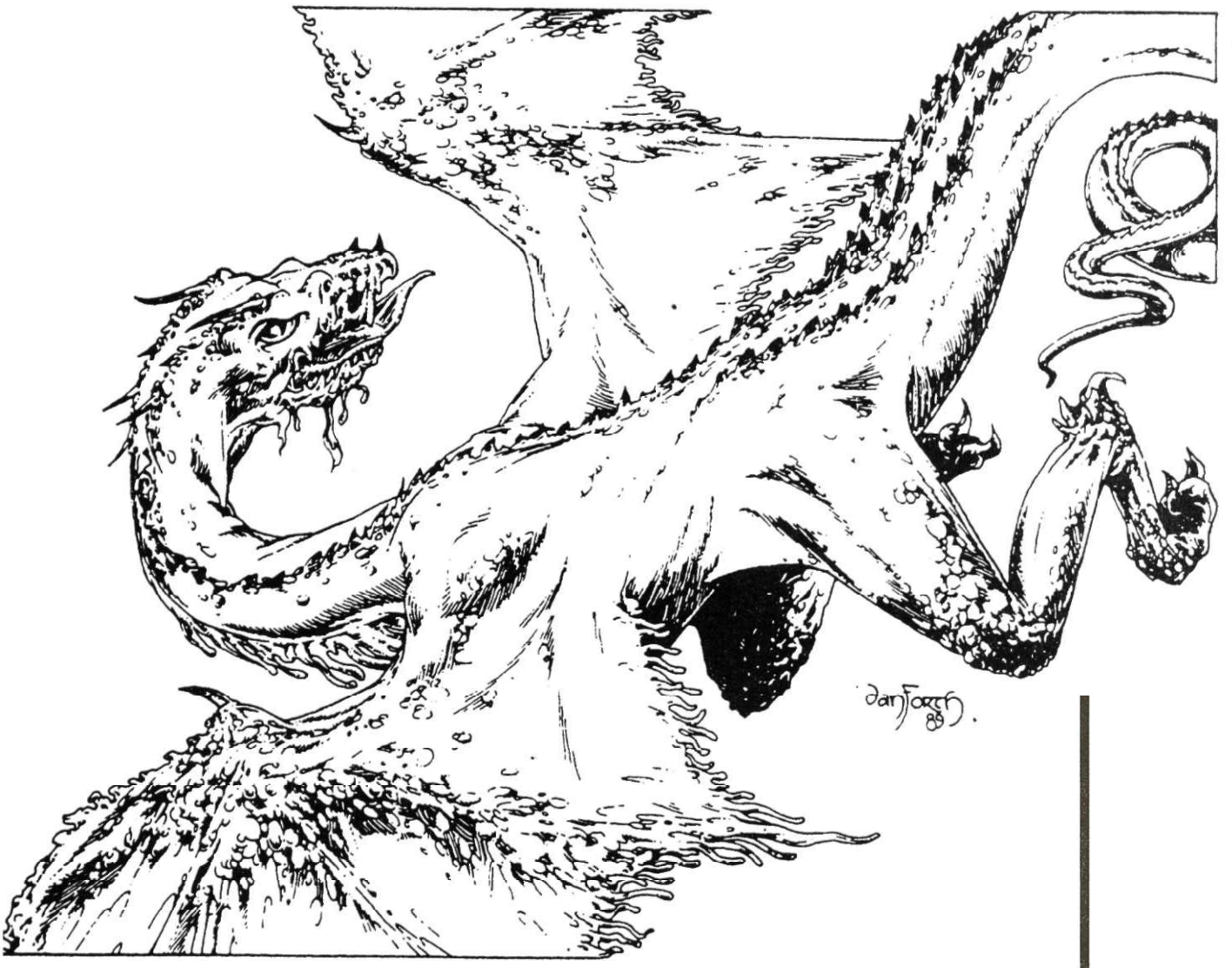
Środowisko: wysokie góry, przełomy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, lodowce/pola śnieżne, bagna/mokradła, podziemia, tereny wulkaniczne, pustkowia, las iglasty/tajga, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, tundra, miejsca magiczne i zaczarowane, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/okapy, ruiny.

Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.

Rozmiar: Jeśli posiadają skrzydła ich rozpiętość waha się w granicach 17-45 metrów.

Smoki ogniste przybierają różne kształty, ale większość to stwory smukłe i zwinne. Niewiele z nich posiada budowę i siłę smoków zimnych. Część chodzi po ziemi, inne posiadają skrzydła. Wszystkie są słabymi pływakami. Władają ognistym oddechem i morderczym zestawem magicznych zaklęć.

Jak wszystkie smoki, również ogniste potrafią zdominować inne stworzenia przy pomocy swych oczu i głosu. Potrafią również tak układać skrzydła, żeby sprawiać wrażenie większych, bardziej imponujących i straszniejszych, albo po prostu dla odwrócenia uwagi ofiary. Bystry wzrok pozwala im działać niemal w każdych warunkach.



Ankalagon

Również nieprawdopodobna pamięć ułatwia im pilnowanie swoich skarbców.

Ankalagon Czarny. Obrońca i niszczyciel Thangorodrimu, był największym potworem zrodzonym w Śródziemiu. Jego imię znaczy „Szybkie Szczęki". Pojawił się pod koniec Dawnych Dni, w czasie największego nasilenia walk między Morgothem a Wolnymi Ludami Beleriandu. Jego przerażające wyczyny nie trwały długo, ale był zwiastunem wszystkich nieszczęść, które w kolejnych wiekach spadły na Endor za sprawą jego następców.

Ankalagon był protoplastą ognistych smoków i ojcem skrzydlatych jaszczurów. Mierzył ponad sto metrów długości, a płomiennym oddechem potrafił wypalać olbrzymie połacie lasów. Był zdolny samodzielnie rozbić armię lub całe plemiona zmieść z powierzchni ziemi. Jego zaklęcia dorównywały magii Majarów, a wieść o jego pojawieniu budziła trwogę większą niż widok Balroga. Spośród wszystkich sług Morgotha tylko Gothmog mógł się mu przeciwstawić.

Na szczęście Ankalagon zginął z ręki Earendila w czasie Wielkiej Bitwy. Szczęśliwy i celny strzał z łuku uwolnił Endor od najstraszliwszego potwora, jakiego znała historia. Był tak wielki, że spadając roztrzaskał wieżyce Thangorodrimu i jak trzęsienie ziemi do fundamentów zniszczył fortecę Czarnego Nieprzyjaciela.

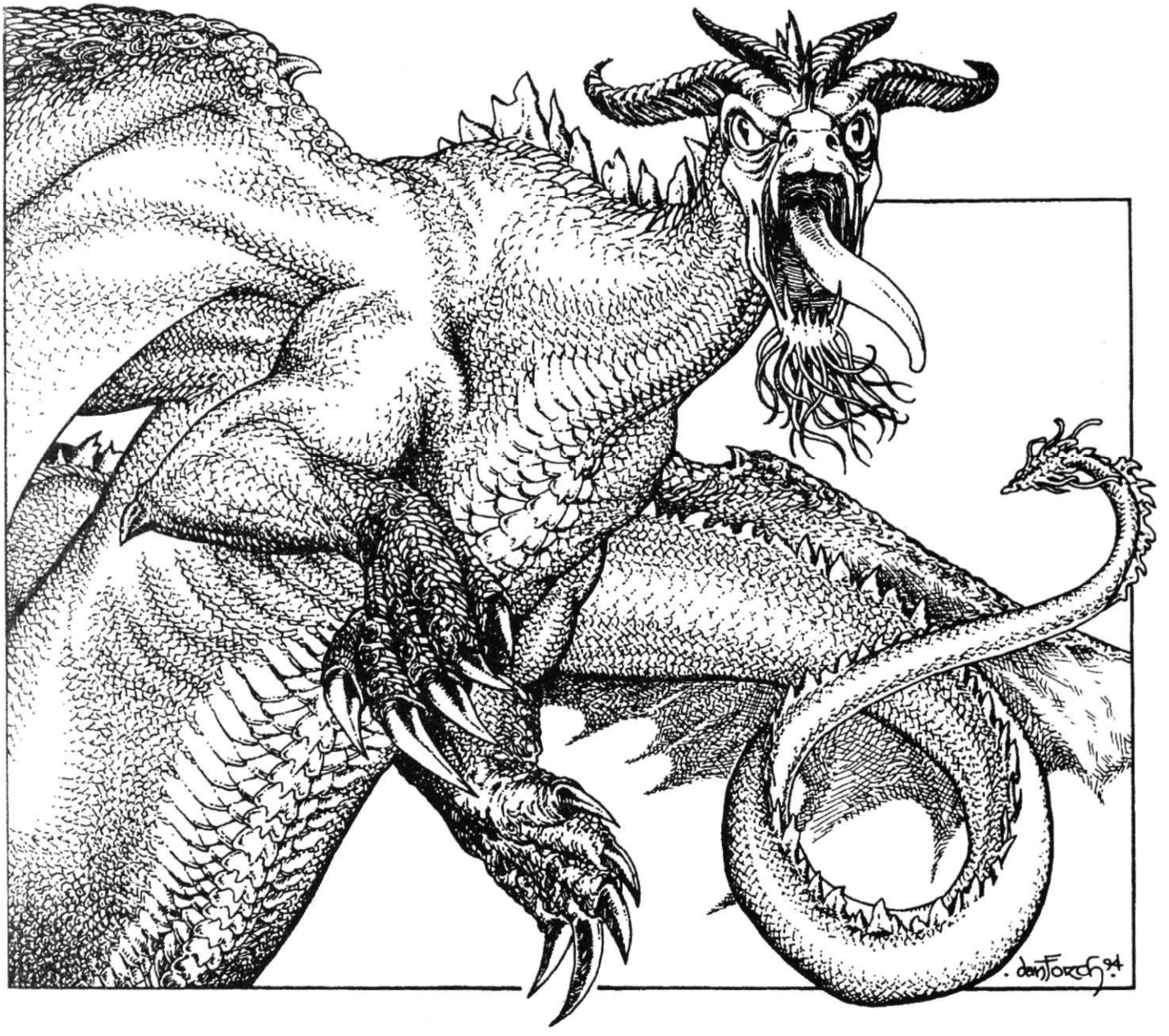
Angurth. Dziki bratanek Ankalagona, Angurth, czyli „Długa Śmierć", to długi, smukły, czarnozłoty jaszczur. Jest silny i zgrabny. Wyróżnia go brak jednego z rogów, który stracił podczas pojedynku z Throkmawem, młodszym bratem Smauga. Długa Śmierć należy do wzbudzających największe przerażenie sintangulokich, należy bowiem do istot najbardziej gwałtownych, a jego oddech topi najlepszą stal, jakby to było miękkie masło. Poza Smaugiem posiada on najpotężniejszą broń oddechową wśród ognistych smoków z Szarych Gór.

Angurth zawdzięcza imię szczękom o niewyobrażalnej sile. Jego wielka paszcza uzbrojona jest w straszliwe zębiska i półmetrowe sierpy kłów. Kronikarze zgodnie

określają jego paszczę jako Piekielne Imadło. Przegryzł kiedyś opancerzony wóz, tnąc zębami stalowe płyty, tak jak rzeźnik przecina mięso.

Potwór mieszka na Długim Szczycie, w południowo-wschodnim rejonie Ered Mithrin. Tam, na południowym skraju Zwiędłych Wrzosowisk, dwanaście mil na północny zachód od Koziej Góry, urządził sobie legowisko w jaskiniach mieszczących kiedyś wielką kopalnię krasnoludów. Na osadę uderzył w roku 2578 Trzeciej Ery i po długiej walce wymordował lub wypędził Naugrimów. Krasnoludy zdołały go zranić, ściągając na siebie nienawiść smoka. Czarnozłoty potwór ciągle ma nadzieję wyrównać ten rachunek. Nie żywi również wielkiej przyjaźni do Throkmawa, który nadal posiada górną część jego prawego rogu.

Zgodnie z pogłoskami, Angurth kocha się w pojedynkach i lubi zabijać ciężko opancerzonych przeciwników. Wyszukuje takich wrogów, którzy potrafią stawić mu czoło i poluje wyłącznie na najsilniejsze zwierzęta. Czyniąc to, zużywa niezwykłe ilości energii, lata bowiem i walczy z nieprawdopodobną pasją. Przesypia przeciętnie 92% doby, co czyni go największym śpiochem w rodzinie wielkich jaszczurów.



Glaurung, Ojciec Smoków

„Pojawił się nagle Glaurung, ziejąc ogniem wsunął się do wody. Zaryczało straszliwie i nad wodą uniosły się kłęby pary. Mablunga i jego kryjących się w pobliżu towarzyszy oślepiła gęsta mgła i wstrętny odór. Większość elfów uciekła, próbując dotrzeć na Wzgórze Zwiadów".

— Niedokończone opowieści, str. 94

Glaurung (q. „Złoty Zmierzch") był pierwszym z ognistych smoków. Legendy mówią, że był wielki jak góra, a kiedy kroczył, przepaście nie potrafiły wstrzymać jego marszu. Kiedy dorósł, mierzył prawie sto metrów długości.

Chociaż jakiś potężny atak mógł go zranić, złoty jaszczur łatwo niszczył większość przeciwników. Niewiele armii potrafiło zachować spokój na sam jego widok. Tylko połączone siły potężnego hufca, jaki utworzyły krasnoludy z Belegostu, okazały się skuteczne przeciw jego niepowstrzymanemu atakowi. Jednak nawet krasnoludy zaledwie raniły potwora.

Chociaż smukły i zwinny, Glaurung był bardzo ciężki. Pod jego cielskiem załamywały się mosty, a po jego przejściu w ziemi tworzyły się koleiny. Jednak potrafił biegać z niezwykłą prędkością na swoich krótkich, potężnych łapach. Często decydował się też na pełzanie na gładkim, opancerzonym brzuchu.

Glaurung stosował wiele metod walki. Błyskawicznie zwijając lub prostując biczowaty ogon z łatwością miażdżył domy lub powalał drzewa. Płomienny oddech zamienił w popiół siedziby niezliczonych plemion, a cuchnące wyziewy z jego gardła dusiły wojowników i najodważniejsze zwierzęta. Grzmiący ryk potwora wstrząsał fundamentami najmocniejszych twierdz. Jego najbardziej śmiercionośną bronią była jednak magia. Dysponując zdolnością rzucania uroków, przejmowania kontroli i przeklinania wrogów, wielki jaszczur potrafił jednym spojrzeniem powalić na kolana potężnego bohatera.

Morgoth wyhodował Glaurunga w tajemnicy, wypuszczając go do walki w czasie Trzeciej Bitwy podczas Wojen o Beleriand. Potworny jaszczur zaskoczył i niemal zniszczył elfów. Ta niezwykle udana kampania zachęciła Melkora do hodowli coraz potężniejszych smoków, co zaowocowało pojawieniem się uskrzydlonych ognistych jaszczurów podczas Wojny Gniewu.

Błyskotliwy, ale także okrutny, próżny i niezwykle popędliwy, Glaurung okazał się znakomitym narzędziem wojny i zdolnym zdobywcą. Jego liczne kampanie doprowadziły do zniszczenia znaczących siedlisk elfów i ludzi. Spustoszył wiele krain, nim zginął z ręki Turina Turambara.

Itangast. Itangast to najbardziej śmiercionośny i chytry spośród bezskrzydłych ognistych smoków z Gór Szarych. Jest szybki i cichy, choć wielki, mierzy bowiem trzydzieści metrów długości. Jest szeroko znany ze swoich pięknych, czarnych łusek o błękitnych końcach i z długich, srebrzystych rogów. Jak na smoka jest wręcz rozbrajająco urodziwy. To piękno fascynuje inne smoki. Wszystkie go szanują, a większość z nich gorliwie schodzi mu z drogi. Tylko Skat i Smaug są mu równi, a wśród pozostałych niewiele jest takich, którzy stanowiliby większe wyzwanie dla błękitnoczarnego potwora. Ando-anka i Throkmaw są zaciekłymi jego wrogami, ale żaden nie ma wielkiej nadziei na pokonanie Itangasta. Mogliby go zabić, gdyby połączyli swoje siły. Takie przymierze jest jednak niemożliwe. Tylko silniejsza, zewnętrzna wola (np. Morgotha) może zmusić wielkie smoki do sojuszu.

Imię smoka dobrze oddaje jego naturę, Itangast znaczy bowiem w językach Nortów z Rhovanionu „Pożeracz Gości". Zyskał to miano po tym, jak zaprosił grupę wodzów na sutą ucztę. Przyjęli zaproszenie, lądując jako główne dania w smoczym menu. Smażąc całą grupę jednym pociągnięciem ognistego oddechu, Itangast rozwiązał problem swoich sąsiadów, zapewniając sobie bezpieczeństwo na czas kampanii przeciwko Naugrimom.

Pożeracz Gości mieszka na Złotym Wzgórzu, stromym, bogatym w rudy wzniesieniu, położonym pośrodku wyschniętego jeziora na południowo-wschodnich nizinach Zwiędłych Wrzosowisk. Jego siedziba panuje nad głównym szlakiem wiodącym do Sarch nia Linquelie. Strzeże również Cirith Auris, przejścia, którego tradycyjnie używają podróżni i kupcy wędrujący z Rhovanionu na Pustkowie Północne. Niewiele miejsc w Ered Mithrin posiada tak wielkie strategiczne znaczenie.

Krasnoludy wyprawiły siedem ekspedycji, aby podbić Złote Wzgórze. Miały zamiar założyć kopalnię i eksploatować bogate żyły złota, przecinające osławione wzgórze, a przy okazji miały nadzieję uwolnić się od okrutnego wroga. Itangast zeżarł każdy oddział do ostatniego krasnoluda, podtrzymując w ten sposób legendy o swej gościnności.

Nortowie również wysłali trzy grupy śmiałków na Złote Wzgórze. Wszystkie w celu wypędzenia lub zabicia błękitnoczarnego ognistego smoka, który zamieszkał na ich świętym cmentarzysku. Podobnie jak wyprawy krasnoludów, szaleńcze ekspedycje ludzi skończyły się równie niesławną porażką.

Leukaruth. Leukaruth, „Jaszczur Gniewu", to bezskrzydła, czerwona smoczyca, znana z nieustającej nienawiści do Nagrimów. Trwa to od czasów, kiedy grupa wojowników z Domu Durina trafiła przypadkiem do jej legowiska i zabiła jej nowo narodzoną córkę. Pamiętając o swojej matce i siostrze, które zginęły w walce

przeciwko Hufcowi Belegostu, również ona poświęciła całe życie wytępieniu potomstwa Aulego. Wprawdzie rzadko jej zaciętość sięga poza Ered Mithrin, ale z całą bezwzględnością niszczy każdego krasnoluda, który znajdzie się na północ od Men Rhunen.

Jest niezwykle zapalczywa i stale rozzłoszczona. Ciągle przemierza swoje tereny. Kiedy nie śpi (około 40% doby), lubi polować. Raczej przypadkiem można ją zastać we własnej siedzibie, jeśli nie jest to pora drzemki. Jej ulubionym pokarmem jest smażone mięso krasnoludzkie, ale nie gardzi dzikimi bawołami, kozami, karu i losrandirami. Podobnie jak wszystkie smoki, uwielbia świeże mięso, choć czasami kosztuje padliny.

Leukaruth mieszka na Gniewnej Skale, w wielkim, wielopiętrowym labiryncie jaskiń. Gniewna Skała położona jest cztery mile na północ Płaskowyżu Wilków i mniej więcej dziesięć mil na północ od skraju Zwiędłych Wrzosowisk. Legowisko smoczycy zajmuje sześć górnych poziomów pieczar, gdzie przodkowie Lossothów zbierali się niegdyś każdej wiosny, aby handlować i żenić się. Kronikarze Lossadanów wspominają tamte czasy, a ci, którzy wciąż wzywają do odzyskania tradycyjnego miejsca spotkań, wygłaszają kazania o „świętej misji" zabicia Jaszczura Gniewu. Jednak tylko jedna grupa śnieżnych ludzi podjęła próbę dokonania rzeczy niemożliwej. Kości śmiałków wyznaczają obecnie północno-wschodnie granice terytorium czerwonego smoka.

Poza Lossothami i Naugrimami, Leukaruth posiada mnóstwo innych wrogów. Jej gwałtowna natura odstrasza sąsiadów, a częste akty okrucieństwa dotknęły wszystkich, od Angmarczyków po Eldarów. Nawet Throkmaw, ojciec jej syna, Turukulona, gotów był ją zabić w czasie ślubnych rytuałów. Do dziś oba ogniste smoki pozostają wrogami.

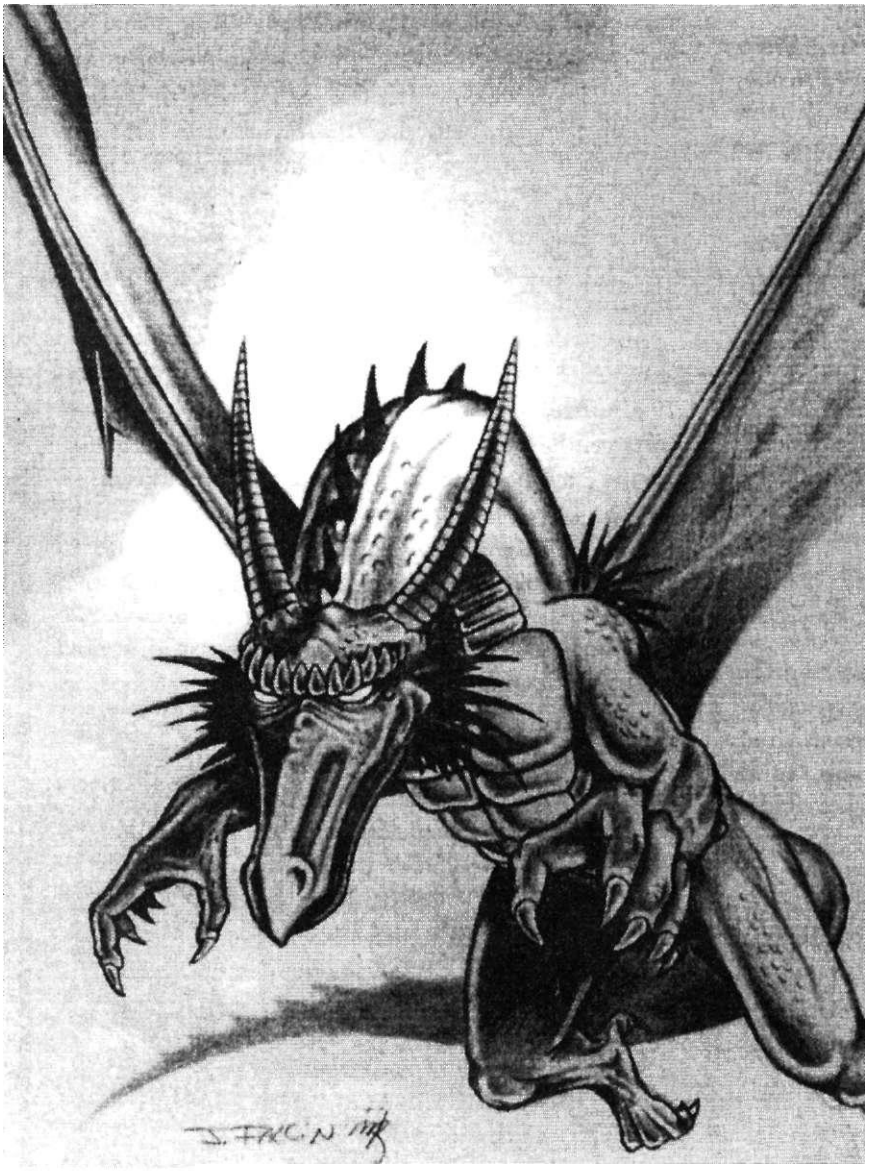
Młody Turukulon również nienawidzi Leukaruth, ponieważ maltretowała go przez całe dzieciństwo. Kiedy osiągnął dojrzałość, okazało się, że jest zdeformowany, co ściągnęło na niego śmiertelny gniew niepohamowanej matki. Leukaruth wygnała syna z Gór Szarych. Nieszczęsny stwór umknął w końcu na południowo-zachodni kraniec Hithaeglir (s. Góry Mgliste).

Ruingurth. Ruingurth oznacza „Ognista Śmierć". Jest to imię odpowiednie dla tego paskudnego i leniwego, ale niebezpiecznego smoka. Jest najstarszym i najbardziej powolnym z wielkich jaszczurów z Dzikich Krain, ale jego ognisty oddech dorównuje zionięciom najsilniejszych krewniaków. Powiada się, że potężny płomień z jego paszczy przypomina erupcję wulkanu.

Ruingurth, jako syn Ankalagona, wcześnie zaczynał wdrażać się w wojenne rzemiosło. Już za młodu walczył w Wojnie Gniewu, w szóstej i ostatecznej bitwie Pierwszej Ery. Tam, w niebie ponad swoją kolebką, odniósł rany w pojedynku z wielkim orłem, Ramthoronem. Jego bark przecina głęboka blizna, a rana musiała być poważna, gdyż smok utyka ciężko i bardzo niezgrabnie lata, bez przerwy gubiąc rytm przy wymachiwaniu skrzydłami.

To, że już za młodu zajrzał śmierci w oczy, nie pozostało bez wpływu na ponury charakter smoka.

Leukaruth



Nawet gdy się przebudzi, wciąż pozostaje w głębokiej senności (01-92). Czerwono-brązowy smok zachowuje się tak, jakby samo otwarcie oczu było ciężkim obowiązkiem. Nierealnie fatalistyczny, wydaje się odgrywać bierną rolę w wielkim przedstawieniu, w którym traktuje każdą istotę i zwierzę z jednakowym szacunkiem, gdyż, według Ruingurtha, przywilejem każdego żywego stworzenia, przed wydaniem ostatniego tchnienia, jest cierpienie, cierpienie i jeszcze raz cierpienie. Gdyby mógł, chętnie by podręczył ofiary nawet po ich śmierci.

Charakter albo wieczna senność powodują, że leżący, siedzący czy stojący Ruingurth zawsze jest wcieleniem kamiennej niewzruszoności. Nie drgnie, chyba że zostanie uderzony. Większość sintangulokich wie o jego dziwnej, duchowej nieobecności i zwykle zostawia go w spokoju, ale żaden z nich nie jest też na tyle szlachetny, żeby powstrzymać się przed atakiem w chwili jego słabości. Najlepszym zabezpieczeniem Ruingurtha jest więc nie jego ospałość, lecz straszliwe zionięcie.

Ognista Śmierć mieszka w Srebrnym Szybie w Koziej Górze. Jest to bogaty w srebro szczyt, położony w południowo-wschodniej ostrodze Ered Mithrin. Legowisko Ruingurtha znajduje się zaledwie o sześć mil na południe od skraju Zwiędłych Wrzosowisk. Jest to smocze leże najbliższe Ereboru i Dali. Widok z jego poziomu sięga daleko na południe, w kierunku Rhovanionu.

Srebrny Szyb był niegdyś źródłem metali i szlachetnych kamieni dla krasnoludów. Skała bez opamiętania rodziła srebro, miedź i szmaragdy. Historia górnictwa w Srebrnym Szybie zakończyła się wraz z przebudzeniem Ruingurtha w 2589 roku Trzeciej Ery. Kopiąc zbyt głęboko, w jaskini zwanej Zieloną Salą, krasnoludy przebiły się do starożytnego miejsca spoczynku ognistego smoka. Na brązową czaszkę Ruingurtha zwalił się skalny odłam, wystarczająco wielki, żeby poruszyć uśpionego potwora i zapoczątkować krótki, smutny epilog wspaniałej historii tej kopalni.

Ognista Śmierć ma potężne, dwudziestometrowe ciało, ale gdy idzie na czterech łapach, jego grzbiet sięga niewiele ponad trzy metry. Dwudziestometrowe skrzydła u jego ramion są niewielkie w porównaniu z tymi, jakie mają inne smoki. Nie jest więc niespodzianką, że Ruingurth należy do powolniejszych zwiastunów śmierci. Mimo to może być bardzo trudnym przeciwnikiem, posiada bowiem głęboką mądrość i uczestniczył w najbardziej zaciekłych walkach.

Smaug Złoty

„Smok zatoczył znów koło. Od jednego zamachu jego ogona dach na Wielkim Domu rozsypał się i zapadł. Niezwyciężone płomienie wzbiły się w ciemnościach aż pod niebo. Drugi cios, trzeci, coraz dalsze domy stawały w ogniu i waliły się z łoskotem. Ale wciąż jeszcze żadna strzała nie mogła dosięgnąć Smauga ani zrobić mu większej krzywdy niż komar z moczarów".

— ***Hobbit,*** *str. 192*

Smaug to największy i najsprytniejszy wśród smoków z Gór Szarych. Niełatwo było go rozgniewać, ale też reagował nadzwyczaj bezlitośnie i złośliwie. Charakter bowiem miał dumny i mściwy. Choć czerwone, jego łuski posiadały złoty odcień i odbijały światło, jakby były z metalu. W świetle słonecznym lub księżycowym sprawiał wrażenie istoty nieziemskiej, ulepionej ze srebra lub złota — stąd jego przydomek. Mierzył trzydzieści metrów długości i miał skrzydła o rozpiętości pięćdziesięciu metrów, nadzwyczaj wielkie, jak na smoka żyjącego w Trzeciej Erze. Najpierw mieszkał w Barn Syrnac, później jednak przeniósł się na Górę Kowadlaną, na północny zachód od Zwiędłych Wrzosowisk, gdy dotarły do niego wieści, że krasnoludy w tej okolicy odkryły cenne minerały.

Opowieść Smauga

Zguba Samotnej Góry, Smaug Złoty, był jednym z największych smoków, jakie przetrwały kataklizm, po którym w gruzach legło królestwo Morgotha pod koniec Pierwszej Ery. Podobnie jak Skat, był prawdziwie starożytnym jaszczurem, pod każdym względem przewyższającym rywali.

Osiedlił się na Górze Kowadlanej w Górach Szarych przed rokiem 1600 Trzeciej Ery. Znalazł tam wielką pieczarę, która w Pierwszej Erze była świętym miejscem Edainów. Postępując zgodnie ze swoją naturą, Smaug zbezcześcił grobowce i zebrał skromne bogactwa do swojego skarbca. Zawiedziony brakiem skarbów, zniszczył w napadzie szału sporą część okolicy.

Kiedy około roku 2770 Trzeciej Ery do jego czujnych uszu dotarły opowieści o bogactwach krasnoludów z Ereboru (s. „Samotna Góra"), smok zdecydował, że te wielkie skarby powinny należeć do niego. Poleciał na południe, nad Zwiędłymi Wrzosowiskami i ponad stepami północnego Rhovanionu. Kiedy dotarł do Ereboru, zaskoczył swe ofiary i górnicy, we wnętrzu góry, zginęli co do jednego. Reszta krasnoludów, pod wodzą króla Throra, umknęła na wschód, w stronę Żelaznych Wzgórz. Bezlitosny potwór okrążył górę i opadł nad Dal, paląc miasto, znajdujące się u podnóża. Przetrwała tylko garstka mieszkańców. Uciekli oni na południe, do Esgaroth na Długim Jeziorze (Miasto na Jeziorze).

Smaug władał Samotną Górą przez dwa stulecia, budząc się czasami i niszcząc coś w okolicy. Rozciągnął swe spustoszone królestwo aż do Długiego Jeziora i Długich Mokradeł. Swój wielki skarb, w tym całe bogactwo ludu Throra, przez dziesięciolecia układał w ogromny stos, na którym sam wymościł sobie ulubione legowisko.

W roku 2941 Trzeciej Ery, Thorin Dębowa Tarcza sprowadził z zachodu kompanię krasnoludów z pewnym hobbitem, razem rzucili wyzwanie wielkiemu jaszczurowi. Towarzysz Thorina, Bilbo Baggins, rozdrażnił smoka. Podczas rozmowy zdenerwowany potwór odkrył swoje znamię, jedyny słaby punkt w jego zbroi. Okazało się to straszliwą nieostrożnością. Kiedy w następstwie tamtych zdarzeń smok wyruszył, aby zabić krasnoludów Thorina i zniszczyć miasto Esgaroth, które ich gościło i wspomagało, jeden z mieszkańców był przygotowany na wykorzystanie sekretu Smauga. Gdy potwór nadleciał nad jezioro i zaczął palić budowle, Bard Łucznik, prawowity następca tronu zrujnowanego miasta Dal, wystrzelił celną strzałę i zabił go. W ten sposób Bard pomścił zniszczone Dali i zakończył historię najpotężniejszego smoka północy.

Throkmaw. Zguba Północnych Pustkowi, Throkmaw Czarny (N. „Paszcza Śmierci"), jest najpotężniejszym z uskrzydlonych ognistych smoków w całych Górach Szarych. Przerasta go tylko Smaug. Podobnie jak Smaug, jest synem Ankalagona i po ojcu odziedziczył znaczną część jego mocy. Przetrwała też w nim próżność protoplasty, cecha wprawdzie wspólna wszystkim smokom, ale szczególne piętno odcisnęła ona w rodzie Ankalagona. Throkmaw stara się zyskać przewagę nad wszystkimi swoimi krewniakami, szczególnie nad Smaugiem. Własną pozycję wśród smoków traktuje też ze śmiertelną powagą, strzegąc jej zazdrośnie jak własnego skarbca.

Nortowie nadali mu imię od jego wielkiej paszczy, wyposażonej w sześć rzędów dwudziestocentymetrowych zębów. Smok uwielbia uderzać na przeciwnika masą całego cielska, po czym jak wąż owijać się wokół nieszczęśnika i miażdżyć go w tym uścisku, zdecydowanie przedkładając intymność trzaskających kości nad ogniste zionięcia. Rozsmakowuje się również w surowym mięsie. Jego upodobanie do walki przy pomocy siły fizycznej czyni z niego znakomitego wojownika, a przede wszystkim daje mu przewagę nad innymi urulokami, bowiem ogniste smoki są odporne na płomienie krewniaków i tą bronią niewiele sobie szkodzą.

Podobnie jak Leukaruth, jego partnerka, Throkmaw ma wielu zaciekłych wrogów, włączając w to samą Leukaruth, jak i jego brata, Smauga. Lecz do największych jego przeciwników niezaprzeczalnie należą Itangast i Angurth. Paszcza Śmierci pokonał obu w brutalnych pojedynkach o samice. Bezskrzydły Itangast pomścił później porażkę, maltretując Throkmawa w nocnym spotkaniu na Umierającym Lodowcu i utwierdzając swe wątłe panowanie we wschodnich Eered Mithrin. Dumny Throkmaw planuje obecnie zemstę, trzymając się na razie z dala od Zwiędłych Wrzosowisk.

Stosunek Paszczy Śmierci do jego potężniejszego brata jest mniej jasny. Smauga niewiele obchodzi mniejszy krewniak, którego nigdy się nie bał. Throkmaw rzuca wyzwania, które Smaug spokojnie ignoruje. Paszcza Śmierci widzi jednak sprawy z innej perspektywy. Jest zazdrosny i chce uzyskać poważanie wśród smoków. Uważa Smauga za lenia i ma nadzieję, że pewnego dnia wreszcie wywabi go w powietrze, by pokazać, kto jest prawdziwym spadkobiercą Ankalagona.

Przelotny, ale burzliwy związek Throkmawa z Leukaruth zaowocował zdeformowanym synem, Turukulonem. Smoczyca nie cierpiała dziecka, gdyż znienawidziła brutalnie traktującego ją Paszczę Śmierci, a jej sympatia już wtedy skłaniała się w stronę Itangasta. Kiedy w końcu wygnała Turukulona z Gór Szarych, Throkmaw poprzysiągł, że nigdy jej tego nie daruje — jak widać, sposób myślenia wielkich jaszczurów nie jest zbyt skomplikowany.

Na szczęście dla Wolnych Ludów z Rhovanionu, wielki potwór nie zapuszcza się nigdy na południe od gór. Ogranicza się wyłącznie do rzadkich lotów na północne pustkowia, gdzie poluje na trolle i Lossothów. Jego legowisko znajduje się pod Shab Arch, u podnóża górskiego łańcucha, *po* jego północnej stronie, mniej więcej dwadzieścia mil na północny wschód od domu Skata w Gondmaeglom.

Uruial. Uruial (q. „Nagły płomień") jest niezwykle starym, czerwonym smokiem, ułomnym tak ze starości, jak z ran wyniesionych z bitew. Poważnie okaleczony został podczas Wojny Gniewu przez łucznika Noldorów. Jest ostatnim smokiem, który umknął po upadku Angbandu. Całą Drugą Erę wędrował po lodowych pustkowiach Forodwaith. Prześladował Lossothów i atakował obozy Noldorów w północnym Lindonie. Grabił opuszczone legowiska swoich krewniaków i zapuszczał się w ponure ruiny, które kiedyś były wschodnim Angbandem.

Zgromadził ogromny skarb. Z całym swoim drogocennym dobytkiem przez pewien czas przemieszczał się na południe, wreszcie na stałe osiadł w Górach Szarych. Jego rana zagoiła się w końcu, ale szrama od prawego ucha przez całą szyję, aż po bark, świadczy dobitnie o tym, że niewiele brakowało, a ziemi byłoby lżej o jednego potwora. Nigdy jednak nie pozbył się powłóczenia przednią łapą, a bóle głowy, jakie go nachodziły w najmniej odpowiednich momentach, mogłyby z powodzeniem zabić mniej potężne stworzenie.

Imię Uruial wywodzi się z ciekawej zdolności do opóźniania zapłonu jego ognistego oddechu. Lubi tak wyrzucać z siebie łatwo palny gaz, że płomienna eksplozja następuje dopiero w pewnej odległości od jego gęby. Zwiększa w ten sposób zarówno zasięg, do trzydziestu metrów, jak skuteczność takiego ataku, gdyż siła ognia nie marnuje się w przelocie. Dodatkowe efekty psychologiczne „nagłego płomienia" sprawiają takie wrażenie, że nieliczni świadkowie, którzy przetrwali walkę ze starym smokiem, uważają go za potężnego czarodzieja.

Krasnoludy uznają Uruiala za „żywą śmierć". Autor *Opowieści Fruina* nazywa go „Smokiem Śmierci". Pisze, że tak naprawdę, to podstarzały ognisty smok zmarł około 400 roku Trzeciej Ery, a tylko jego potężny duch pozostał między istotami śmiertelnymi, aby strzec ogromnego skarbca. Jest więc przywiązany do swego legowiska, uwięziony w świecie cieni.

Bez znaczenia jest czy ta legenda ma coś wspólnego z prawdą, gdyż Umiał w istocie wydaje się nie opuszczać nigdy swojej siedziby. Wypoczywa w pięknych salach za Stalowym Wodospadem. Jego legowisko, ukryte za przepięknym, często zamarzającym wodospadem, mniej więcej w połowie pasma Szarych Gór, panuje nad wschodnim szlakiem komunikacyjnym wiodącym przez Ered Mithrin.

Utumkodur. Znana także jako Kod Ultor jest jedynym prawdziwie złotym smokiem, który przetrwał Pierwszą Erę. Jest starszą siostrą Smauga i dorównuje bratu zarówno wielkością, jak i siłą. W odróżnieniu jednak od niego, jak i od każdego innego smoka, nie była nigdy porywcza ani szczególnie wredna.

Utumkodur

Opowieść Utumkodur

Kiedy niszczono Angband, Utumkodur była już w drodze na wschód, Morgoth bowiem postanowił, że powinna uwieść Avarich. Porażka Czarnego Władcy pozbawiła jej misję sensu. Mimo to osiedliła się wśród wysokich szczytów Orocarni na wschodzie Śródziemia, a stało się to w zaraniu Drugiej Ery. Tam, z powodów sobie tylko wiadomych, a co najmniej tajemniczych, upodobała sobie mieszkających w okolicy Hildorów. Trudno mówić o miłości wzajemnej, ale smoczycy jakoś udało się z nimi zaprzyjaźnić, aż posunęła się tak daleko, że zaczęła wprowadzać ich w arkana swojej wiedzy.

Dziwne związki smoczycy z plemionami Kael niewątpliwie były powodem zjednoczenia ludów Avarich, znanych jako Womaw. Ta właśnie rasa zdominowała północno-wschodnie Śródziemie na następne dwie Ery. Kult smoka, który stanowił jądro mistycyzmu ludów Womaw, opierał się na naukach Kod Ultor — pod takim imieniem znali smoczycę ludzie Wschodu. Jej wierni uczniowie, Smoczy Władcy, dali początek linii królów, którzy władali rozrastającym się królestwem, aż w końcu stali się udzielnymi władcami ogromnego imperium. W języku Womaw nazywano ich „Hionvora", co znaczy dokładnie „Imperatorzy". Praktykowali oni iluzyjną magię Utumkodur, stając się potężnymi Magami Słów. Po wielu wiekach członek tej linii został Nazgulem i przyjął imię Khamul I.

Kod Ultor zginęła z rąk złej królowej elfów, z plemienia Avarich, zwanej Mormiresul, która użyła łusek smoczycy, aby sporządzić znakomitą zbroję.

Tak więc los nie był łaskawy dla starej smoczycy, lecz jej szczególne dziedzictwo przetrwało znacznie dłużej, a w wierzeniach Womawów została wyniesiona na piedestał prawdziwego boga.

Smok bagienny

SMOK BAGIENNY

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, wybrzeża/płycizny wód słonych, las iglasty/tajga, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, tundra, miejsca magiczne i zaczarowane, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/okapy, ruiny.

Prawdopodobieństwo **spotkania:** minimalne.

Rozmiar: 7-17 metrów, rozpiętość skrzydeł 12-24 metry.

Smoki bagienne są niewielkimi smokami ognistymi, podobnymi do swoich większych protoplastów przynajmniej pod tym względem, że również posiadają zdolność wydychania łatwo palnych gazów. Ponieważ jednak są mieszkańcami bagien, rzadko zdarza im się zapalić swój oddech. Gaz, którym zioną, nawet bez zapłonu jest niezwykle trujący i działa jak rozcieńczona smocza krew. Przenikliwa trucizna zabija, może nieco wolniej niż ogień, ale truciznę ofiara zabiera z sobą nawet wtedy, gdy ma nadzieję, że uszła cało przed smokiem.

6.4.4 SMOKI WODNE

Smoki wodne (q. „Neniloki"), podobnie do smoków jaskiniowych, są jaszczurami oddychającymi powietrzem, które zdołały się przystosować do wodnego środowiska. Mają długie, wysmukłe cielska, ciasno zachodzące na siebie łuski oraz płetwiaste grzebienie i wyrostki, które pozwalają im przecinać wodę na wzór węgorzy czy węży morskich. Wielokomorowe płuca umożliwiają im pozostawanie pod wodą nawet przez godzinę, zaś długie gardziele mogą pomieścić dość wody, aby mogły wystrzelić prawdziwie niszczycielski strumień. Mieszkają w słodkowodnych jeziorach albo w legowiskach położonych na linii wody, na odległych wyspach i morskich wybrzeżach. Są niezwykle rzadkie, większość żyje w podziemnych jeziorach widmowych głębin.

SMOK DESZCZOWY

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, podziemia, tereny wulkaniczne, miejsca magiczne i zaczarowane, jaskinie/pieczary/ okapy, skrzyżowania dróg/drogi/szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

Rozmiar: 6-14 metrów.

Smoki deszczowe (q. „Aeliniloki", lub „Jaszczury z jezior" albo „Stwory ze stawów"; p. „Cidimbu Dubanavi") są krewniakami prawdziwych smoków wodnych. Można je spotkać w morzach, przede wszystkim jednak zasiedlają jaskinie i pieczary położone głęboko pod Endorem. Są mniej wyspecjalizowane niż smoki wodne, spędzają bowiem sporo czasu na płyciznach i z pewnym trudem potrafią poruszać się po suchym lądzie. Wszystkie smoki deszczowe zasiedlają wody słodkie, jeziora i ustronne, głębsze rzeki. Większość z nich buduje legowiska w podwodnych jaskiniach, choć znane są przypadki gniazd z powalonych drzew, skał i innych naturalnych odpadów. Są ciemnobłękitne lub czarne, mają cztery długie, pazurami zakończone płetwy, a w ich wielkich paszczach, jak przystało na smoki, połyskują wspaniałe kły i cztery rzędy dziesięciocentymetrowych zębisk.

SMOK WODNY

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, cieply/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, oceany, podziemia, tereny wulkaniczne, miejsca magiczne i zaczarowane, jaskinie/pieczary/ okapy, skrzyżowania/drogi/szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe

Rozmiar: 10-23 metry.

Prawdziwe wodne smoki zwane są morskimi wężami (q. „Lingwiloki"). Istnieją zarówno słodkowodne, jak i morskie odmiany tych przerażających potworów, można je spotkać wszędzie, gdzie woda jest ciemna i głęboka. Większość z nich ma barwę ciemnego błękitu lub morskiej zieleni, co utrudnia ich dostrzeżenie, szczególnie po zmroku. Boją się jasnego światła, więc rzadko zapuszczają się na płycizny, zwłaszcza w dzień. Większe ognisko czy płonące pochodnie mogą zmusić wodnego smoka do ucieczki.

Wszystkie wodne smoki są zręcznymi pływakami, pływają z prędkością do dwudziestu węzłów (około trzydziestu pięciu kilometrów na godzinę). Poruszają się niezwykle cicho i są w stanie przeciskać się przez niewielkie szczeliny w jaskiniach i między rafami. Przy pomocy swoich echolokacyjnych zmysłów wykrywają zdobycz w każdą pogodę i w najmniej sprzyjających miejscach. Atakują błyskawicznie i niezwykle precyzyjnie.

Ulubioną formą ataku smoka wodnego jest ogłuszenie ofiary strumieniem wypluwanej wody (traktuj jak czat *wodny pocisk).* Jeśli to nie poskutkuje, potwór zaatakuje paszczą, uzbrojoną w dziesięciocentymetrowe kły. Zdobycz jest połykana w całości lub rozszarpywana zębami. Większe stworzenia, które stawiają czynny opór wodnemu smokowi, mogą też być ogłuszone uderzeniem jego ogromnego łba lub smagane niezwykle długim ogonem. Szczególnie długi ogon wodnego smoka jest stworzony do pętania ofiar w wężowym uścisku. Znane są przypadki, że największe potwory potrafiły pochwycić i zatopić niewielki okręt.

Poza lękiem przed ogniem, słabością wodnych smoków jest to, że wpadają w panikę, kiedy zostanie ograniczona ich echolokacyjna zdolność penetracji otoczenia. Może to nastąpić przy częściowym nawet ogłuszeniu. Zdezorientowana bestia najczęściej po prostu zmyka z pola walki.

Smok deszczowy

6.4.5 SMOKOŁAKI

Smokołaki to istoty zmiennokształtne. Istnieją dwa rodzaje tych zadziwiających stworów: smoki piaskowe i prawdziwe smokołaki.

SMOK PIASKOWY

Klimat: gorący/umiarkowany, pustynny, półpustynny.

Środowisko: przełomy/wadi, podziemia, tereny wulkaniczne, miejsca magiczne i zaczarowane, jaskinie/pieczary/ okapy, ruiny.

Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.

Rozmiar: 5-8 metrów.

Smok piaskowy to uskrzydlony stwór, zamieszkujący okolice suche i półpustynne. Gniazda buduje najchętniej bezpośrednio na ziemi między skałami lub większymi głazami. Przelatujące smoki piaskowe często widuje się na niebie Haradu, ale kilka z nich mieszka również w suchych rejonach równin pomiędzy Ered Ormal a górami Wschodu. Haradrimowie mówiąc o tych potworach używają słowa „Zimaj" i boją się niewielkich smoków bardziej niż innych mieszkańców pustyni.

Smoki piaskowe z Haradu gnieżdżą się w ustronnych miejscach piaszczystych pustkowi Morza Wydm. Polują wzdłuż szlaków handlowych, w poszukiwaniu zdobyczy przelatują między oazami i przenikają w bardziej cywilizowane okolice. Są samotnikami i walczą między sobą z równą zaciętością jak z pustynnymi orłami (patrz Orao w rozdziale 5.1). Śpią zagrzebane w luźnych piaskach. Po zakopaniu się wczesnym wieczorem, wracają na powierzchnię z pierwszym światłem dnia. Czasami piaskowy smok zakłada trwalsze legowisko na kamienistych uroczyskach lub w pustynnych ruinach.

Smoki piaskowe przypominają skrzydlatych kuzynów, którzy terroryzują inne rejony Śródziemia. Znacznie ustępują im rozmiarami, są natomiast zdecydowanie zwinniejsze. Obyczaje ich bardzo przypominają zachowania wielkich ptaków drapieżnych. Nie posiadają zdolności ziania ogniem ani posługiwania się czarami. Ich niezaprzeczalną słabością jest niska inteligencja, którą mogą się mierzyć, co najwyżej, z jaszczurkami i wężami, występującymi w podobnych okolicach. Ich życie to instynkt i apetyt.

Tak samo jak prawdziwe smokołaki, smoki piaskowe mogą magicznie zmienić postać. Często upodabniają się do swoich ofiar.

Smok piaskowy

Smoki piaskowe mają nienasycony apetyt, co czyni je najaktywniejszymi wśród smoków. Jeśli bestia zdecyduje się zaatakować, robi to z taką zaciętością, że prędzej sama padnie niż odpuści zdobycz. Atakują z powietrza, rozszarpują lub porywają ofiary w powietrze za pomocą potężnych szczęk i szponów przy muskularnych tylnych łapach. Ich zwinność i szybkość jest tak wielka, że jeden piaskowy smok wystarczy z powodzeniem, żeby zadać ciężkie straty albo rozproszyć słabo strzeżoną karawanę.

SMOKOŁAK

Klimat: gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany.

Środowisko: wysokie góry, przełomy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, podziemia, tereny wulkaniczne, pustkowia, las iglasty/tajga, las liściasty/iglasty/mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, tundra, miejsca magiczne i zaczarowane, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/ okapy.

Prawdopodobieństwo spotkania: prawie zerowe.

Rozmiar: 14-21 metrów.

Prawdziwe smokołaki to potwory budzące grozę. Jako istoty bezskrzydłe przypominają smoki zimne, są jednak długie i bardzo wysmukłe, o ubarwieniu czerwonawobrązowym lub zielonym. Podobnie jak smoki zimne, są potężnymi czarownikami, swoje zdolności koncentrują jednak na magicznych przemianach własnej postaci. Dzięki temu ze szczególną zręcznością zwodzą, ogłupiają, zaskakują i przerażają przeciwników. Smokołak jest w stanie zmniejszyć lub zwiększyć własne wymiary o pięćdziesiąt procent swojej masy, przyjmując dowolną postać, którą widzi albo którą potrafi sobie szczegółowo wyobrazić w momencie przemiany.

Większość smokołaków mieszka na wyżynach wschodniego Śródziemia. Największe zbiorowisko ich gniazd zaobserwowano w Górach Wiatru (q. „Orosuli"; s. „Ered Gwaen") w południowo-wschodnim Endorze, ale spotykane są również na północy, w Czerwonych Górach (q. „Orocarni"; s. „Ered Ceren"). Lubią gnieździć się w miejscach, wokół których gromadzi się mgła, co jest pewnie źródłem legendy o tym, że smokołaki żyją w chmurach. Trzeba pamiętać, że baśnie hobbitów mylą prawdziwe smokołaki ze smokami piaskowymi, chociaż tylko te ostanie można spotkać w prawdziwie pustynnych okolicach.

6.5 POTWORY LATAJĄCE

Morgoth szybko zdał sobie sprawę, że stworzenia latające mogą być użyteczne na różne sposoby. Wyhodował więc wiele zdolnych do lotu potworności. Niektóre z nich pełniły rolę zwykłych posłańców i zwiadowców, ale najwięcej inwencji włożył w tworzenie powietrznych wojowników. Wpadł nawet na pomysł, żeby nad pola bitew wysyłać takie formacje latających monstrów, które zasłaniały słońce i sprowadzały na ziemię ciemność, głębszą od nocy, dając przewagę armiom Czarnego Władcy.

KREBAIN

Klimat: ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wysokie góry, przełomy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las liściasty/iglasty/mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, równiny/stepy, miejsca magiczne i zaczarowane, cmentarzyska, ruiny, skrzyżowania/drogi/szlaki.

Prawdopodobieństwo spotkania: niewielkie.

Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 1.5 metra.

Krebain to wielki, czarny kruk z paskudnym charakterem. Krebainy to nie tylko symbol złych mocy. Często w rzeczywistości biorą znaczny udział w misjach złych sił, kiedy te ingerują w normalny bieg zdarzeń.

Są przede wszystkim padlinożercami. Nie ma dla nich znaczenia, jaki czas minął od chwili, kiedy ofiara wyzionęła ducha. Z reguły atakują tylko ranne stworzenia, ale za złym podszeptem zabawią się też podróżnym, nie narzekającym na zdrowie, jeśli zabłądzi albo przez nieostrożność wędruje samotnie w zasięgu ich łowisk. Wzrok mają bystry, szczególnie wyczulony na przedmioty lśniące i jaskrawe. Krebainy doskonale nadają się na powietrznych zwiadowców i szpiegów. Są pospolite w południowych rejonach centralnego Śródziemia, w lasach Fangom i Dunland, ale można je spotkać w innych miejscach, szczególnie w pobliżu siedlisk zła.

SKRZYDLATA BESTIA

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.

Środowisko: wysokie góry, przełomy/wadi, lodowce/pola śniegowe, podziemia, tereny wulkaniczne, pustkowia, pustynie, las iglasty/tajga, las liściasty/iglasty/ mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las równikowy, równiny/stepy, tundra, miejsca magiczne i zaczarowane, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/okapy.

Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.

Rozmiar: 5-8 metrów, rozpiętość skrzydeł 10-14 metrów.

Niewielkie, pokrewne smokom potwory. Są to bestie wywodzące się ze skrzydlatych jaszczurów. Sauron znalazł ich gniazda na wyżynach Północy i przysposobił je do roli szybkich, fruwających wierzchowców dla swoich Nazguli.

Smokołak

Skrzydlata bestia przypomina wielkiego, pozbawionego piór ptaka, którego ciało pokryte jest szczególnie mocną, sztywną skórą. Fałdy tej skóry, rozpięte na kościanym szkielecie skrzydeł, do złudzenia przypominają skrzydła nietoperza.

Skrzydlata bestia z daleka śmierdzi padliną. Jej ulubionym pożywieniem jest to, co, znajduje się w ostatecznym stadium rozkładu. Własne ciało bestii niewiele różni się od padliny. Tak jest przesycone jadowitym fermentem, że krew i ekskrementy zabijają najbardziej odporne rośliny. Kiedy trup skrzydlatego rumaka Czarnoksiężnika z Angmaru został spalony w roku 3019 Trzeciej Ery, najmniejsze źdźbło trawy ani najlichsze zioło nigdy już nie wyrosło na miejscu dotkniętym przez smrodliwy dym i popiół bardziej żrący od siarki.

Skrzydlate bestie są niezwykle użyteczne dla złych istot potrzebujących mocnego i nieustraszonego rumaka. Doskonale latają, a na dodatek mężnie walczą.

Skrzydlaty rumak Czarnoksiężnika z Angmaru. Był to najprawdopodobniej najpotężniejszy okaz swego gatunku. Jego pan wyruszył na nim do bitwy na Polach Pelennoru, gdzie potwór rzucił się na Śnieżnogrzywego, wierzchowca króla Theodena. Rozdarł niemal króla Rohirrimów, wraz z koniem, i byłby to pewnie koniec króla, lecz w starcie wmieszała się Eowina, córka Leomunda, siostrzenica starca. Zabiła bestię jednym uderzeniem miecza, po czym sama została porażona przez władcę Nazguli.

Durclax, skrzydlata bestia Dworu Ardor. Sauron podarował Durclax złej czarodziejce Rilii. Przeszła taką tresurę, żeby nosić tylko czarodziejkę i jej podwładnego, Mornaura, Władcę Różdżek. Bestia ta ma swoje legowisko w fortecy Rilii w Naurlindol, na najdalszym południu Śródziemia.

6.6 GIGANTYCZNE RASY

Morgoth stworzył rasy gigantów z zamiarem wykpienia stworzeń, jakimi Eru zaludnił ziemię. Potrzebował akurat żołnierzy, którzy przeciwstawią się potężnym Onodrimom (entom). Czarny Nieprzyjaciel nie zdołał zasiać w tych stworach zbyt mocnego ducha, więc im starsze są i większe, tym wątlejszy bywa ich rozum.

6.6.1 GIGANT

Klimat: lodowaty.
Środowisko: wysokie góry, tereny wulkaniczne, wrzosowiska/karłowate zarośla, tundra.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 3-3,5 metra wzrostu.

Giganty (q. „Norsar") są plemieniem bardzo nielicznym. Zamieszkują wysokie rejony łańcuchów górskich w Śródziemiu. Są dzikie i tępe, ale też skore do złośliwych zabaw z ewentualnymi przeciwnikami. Najchętniej przebywają na chłodnych pustkowiach, rzadko odwiedzanych przez Wolne Ludy. Jedzą dużo mięsa, a dla jego zdobycia stosują wiele, chociaż niezbyt skomplikowanych, sposobów. Jako istoty wielkie i posiadające naturalne predyspozycje do biegu, czyli „wydłużony krok", zazwyczaj doganiają coś, co wygląda smacznie, i bez ceregieli duszą wielkimi łapskami. Bardziej utalentowane giganty potrafią też celnie miotać sporych rozmiarów głazami, dzięki czemu zdobycz jest bardziej skruszona przed spożyciem.

Giganty nie są obiektem zainteresowania nawet mało wybrednych poszukiwaczy skarbów. Nie używają pieniędzy, nie gromadzą szlachetnych metali ani kamieni. Wynalazek jakiejkolwiek broni jest raczej obcy temu plemieniu. Nie troszczą się o zdobienie własnych postaci. W najlepszym przypadku świadectwem ich walecznych przewag bywa naszyjnik z czaszek nawleczonych na rzemień.

Mimo braku zainteresowania skarbami, niektóre z gigantów, podobnie jak trolle, potrafi zachwycić połyskliwość zbroi lub innych, równie niezrozumiałych i nieprzydatnych przedmiotów. Samotny gigant, który nie musi wstydzić się tą skłonnością przed resztą stada, gromadzi czasem stertę takich rupieci. Oczywiście, reguły posiadają wyjątki. Przykładowo, Czerwone Giganty z Orocarni mają własne sposoby tak używania, jak produkowania pewnych narzędzi i rodzajów broni.

6.6.2 TROLL

Uwaga: *Więcej informacji o trollach znajdziesz w serii podręczników People of Middle-Earth.*

Trolle (s. „Tereg"; q. „Ologi") często myli się z mniejszymi gigantami. Te wielkie i podłe istoty są dziełem Morgotha, który stworzył je na podobieństwo entów. Różnią się ogromnie zdolnościami i inteligencją. Wersje wcześniejsze zostały prawdopodobnie wypuszczone, aby nieco podręczyć plemiona w krainie Ardy, a stało się to na początku wojen z Morgothem. Są to tak zwane „dzikie trolle". Inne, zwłaszcza czarne trolle lub „olog-hai", zostały znacznie udoskonalone przez Czarnego Nie-

Skrzydlata bestia

przyjaciela i jego sługę, Saurona. W swoim najdoskonalszym wydaniu trolle posiadają znaczną nawet inteligencję.

Uwaga: *Należy tu rozproszyć krążąca od dawna legendę o pewnych niezwykłych cechach trolli. Żaden troll nie potrafi zregenerować się z kawałków ciała. Prawda jest, że trudno je zabić i że dopóki w ich ciele tli się iskra życia, wyliżą się z ran jak żadna istota na ziemi. Niektóre nawet są w stanie zregenerować odcięte kończyny, choć zabiera to mnóstwo czasu. Ale jeśli zwycięzca jest pewien, że troll, którego powalił, jest naprawdę martwy, nie ma potrzeby marnowania czasu na palenie cielska. Obszary, w których występują trolle są tak niebezpieczne, że lepiej nie ściągać na siebie uwagi rozpalaniem ogniska!*

6.7 PUKEL

Pukelowie to potwory z kamienia lub metalu, za sprawą magii natchnione życiem. Większość z nich jest tworem Wosów, tubylców z Druadan. Zdarzają się egzemplarze powołane do bytu przez Daen Coentis, pra-Dunlendingów z Gór Białych, z którymi w zamierzchłych czasach współpracowali Wosowie. Doceniając pewne walory kamiennych strażników, także Sauron stworzył ich całe zastępy. Najsławniejszymi są jego Milczący Wartownicy.

Uwaga: *Pukelowie są sztucznymi istotami i trwają wyłącznie dzięki woli twórcy. Nie są jednak prawdziwymi potworami, ponieważ nie potrafią obejść się bez swojego stwórcy.*

KOLBRAN

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.
Środowisko: miejsca magiczne i zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 3 metry wzrostu.

Kolbran są niewidzialne, gdyż ich praktycznie nie ma, a nasze oczy potrafią dostrzec wyłącznie aktywność, jaką wykazuje ich „duch", kiedy podejmuje się dokonania czegoś w świecie zewnętrznym. Tylko w takich chwilach kolbran przyjmują konkretną formę. Ich „duch" mieszka w kamieniu lub metalu, wywołując jego nieznaczne, błękitne lśnienie, które zdradza obecność kolbran tym nielicznym, którzy wiedzą o ich istnieniu. Przebudzone, przybierają postać smukłych humanoidów, jaśniejąc przy tym blaskiem tak intensywnym, że trudno na nie spojrzeć.

Są to najmocniejsze i najbardziej przebiegłe twory Druedainów i Daen Coentis. Ich natura jest najbliższa demonom, zostały jednak stworzone, a nie wezwane, przez śmiertelnego człowieka. Niektóre potrafią posługiwać się błyskawicami i piorunami. Zaklęcia przywołujące ciemność nie mają wielkiego wpływu na oślepiającą świetlistość kolbran, ale równie intensywna, przyrodzona Wielka Ciemność innego magicznego stworzenia może je osłabić, a nawet zniszczyć, jeżeli promieniowanie ich ducha zostanie stłumione doszczętnie. Jeśli atakuje się kolbrana

Kolbran

niemagiczną bronią, przy każdym ataku jest 25% pewności, że broń się rozpadnie, a szczątki zadziałają jak I do 10 ataków procą (+0), wykonanych przeciwko każdemu obiektowi w promieniu 10 metrów.

HURNDAEN

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.
Środowisko: miejsca magiczne i zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 3.5 metra wzrostu.

Jeśli nie zostaną uaktywnione, hurndaen wyglądają jak żelazne kolumny. Ożywione, zmieniają się w żelazne postacie podobne do ludzi, atakujące jak mendaen (patrz dalej), ale z większą siłą. Podobnie jak mensharag (patrz dalej), potrafią odbudować się, jeśli zostaną zniszczone, ale proces ten wymaga najmniej 50 lat niezakłóconego spoczynku.

HURNKENNEC

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.
Środowisko: miejsca magiczne i zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: obwód ciała 60 cm; długość nóg 2 metry.

Hurnkennec wyglądają po prostu jak wielkie, żelazne pająki. Do chwili uaktywnienia przypominają bryły złomu.

Ożywione potrafią wspinać się po ścianach i sufitach. Atakują spadając na swe ofiary i miażdżąc je. Niezwykle niebezpieczne jest też uderzenie ich kleszczowych paszcz i cięcia zadawane długimi nogami.

Podobnie jak hurndaen, posiadają zdolność odbudowy.

MENDAEN

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.
Środowisko: miejsca magiczne i zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 3 metry wzrostu.

Daen Coentis budowali mendaen w taki sposób, żeby wydawały się grubo ciosanymi, kamiennymi kolumnami. Jeśli uaktywnią się w obecności intruzów, przeistaczają się w wysokie postacie ludzkie. Atakują potężnymi, podobnymi do młotów rękami i miażdżą przeciwników. Poruszają się powoli, ale są nieprawdopodobnie trudne do powstrzymania. Jeśli zostaną „zabite", rozsypują się w stertę gruzu, z której odtwarzają się po około 20 latach.

MENSHARAG

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.
Środowisko: miejsca magiczne i zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 1,5 metra długości ciała plus 1,5 metra ogona.

Mensharag są wytworem Daen Coentis. Na pierwszy rzut oka wygadają jak głazy narzutowe lub stos zwyczajnych kamieni. Jeśli zostaną aktywowane przez intruzów, rozwijają się, ukazując prawdziwą postać: wielkich, mocno zbudowanych, jaszczuropodobnych stworów. Poruszają się bardzo szybko i potrafią wspinać się na ściany. Atakują ostrymi pazurami i zębami, cięte rany zadają też biczowatym ogonem. Podobnie jak mendaen (patrz wyżej), odbudowują się, jeśli zostaną zniszczone.

PUKEL

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.
Środowisko: miejsca magiczne i zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 60-150 cm wzrostu.

Pukele to kamienne rzeźby, wykonane tak, żeby przypominały swych twórców, Druedainów (zwanych też „Drughu" lub „Drug"). Wyglądają jak żywe. Zazwyczaj służą jako strażnicy świętych miejsc. Są tak samo trwałe jak kamień, z którego je zrobiono. Poddają się upływowi czasu: odpryskują od nich odłamki, deszcze żłobią bruzdy, itp. Jak na sztuczne twory, pukele wykazują zdumiewającą inwencję: doceniają potęgę zaskoczenia i preferują atakowanie z zasadzki. Są także doskonałymi tropicielami i podkradają się bezszelestnie. Jeśli zostaną roztrzaskane albo jeśli zarys ich postaci podda się erozji, zamierają na zawsze. Prawdopodobnie w chronionym miejscu mogą przez tysiąclecia trwać w gotowości do przebudzenia.

Rec Baereten, Duch w ciele pukela. Przemieniony został w pukela przez zaklęcie dwóch kapłanek, które pomagał zabić. Lata uwięzienia w kamieniu nie stępiły w nim żądzy posiadania magicznego klejnotu z Setmaenen, świętego miejsca Dunlendingów. Jest to kamienny kurhan położony ponad Lamedonem w południowych Górach Białych.

Rec nie może się poruszyć, zrośnięty własną kamienną naturą z miejscem, które za życia chciał zbezcześcić. Może zostać uaktywniony przez jakiegoś intruza, lecz każdy zbliżający się do kurhanu chce przecież ukraść JEGO skarb! Więc duch Reca, zaklęty w ciało pukela, zabija zarówno poszukiwaczy skarbów, jak i nieszczęśników zwyczajnie zbłąkanych na pustkowiu, po czym znów nieruchomieje, gdyż nie ma już przyczyny, która pobudzałaby do działania kamienną naturę pukela.

Tak od wieków los zabawia się z duchem Reca Baeretena, który zabił strażniczki sanktuarium, lecz jest zbyt słaby, żeby przełamać ich wolę strzeżenia świętego miejsca.

MILCZĄCY WARTOWNICY

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.
Środowisko: miejsca magiczne i zaczarowane.
Prawdopodobieństwo spotkania: prawie zerowe.
Rozmiar: 10 metrów wzrostu.

Milczący Wartownicy to dwa przerażające posągi, które strzegły Wieży Kirith Ungol w czasie jej okupacji przez Saurona. Są to ogromne, dwunożne postacie, każda siedząca na tronie, każda złożona z trzech ciał i trzech sępich głów, pozwalających patrzeć jednocześnie za bramę, do wnętrza wieży i na drugiego strażnika. Poza nadprzyrodzonym wzrokiem, przenikającym nawet noc Mordoru, posiadają zmysł ***Obecności***, ogarniający przestrzeń w promieniu 500 metrów od wieży. Dysponują także potężną wolą, która oddziałuje jak zaklęcie strażnicze rzucone na 20

poziomie: wszyscy, którzy chcą przejść między Milczącymi Wartownikami, muszą wykonać RO. Nieudana obrona oznacza, że ofiara umyka w przerażeniu. Nawet ci, którzy oprą się złemu czarowi i wejdą do wieży, będą nadal odczuwać straszliwą obecność Saurona, ponieważ Wartownicy pozostają świadomi ich obecności. Święte słowa, jak imię Elbereth, lub Święte Światło, na przykład Szkiełko Galadrieli, mogą jednak złamać ich złowróżbną moc.

6.8 WIELKIE PAJĄKI I INSEKTY

WIELKI PAJĄK

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/ wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las iglasty/tajga, las liściasty/mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las równikowy, miejsca magiczne i zaczarowane, jaskinie/pieczary/ okapy, cmentarzyska, ruiny.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

Rozmiar: 1-2,5 metra (mniejsze); 3-6 metrów (większe).

Wszystkie wielkie pająki Ardy, przynajmniej te, które przędą sieci, są potomkami Ungolianty, Demona Pustki. Mniejsze pająki, z rodzaju powszechnie spotykanego w Mrocznej Puszczy i innych ciemnych miejscach, są inteligentne, lecz niezbyt rozgarnięte wedle standardów Wolnych Ludów. Mogą w prymitywny sposób mówić zarówno językiem wspólnym (Westronem), jak też Czarną Mową; potrafią także współpracować przy polowaniu i chwytaniu ofiar (jeśli akurat nie walczą pomiędzy sobą). Uwięzionego w pajęczynie nieszczęśnika gryzą, wstrzykując mu paraliżującą truciznę, działającą na mięśnie i powodującą zawroty głowy i dezorientację nawet po odzyskaniu władzy w kończynach. Ta trucizna ma uciszyć ofiarę i skłonić ją do pozostania przez jakiś czas „w magazynie", dopóki pająk nie zgłodnieje. Wtedy potwór wstrzykuje soki trawienne, które stopniowo rozpuszczają mięso, kości i organy, przekształcając je w pożywną zupę, którą bezzębny pająk może następnie przyswoić.

Większe pająki są o wiele bardziej inteligentne. Mogą być stworami stosunkowo niewielkimi, podobnymi do swoich mniejszych kuzynów, albo ogromnymi, demonicznymi potworami, przypominającymi ich pramatkę, Ungoliantę. Wiele potrafi używać magii i oczekiwać na ofiary, wabiąc je czarami lub skarbem.

Enna San Sarab, Córka Szeloby. Ta wielka pajęczyca to córka niesławnej Szeloby, strażniczki przełęczy Kirith Ungol w Efel Duath, na północnej granicy Mordoru. Mieszka w czeluściach Dol Guldur, Wzgórza Czarnoksiężnika w południowej części Mrocznej Puszczy. Południowo-Zachodnia Puszcza pełna jest jej ogromnego, niezwykłego potomstwa, znanego jako ennerlingi. Pająki te rzadko są większe niż dłoń dorosłego mężczyzny, ale przędą mocne, prawie niewidzialne nici, a schwytanym w nie ofiarom wstrzykują łagodną truciznę, powodującą ból i puchnięcie. Ich ukąszenia nie są jednak niebezpieczne jeśli nie jest ich zbyt wiele. Jeśli w ciągu godziny ofiara zostanie ukąszona więcej niż 12 razy, następuje paraliż (jeśli RO nie udał się na 01-75) albo śmierć (nieudany RO 76+).

Szeloba, Strażniczka Efel Duath. Nieśmiertelna córka demonicznej matki, Szeloba, mieszkała w pieczarach nad Kirith Ungol przez pełne dwie Ery, służąc jako strażniczka Mordoru. Nie była służką Saurona, działała raczej z własnej inicjatywy w sposób, który zgadzał się z jego potrzebami, podobnie jak łapanie gryzoni przez kota odpowiada człowiekowi, w którego domu ów kot mieszka. Sauron często posyłał bezużytecznego już więźnia do Szeloby, podobnie jak człowiek daje swemu kotu wnętrzności kury zabitej dla siebie na obiad, „nazywa ją swoim kotem, ale nie daje jej prawa do siebie" (z Czerwonej Księgi Marchii Zachodniej o stosunku Saurona do Szeloby). Rzeczywiście, Szeloba nie miała wiele pożytku z Saurona, choć być może widziała w nim źródło nieregularnych posiłków.

Opuchnięte cielsko Szeloby mierzy około 6 metrów długości. Każda jej opancerzona, wyprostowana łapa ma ponad pięć metrów długości i kończy się twardym jak stal pazurem. Stale wydziela straszliwy odór, niczym gnijąca padlina, co powoduje, że wszyscy, którzy znajdą się w pobliżu, muszą oprzeć się napadowi obezwładniających mdłości (RO przeciwko atakowi z 5 poziomu). Jej cielsko jest zdumiewająco elastyczne, a jej mocna skóra składa się z wielu zachodzących na siebie fałd, co pozwala gigantycznej pajęczycy przeciskać się przez niezwykle wąskie przejścia. Ta fałdowana powłoka jest równie skuteczna jak płytowa zbroja, pozostawiając jako jedyne słabe miejsce — dwa grona świecących, białych oczu. Jej nogi są nieco bardziej wrażliwe niż ciało. Jednak, jeśli jej nogi czy ślepia zostaną nawet ciężko uszkodzone, po pewnym czasie zdołają się zregenerować.

Szeloba włada wieloma czarami. Jej jedyną prawdziwą słabością, poza delikatnymi oczyma, jest to, że nic może znosić pełnego światła słonecznego lub innego o podobnej sile.

Brzęczyrogi

BRZĘCZYRÓG

Klimat: gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las równikowy, miejsca magiczne i zaczarowane, cmentarzyska.
Prawdopodobieństwo spotkania: prawie zerowe.
Rozmiar: Rozpiętość skrzydeł 120-180 cm.

Znane z legend brzęczyrogi to niewątpliwie najbardziej zajadłe z insektów Endoru, rzadkie, lecz często śmiercionośne. Ważą po 3-4 kilogramy i są uzbrojone w ostrą jak brzytwa, spiczastą kłujkę z chityny. Wysysają ofiarę dopóki ta nie umrze, po czym żywią się ciałem, rozszarpując je trzema zestawami odnóży. Przypominają wielkie, czarne i szare osy, a ich jedyną słabością jest głośny szum, który wydają zbliżając się.

PAJĄK KRÓLEWSKI

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/ wilgotny, łagodny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.
Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las liściasty/mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las równikowy, miejsca magiczne i zaczarowane, jaskinie/pieczary/ okapy, cmentarzyska, ruiny.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 60 cm (średnica ciała)

Królewskie pająki są nieco podobne do wielkich pająków z Mrocznej Puszczy. Nie przędą wielkich pajęczyn, za to kopią głębokie jamy, szerokie na 0,5 do I metra i głębokie na 2,5 do 3 metrów. Następnie zakrywają wejście do pułapki pokrywą, sprytnie splecioną z niewielkich ilości pajęczej nici i zamaskowaną liśćmi i roślinami tak, że bardzo trudno ją znaleźć (-30). Ofiary wpadające przez otwór są narażone na I do 3 ataków (+25) mocnych, ostrych jak noże pajęczyn, działających jak krótkie miecze. Jamy są zazwyczaj wykopane na zboczach. Pokrywy nie uniosą więcej niż około 20 kilogramów.

Pająk, czekający w niewielkim bocznym przejściu, skacze na uwięzioną ofiarę i gryzie, wstrzykując swą specjalną truciznę, kennesank. Nieudany RO 1-50 oznacza paraliż; niepowodzenie na 51 lub więcej oznacza śmierć i rozpuszczenie wewnętrznych organów. Jeśli ofiara umrze, pająk ją pożera. Jeśli przeżyje, zapobiegliwy stwór zachowuje ją na później. Jeśli jest to pajęczyca, która ostatnio połączyła się z samcem, może złożyć na ciele bezbronnej ofiary 6-12 jaj i odejść, zamykając za sobą przejście bardziej solidnym przykryciem. Za dwa dni, kiedy pajączki się wylęgną, będą miały dość jedzenia, aby przeżyć kolejne trzy tygodnie.

6.9 STWORZENIA NIEUMARŁE

UPIÓR KURHANU

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, lodowaty.
Środowisko: cmentarzyska.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 1,5-2,1 metra.

Te potężne, choć żałosne pozostałości nawiedzają zazwyczaj swoje własne groby, położone na obszarach dotkniętych i przesyconych złą mocą. Mają postać ciemnych, widmowych kształtów, ze świecącym światłem zamiast oczu. Próbują chwytać żywe istoty i składać je w ofierze zlej potędze, której w danej chwili służą (w Śródziemiu — zazwyczaj Morgothowi), zyskując w ten sposób energię nieszczęśników, którą się odżywiają. W miarę jak wysysają energię, stają się bardziej materialne, ukazując pazurzaste dłonie i twarz podobną do trupiej czaszki. Jeśli obserwować je magicznie, wydają się wyblakłymi widmami swych dawnych postaci. Wytwarzają w promieniu 20 metrów „Strach", który jest przyrodzoną cechą ich istnienia. Ponadto potrafią albo paraliżować, albo usypiać czarodziejskim sposobem swoje ofiary, aby uniemożliwić im poruszanie się w czasie, kiedy Upiór zabiera im 5 punktów Budowy w rundzie. Kiedy budowa ofiary spadnie do zera, następuje śmierć. Upiory potrafią używać broni i magicznych przedmiotów, które zostały wraz z nimi pogrzebane. W odróżnieniu od pomniejszych nieumarłych istot, doskonale pamiętają, jak efektywnie używać takich przyborów.

Upiór Kurhanu

TRUPIA ŚWIECA

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/mokradła, las iglasty/tajga, las liściasty/mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las równikowy, równiny/stepy, miejsca magiczne i zaczarowane, cmentarzyska, ruiny, pola bitew/wraki okrętów.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

Rozmiar: 1,5-2,1 metra.

Świecie Umarłych to duchy poległych, które potrafią stworzyć iluzję bycia całymi i zdrowymi stworzeniami, maskując okropne szczątki swego niegdysiejszego ciała. Czają się w wodzie, wydzielając światło, które magicznie wabi ofiary. Ci, którzy widzą blask, muszą oprzeć się zaklęciu z 7 poziomu. Niepowodzenie oznacza, że nieszczęsny wpada w śmiertelny trans (w tym stanie traci co rundę 4 punkty KO dopóki nie umrze).

Świece umarłych i latarnie umarłych to mniejsze i większe manifestacje duchów tego samego rodzaju. Są to szczątki tych, którzy już spoczywając niespokojnie snem wiecznym, zostali zatopieni w swych grobach.

TRUPIA LATARNIA

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las iglasty/tajga, las liściasty/mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las równikowy, równiny/stepy, miejsca magiczne i zaczarowane, cmentarzyska, ruiny, pola bitew/wraki okrętów.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

Rozmiar: 1,5-2,1 metra.

Latarnie umarłych, jako silniejsze i bardziej inteligentne niż świece, tkają także mocniejszą i bardziej wabiącą sieć, pojawiając się w całości ponad wodami i wydając się przyszłej ofierze czymś, co mogłoby przyciągnąć jego uwagę. Wizje są różne dla różnych osób i kilku nieszczęśników, patrzących na tę samą latarnię, może ujrzeć zupełnie odmienne rzeczy: pożądliwy wojownik zobaczyłby dorodną dziewoję, szukającą czegoś z latarnią; współczujący Uzdrawiacz — zagubione dziecko z lampą; podejrzliwy złodziej — grubego kupca ze zbyt ciężką sakiewką, próbującego ukryć jeszcze więcej skarbów w bezpiecznych objęciach bagna. W taki sposób latarnia umarłego kusi swe ofiary, tak aby wpadły w bagno i utopiły się, dając jej w międzyczasie możliwość uzyskania 5 KO w rundzie.

DUCH

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.

Środowisko: cmentarzyska.

Prawdopodobieństwo spotkania: małe.

Rozmiar: 1,2-2,5 metra.

Są to prawdopodobnie najpotężniejsze z nieumarłych istot, poza Nazgulami (patrz dalej). Składają się całkowicie z energii, nie posiadają w ogóle fizycznego ciała i aktywuje je wyłącznie obecność żywych istot, takich jakimi same niegdyś były (najczęściej ludzi). Wyglądają tak jak same siebie pamiętają, ze zmiennym podobieństwem: słabsze duchy często pomijają niektóre szczegóły, takie jak ubranie odpowiednie do okazji. Nie zdają sobie również sprawy z tego, że ponieważ ich wygląd jest jedynie iluzją, mogą go zmienić wedle woli. Duch, który pragnie być większy i groźniejszy staje się taki, gdy tylko o tym pomyśli. Potężniejsze duchy, posiadające więcej kontroli nad swoimi instynktami, unikają zdradzania się z takimi niedopatrzeniami i zachowują się jakby były całkiem żywe, co pozwala im wysysać z ofiary kondycję (a więc i energię życiową), zajmując go równocześnie rozmową, albo po prostu znajdując się w pobliżu.

Dziwne jest, że większość duchów nie zdaje sobie sprawy z tego, że są martwe. Często, jeśli przekonać je co do ich prawdziwej natury, rozpraszają się i odchodzą na wyznaczony im spoczynek. (Pamiętaj, że elfy nie mają duchów, ponieważ ich dusze widzą dobrze, dokąd się udać po śmierci. Warto również zauważyć, że elfy nie boją się duchów, być może właśnie z tego powodu). Jednak argumenty co do stanu nie życia z wielką trudnością trafiają do Duchów (jak zareagowałbyś Ty, Czytelniku, gdyby ktoś próbował Cię przekonać, że jesteś martwy?), zaś ewentualni przekonujący niech pamiętają, że duch nie może powstrzymać się przed odbieraniem im energii życiowej w takim samym stopniu, jak oni nie mają wpływu na bicie swego serca. Każdy, kto jest dość blisko ducha, żeby z nim rozmawiać, jest również dostatecznie blisko, żeby poddać się wysysaniu.

Trupia świeca

Niektóre duchy przykute są do miejsca albo przedmiotu, który był dla nich bardzo ważny za życia, albo wpłynął mocno na ich śmierć: na przykład strażnik, zabity podczas warty na kluczowym posterunku, który trzyma wartę długo po tym, jak forteca, której pilnował rozsypała się w gruzy; ofiara mordu, przywiązana do złota, dla którego ją zabito; dziecko-ofiara zarazy, wciąż mocno trzymające się drewnianej lalki, która była jego pocieszeniem w ostatnich godzinach.

GHUL

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.
Środowisko: cmentarzyska.
Prawdopodobieństwo spotkania: małe.
Rozmiar: 1,2-2,5 metra.

Ghul

Ghule to odrażające, ożywione trupy, wyposażone w wydłużone zęby i pazury, uznawane za typowe dla ciała po jednym lub dwóch miesiącach. Są konserwowane przez otoczenie — bogatą w garbniki wodą bagienną albo wysuszające wiatry, a ożywia je jakaś zła moc. Są głupie i nie pamiętają wiele (jeśli w ogóle cokolwiek) ze swego przeszłego życia. Dominują w nich myśli o głodzie energii i obronie swojego terytorium. Przeciętny ghul po prostu szarżuje na swoją ofiarę, rozdzierając ją kłami i pazurami. Ich obrzydliwy wygląd wywołuje Strach (ofiary muszą wykonać udany RO, albo uciekają), zaś nieczyste i gnijące cielska powodują rany, które często (01-30) ulegają infekcji.

Nazgul

NAZGUL

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.
Środowisko: wysokie góry, wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych (rzek/jezior), lodowce/pola śnieżne, bagna/mokradła, oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, podziemia (jaskinie etc), tereny wulkaniczne, pustkowia, pustynie, las iglasty/ tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las tropikalny, równiny/stepy, tundra, miejsca magiczne i zaczarowane, zamieszkane tereny wiejskie, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/ okapy, miasta/miasteczka/zamki i okolice, cmentarzyska, ruiny, skrzyżowania/drogi/szlaki, pola bitew/ wraki statków.
Prawdopodobieństwo spotkania: prawie zerowe.
Rozmiar: 180-210 cm.

Uwaga: *Nazgule, albo „Upiory Pierścienia" to prawdziwi Władcy Nieumarłych. Są najpotężniejszymi istotami tego rodzaju, które kiedykolwiek chodziły po krainach Śródziemia. Wszyscy Nazgule zostali opisani szczegółowo w serii Ludy Śródziemia, wydawanej przez ICE.*

LESINAVI

Klimat: pustynny, półpustynny.
Środowisko: pustkowia, pustynie.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne
Rozmiar: 150-210 cm.

Lesinavi (ap. „Ciała") nawiedzają suche skrawki lądu, otaczające Raj w zachodnim Dalekim Haradzie. Ta dzika okolica służyła jako nie oznakowane cmentarzysko dla tysięcy, przez cale wieki. Lesinavi są ohydnymi stworami.

Zachowały ciała, w których mieszkały za życia. Pobrużdżone i stwardniałe od pustynnego słońca czają się w jaskiniach suchych wzgórz albo pomiędzy wydmami. W przypadkach, kiedy zginęły całe grupy, można spotkać wiele tych ghulowatych potworów, wspólnie wałęsających się po pustkowiu.

Lesinavi są bezrozumne i nieme, ale ich stan wywołuje w nich straszliwą nienawiść do wszystkich żywych ludzi. Ich wysuszone oczy postrzegają energię życiową ich ofiar jako boleśnie kłujące światło na tle ledwie dostrzegalnego krajobrazu. Nie znając bólu ani strachu, myślenia ani strategii, uderzają swoimi kłami i pazurami, powalając ofiarę i rozdzierając ją na kawałki.

Lesinavi nie są wrażliwe na trafienia krytyczne, których efektem jest ogłuszenie bądź krwawienie, ale można je zranić bronią. Są całkowicie odporne na wszelkie zaklęcia atakujące umysł lub duszę, choć są podatne na inne czary.

Żujpaszcze

ŻUJPASZCZA

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany.

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych (rzek/jezior), bagna/mokradła, oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, las iglasty/tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las tropikalny, równiny/stepy, miejsca magiczne i zaczarowane,, cmentarzyska, ruiny, pola bitew/ wraki statków.

Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.

Rozmiar: 1,8-3,3 metra.

Żujpaszcze to zła, na wpół legendarna rasa nadzwyczaj rzadkich, widmowych duchów-kanibali. Istnieją po to, żeby pić krew, której potrzebują prawie tak samo, jak inne nieumarłe istoty potrzebują życiowej energii. Mieszkają na cmentarzach, w ruinach i innych, równie „przyjemnych" miejscach, często zdumiewająco blisko zamieszkanych obszarów, szczególnie jeśli ostatnio nie znalazły zbyt wiele pożywienia dalej od ludzkich siedzib.

Żujpaszcze są rzadkie nawet jak na nieumarłych. Lubią najbardziej zapadłe i ciemne bagniska. Chodzą cicho, a ich dłonie znakomicie duszą, choć zazwyczaj używają pokrytych zadziorami broni z zardzewiałej stali lub kamienia. Ich wygląd jest zwodniczo ludzki. Są jednak w okropny sposób przygarbione, a ich skóra błyszczy gliniastym, zielonkawobrązowym połyskiem. Nawet ich poszarpane ubrania są wilgotne i ohydne.

Żujpaszcze żywią się niemal wszystkim i bardzo pożądają błyszczących przedmiotów, szczególnie wyrobów ze złota. Mówi się, że takie przedmioty przypominają im o życiu bez klątwy, o naturze istot nie będących pod władzą Ciemności.

DIABEŁ PIASKOWY

Klimat: pustynny, półpustynny.
Środowisko: pustkowia, pustynie.
Prawdopodobieństwo spotkania: minimalne.
Rozmiar: 150-210 cm.

Ludzie, którzy zginęli w burzach pustynnych, pozostają czasem w Śródziemiu jako udręczone duchy, zwane diabłami piaskowymi. Posiadają półmaterialną postać w kształcie niewielkich trąb powietrznych, unoszących piasek i podróżują przez pustynie, szukając bezmyślnie życia, które mogłyby zakończyć. Ich forma stanowi doskonałe maskowanie, ponieważ normalne trąby powietrzne nie są w okolicy niczym wyjątkowym.

Diabeł piaskowy atakuje wchłaniając ofiarę w swoje chmurowate ciało, zatykając jej oczy, uszy, usta i nos masą wirującego piasku. Piasek kaleczy także ciało (zadając jeden punkt obrażeń w pierwszej i drugiej rundzie, dwa w trzeciej i czwartej, cztery w piątej i szóstej, itd.).

Diabły piaskowe są podatne na ataki magiczne, ale najbardziej są wrażliwe na wodę. Wylanie na diabła zawartości bukłaka działa jak *Kula ognista* +10. Wszelkie ataki magiczne czatami opartymi na wodzie mają potrójny efekt. Z tego powodu wielu doświadczonych Haradrimów, podróżujących przez Zwierciadło Ognia albo Morze Wydm, trzyma na podorędziu otwarte butelki z wodą, uznając, że warto stracić nieco cennego płynu, aby się zabezpieczyć.

SZKIELET

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy, lodowaty.

Środowisko: podziemia, tereny wulkaniczne, pustkowia, miejsca magiczne i zaczarowane, jaskinie/pieczary/okapy, cmentarzyska, ruiny, pola bitew/wraki statków.

Prawdopodobieństwo spotkania: małe.

Rozmiar: 150-210 cm.

Szkielety podobne są do ghuli, są jednak do czysta obrane z wszelkiego mięsa. W jakiś sposób ich wyblakłe kości trzymają się razem, poruszane złą mocą. Choć nie są tak odrażające jak ghule, widok poruszającego się szkieletu z bronią jest przerażający. Zwyczajne szkielety atakują na sposób ghuli, szarżując na swych przeciwników i używając zębów i pazurów. Władcy szkieletów często posiadają bronie, które zostały pogrzebane wraz z nimi i potrafią używać prostych przedmiotów magicznych.

Nie posiadając organów wewnętrznych ani krwi, szkielety są niewrażliwe na trafienia krytyczne, których efektem jest krwawienie, a wszelkie krytyczne Przebicia stają się Zmiażdżeniami.

Szkielet

Diabeł piaskowy

WIDMO

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy, lodowaty.

Środowisko: podziemia, tereny wulkaniczne, pustkowia, miejsca magiczne i zaczarowane, jaskinie/pieczary/ okapy, cmentarzyska, ruiny, pola bitew/wraki statków.

Prawdopodobieństwo spotkania: małe.

Rozmiar: 150-210 cm.

Widma są niezwykłymi w Śródziemiu, zimnymi, białymi i bezcielesnymi istotami pokrewnymi duchom. Ofiary przez nie zabite same często stają się widmami. Na przykład Balrog z Morii często kazał swym sługom wrzucać schwytanych jeńców do jaskiń i szybów, które były nawiedzane przez takie stwory.

Głód energii widm jest tak wielki, że nawet mniejsze z nich potrafią zabierać w rundzie 8 punktów kondycji. Nie działa na nie niemagiczna broń, są bowiem niematerialne. Widma z Morii potrafią poza wysysaniem energii używać Świetlnych Pocisków.

GWIAZDKA BAGIENNA

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, ciepły/ wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/umiarkowany, umiarkowany,

Środowisko: wybrzeża słodkich zbiorników wodnych, bagna/ mokradła, las iglasty/tajga, las liściasty/mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las tropikalny, równiny/stepy, miejsca magiczne i zaczarowane, cmentarzyska, ruiny, pola bitew/wraki statków.

Prawdopodobieństwo spotkania: bardzo małe.

Rozmiar: 15-50 cm średnicy.

Gwiazdki bagienne to duchy, które zdegenerowały się do tego stopnia, że całkowicie zatraciły podobieństwo do swej pierwotnej postaci. Pokazują się jako niewielkie, jasne światełka, wiodąc (przy użyciu 5-poziomowego czaru Wabienie) nieostrożnych w bagno, lotne piaski albo głębokie jeziorka na mokradłach i moczarach. Gdy ofiara tonie, albo jest unieruchomiona, gwiazda odbiera jej 6 punktów KO (energii życiowej) w rundzie.

TA-FA-LISCH

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, zimny/suchy, lodowaty.

Środowisko: wysokie góry, podziemia, tereny wulkaniczne, pustkowia, miejsca magiczne i zaczarowane, jaskinie/ pieczary/okapy, cmentarzyska, ruiny, pola bitew/ wraki statków.

Prawdopodobieństwo spotkania: małe.

Rozmiar: 0.5-1.5 metra

Krasnoludy rzadko stają się nieumarłymi. Wyjątki, takie jak ta-fa-lisch z Rhudauru, to efekt działania potężnej magii. Są pozostałościami po krasnoludach poślednich, przykutymi do samorodków rzadkiego, przeklętego minerału, zwanego krospar. Kiedy samorodki zostały zniszczone, duchy krasnoludów uwolniły się.

Ta-fa-lische są niewielkiej postury, ale bardzo przerażający. Są to cieniste postacie, ze świecącymi zębami i oczyma. Widzą w najbardziej nieprzeniknionych ciemnościach, a zranić bronią można je tylko wtedy, kiedy atakują. Podkradają się bezgłośnie do ofiar, próbując je zabić, najchętniej podrzynając gardło. Są tak straszni, że każdy, kto ich napotka, musi obronić się przed 5-poziomowym czarem ***Strach***.

WARGOWIE

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.

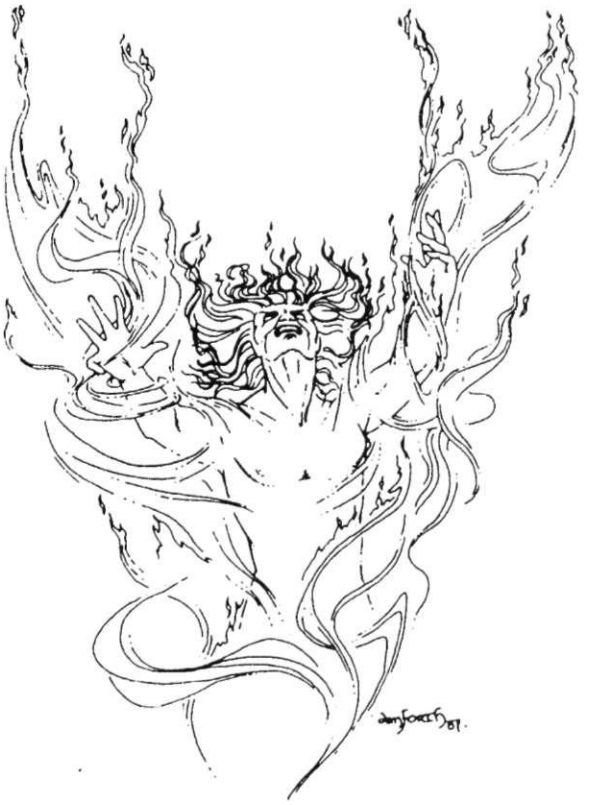
Środowisko: wysokie góry, wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych (rzek/jezior), lodowce/pola śnieżne, bagna/mokradła, oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, podziemia (jaskinie etc), tereny wulkaniczne, pustkowia, pustynie, las iglasty/ tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las tropikalny, równiny/stepy, tundra, miejsca magiczne i zaczarowane, zamieszkane tereny wiejskie, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/ okapy, miasta/miasteczka/zamki i okolice, cmentarzyska, ruiny, skrzyżowania/drogi/szlaki, pola bitew/ wraki statków.

Prawdopodobieństwo **spotkania:** małe.

Rozmiar: 1,8-2,5 metra (2,5-3,3 m z ogonem).

Wargowie zostali wyhodowani z przeklętych wilków. Są nadzwyczaj potężni i zajadli, posiadają także więcej inteligencji od swych protoplastów. Służą jako wierzchowce dla orków, oraz jako strażnicy i zwiadowcy Morgotha.

Jako nieumarli są obdarzeni nienaturalnie przedłużonym życiem. Duchy, które mieszkają w postaciach Wargów znikają, kiedy ich ciało zostanie zabite. Potem znika także ciało.



Widmo

WILKOŁAKI

Klimat: gorący/wilgotny, gorący/umiarkowany, pustynny, ciepły/wilgotny, łagodny, półpustynny, chłodny/ umiarkowany, umiarkowany, chłodny/suchy, lodowaty.

Środowisko: wysokie góry, wąwozy/wadi, wybrzeża słodkich zbiorników wodnych (rzek/jezior), lodowce/pola śnieżne, bagna/mokradła, oceany, wybrzeża/płycizny słonych zbiorników wodnych, podziemia (jaskinie etc), tereny wulkaniczne, pustkowia, pustynie, las iglasty/ tajga, las mieszany, wrzosowiska/karłowate zarośla, dżungla/las tropikalny, równiny/stepy, tundra, miejsca magiczne i zaczarowane, zamieszkane tereny wiejskie, przejścia między wymiarami, jaskinie/pieczary/ okapy, miasta/miasteczka/zamki i okolice, cmentarzyska, ruiny, skrzyżowania/drogi/szlaki, pola bitew/ wraki statków.

Prawdopodobieństwo spotkania: małe.

Rozmiar: 1,8-2,5 metra (2,5-3,3 m. z ogonem).

Morgoth stworzył pierwsze wilkołaki magicznie zmieniając swoje sługi w ogromne, magiczne wilki. Inne tworzył umieszczając duchy swych podwładnych w cielskach wielkich wargów.

Takie stwory potrafią zmieniać swoją postać tak, że mogą stanąć wyprostowane i używać swych opazurzonych łap, ale nie są zdolne przemienić się w ludzi. Choć wilkołaki posiadają inteligencję Drugiego Rodu i potrafią mówić, używać narzędzi i rzucać czary — ich natura pozostaje wilcza.

Karan Karach, Strażnik Dol Guldur. Karan Karach (s. „Czerwony kieł") był potomkiem Draugluina i strażnikiem fortecy Dol Guldur, domu Czarnoksiężnika (takie imię przybrał Sauron w połowie Trzeciej Ery). Karmiony szczątkami więźniów Władcy Zła, potwór zasmakował w mięsie żywych. Później został wypuszczony na łowy na leśne elfy i leśnych ludzi w południowej części Mrocznej Puszczy.

Karcharoth, najpotężniejszy wilk Ardy. Karcharoth (s. „Czerwona paszcza") został wyhodowany przez Morgotha specjalne po to, by zabić Huana, Szlachetnego Psa z Valinoru. Morgoth wziął jedno szczenię z miotu Draugluina i karmił go własną ręką żywymi ofiarami, aż Karcharoth urósł tak wielki, że nie mieścił się w jamach wielkich wilkołaków, więc stale leżał u stóp swego pana. Mimo to, Luthien zdołała go zauroczyć. Jednak później, kiedy Beren i Luthien umykali z Silmarilem, Karcharoth odgryzł Berenowi dłoń, w której ten trzymał Wielki Klejnot i połknął ją wraz z kamieniem. Lecz choć był potężny, to jednak jego trzewia nie były odporne na płomień, którym palił go Silmaril. Oszalały z bólu, siał zniszczenie w Doriath, dopóki nie zabił go Huan podczas Polowania na Wilka. Wielki Pies odniósł w pojedynku z Karcharothem śmiertelne rany i zmarł także wkrótce po Wilku, z którego trzewi wydobyto wreszcie Silmaril.

Draugluin, największy z wilkołaków. Był to sługa Saurona, przodek większości wilkołaków z Angbandu. Strzegł fortecy Saurona w pierwszej erze i został zabity przez Huana, psa Valarów (patrz wyżej), kiedy szlachetny zwierz podążył z Luthien do fortecy zła, aby uwolnić Berena z lochów Wyspy Wilkołaków. Kiedy Draugluin zorientował się, że jego koniec jest bliski, umknął i zmarł u stóp swego pana, ostrzegając go, że Wielki Pies stoi u bram.

7.0 GENERACJA I SPOTKANIA

Stworzenia o wysokich poziomach zawsze wywierają poważny wpływ na okoliczności i sytuację w grze, ważne jest zatem, aby opisać je dostatecznie szczegółowo. Mistrz gry powinien co najmniej stworzyć: (1) atrybuty, (2) historię i osobowość, (3) premie z umiejętności i poziomów oraz (4) wyposażenie.

7.1 GENERACJA STWORÓW

Istoty na wysokich poziomach nadal obowiązują normalne zasady dotyczące określania atrybutów (szczegóły znajdziesz w zasadach MERP lub *RM),* choć należy brać pod uwagę dwa dodatkowe czynniki. Po pierwsze, potężne istoty będą zazwyczaj miały cechy lepsze niż średnia, ponieważ daje to takiemu stworzeniu większe szanse na długie życie. Po drugie, stwory osiągają czasem wysokie poziomy po części ze względu na ich wiek lub rasę, jak to ma miejsce w przypadku smoków i demonów. Takie istoty mogą mieć pewne „wrodzone" premie do atrybutów. Wydaje się na przykład słuszne, żeby smoki i demony otrzymywały odpowiednio +10 i +15 do +25 do każdego z atrybutów (np. jeśli cecha człowieka wynosi 97, Majar miałby 107, zaś demon 112 do 122).

Wilkołak

Dla atrybutów powyżej 102 premie powinny zwiększać się o +5 za każdy punkt cechy (np. cecha 104 dawałaby premię +45).

7.2 SPOTKANIA

Dodatki ICE poświęcone rozgrywaniu przygód i opisom świata zawierają tabelki do określania spotkań w poszczególnych obszarach Endoru. Tabela przedstawiona poniżej ma zapewnić możliwość określania spotkań w obszarach, co do których MG nie posiada stosownych wskazówek. System ten używa bardzo ogólnych kategorii zwierząt, zależnych od ekosystemu.

TABELA SPOTKAŃ ZE ZWIERZĘTAMI

Rodzaj terenu/średnie opady	Region/średnia temperatura (klimat)				
	Gorący (powyżej 27°C)	Ciepły (I8-27°C)	Umiarkowany (7-18°C)	Chłodny (-4 - +7°C)	Zimny (poniżej -4°C)
pustkowia/0-25 cm	Z	Z, Y	Y, X, W	W	U
Tereny podmokłe/25-100 cm	T, V	T, V	T, S, P	P, S, R	R
Równiny/50-100 cm	I	P, I	P, O	P, O, S	S, R
Niziny, roślinność mieszana/50-150 cm	Q, P, N	P, N, Q	P, N, M, L, O	P, M, L, S, O, K	S, P, L, K
Las/100-200 cm	- Q,	P, N	P, N, M, L, O	P, M, L, S, H, K	
Las tropikalny/powyżej 150 cm	Q, P, J, D, V Q,	P, N, J, V	-		
Wzgórza/zmienne	Q, P, N, I	P, N, M	P, N, M, L, H	H, M, P, L	S, R, K
Góry/zmienne	- Q,	P, N, M	P, M, H	P, H, K, W	K, G
Wyspy i wybrzeża/zmienne	Q, P, F, D Q,	P, L, F, D	P, N, M, L, D, E	P, M, K, D, C	U, R, S, P, D, C

Powyższej tabeli należy używać w połączeniu ze Standardową Tabelą Spotkań. Wymieniono w niej jedynie przykładowe zwierzęta i w razie potrzeby można ją swobodnie uzupełniać. Za pomocą tej tabeli MG będzie mógł określić, jakie zwierzęta pojawią się w trakcie spotkań losowych.

Sposób postępowania:

— na przecięciu kolumny (odpowiadającej klimatowi) i rzędu, odpowiadającemu rodzajowi terenu, na którym nastąpiło spotkanie, sprawdzić jakimi kodami literowymi oznaczono występujące tu zwierzęta

— jeśli trafi się na więcej niż jedno oznaczenie literowe, dokonać wyboru przez rzut kostką

- jeśli spotkanie ma miejsce w nocy, należy wykluczyć stworzenia prowadzące dzienny tryb życia
- w zależności od tego, czy spotkanie nastąpiło na lądzie czy na wodzie, jedne grupy zwierząt trzeba będzie uwzględnić, inne zaś odrzucić

— jeśli napotkane istoty mają być wrogo nastawione, należy odrzucić te, które nie są drapieżnikami

- po wstępnym określeniu, jakie zwierzęta będziemy brać pod uwagę, możemy dalej postąpić dwojako:
  1) określić szansę wystąpienia każdego typu istot jako równą, policzyć prawdopodobieństwo i rozstrzygnąć przez rzut odpowiednią kostką (np. przy pięciu gatunkach do wyboru wykonać rzut k5, przy dwóch — k2 etc);
  2) wykorzystać podane prawdopodobieństwo lub przydzielić szanse procentowe zależnie od konkretnego miejsca i rzucić k100.

Co oznaczają kody literowe

C- 01-15 = duża kałamarnica, 16-25 = homary, 26-45 = wieloryby zabójcy, 46-70 = morsy, 71-100 = pingwiny.

D- 01-10 = duże kraby, 11-20 = duże węgorze, 21-45 = kałamarnice, 46-70 = wieloryby, 71-100 = foki.

E- 01-05 = duże jaszczurki, 06-15 = duże żółwie, 16-25 = ślepucha (tropikalny gad przypominający węża - przyp. tłum.), 26-27 = duże małże, 28-30 = jadowite najeżki, 31-50 = meduzy, 51-52 = węgorze elektryczne, 53-55 = latające ryby, 56-65 = płaszczki, 66-70 = małe rekiny, 71-80 = duże rekiny, 81-82 = barakuda, 83-85 = ośmiornica, 86-87 = jeżowce, 88-90 = homary, 91-100 = delfiny.

F- 01-10 = duże jaszczurki, 11-20 = duże żółwie, 21-24 = ślepuchy, 25 = duże małże, 26-30 = jadowite najeżki, 31-45 = meduzy, 46-47 = węgorze elektryczne, 48-49 = latające ryby, 50-60 = płaszczki, 61-75 = małe rekiny, 76-84 = duże rekiny, 85-87 = barakuda, 88-90 = ośmiornica, 91-100 = jeżowce.

G-01-100 = orły.

H- 01-25 = orły, 26-40 = sokół, 41-60 = wilki, 61-100 = jelenie.

I- 01-15 = koty stadne, 16-30 = duże koty drapieżne, 31-35 = szybkie koty, 36-50 = szakale/hieny/psy, 51-60 = nosorożce, 61-64 = pancerniki, 65-85 = gazele/antylopy, 86-91 = ptaki padlinożerne, 92-95 = mrówki, 96-98 = mrówki żądlące, 99-100 = mrówki-żołnierze.

J- 01-20 - jadowite żaby/ropuchy, 21-24 = kameleony, 25-29 = węże z jadem porażającym układ nerwowy, 30-33 = węże z jadem porażającym mięśnie, 34-36 = węże z jadem porażającym układ krążenia, 37 = jadowite jaszczurki, 38-40 = piranie, 41-60 = duże ryby drapieżne, 61-70 = skorpiony, chrząszcze, 71-80 = mrówki-żołnierze, 81-90 = mrówki, 91-100 = duże koty drapieżne.

K- 01-50 = łosie. 51-100 = jelenie.

L- 01-03 = duże pająki, 04-20 = małe kopytne, 20-45 = duże kopytne, 46-60 = konie. 61-75 = wilki, 76-80 = duże niedźwiedzie, 81-90 = małe niedźwiedzie, 91-92 = łasica, 93-97 = borsuk, 98-100 = rosomak.

M- 01-25 = duże psy, 26-40 = kucyki, 41-50 = małe torbacze, 51-65 = dzikie owce, 66-75 = dzikie kozy, 76-80 = małe skolopendry, 81-95 = kopytne, 96-98 = duże pająki, 99-100 = węże wodne.

N- 01-20 = małe psy, 21-22 = nietoperze wampiry, 23-30 = małe małpy, 31-40 = duże małpy, 41-44 = leniwiec, 45-55 = małe torbacze, 56-65 = dzikie świnie, 66-70 = dzikie owce, 71-75 = dzikie kozy, 76-80 = duże kopytne, 81-90 = małe kopytne, 91-93 = duże jaszczurki, 94 = węże z jadem porażającym mięśnie, 95 = węże z jadem porażającym układ nerwowy, 96 = węże z jadem porażającym układ oddechowy, 97 = duże chrząszcze, 98-100 duże pająki.

O- 01-50 = bizony, 51-55 = mamut/słoń, 56-60 = sokół, 61-75 - orły, 76-100 = jastrzębie.

P- 01-07 = mrówki, 08-15 = pszczoły, 16-20 = duże muchy, 21-25 = małe pająki, 26-30 = termity, 31-40 = komary, 41-50 = ropuchy/żaby, 51-52 = sowy, 53-55 = ptaki padlinożerne, 56-60 = małe niedźwiedzie, 61-65 = małe koty drapieżne, 66-72 = nietoperze, 73-80 = duże gryzonie, 81-95 = jelenie, 96-100 = konie.

Q- 01-15 = słoń, 16-23 = mangusta, 24-27 = skorpiony, 28-30 = węże z jadem porażającym układ nerwowy, 31-40 = dusiciele, 41-60 = małe koty drapieżne, 61-100 = małe kopytne.

R- 01-25 = gęsi, 26-50 = kaczki, 51-75 = renifery/karibu, 76-90 = wilki, 91-100 = duże niedźwiedzie.

S- 01-20 = renifery/karibu, 21-45 = łosie, 46-55 = duże niedźwiedzie, 56-60 = wilki, 61-70 = duże muchy, 71-80 = komary, 81-90 = duże jastrzębie, 91-100 = orły.

T- 01-15 = hipopotam, 16-30 = bawoły wodne, 31-40 = duże koty drapieżne, 41-50 = aligator/krokodyl, 56-60 = kameleony, 61-70 = węże wodne. 71-72 = węże z jadem porażającym układ nerwowy, 73-85 = żaby, 86-90 = małe jastrzębie, 91-100 = duże jastrzębie.

U- 01-25 = niedźwiedzie polarne, 26-100 = renifery/karibu.

V- 01-12 = aligator/krokodyl, 13-25 = małe koty drapieżne, 26-35 = węże z jadem porażającym układ nerwowy, 36-45 = żaby, 46-47 = jadowite żaby, 48-55 = małe jastrzębie, 56-65 = chrząszcze, 66-75 = duże muchy, 76-98 = komary, 99-100 = piranie.

W- 01-25 = wilki, 26-40 = duże niedźwiedzie, 41-50 = duże psy, 51-70 = duże kopytne, 71-75 = dzikie owce, 76-96 = renifery/karibu, 97-98 = chrząszcze, 99-100 = ptaki padlinożerne.

X- 01-10 = wilki, 11-20 = duże psy, 21-55 = duże gryzonie, 56-60 = duże torbacze, 61-75 = małe kopytne, 76-85 = ptaki padlinożerne, 86-90 = mrówki żądlące, 91-100 = skorpiony.

Y- 01-05 = duże koty drapieżne, 06-10 = małe torbacze, 11-30 = małe gryzonie, 31-45 = małe jaszczurki, 46-48 = węże z jadem porażającym układ krążenia, 49-50 = węże z jadem porażającym układ nerwowy, 51-60 = ptaki padlinożerne, 61-63 = skorpiony, 64-90 = mali roślinożercy, 91-97 = mrówki, 98-100 = mrówko jady.

Z- 01-20 = małe psy, 21-30 = małe koty drapieżne, 31-35 = pancerniki. 36-45 = wielbłądy, 46-60 = małe jaszczurki, 61-65 = jadowite jaszczurki, 66-96 = chrząszcze, 97-100 = skorpiony.

8.1 TABELA ATRYBUTÓW ZWIERZĄT DO "ŚRÓDZIEMIA" I SYSTEMU „ROLEMASTER"

Rodzaj	Poz	# Wyst.	Rozm/Kryt	Szybkość	Obr.	TZ	PO	Atak (pierw./wtórny/trzec.)	Uwagi
NIETOPERZE I PTAKI									
Sowa kurhanówka	2	1-5	M	S/S	20	brak/1	50	35MSz/10MKl/-	Normalna. Nocny drapieżnik.
Bąk	1	1-20	M	US/US	15	brak/1	30	20MSz/10SKl/-	Normalny. Poluje na ryby.
Łabędź czarny	3	1-50	Ś	PS/PW	35	brak/1	20	20ŚUd/25MKl/-	Nieagresywny. Duży, jak na łabędzia.
Skrzydlak jaskiniowy	1	2-100	M	S/BS	8	brak/1	50	50MSz/40MUg/-	Agresywny. +/-8 do wyników trafień krytycznych, jeśli nieprzyjaciel zaskoczony.
Jaskiniówka	2	21-30	M	BS/S	11	brak/1	60	50MKl/35ŚSz/-	Płochliwy. +/-5 do wyników trafień krytycznych, jeśli nieprzyjaciel zaskoczony.
Sęp skalny	2	2-10	M	BS/BS	30	brak/1	50	40ŚSz/25MKl/-	Agresywne. W obliczu wroga zbierają się w stada.
Derkacz/łyska	1	1-50	M	BS/S	15	brak/1	50	30MKI/-/-	Normalne. Bardzo łatwo się przystosowują.
Echosokół	3	1-2	M	BS/B	27	brak/1	65	50ŚSz/40ŚKl/-	Oportunista. Często spotykany w krzewach winorośli.
Lis latający	1	1-20	M	BS/BS	10	brak/1	50	20MUg/20MlSz/-	Normalny. Ma dobry wzrok i węch.
Wielki orzeł	30	1-10	O/D	BS/BS	300	SU/11	90	120OSz/100DKl/100DUd	Dobre, bardzo inteligentne. Stosować Duże krytyczne (TK-10, TK-11).
Wielki sokół									
z Ardoru	15	1-2	O/II	BS/BS	150	SK/4	60	95DSz/70ŚKl/60ŚUd	Zapalczywe. Wierzchowce Władców Przestworzy.
z Mrocznej Puszczy	10	1-2	D/I	BS/BS	100	SK/4	60	90DSz/60ŚKl/50ŚUd	Normalny, rzadki. Bardzo zwrotny.
Golodo	1	1-100	Ś	US/US	40	brak/1	20	35MK1/-/-	Agresywny tylko w porze godowej.
Gorkruk	1	5-50	M	S/PS	20	brak/1	55	10MKl/10MSz/-	Głodny. Lubi błyskotki.
Cietrzew stepowy	0	1-10	Ml	S/S	8	brak/1	70	10M1Kl/-/-	Nieagresywny. Pospolity ptak łowny.
Wielki nietoperz	5	1-20	Ś	BS/BS	60	brak/3	60	75ŚUg/60ŚSz/-	Agresywny. Nocny drapieżnik.
Bażant zielony	1	1-5	M	PS/S	15	brak/1	40	30MUd/20MKl/-	Normalny. Pięknie upierzony.
Kruk zielonoskrzydły	1	2-40	M	S/PS	15	brak/1	55	10MKl/15MSz/-	Ruchliwy. Lubi błyskotki.
Nietoperz drapieżny	2	10-30	M	BS/BS	20	brak/1	50	50MUg/-/-	Agresywny. Przenosi choroby.
Jatewoone	9	I	D	S/BS	120	brak/1	30	80DKl/70DSz/50DUd	Duży, zamieszkuje bagna. Atakuje w obronie gniazd.
Zimorodek	1	1-50	Ml	BS/S	8	brak/1	60	20MlKl/-/-	Normalny, mały, ładny wodny ptak.
Kirinkir	0	1-2	Ml	S/PS	5	brak/1	55	5M1K1/-/-	Nieagresywny. Niewielki ptak śpiewający o szkarłatnym upierzeniu.
Orao	6	1-4	D	BS/BS	120	brak/1	30	81ŚSz/60MKl/-	Agresywny. Duży orzeł pustynny.
Łabędź pstry	1	2-40	Ś	PS/PW	35	brak/1	20	40ŚUd/30MKl/-	Normalny, bardzo inteligentny.
Nietoperz nadwodny	0	1-100	M	BS/BS	5	brak/1	60	25MIUg/-/-	Nieagresywny, nocny tryb życia. Ignorować efekty „oszołomienie"
Kruk	4	1-30	M	BS/BS	20	brak/3	50	50MSz/25ŚCl/-	Normalny, inteligentny, trochę magiczny.
Orzeł czerwony	6	1-5	Ś	BS/S	75	brak/1	40	70DSz/45ŚKl/-	Agresywny drapieżnik, występujący licznie.
Orzeł morski	5	1-5	Ś	BS/BS	65	brak/1	45	65ŚSz/50ŚKI/-	Agresywny, zażarty drapieżnik.
Sowa błotna	4	1-10	M	S/S	20	brak/1	50	50MSz/25ŚSz/-	Normalny, rzadki, nocny drapieżnik.

Oznaczenia: Podane współczynniki opisują przeciętnego przedstawiciela gatunku; większość znaczeń jest oczywista: Poz = poziom, #Wyst. = ilość występujących naraz osobników, Rozm/Kryr = rozmiar (wielkość) istory/rozmiar trafień krytycznych, rozmiar: Malutki (Ml), Mały (M), Średni (S), Duży (D), Ogromny (O) i Gigantyczny (G), PO - Premia do Obrony. Poniżej podajemy znaczenie pozostałych skrótów.

Szybkość: Dwa kolejne symbole oznaczają odpowiednio szybkość poruszania się/szybkość ataku: P - Pełzający, BP - Bardzo Powolny, PW - Powolny, US - Umiarkowanie Szybki, PS - Przeciętnie Szybki, S - Szybki, BS - Bardzo Szybki, B - Błyskawiczny.

Atak (pierwotny/wtórny/trzeciorzędny): Każda istota wykorzystuje najpierw swój atak pierwotny po czym, zależnie od sytuacji i/lub powodzenia pierwszego ataku, wtórny i trzeciorzędny.

Atak: Najpierw podano Premię do Ataku, po czym następuje rozmiar ataku: MI - Malutki, M - Mały, Ś - Średni, D - Duży i O - Ogromny. Na końcu podano rodzaj ataku: Ml - Małe stworzenia, KI - kleszcze/dziób, Ud - uderzenie, Ug - ugryzienie, Sz - szpony/pazury, Up - upadek/zmiażdżenie, Po - pochwycenie/oplatanie, Ro - rogi/kły, Nd - nadepnięcie/tratowanie, Żd - żądło/zęby jadowe, br - broń (BW - wielorzemienny bicz Balrogów, PS - płomienisty sztylet Balrogów, st - sztylet, bi - bicz). Oznaczenia te różnią się nieco od stosowanych w głównych podręcznikach do „Śródziemia" i „Rolemastera".

TZ (Typ zbroi): dwuliterowy kod oznacza rodzaj pancerza zgodnie z regułami „Śródziemia" (brak - brak opancerzenia, SK - Skóra, SU - Skóra utwardzana, Ko - Kolczuga, Pł - Zbroja płytowa); liczba oznacza klasę zbroi według „Rolemastera".

Rodzaj	Poz	# Wyst.	Rozm/Kryt	Szybkość	Obr.	TZ	PO	Atak (pierw./wtórny/trzeć.)	Uwagi
Drozd	0	1-2	Ml	BS/S	6	brak/1	60	15M1K1/-/-	Ciekawski. Inteligentny posłaniec.
Grotowiec wrzaskliwy	1	1-I5	Ml	BS/B	5	brak/1	60	30MlUg/40MlMz/jad	Normalne. Jad porażający układ nerwowy (poz. 5).
Orzeł z Vereut	3	1-5	Ś	S/S	30	brak/1	35	45ŚSz/35MKl/-	Agresywny drapieżnik. Nisko lata.
STWORZENIA WODNE									
Karnantor	10	1-2	O/D	PS/PS	275	SU/8	40	95DUg/100OUd/85OUp	Agresywny, duży węgorz oceaniczny.
Charothrond	12	2-20	O/G	PS/PS	550	SU/8	40	80OUd/90OUg/70OPo	Normalny, potężny wieloryb.
Kałamarnica Eris	1	1-2	M	PS/PS	20	brak/1	50	40MPo/30MlKl/-	Nieagresywna, wydziela chmury „atramentu".
Minóg	1	1-4	M	PW/PW	15	SK/3	20	40MPo/(+krwawienie)/-	Normalny, po przyssaniu się zadaje 2 obr/rundę.
Pijawka	0	1-50	Ml	PW/PW	4	brak/1	5	30MlPo/(+krwawienie)/-	Normalna, po przyssaniu się zadaje I obr/rundę.
Morchaithras	5	1-2	D/I	US/S	65	brak/1	35	60ŚŻd/50ŚUd/specjalny	Agresywna, ogromna płaszczka, ataki: jad i wstrząs.
Mulkanar	6	1	D/D	P/PW	225	Pł/12	20	30OUp/specjalny/-	Nieagresywny, wielki małż, wydziela kwas - „atrament"
Nimaeargurth	5	1-10	D	S/S	180	SK/4	30	100OUg/-/-	Agresywny, najgroźniejszy rekin Endoru.
Pika	2	I	Ś	PS/FA	75	brak/1	35	45ŚUg/-/-	Agresywny wodny drapieżca.
Sarnumen	7	1-2	D/I	PS/PS	210	SU/12	40	75ŚUg/90DUd/75DUp	Agresywny, ogromny węgorz słodkowodny.
Jesiotr	5	1-2	Ś	PS/PS	140	SK/8	10	70ŚUd/50MUg/-	Nieagresywny, ceniony ze względu na ikrę (jaja).
Ulmodil	8	10-200	D	BS/S	110	brak/1	50	70ŚUd/60ŚUg/-	Skory do zabawy, bardzo inteligentny wodny ssak.
Małż vessyński	0	1-20	Ml	P/P	5	Pł/12	0	0MlPo/-/-	Nieagresywny, rzadko spotykany mięczak.
Wel, mały	3	1-5	Ś	PW/PS	160	SK/3	30	60ŚUd/60ŚPo/-	Normalny, paskudny, żyje przy dnie.
duży	7	1-2	D/I	BP/US	260	SK/4	15	90DUd/90OPo/połknięcie	Normalny, paskudny, żyje przy dnie.
RAVATSARY (płazy i gady)									
Andodaio	3	10-100	M	PS/US	55	SK/7	30	30MSz/30MUd/25MlUg	Zwyczajna, stadna, nocna jaszczurka.
Angusaiwe	2	1-20	M	BS/S	25	SK/4	50	30MUg/40MŻd/5MSz/jad	Agresywny, jadowity drapieżnik.
Terapena błękitna	5	1-4	Ś	PS/PS	150	SU/12	20	65ŚUg/jad/40ŚSz	Broni się, jad porażający mięśnie, poz. 2.
Koireal	2	1-2	M	PW/BS	30	brak/1	40	55MŻd/jad/-	Nieagresywny, jad porażający układ nerwowy, poz. 10.
Żmija Egila	8	1-2	D	BS/BS	100	SK/4	60	75SUg/specjalny/-	Agresywna, pluje jadem do 10 metrów.
Szybownik szary	0	10-100	Ml	BP/PW	5	brak/1	20	0MlUd/OMlSz/jad	Broni się, jad porażający mięśnie, poz. 3.
Żmija rogata zielona	3	5-50	M	PW/BS	20	brak/3	40	35MŻd/jad/-	Agresywna, jad konwertywny, poz. 5.
Żółw lądowy	4	1-2	Ś	PW/US	75	SU/12	30	55ŚK1/-/-	Nieagresywny, bardzo powolny.
Żmija bagienna	1	1-2	M	US/BS	20	brak/I	60	50MlŻd/jad/-	Agresywna, jad porażający mięśnie, poz. 10.
Krokodyl bagienny, w wodzie	3	1-5	D	US/US	120	SK/7	10	80DUg/80ŚPo/topienie	Agresywny, schwytanego wroga próbuje topić.
na lądzie	3	1-5	D	BP/PW	120	SK/7	0	40ŚUg/60ŚUd/80DUg	Agresywny, stosuje DUg, jeśli SUd uda mu się przewrócić wroga.
Nathair	1	1-2	M	PW/BS	30	brak/1	20	40MŻd/jad/-	Agresywny, silny jad, poz. 6.
Nathair ardor	1	1-2	M	PW/B	20	brak/1	30	30MŻd/jad/-	Agresywny, jad poz. 5.
Nathrach	1	1-2	M	US/B	25	brak/1	25	35MŻd/jad/-	Broni się, jad porażający mięśnie, poz. 2.
Arnathrach	4	1-2	Ś	US/S	75	SK/3	20	60ŚŻd/jad/40ŚPo	Nahtrach królewski. Jad porażający mięśnie, poz. 6.
Otrovati	1	1-2	M	US/BS	30	brak/1	30	35MŻd/-/-	Zwyczajne. Jad porażający układ nerwowy, poz. 25.
Pętla	6	1	D/I	BP/PS	120	SK/3	10	80ŚUg/70ŚPo/100DUp	Normalna, stosuje DUp po udanym ŚPo.
Żmija skalna	I	1-4	M	PW/B	15	brak/1	50	20MŻd/jad/-	Nieagresywna, niewiarygodnie silny jad, poz. 20.
Krokodyl morski	7	1-2	O/D	PS/PS	245	SU/11	30	100DUg/1 10DUd/90DPo	Agresywny, czasem atakuje statki.
Żmija obrożna	2	1-2	M	PW/BS	15	brak/3	50	25MŻd/jad/-	Normalna, silny jad, poz. 8.
Długoząb ospały	10	1-2	D	US/PS	120	SU/12	30	80ŚPo/90ŚUg/jad	Agresywny, stosuje ŚUg, jeśli ŚPo pochwyci wroga. Jad porażający mięśnie, poz. 2.

8.1 TABELA ATRYBUTÓW ZWIERZĄT DO ŚRÓDZIEMIA" I SYSTEMU „ROLEMASTERA"

Rodzaj	Poz	# Wyst.	Rozm/Kryt	Szybkość	Obr.	TZ	PO	Atak (pierw./wtórny/trzeć.)	Uwagi
Trusa	1	1-5	Ml	PW/PW	10	brak/1	30	0MlUd/50MlŻd/jad	Nieagresywna, po udanym MlUd lub po dotknięciu trusy następuje atak MIŻd. Jad poz. 4.
Umak	1	1-10	Ml	PW/PW	8	brak/1	30	0MlUd/jad/-	Nieagresywna, trucizna kontaktowa, poz. 10.
Zamka	1	1-2	Ś	PS/BS	30	brak/1	30	40ŚPo/jad/-	Agresywny „wąż-pułapka", trucizna, poz. 7.
Żurku	1	1-2	M	US/S	25	brak/3	40	30MSz/jad/-	Normalna, trucizna kontaktowa porażająca układ nerwowy, poz. I.
POTILI (owady, pajęczaki, skorupiaki)									
Szerszeń brzegowiec	1	10-100	Ml	BS/BS	1	brak/I	40	0MŻd/20ŚŻd/jad	Broni się, użądlenia mogą być śmiertelne.
Galungol	5	2-20	Ś	US/PS	45	SK/8	30	45MKl/50MŻd/jad	Agresywny, atakuje w zorganizowanych grupach.
Pszczoła ziemna	0	4-400	Ml	US/BS	1	brak/1	40	0MIŻd/0MIKl/specjalny	Broni się, 10 pszczół może wykonać atak 20MlŻd.
Mabelmaikla	4	1-5	Ś	PS/PS	155	SU/11	25	80ŚKl/50DKl/-	Agresywna, skrzyżowanie kraba z kałamarnicą, ignoruje rezultat „oszołomienie".
Skręci kark	0	3-300	Ml	S/US	1	brak/1	45	10MlUg/choroba/-	Głodne, hałaśliwe owady, przypominające świerszcze.
Mucha z Morgai	0	1-100	Ml	BS/S	2	brak/1	35	15MlUg/choroby/-	Agresywny pasożyt.
Ylcaran	0	1-100	Ml	BS/BS	3	SK/3	45	25MlKl/jad/-	Agresywne (wojownicy). Przypominają skolopendry.
LASSANAKUNI (liściożerne)									
Astabanhe	2	10-100	Ś	BS/S	95	brak/3	30	35ŚRo/30ŚNd/-	Płochliwy, przypomina antylopę, ciekawski.
Auroch	2	1-10	D	US/US	140	brak/3	20	50ŚRo/50DNd/-	Udomowione bydło, nieagresywne dopóki się go nie drażni.
Karu	2	20-2000	Ś	BS/S	70	brak/3	40	20ŚRo/20ŚNd/-	Płochliwy, samce i samice mają rogi.
Kulkarnix	1	1-6	M	US/US	12	brak/3	0	10MUg/I5MSz/-	Broni się. Żyjący w ziemi gryzoń.
Kunara	0	10-100	M	PS/US	10	brak/3	10	50MUg/20MSz/-	Płochliwy „suseł", żyje w dużych koloniach.
Jeleń cętkowany	1	2-20	Ś	S/PS	50	brak/3	45	20MRo/35MNd/-	Agresywny, odważny, ciekawski.
Fiara	1	1-10	Ś	BS/BS	45	brak/3	35	I5MRo/25MlNd/-	Płochliwy, najpospolitszy dziki roślinożerca.
Fintonarki	2	1-20	Ś	S/S	70	brak/3	15	50ŚRo/40ŚUd/30MNd	Zwyczajna dzika koza, niewrażliwa na trucizny.
Goral	2	1-2	Ś	s/s	55	brak/3	40	50ŚUd/45ŚNd/-	Normalna, dzika owca wielkoroga o złotym runie.
Bawół Arawa	5	1-10	D	US/US	135	brak/3	30	100DRo/80DUd/90DNd	Zwyczajne, duże białe bydło.
Losrandir	2	10-100	Ś	S/PS	90	brak/3	20	40ŚRo/35ŚNd/-	Normalny, odważny, stadny jeleń.
Nimfiara	4	1-10	D	s/s	110	brak/3	25	55ŚRo/65ŚNd/-	Sprytna. Największy przedstawiciel jeleniowatych w Endorze.
Rutorasse	3	2-20	Ś	s/s	65	brak/3	30	60ŚUd/50ŚNd/-	Normalny. Największy z gatunków owiec Śródziemia.
Stetan	2	1-2	Ś	US/BS	50	brak/3	40	40MUg/25MSz/-	Psotne, przypominające wydrę stworzenie.
Dzika koza	3	1-2	Ś	s/s	60	brak/1	25	40ŚRo/30ŚUd/30ŚNd	Normalna, zwinnie wspina się i dobrze pływa.
WIERZCHOWCE I ZWIERZĘTA POCIĄGOWE									
Andamundar	7	2-20	O/D	s/s	325	SU/12	30	80OUd/80ORo/80ONd	Normalny słoń. Może nieść do 450 kg.
Deve, biegacz	4	1-10	D	PS/PS	130	brak/3	30	30ŚUg/25ŚUd/-	Zwyczajny wielbłąd, może nieść do 115 kg.
robotnik	3	1-10	D	US/US	110	brak/3	10	40ŚUg/30ŚUd/-	Zwyczajny wielbłąd, może nieść do 180 kg.
Konie elfów	10	1-2	D/I	B/BS	180	SK/4	60	95ŚUp/80ŚNd/75ŚUg	Zwyczajny, inteligentny, może nieść do 200 kg.
Konie z Mordoru	9	1-9	D/I	BS/BS	210	SK/4	50	110DUp/95DNd/specjalny	Wrogo nastawiony, złośliwy, może nieść do 270 kg.
Losandamundar	7	2-10	O/D	S/S	350	SU/12	25	850Ud/850Ro/850Nd	Zwyczajny słoń, może nieść do 500 kg.
Kuc błotny	2	1-10	Ś	S/PS	100	brak/3	20	30ŚUd/30DNd/-	Zwyczajny, krępy, może nieść do 90 kg.
Mearas	8	1-2	D	BS/BS	170	Sk/4	50	100ŚUp/80ŚNd/70ŚUg	Zwyczajny, inteligentny, może nieść do 200 kg.
Mumakil	7	1-10	O/D	PS/S	400	SU/12	25	950Ud/950Ro/950Nd	Zwyczajny słoń, może nieść do 650 kg.
Dziki koń	4	1-20	D	S/S	120	brak/3	40	40ŚUp/30ŚNd/40MUg	Zwyczajny, odważny, może nieść do 135 kg.
Zurafa	6	1-10	D	PS/S	135	brak/3	45	75ŚRo/60ŚUp/50ŚNd	Zwyczajna, spokrewniona z jeleniowatymi, może nieść do 180 kg.

Rodzaj	Poz	# Wyst.	Rozm/ Kryt	Szybkość	Obr.	TZ	PO	Atak (pierw./wtórny/trzeć.)	Uwagi
APSANAKUNI (mięsożerne)									
Niedźwiedź czarny	5	1-5	D/I	PS/PS	150	SK/8	20	65DPo/60DSz/40ŚUg/70ŚUd	Agresywny nocny myśliwy.
Norka czarna	1	1-10	Ś	BS/BS	50	SK/3	60	50ŚUg/-/-	Agresywna, zadziorna, ignoruje wyniki „oszołomienie".
Niedźwiedź błękitny	7	1-6	D/I	PS/PS	200	SK/8	25	80DPo/70DSz/30ŚUg/90DUd	Agresywny nocny myśliwy.
Wydra błękitna	4	1-3	Ś	PS/PS	80	brak/3	30	40ŚSz/40ŚUg/-	Normalna, żywi się rybami i skorupiakami.
Niedźwiedź jaskiniowy	12	1-5	D/D	PS/S	300	SK/8	40	95OUd/90DSz/85DPo/90DUg	Normalny, olbrzymi i leniwy.
Chatmoig	5	1-2	D	S/BS	150	SK/4	30	75DSz/90ŚUd/l00DUg	Agresywny duży kot, nocny drapieżnik.
Lew skalny	5	1-2	Ś	S/PS	140	SK/4	20	85DUg/70ŚSz/-	Normalny, śnieżnobiały, samotnik
Ryjówka błękitna	1	1-5	Ml	US/S	2	SU/11	70	45MlMz/choroba/-	Agresywna, opryskuje cuchnącą cieczą.
Wilk olbrzymi, dorosły	4	2-20	D/I	BS/S	80	SK/3	45	75DUg/45ŚSz/-	Agresywny, poluje w zorganizowanych sforach.
młody	2	1-20	Ś	BS/S	60	SK/3	40	60DUg/-/-	Towarzyski, nie boi się ludzi.
Pies dunlandzki	1	1-10	M	US/PS	40	brak/3	40	45MUg/-/-	Udomowiony, nieporadny.
Kot rybołów	1	1-5	M	BS/BS	50	brak/3	50	30SSz/20MUg/-	Normalny; kocięta dają się oswoić.
Gaich	2	1-2	M	S/BS	45	brak/3	50	40ŚUg/40MSz/-	Zwyczajny, duży, pospolity lis.
Kuna olbrzymia	4	1-2	Ś	BS/BS	75	brak/3	50	60ŚUg/50ŚSz/-	Agresywna, zwariowana, zadziorna, podła.
Glutan	4	1-2	M	S/BS	50	brak/3	50	50ŚUg/45ŚSz/-	Agresywny, przypomina rosomaka.
Kot stepowy	3	1-10	Ś	BS/BS	100	brak/3	50	40ŚSz/60ŚUd/60ŚUg	Agresywny, długonogi kot z równin.
Wilk	3	2-12	Ś	S/S	110	SK/3	30	55DUg/30ŚSz/-	Agresywny, stadny, poluje w sforach.
Ryś górski	3	2-10	Ś	BS/BS	70	brak/3	55	45ŚSz/30ŚUg/-	Agresywny, żyje i poluje w grupach.
Wilczur	3	1-20	Ś	BS/S	65	brak/3	40	45ŚUg/-/-	Udomowiony, spotykany tam, gdzie ludzie i hobbici.
Lisika	3	1-5	M	S/BS	45	brak/3	50	60MUg/-/-	Zwyczajny, nieduży lis o długich uszach.
Madratyna	2	1-2	M	PS/S	45	brak/3	60	30MSz/25MUg/-	Zwyczajna, płochliwa; przypomina kota.
Mastyf bagienny	3	1-8	Ś	PS/S	60	SK/3	45	50ŚUg/-/-	Udomowiony, nieustraszony, wierny pies.
Kundel błotny	1	7-12	M	S/S	55	SK/3	40	45MUg/-/-	Normalny, dziki, tchórzliwy pies.
Niedźwiedź północny	10	1-2	D/II	S/s	240	SK/4	45	75DSz/80DPo/90DUg/90DUd	Zwyczajny, biały; doskonale pływa.
Lis czerwony	2	1-2	M	S/BS	45	brak/3	50	40MUg/35MSz/-	Zwyczajny, sprytny, cwany złodziejaszek.
Wilk czerwony	5	2-20	Ś	BS/S	130	SK/4	45	70DUg/55ŚSz/-	Agresywny, inteligentny, okrutny pies.
Owczarek	5	1-5	Ś	BS/BS	140	brak/4	55	80ŚUg/-/-	Udomowiony, wierny, inteligentny, zapalczywy.
Niedźwiedź leniwiec	11	1-5	D/D	PW/US	325	SK/8	10	100OUd/95DSz/60DPo/60DUg	Normalny, ogromnych rozmiarów stwór, przypominający leniwca.
Lew cętkowany	5	1-5	Ś	S/PS	140	SK/4	25	85DSz/70SUg/50SBa	Normalny, rzadki, wyjątkowo przebiegły.
Unka	3	1-2	Ś	S/BS	100	brak/3	35	80DSz/50DUg/-	Agresywny, przypominający lamparta kot.
Undarlaif	3	1-20	Ś	S/S	90	brak/3	40	70ŚUg/30ŚSz/-	Agresywny, duży, czarny szakal.
Vuk	3	6-30	Ś	s/s	110	brak/3	30	70ŚUg/-/-	Agresywny, zdziczały pies ze wzgórz.
Wilk bojowy	7	1-10	D/I	BS/BS	170	SK/4	50	85DUg/65ŚSz/-	Agresywny, ostry, zuchwały, sprytny pies.
Lis biały	1	1-5	M	PS/PS	40	brak/3	60	35MUg/25MSz/-	Normalny, płochliwy, rzadki, żyje w norach.
Wilk biały	8	1-20	Ś	BS/BS	170	SK/4	70	90DUg/80DSz/-	Agresywny, najniebezpieczniejszy z wilków.
INNE NIEBEZPIECZNE ZWIERZĘTA									
Dzik	3	1	Ś	S/PS	120	SK/4	30	50ŚRo/50ŚUd/40MNd	Agresywny, złośliwy samotnik.
Dzik bagienny	2	1-2	Ś	S/PS	100	brak/3	30	40ŚRo/30ŚUd/20MNd	Agresywny, niebezpieczny w sytuacji bez wyjścia.
Szara małpa	5	1-10	D	US/S	100	brak/3	20	50MUg/60DPo/70ŚUg	Normalna, stosuje ŚUg po udanym pochwyceniu (DPo) wroga.
Majmuna	1	2-200	M	PS/S	25	brak/3	40	30MUg/-/-	Normalna, ładna, o żywym usposobieniu.
Slird	7	1-10	O/D	BS/S	240	brak/1	30	950Po/120OKl/specjalny	Agresywny, podobny do kałamarnicy; jeśli trafienie OPo będzie krytyczne, stosuje OKI.
Uvag-aak	6	1-5	Ś	US/PS	140	brak/3	20	90ŚUd/65DPo/85DUg	Agresywna małpa. Po pochwyceniu (DPo) wroga, stosuje DUg.

8.2 TABELA ATRYBUTÓW POTWORÓW DO "ŚRÓDZIEMIA" I SYSTEMU „ROLEMASTERA

Rodzaj	Poz	# Wyst.	Rozm/Kryt	Szybkość	Obr.	TZ	PO	Atak (pierw./wtórny/trzeć.)	Uwagi
DEMONICZNE POTWORY WODNE (wszystkie są agresywne)									
Wieloryb-zabójca	9	1-5	O/D	S/S	500	SK/8	25	120OUd/150OUg/-.	Uzębiony mieszkaniec Zatoki Lodowej.
Olbrzymi żółw	15	1	O/G	US/US	250	Pł/19	35	120OKl/140DUd/-	Rzadko spotykany wielki żółw.
Ninevet	5	1	D/I	US/BS	130	SK/7	10	70DUd/80DPo/40ŚUg	Jeśli trafienie DPo będzie krytyczne, próbuje topić zdobycz.
Czerwona paszcza	4	1-10	Ś	S/BS	90	SK/7	35	90DUg/50DPo/60DUp	Paskudna, bezłuska ryba głębinowa.
Vodyanoi	1	1-2	Ś	PS/PS	55	SK/3	35	60OUg/połknięcie/specjalny	Przypomina wielką żabę, drapieżnik.
Czatownik	35	1	O/G	US/US	400	SU/11	40	150OPo/150OKl/-	Kraken słodkowodny. 1-5 ataków OPo w rundzie.
ŹLI HUORNOWIE I DRZEWA									
Huorn	25	1-5	O/D	BP/BP	400	Pł/20	0	80OUd/70OPo/100OUp	Zły. Jeśli OPo schwyta zdobycz, w następnej rundzie OUp.
Drzewo	3	1-10	D/I	-/US	50	SU/11	10	20MPo (zmienny), specjalny/-	Głodne, ignoruje wynik „oszołomienie".
DEMONY									
Balrog	30 (60)	1	O/G	BS/BS	400	Pł/20	90	275BW/120PS/czary	Zły, może złożyć w ofierze.
Czarne demony				(konkretne dane w tabeli 8.3)					Źli sprzymierzeńcy Morgotha, mniej znaczni Majarowie
Lassaraukar, mniejszy	15	1-5	Ś/II	B/B*	175	SU/12	50*	120Pa(2x)*/trucizna/-	Zły. * - współczynniki specjalne, patrz opis.
większy	25	1	Ś/D	B/B*	225	SU/12	50*	150Pa(2x)*/trucizna/100pocisk	Zły. * - współczynniki specjalne, patrz opis.
Wampiry Morgotha	25	1	Ś/D	BS/BS	210	brak/3	80	Czary/zależny od formy	Złe, potężne demony, mogące zmieniać formę.
				Jako olbrzymi nietoperz:				100DSz/90DUg/80DUd	
SMOKI (współczynniki dla dorosłych okazów; młode są słabsze, stare zaś — silniejsze.) „Zi" oznacza „zionięcie": atak typu „pocisk" lub „stożek" z połową podanej PA. Rodzaje ataków: L - lód, O - ogień, Z - zimno, W - woda, G - gaz.									
Smok jaskiniowy	13	1	O/G	S/S	250	Pł/19	40	90OUg/50OSz/50OUd/80ORo	Mały zimny smok.
Jaszczur jaskiniowy	10	1	O/D	PW/US	160	SU/12	20	90OPo/połknięcie/110ORo	Pozbawiony kończyn zimny smok.
Smok zimny	30	1	O/G	S/S	500	Pł/20	50	120OUg/120OSz/120OUd/80ORo	Bezskrzydły.
Smok lodowy	30	1	O/G	s/s	450	Pł/20	55	110OUg/110OSz/110Ud/100ORo/90ZiL	Dobrze pływa.
Smok lądowy	18	1	O/G	BS/S	350	Pł/19	40	100OUg/100OSz/100OUd/70ORo	Mały zimny smok.
Skrzydlaty smok zimny	30	1	O/G	S/S	500	Pł/19	60	90OUg/130OSz/90OUd/100ORo/60ZiZ	Zwinnie lata.
Smok ognisty	35	1	O/G	BS/S	450	Ko/16	50	100OUg/140OSz/110OUd/70ORo/100ZiO	Rzuca czary.
Smok bagienny	15	1	O/G	B/BS	200	SU/12	50	60OUg/110OSz/60OUd/70ORo/60ZiG	Mały ognisty smok.
Smok deszczowy	12	1	O/G	S/S	200	SU/12	40	100OUg/70OSz/90OUd	Mały smok wodny.
Smok wodny	18	1	O/G	S/S	240	Pł/20	40	150OUd/120OPo/140OUg/100ZiW	Wąż morski.
Smok piaskowy	8	1	D/G	S/S	150	brak/4	25	100OUg/70OSz/90OUd	Samotnik, skrzydlaty, zmienia kształt.
Smokołak	8	1	O/G	S/S	350	SU/12	50	110OUg/95OSz/90OUd	Używa potężnej magii, zmienia kształt.
POTWORY LATAJĄCE									
Krebain	3	3-30	M	S/S	25	brak/3	50	20MKl/20MSz/-	Zły, duży, czarny kruk; świetnie nadaje się na szpiega.
Skrzydlata bestia	20	1-10	D/D	S/S	240	SU/12	50	90OSz/90OPo/90DUd/60DUg	Niewielki, spokrewniony ze smokami potwór.
RASY GIGANTYCZNE (Br — broń, zwykle pałka, obrażenia co najmniej dwa razy większe od normalnych; Ka (#) - kamień, rzucany na odległość #.									
Olbrzym	12	1-5	D/D	PW/US	250	SU/1	20	95Br/80DPo/110DUp/80Ka(50m)	Jeśli trafienie OPo będzie krytyczne, następuje DUp. Potrójne obrażenia z ataku bronią, rzut kamieniem - DUp.
Troll jaskiniowy	12	1-5	D/D	US/US	220	SU/11	25	100OSz/85Br/80Ka(45m)	Wrogo nastawiony, rzut kamieniem — OUp.
leśny	6	1-6	D/II	PS/US	150	SU/11	10	70DSz/60DUg/40Br/50Ka(25m)	Wrogo nastawiony, rzut kamieniem — ŚUp.

Rodzaj	Poz	# Wyst.	Rozm/Kry	Szybkość	Obr.	TZ	PO	Atak (pierw./wtórny/trzeć.)	Uwagi
Troll wzgórzowy	10	1-5	D/D	PW/US	175	SU/11	20	95DUd/85DSz/50Br/60Ka(30m)	Wrogo nastawiony, rzut kamieniem - OUp.
górski	11	1-2	D/D	US/US	240	SU/16	40	110Br/100DUd/100Ka(45m)	Wrogo nastawiony, rzut kamieniem - OUp.
śnieżny	13	1-2	D/D	**US**/US	180	SU/11	30	105OSz/80OUd/70Br/80Ka(45m)	Wrogo nastawiony, rzut kamieniem - OUp.
kamienny	7	1-6	D/II	PW/US	150	SU/11	15	80DUd/65DSz/40Br/60Ka(28m)	Wrogo nastawiony, rzut kamieniem - ŚUp.
czarny (olog)	9	1-5	D/D	US/US	250	SU/16	50	120Br/80DUd/70Ka(45m)	Wrogo nastawiony, rzut kamieniem - DUp.
PUKELOWIE (ignorują efekty krytycznych "oszołomienie" i „obr/rundę")									
Kolbran	18	1-2	D/D	BS/S	200	Ko/16	70	150DUd/specjalny/czary	Słabo świecąca sylwetka ludzka.
Hurndaen	15	1-6	D/D	**US/US**	200	Pł/20	30	100DPo/150OUp/-	Żelazna postać ludzka. Jeśli uda się DPo, w następnej rundzie OUp.
Hurnkennec	8	1-10	D/II	PS/US	130	Pł/18	40	80ŚKl/65ŚRo/50ŚUd	Żelazna figura wielkiego pająka.
Mendaen	10	1-10	D/D	PW/US	150	Ko/16	20	80ŚPo/I20DUp/-	Kamienna figura ludzka. Po udanym ŚPo, w następnej rundzie DUp.
Mensharag	5	1-10	D/I	PS/PS	80	Ko/16	30	60DSz/50DUd/40ŚUg	Kamienna jaszczurka.
Pukel	15	1-5	Ś/D	US/PS	150	Ko/16	25	90Br/60ŚUd/-	Kamienna postać ludzka.
Milczący wartownik	35	1-2	O/G	-/-	350	Pł/20	40	specjalny/-/-	Kamienna, dwunoga postać na tronie.
OLBRZYMIE PAJĄKI I OWADY									
Pająk olbrzymi, mniejszy	8	1-10	Ś/I	PS/S	160	SK/4	40	70DKl/75DŻd/jad	Zły, łapie ofiary w pajęczynę.
większy	20	I	D/D	S/BS	350	SU/12	60	120OKl/90DRo/jad	Zły, bardzo inteligentny, wiele pająków rzuca czary.
Brzęczyróg	3	1-20	Ś	BS/S	35	brak/1	50	50MŻd/-/-	Agresywny, przypomina ogromną osę.
Pająk królewski	3	I	M	**US**/PS	55	Ko/16	20	40ŚKl/jad/-	Agresywny, łapie ofiary w pułapki.
ISTOTY NIEUMARŁE (ignorują efekty krytycznych „oszołomienie i „obr/rundę", Br— broń. Przy próbie wyssania KO przysługuje RO).									
Upiór kurhanu	15	I	Ś/D	PW/BS	165	brak/1	75	100Br/90DUd/specjalny	Broni się, nawiedza własny grób.
Trupia świeca	7	I	Ś/I	-/-	100	brak/1	30	czary/specjalny	Okrutna, wysysa 4 KO/rnd (1 ofiara)
Trupia lampa	10	I	Ś/II	-/-	135	brak/1	40	czary/specjalny	Okrutna, wysysa 5 KO/rnd (1 ofiara).
Duch, mniejszy	5	I	Ś/D	S/S	100	brak/1	30	60ŚUd/50Br/specjalny	Wojowniczy, wysysa 3 KO/md (w promieniu 3 m)
większy	15	I	Ś/D	BS/BS	165	brak/1	50	110Br/90DUd/specjalny	Wojowniczy, wysysa 5 KO/rnd (w promieniu 3 m)
Ghul mniejszy	I	1-10	Ś/I	PW/PS	25	SK/4	10	25MUd/30MSz/20MUg	Broni się. Głupi, rany ulegają zakażeniu.
większy	3	1-5	Ś/I	US/PS	50	SK/4	10	40MUd/50MSz/45Br	Broni się. Głupi, rany ulegają zakażeniu.
Lesina	2	1-10	Ś/I	**US**/PS	50	brak/1	20	80ŚUd/30MUg	Wojowniczy, podobny do ghula potwór spotykany na pustyni.
Żujpaszcza (plakuna)	4	2-20	Ś/II	S/US	60	brak/1	35	50Br/75ŚUg/specjalny	Zła, na poły wodna istota nieumarła.
Diabeł piaskowy	3	1	D/D	S/S	75	brak/1	10	Specjalny/-/-	Wrogo nastawiona istota, rodzaj trąby powietrznej, atak przypomina podmuch wiatru niosącego piasek.
Szkielet	I	2-20	Ś/I	BP/US	25	brak/1	0	25Br/40ŚUd/-	Wrogo nastawiony, atakuje, aż zostanie zniszczony.
Mniejszy	3	1-10	Ś/I	US/PS	55	brak/1	10	40Br/50ŚUd/-	Wrogo nastawiony, atakuje, aż zostanie zniszczony.
Większy	5	1-5	Ś/I	PS/S	100	brak/1	30	50Br/60ŚUd/-	Wrogo nastawiony, atakuje, aż zostanie zniszczony.
Szkieleci lord	8	1	Ś/II	PS/BS	135	brak/1	70	95Br/70DUd/czary	Wrogo nastawiony, rzuca „Strach" (w promieniu 3 m)
Widmo mniejsze	5	1	D/II	S/BS	150	brak/1	100	40pocisk (1,5m)/specjalny	Wrogo nastawione, wysysa 8 KO/rnd (w promieniu 3 m)
większe	10	1	D/D	S/BS	200	brak/1	75	80pocisk (1,5m)/specjalny	Wrogo nastawione, wysysa 10 KO/rnd (w promieniu 3 m).
Gwiazdka bagienna	9	1	M/D	BS/BS	30	brak/1	70	specjalny/-/-	Wojownicza, wysysa 6 KO/rnd (1 ofiara).
Ta-Fa-Lisch	7	1-10	Ś/I	PS/BS	85	brak/1	45	95ŚSz/70Br/specjalny	Wojowniczy. Rzuca czar „Strach" z 5 poziomu.
Warg	8	4-20	D/I	BS/BS	180	SK/4	60	75DUg/60DSz/-	Wrogo nastawiony. Nie ignoruje wyników krytycznych „oszołomienie" i „obr/rundę".
Wilkołak	12	1	Ś/D	BS/BS	250	SK/4	75	120DUg/100ŚSz/-	Zła, wilkokształtna istota, twór Morgotha.

8.3 TABELA ATRYBUTÓW WYJĄTKOWYCH ISTOT DO „ŚRÓDZIEMIA" I SYSTEMU „ROLEMASTER"

Rodzaj	Poz	# Wyst.	Rozm/Kryt	Szybkość	Obr.	TZ	PO	Atak (pierw./wtórny/trzeć.)	Uwagi
WIELKIE ORŁY, SOKOŁY, KRUKI I DROZDY									
Thorondor	60	1	O/G	BS/BS	550	SU/12	100	300OSz/250OKl/250OUd	Władca orłów z Krissaegrimu.
Gwaihir	45	1	O/G	BS/BS	350	SU/11	80	180OSz/150OK1/150OUd	Władca orłów z Gór Mglistych.
Landroval	35	1	O/G	BS/BS	300	SU/11	90	150OSz/120OK1/140OUd	Brat Gwaihira.
Sulroch	15	1	O/II	BS/BS	150	SK/4	80	110DSz/70ŚKl/60ŚUd	Wierzchowiec Sulheroka z Ardoru.
Elros	20	1	O/II	BS/BS	180	SK/4	75	130DSz/90ŚKl/80ŚUd	Wierzchowiec Valkrista z Ardoru.
Gilsul	18	1	O/II	BS/BS	170	SK/4	70	120DSz/80ŚKl/70ŚUd	Wierzchowiec Valkrista z Ardoru.
Roak	6	1	M	S/S	30	brak/3	40	55MSz/35ŚSz/-	Syn Karka z Ereboru (z „Hobbita").
Stary drozd	3	1	Ml	S/S	15	brak/1	50	25M1K1/-/-	Stary drozd z Ereboru (z „Hobbita").
KONIE									
Nahar	45	1	D/G	B/BS	400	SK/4	120	200DUp/175DNd/150DUg	Koń elfów, rumak Oromego.
Nimros	15	1	D/I	B/BS	200	SK/4	80	100ŚUp/80ŚNd/90ŚUg	Koń elfów, rumak Glorfindela.
Rochallor	25	1	D/D	B/BS	300	SK/4	100	160DUp/110ŚNd/110SUg	Koń elfów, rumak Fingolfina.
Koń z Mordoru	9	1	D/II	BS/BS	210	SK/4	50	110DUp/95DNd/specjalny	Wierzchowiec rzecznika Saurona.
Felarof	15	1	D/II	B/BS	250	SK/4	70	150DUp/120ŚNd/100ŚUg	Przodek mearasów.
Gryf	12	1	D/I	B/BS	210	SK/4	60	120ŚUp/95ŚNd/50ŚUg	Mearas, wierzchowiec Gandalfa.
Śnieżnogrzywy	10	1	D	BS/BS	170	SK/4	50	110ŚUp/90ŚNd/80ŚUg	Mearas, wierzchowiec króla Theodena.
PSY, DZIKI, HUORNOWIE I DRZEWA									
Huan	18	1	D/D	BS/B	350	SK/4	120	220DUg/150DUd/-	Jeden z ogarów Oromego.
Dzik z Everholt	7	1	Ś	BS/S	190	SK/4	55	110ŚRo/90Śud/60MNd	Dzik z Everholt, zabójca króla Folki.
Stara wierzba	25	1	O/D	-/BS	450	Pł/20	0	750Po/950Up/specjalny	Huorn. Po udanym OPo, w następnej rundzie OUp.
Uśpiony korzeń	50	1	O/G	-/US	600	Pł/20	0	60OPo/100OUd/specjalny	Złe drzewo. Po udanym OPo, w następnej rundzie OUp.
DEMONY									
Gothmog	100(160)	1	O/G	BS/BS	666	Pł/20	115	455BW/375PS/czary	Wódz Balrogów. Dodatkowo 405maczuga.
Zguba Durina	36(66)	1	O/G	BS/BS	420	Pł/20	90	275BW/120PS/czary	Balrog z Morii.
Lungorthin	90(120)	1	O/G	BS/BS	566	Pł/20	100	415BW/325PS/czary	Dowódca straży Morgotha.
Slyardach	17	1	Ś/D	S/BS	170	brak/1	100	100st/150rzuc.st/trucizna	Dindae z Nan Gulduin.
Demony z Aglarondu	10	1-4	D/II	S/S	150	SU/11	40	150DSz/100ŚUd/100ŚUg	Resztki oddziałów zwiadowczych Morgotha.
Lesh-Y	30(50)	1	Ś/D	S/BS	250	SU/11	80	250bi/200DUd/180br	Alchemik z dworu Ardor.
Mourfuin	35(50)	1	D/D	BS/BS	300	SU/12	60	300bi/250bi/-	Strażnik dworu Ardor.
Razarak	20	1	D/D	B/B	250	SU/12	40	80OSz/120DUd/specjalny	Demon pustyni, 3 ataki w rundzie.
WICHRY Z TAURANG									
Aur	6	1	D/I	BS/S	60	SK/4	20	70ky/50rzuc.ky/trucizna	**Demony powietrza i wiatru, służące Tuarclaxowi z Ardoru. „ky" oznacza kynac; można nim atakować jak rapierem oraz rzucać na odległość do 50 metrów („rzuc.ky").**
Kax	12	1	D/I	BS/S	100	SK/4	30	100ky/70rzuc.ky/trucizna	
Eos	18	1	D/I	BS/S	130	SK/4	40	120ky/90rzuc.ky/trucizna	
Gan	24	1	D/I	BS/S	160	SK/4	50	150ky/100rzuc.ky/trucizna	
lor	30	1	D/I	BS/S	200	SK/4	70	180ky/100rzuc.ky/trucizna	
Kel	36	1	D/I	BS/S	240	SK/4	80	200ky/120rzuc.ky/trucizna	

Rodzaj	Poz	#Wyst.	Rozm/Kryt	Szybkość	Obr.	TZ	PO	Atak (pierw./wtórny/trzeć.)	Uwagi
Ungolianta	450	1	O/G	B/B	1238	Pł/20	275	450OKl/-/specjalny	Przed wysączeniem Studni Vardy.
	500	1	O/G	B/B	1625	Pł/20	325	520OKl/-/specjalny	Po wypiciu Studni Vardy.
Thuringwethil	35	1	Ś/D	BS/BS	230	brak/3	90	czary/zależny od formy	Posłaniec Angbandu i Tol-in-Gaurhoth
			poi postacią olbrzymiego nietoperza:					120DSz/110DUg/95DUd	
SMOKI (wszystkie smoki ogniste rzucają czary)									
Agburanar	31	1	O/G	BS/BS	463	Pł/20	50	120OUg/130OSz/110OUd/80ORo	Czarny smok zimny.
Ando-anka	49	1	O/G	S/S	540	Pł/20	40	150OUg/120OSz/115OUd/90ORo/czary	Czerwony smok zimny.
Culgor	30	1	O/G	BS/BS	401	Ko/16	40	120OUg/130OSz/110OUd/80ORo	Czerwonozłoty smok zimny.
Emchangodogo	30	1	O/G	BS/BS	300	SU/12	60	110OPo/70OSz/70OUg	Biały smok jaskiniowy.
Gostir	40	1	O/G	S/S	475	Pł/20	45	130OUg/125OSz/100OUd/75ORo/czary	Biały smok zimny.
Haurnfile	33	1	O/G	BS/BS	456	Pł/20	55	115OUg/125OSz/130OUd/85ORo	Czerwonoszary smok zimny.
Hyarleuca	28	1	O/G	BS/BS	329	SU/12	60	90OUg/100OSz/85OUd/75ORo	Brunatny smok zimny.
Klyaxar	29	1	O/G	BS/BS	365	SU/12	65	950Ug/105OSz/95OUd/70ORo	Brązowoczerwony smok zimny.
Lamthanc	43	1	O/G	S/S	510	Pł/20	55	1450Ug/1250Sz/130OUd/100ORo/czary	Szarobiały smok zimny.
Lastalaika	37	1	O/G	BS/S	487	Pł/20	45	1350Ug/130OSz/100OUd/80ORo	Srebrzystobiały smok zimny.
Merkampa	47	1	O/G	BS/S	533	Pł/20	60	110OUg/1350Sz/120OUd/95ORo/czary	Jasnoszary smok zimny.
Niocupa	30	1	O/G	BS/BS	360	SU/12	70	120DPo/80OSz/75OUg	Bladopopielaty smok jaskiniowy.
Skat	52	1	O/G	BS/BS	555	Pł/20	65	150OUg/140OSz/I20OUd/110ORo	Czerwony smok zimny.
Lomaw	35	1	O/G	BS/BS	467	Pł/20	50	120OUg/125OSz/90OUd/60ORo/100ZiL	Szarobiały smok lodowy.
Nimanaur	33	1	O/G	S/S	451	Ko/16	60	100OUg/I00OSz/85OUd/50ORo/95ZiL	Czarnoszary smok lodowy.
Bairanax	34	I	O/G	S/S	447	Ko/16	50	140OUg/120OSz/100OUd/60ORo	Czerwonobrązowy, skrzydlaty smok zimny.
Daelomin	33	1	O/G	S/S	428	Ko/16	45	100OUg/120OSz/110OUd/70ORo/czary	Czarny, skrzydlaty smok zimny.
Dynka	35	1	O/G	BS/BS	422	SU/12	70	1250Ug/1350Sz/950Ud/750Ro	Czarno-szary, skrzydlaty smok zimny.
Khuzadrepa	37	1	O/G	US/US	460	Ko/16	60	130OUg/100OSz/160OUd/65ORo/czary	Czarny, skrzydlaty smok zimny.
Ankalagon	100(180)	1	O/G	BS/BS	750	Pł/20	125	335OUg/325OSz/350OUd/275ORo/150ZiO	Czarny, skrzydlaty smok ognisty.
Angurth	36	1	O/G	S/S	471	Ko/16	60	100OUg/1250Sz/1150Ud/650Ro/100ZiO	Czarno-złoty, skrzydlaty smok ognisty.
Glaurung	85(120)	1	O/G	BS/BS	600	Pł/20	110	2850Ug/2650Sz/310OUd/245ORo/130ZiO	Czarny, skrzydlaty smok ognisty.
Itangast	55	1	O/G	S/S	590	Pł/20	60	160OUg/110OSz/135OUd/75ORo/90ZiO	Czarnobłękitny smok ognisty.
Leukaruth	34	1	O/G	S/S	435	Ko/16	50	125OUg/135OSz/100OUd/70ORo/90ZiO	Czerwony smok ognisty.
Ruingurth	36	1	O/G	PW/PW	495	Pł/20	30	100OUg/95OSz/95OUd/50ORo/100ZiO	Czerwonobrunatny smok ognisty.
Smaug	66	1	O/G	BS/BS	636	Pł/20	75	125OUg/130OSz/150OUd/95ORo/120ZiO	Czerwonozłoty, skrzydlaty smok ognisty.
Throkmaw	46	1	O/G	S/S	523	Ko/16	60	110OUg/I20OSz/I25OUd/90ORo/I00ZiO	Czarny, skrzydlaty smok ognisty.
Uruial	30	1	O/G	US/US	439	Ko/16	55	105OUg/115OSz/100OUd/60ORo/90ZiO	Czerwony smok ognisty.
Utumkodur	75	1	O/G	BS/BS	555	Pł/20	85	1100Ug/1550Sz/1350Ud/950Ro/120ZiO	Złoty, skrzydlaty smok ognisty.
POTWORY LATAJĄCE, OLBRZYMIE PAJĄKI I ISTOTY NIEUMARŁE									
Skrzydlata bestia	25	1	D/D	BS/BS	285	SU/12	60	95OSz/95DPo/I00DUd/85DUg	Wierzchowiec Czarnoksiężnika.
Durclax	20	1	D/D	S/S	200	SU/11	70	80OSz/80DPo/60DUd/90DUg	Skrzydlata bestia z dworu Ardor.
Enna San Sarab	25	1	D/D	S/BS	375	SU/12	60	120OKl/95DRo/jad	Córka Szeloby, żyjąca w Dol Guldur.
Szeloba	50	1	D/G	S/S	500	Pł/20	80	120OK1/100ORo/120OUg	Atak OKl jest jadowity. Po krytycznym ORo, w następnej rundzie OUg. Rzuca czary.
Karan-Karach	**16**	**1**	**D/D**	**BS/BS**	**200**	**Ko/16**	**50**	**130DUg/110ŚSz/-**	**Wilkołak, strażnik Dol Guldur.**
Karcharoth	**18**	**1**	**D/D**	**BS/BS**	**310**	**Ko/16**	**80**	**200DUg/200DSz/-**	**Wilkołak, najpotężniejszy wilk Ardy.**
Draugluin	20	1	D/D	BS/BS	366	Ko/16	90	210DUg/210DSz/-	Najpotężniejszy z wilkołaków.

8.4 GŁÓWNA TABELA ZWIERZĄT DO „WŁADCY PIERŚCIENI"

Nazwa	Poruszanie	Obrona Normalna	Obrona w Szarży	Obrona w Ucieczce	Wytrzymałość	MA w zwarciu	Obrażenia wręcz	MA na odległość	Obrażenia na odległość
NIETOPERZE I PTAKI									
Sowa kurhanówka	6	4	2	5	10	0	-3		
Bąk	-1	2	I	2	7	0	-3		
Łabędź czarny	2	1	0	2	17	1	0		
Skrzydlak jaskiniowy	5	4	2	5	4	1	-3		
Jaskiniówka	2	5	3	7	5	1	-3		
Sep skalny	3	4	2	6	15	1	-3		
Derkacz/łyska	6	4	2	6	7	0	-3		
Echosokół	10	5	3	7	13	1	-3		
Lis latający	-2	4	2	6	5	0	-3		
Wielki orzeł	11	10	8	12	150	8	6		
Wielki sokół									
z Ardoru	16	6	4	8	75	6	6		
z Mrocznej Puszczy	16	6	4	8	50	5	3		
Golodo	2	1	0	1	20	1	0		
Gorkruk	6	4	2	S	10	-1	-3		
Cietrzew stepowy	5	6	4	7	4	-2	-6		
Wielki nietoperz	11	5	3	7	30	3	0		
Bażant zielony	6	3	2	4	7	0	-3		
Kruk zielonoskrzydły	6	4	2	5	7	-1	-3		
Nietoperz drapieżny	6	4	2	6	10	1	-3		
Jatewoone	6	2	0	3	60	5	3		
Zimorodek	6	5	3	7	4	-1	-6		
Kirinkir	7	4	2	5	2	-2	-6		
Orao	7	2	0	4	60	5	3		
Łabędź pstry	3	1	0	2	17	2	0		
Nietoperz nadwodny	1	5	3	7	2	0	-3		
Kruk	6	4	2	6	10	1	-3		
Orzeł czerwony	11	3	1	5	37	3	0		
Orzeł morski	9	3	1	5	32	3	0		
Sowa błotna	6	4	2	5	10	1	-3		
Drozd	3	5	3	7	3	-2	-6		
Grotowiec wrzaskliwy	3	5	3	7	2	-1	-6		
Orzeł z Vereut	9	2	0	3	15	2	0		
STWORZENIA WODNE									
Karnantor	6	5	4	6	137	6	6		
Charothrond	7	5	4	6	275	6	6		
Kałamarnica Eris	-3	4	3	5	10	1	-3		
Minóg	-4	2	2	2	7	1	-3		
Pijawka	-5	-I	-1	-1	2	-1	-6		
Morchaithras	0	2	1	2	32	4	3		
Mulkanar	brak	5	5	5	112	2	3		
Nimaeargurth	6	3	1	4	90	6	3		
Pika	2	2	1	3	37	2	0		
Sarnumen	2	5	4	6	105	4	3		
Jesiotr	6	1	0	2	70	3	0		
Ulmodil	4	4	2	6	55	4	3		
Małż vessyński	brak	3	3	3	2	-2	-6		
Wel, mały	1	3	3	3	80	3	0		
duży	1	1	1	1	130	5	3		
POTILI (owady, pajęczaki, skorupiaki)									
Szerszeń brzegowiec	-1	3	1	5	0	-2	-6		
Galungol	1	3	2	3	22	2	0		
Pszczoła ziemna	-1	3	2	3	0	-2	-6		
Mabelmaikla	2	3	2	4	77	4	0		
Skręcikark	-4	3	1	4	0	-2	-6		
Mucha z Morgai	-4	2	0	4	1	-2	-6		
Ylcaran	-4	4	2	6	1	-1	-6		
RAVATSARY (płazy i gady)									
Andodaio	-1	3	2	4	27	0	-3		
Angusaiwe	-4	5	3	7	12	0	-3		
Terapena błękitna	-3	3	2	4	75	3	0		
Koireal	-3	3	3	3	15	I	-3		
Żmija Egila	-I	6	4	8	50	4	3		

Nazwa	Poruszanie	Obrona Normalna	Obrona w Szarży	Obrona w Ucieczce	Wytrzymałość	MA w zwarciu	Obrażenia wręcz	MA na odległość	Obrażenia na odległość
Szybownik szary	-4	1	1	1	2	-2	-6		
Żmija rogata zielona	-3	3	3	3	10	0	-3		
Żółw lądowy	-3	4	4	4	37	2	0		
Żmija bagienna	-3	5	4	5	10	1	-3		
Krokodyl bagienny, w wodzie	-1	1	0	1	60	5	3		
na lądzie	-3	0	0	0	60	3	3		
Nathair	-3	1	1	1	15	1	-3		
Nathair ardor	-3	2	2	2	10	0	-3		
Nathrach	-4	1	0	1	12	0	-3		
Arnathrach	-4	2	1	2	37	3	0		
Otrovati	-4	2	1	2	15	0	-3		
Pętla	-4	1	1	1	60	5	3		
Żmija skalna	-3	4	4	4	7	0	-3		
Krokodyl morski	-2	4	3	5	122	7	6		
Żmija obrożna	-3	4	4	4	7	0	-3		
Długoząb ospały	-I	4	3	4	60	5	3		
Trusa	-33	2	2	2	5	-2	-6		
Umak	-4	2	2	2	4	-2	-6		
Zamka	-4	2	1	3	15	2	0		
Zurku	-3	3	2	3	12	0	-3		
LASSANAKUNI (liściożerne)									
Astabanhe	9	2	0	4	47	1	0		
Astabanhe	9	2	0	4	47	1	0		
Auroch	S	1	0	1	70	3	3		
Karu	9	3	1	5	35	1	0		
Kulkamix	-1	-1	-2	-1	6	-1	-3		
Kunara	-2	0	-1	-1	5	-1	-3		
Jeleń cętkowany	8	3	1	4	25	1	0		
Fiara	8	2	0	4	22	0	0		
Fintonarki	7	0	-2	1	35	2	0		
Goral	7	3	1	4	27	2	0		
Bawół Arawa	3	2	1	2	67	6	3		
Losrandir	9	1	-1	2	45	2	0		
Nimfiara	10	1	-1	2	55	3	3		
Rutorasse	8	2	0	3	32	3	0		
Stetan	2	3	2	3	25	2	0		
Dzika koza	7	1	-1	2	30	2	0		
Wierzchowce i zwierzęta POCIĄGOWE									
Andamundar	5	4	2	5	162	6	6		
Deve, biegacz	5	2	1	3	65	2	3		
robotnik	-1	0	-1	0	55	3	3		
Konie elfów	9	6	4	8	90	5	3		
Konie z Mordoru	8	5	3	7	105	6	3		
Losandamundar	5	3	1	4	175	6	6		
Kuc błotny	3	1	-1	2	50	1	0		
Mearas	12	5	3	7	85	6	3		
Mumakil	6	3	2	4	200	6	6		
Dziki koń	6	3	1	4	60	3	3		
Zurafa	6	3	2	4	67	4	3		
APSANAKUNI (mięsożerne)									
Niedźwiedź czarny	2	2	1	3	75	4	3		
Norka czarna	1	6	4	8	25	2	0		
Niedźwiedź błękitny	3	2	1	3	100	5	3		
Wydra błękitna	2	2	1	3	40	2	0		
Niedźwiedź jaskiniowy	3	4	3	5	150	5	3		
Chatmoig	7	3	1	4	75	4	3		
Lew skalny	6	2	0	3	70	4	0		
Ryjówka błękitna	-3	8	7	8	I	0	-6		
Wilk olbrzymi, dorosły	8	4	2	6	40	4	3		
miody	7	4	2	6	30	3	0		
Pies dunlandzki	3	3	2	3	20	1	-3		
Kot rybołów	5	4	2	6	25	0	-3		
Gaich	8	4	2	5	22	1	-3		
Kuna olbrzymia	0	4	2	6	37	3	0		
Glutan	1	4	2	5	25	1	-3		

8.4 GŁÓWNA TABELA ZWIERZĄT DO „WŁADCY PIERŚCIENI"

Nazwa	Poruszanie	Obrona Normalna	Obrona w Szarży	Obrona w Ucieczce	Wytrzymałość	MA w zwarciu	Obrażenia wręcz	MA na odległość	Obrażenia na odległość
Kot stepowy	12	4	2	6	50	2	0		
Wilk	7	3	1	4	55	2	0		
Ryś górski	6	4	2	6	35	2	0		
Wilczur	8	3	1	5	32	2	0		
Lisika	3	4	2	5	22	2	-3		
Madratyna	3	5	4	6	22	0	-3		
Mastyf bagienny	7	4	3	5	30	2	0		
Kundel błotny	7	4	2	5	27	1	-3		
Niedźwiedź północny	3	4	2	5	120	4	3		
Lis czerwony	3	4	2	5	22	I	-3		
Wilk czerwony	7	4	2	6	65	3	0		
Owczarek	7	4	2	6	70	4	0		
Niedźwiedź leniwiec	-1	1	1	1	162	6	3		
Lew cętkowany	6	2	0	3	70	4	0		
Unka	7	2	0	3	50	4	0		
Undarlaif	2	3	1	4	45	3	0		
Vuk	7	2	0	3	55	3	0		
Wilk bojowy	7	5	3	7	85	5	3		
Lis biały	3	5	4	6	20	0	-3		
Wilk biały	6	7	5	9	85	4	0		
Inne niebezpieczne zwierzęta									
Dzik	4	3	1	4	60	2	0		
Dzik bagienny	5	2	0	3	50	2	0		
Szata małpa	0	1	0	1	50	3	3		
Majmuna	1	3	2	4	12	0	-3		
Slird	5	2	0	4	120	6	6		
Uvag-aak	0	1	0	1	70	4	0		

8.5 GŁÓWNA TABELA POTWORÓW DO WP

Nazwa	Poruszanie	Obrona Normalna	Obrona w Szarży	Obrona *w* Ucieczce	Wytrzymałość	MA w zwarciu	Obrażenia wręcz	MA na odległość	Obrażenia na odległość
Demoniczne potwory wodne									
Wieloryb-zabójca	3	2	0	3	250	8	6		
Olbrzymi żółw	4	6	5	6	125	8	6		
Ninevet	1	1	0	1	65	4	3		
Czerwona paszcza	3	3	1	4	45	4	0		
Vodyanoi	-1	3	2	4	27	3	0		
Czatownik	0	5	4	5	200	9	6		
ŹLI Huornowie i drzewa									
Huorn	-1	3	3	3	200	6	6		
Drzewo	brak	2	2	2	25	2	3		
DEMONY									
Balrog	6	12	10	14	200	15	6	8 (kamień)	2x
Czarne demony			(konkretne dane w tabeli 8.6)						
Lassaraukar, mniejszy	16	6	4	8	87	6	0	4	x2
większy	16	6	4	8	112	7	0	6	x2
Wampiry Morgotha	6	7	5	9	105	7	0		
SMOKI (współczynniki dla dorosłych okazów; młode są słabsze, stare zaś - silniejsze)									
Smok jaskiniowy	9	7	5	8	125	6	6		
Jaszczur jaskiniowy	2	3	3	3	80	6	6		
Smok zimny	9	8	6	9	250	8	6		
Smok lodowy	9	8	6	9	225	7	6		
Smok lądowy	12	7	5	9	175	7	6		
Skrzydlaty smok zimny	10	9	7	10	250	6	6		
Smok ognisty	15	7	5	9	225	7	6		
Smok bagienny	8	6	4	8	100	5	6		
Smok deszczowy	8	5	3	6	100	7	6		
Smok wodny	8	7	5	8	120	9	6		
Smok piaskowy	24	1	-1	2	75	6	3		
Jaszczurołak	13	6	4	7	175	7	6		
POTWORY LATAJĄCE									
Krebain	6	4	2	5	12	0	-3		
Skrzydlata bestia	28	6	4	7	120	5	3		

Nazwa	Poruszanie	Obrona Normalna	Obrona w Szarży	Obrona w Ucieczce	Wytrzymałość	MA w zwarciu	Obrażenia wręcz	**MA** na odległość	Obrażenia na odległość
RASY GIGANTYCZNE									
Olbrzym	8	3	3	3	125	5	3	-2 (skała)	x2
Troll jaskiniowy	1	3	2	3	110	6	3	-2 (skała)	6
leśny	3	2	1	3	75	4	3	3 (skała)	0
wzgórzowy	1	3	3	3	87	5	3	-1 (skała)	4
górski	2	5	4	5	120	6	3	0 (skała)	5
śnieżny	2	4	3	4	90	6	3	-1 (skała)	5
kamienny	2	2	2	2	75	4	3	0 (skała)	2
czarny (olog)	2	6	5	6	125	7	3	2 (skała)	3
PUKELOWIE									
Kolbran	5	9	7	11	100	8	3		
Hurndaen	0	6	5	6	100	6	3		
Hurnkennec	1	7	6	8	65	5	3		
Mendaen	-2	4	4	4	75	5	3		
Mensharag	1	5	4	6	40	4	3		
Pukel	0	4	3	4	75	4	0		
Milczący wartownik	brak	7	7	7	175	specjalna	#		
OLBRZYMIE PAJĄKI I OWADY									
Pająk olbrzymi, mniejszy	1	4	3	5	80	3	0		
większy	6	7	5	8	175	7	3		
Brzęczyróg	11	4	2	6	17	2	0		
Pająk królewski	2	4	3	4	27	1	-3		
ISTOTY NIEUMARŁE									
Upiór kurhanu	4	6	6	6	82	5	0		
Trupia świeca	brak	2	2	2	50	specjalna	#		
Trupia lampa	brak	3	3	3	67	specjalna	#		
Duch, mniejszy	4	2	0	3	50	3	0		
większy	6	4	2	6	82	5	0		
Ghul mniejszy	-2	1	1	1	12	1	0		
większy	-1	1	0	1	25	2	0		
Lesina	2	1	0	1	25	4	0		
Żujpaszcza (płakuna)	1	2	0	3	30	2	0		
Diabeł piaskowy	5	0	-2	1	37	specjalna	#		
Szkielet	-3	-1	-1	-1	12	1	0		
Mniejszy	-3	0	-1	0	27	2	0		
Większy	0	2	1	3	50	2	0		
Szkieleci lord	2	6	5	7	67	4	0		
Widmo mniejsze	4	9	7	10	75	3	3		
większe	5	6	4	7	100	5	3		
Gwiazdka bagienna	8	6	4	8	15	specjalna	#		
Ta-Fa-Lisch	6	3	2	4	42	4	0		
Warg	4	6	4	8	90	4	3		
Wilkołak	9	7	5	9	125	6	0		

8.6 GŁÓWNA TABELA POSZCZEGÓLNYCH ISTOT DO WP

Nazwa	Poruszanie	Obrona Normalna	Obrona w Szarży	Obrona w Ucieczce	Wytrzymałość	MA w zwarciu	Obrażenia wręcz	MA na odległość	Obrażenia na odległość
WIELKIE ORŁY, SOKOŁY, KRUKI I DROZDY									
Thorondor	18	11	9	13	275	17	6		
Gwaihir	17	9	7	11	175	11	6		
Landroval	16	10	8	12	150	9	6		
Sulroch	15	8	6	10	75	7	6		
Elros	16	7	5	9	90	8	6		
Gilsul	14	7	5	9	85	8	6		
Roak	8	3	1	4	15	1	-3		
Stary drozd	3	4	2	5	7	-1	-6		
KONIE									
Nahar	12	12	10	14	200	11	3		
Nimros	11	8	6	10	100	6	3		
Rochallor	10	10	8	12	150	9	3		
Koń z Mordoru	9	5	3	7	105	6	3		
Felarof	11	7	5	9	125	8	3		
Gryf	10	6	4	8	105	7	3		
Śnieżnogrzywy	10	5	3	7	85	6	3		

Nazwa	Poruszanie	Obrona Normalna	Obrona w Szarży	Obrona w Ucieczce	Wytrzymałość	MA w zwarciu	Obrażenia wręcz	MA na odległość	Obrażenia na odległość
Psy, DZIKI, HUORNOWIE I DRZEWA									
Huan	10	12	10	14	175	12	3		
Dzik z Everholt	6	5	3	7	95	5	0		
Stara wierzba	brak	3	3	3	225	5	6		
Uśpiony korzeń	brak	3	3	3	300	5	6		
DEMONY									
Gothmog	8	14	12	16	333	24	6	14	5
Zguba Durina	6	12	10	14	210	15	6	6	4
Lungorthin	7	3	11	15	283	22	6	12	3
Slyardach	6	9	7	10	85	5	0	6	-1
Demony z Aglarondu	6	5	3	6	75**	8	3		
Lesh-Y	6	9	7	10	125	12	0	6	0
Mourfuin	7	7	5	9	150	16	3	10	0
Razarak	9	5	3	7	125	5	3		
Wichry z TAURANG									
Aur	8	2	0	4	30*	4	3	3	1
Kax	8	3	1	5	50*	6	3	4	1
Eos	8	4	2	6	65*	7	3	5	1
Gan	8	5	3	7	80*	8	3	6	1
lor	8	7	5	9	100*	10	3	6	1
Kel	8	8	6	10	120*	II	3	7	1
Ungolianta	9	30	28	32	619	24	6		
	10	35	33	37	812	28	6		
Thuringwethil	7	8	6	10	115	7	0		
SMOKI (wszystkie smoki ogniste rzucają czary)									
Agburanar	9	8	6	10	231	8	6		
Ando-anka	7	7	5	8	270	9	6		
Culgor	9	6	4	8	200	8	6		
Emchangodogo	9	7	5	9	150	7	6		
Gostir	7	7	5	8	237	8	6		
Haurnfile	9	8	6	10	228	7	6		
Hyarleuca	9	7	5	9	164	6	6		
Klyaxat	9	7	5	9	182	6	6		
Lamthanc	7	8	6	9	255	9	6		
Lastalaika	9	7	5	9	243	8	6		
Merkampa	9	9	7	11	266	7	6		
Niocupa	9	9	7	11	277	9	6		
Skat	9	8	6	10	233	8	6		
Lomaw	9	8	6	10	180	8	6		
Nimanaur	7	8	6	9	225	7	6		
Bairanax	7	7	5	8	223	9	6		
Daelomin	7	6	4	7	214	7	6		
Dynka	9	8	6	10	211	8	6		
Khuzadrepa	5	8	7	8	230	8	6		
Ankalagon	20	15	13	17	375	19	6		
Angurth	15	8	6	9	235	7	6		
Glaurung	17	14	12	16	300	16	6		
Itangast	15	9	7	10	295	10	6		
Leukaruth	15	7	5	8	217	8	6		
Ruingurth	-1	6	6	6	247	7	6		
Smaug	15	10	8	12	318	8	6		
Throkmaw	15	8	6	9	261	7	6		
Uruial	6	7	6	7	219	7	6		
Utumkodur	17	11	9	13	277	7	6		
Potwory latające, OLBRZYMIE PAJĄKI I ISTOTY NIEUMARŁE									
Skrzydlata bestia	28	7	5	9	142	5	3		
Dutclax	26	8	6	9	100	5	3		
Enna San Sarab	10	7	5	8	187	7	3		
Szeloba	9	II	9	12	250	7	3		
Katan-Katach	10	7	5	9	100	7	3		
Karcharoth	10	10	8	12	155	11	3		
Draugluin	12	11	9	13	183	11	3		

* — dla tych stworów, traktuj wynik „N" jak „25 obrażeń", a przy wyniku „Ś" należy rzucić kostką: jeśli wypadnie 3-6, wynik jest „Ś", w przeciwnym razie „30 obrażeń"

** — dla tych stworów, traktuj wynik „N" jak „20 obrażeń", a przy wyniku „Ś" należy rzucić kostką: jeśli wypadnie 3-6, wynik jest „Ś", w przeciwnym razie „25 obrażeń".

† — dla tych stworów, traktuj wynik „N" jak „15 obrażeń", a przy wyniku „Ś" należy rzucić kostką: jeśli wypadnie 3-6, wynik jest „Ś", w przeciwnym razie „20 obrażeń".

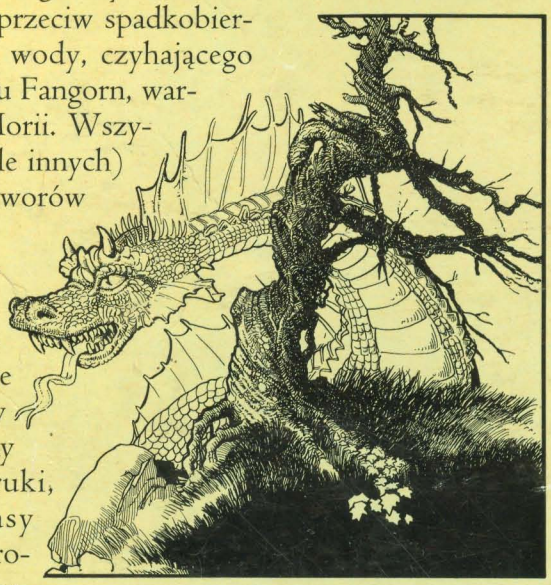
‡ — dla tych stworów, traktuj wynik „N" jak „10 obrażeń", a przy wyniku „Ś" należy rzucić kostką: jeśli wypadnie 3-6, wynik jest „Ś", w przeciwnym razie „15 obrażeń".

STWORY ŚRÓDZIEMIA

„Wówczas Bard podniósł łuk do strzału. Smok zataczał niski krąg i powracał niskim lotem, a w tej samej chwili księżyc wzeszedł nad wschodnim brzegiem jeziora i osrebrzył wielkie skrzydła Smauga [...]
Smok zatoczył w powietrzu krąg niżej jeszcze niż przedtem, a gdy skręcał i zniżał lot, brzuch jego w księżycowej poświacie błysnął białymi ogniami brylantów. Ale jedno miejsce nie lśniło klejnotami. Jęknął olbrzymi łuk. Czarna strzała poszybowała prosto w zagłębienie pod lewą piersią Smauga, między rozstawione szeroko przednie łapy. Utkwiła w ciele potwora, a taki miała rozpęd, że schowała się w nim cała, z grotem, z drzewcem i piórkiem.
Z wrzaskiem, który ogłuszał ludzi, walił drzewa i kruszył kamienie, Smaug poderwał się, przewrócił brzuchem do góry i runął z wysokości w dół."

*„Hobbit" *, przekład: Maria Skibniewska*

Jak spisalibyście się w walce ze Smaugiem Złotym? Czy bystre oko pozwoliłoby wam wypatrzeć słaby punkt w jego pancerzu? A czy starczyłoby wam odwagi, by wytrzymać jego ognisty oddech? Spróbujcie swych sił, stając naprzeciw spadkobierców Morgotha: czatownika z wody, czyhającego u Wrót Durina, huornów z lasu Fangorn, wargów z Hollin czy Bałroga z Morii. Wszystkie te istoty (jak również wiele innych) czekają na was na stronach „Stworów Śródziemia".



Podręcznik ze szczegółami opisuje ważniejsze stworzenia zamieszkujące świat Tolkiena – kelvary, czyli istoty żywe, które się poruszają. Kelvary narodziły się z Wielkiej Pieśni, a zaliczamy do nich takie stwory, jak kruki, ulmodile (delfiny), mearasy (potomkowie wierzchowca Oromego), olifanty, wielkie orły, krebainy, kirinkiry z Numenoru i czarne łabędzie, ale i wypaczone potwory „z rogu i kości", które „barwią świat cały krwi szkarłatem" na rozkaz Morgotha.

W *Stworach Śródziemia* znajdziecie:

- **ZWIERZĘTA** – Wszelkie możliwe gatunki, od wielkich orłów z Gór Mglistych poczynając, przez kruki z Ereboru po hałaśliwe skręcikarki, które takim były utrapieniem dla Froda, Sama, Meery'ego i Pippina, kiedy dotarli do Komarowych Bagnisk. Przy każdym zwierzęciu zamieszczono jego krótki opis, poprzedzony informacjami dotyczącymi rozmiarów, ulubionego klimatu i środowiska.
- **POTWORY** – Od potężnych, obdarzonych mocą zmieniania kształtu wampirów Morgotha, w rodzaju Thuringwethil, przez upiory strzegące Kurhanów, kończąc na przebiegłych krebainach, szpiegach Saurona.
- **MAPY** – 21 czarno-białych map, na których można sprawdzić, gdzie zamieszkuje każda z opisywanych istot.

Polska edycja oparta jest na najnowszej wersji podręcznika, zawierającej dodatkowe informacje o smokach w Śródziemiu i wzbogaconej o nowe ilustracje i współczynniki do *Śródziemia*, systemu *Rolemaster* oraz gry *Władca Pierścieni*.

Produkcja i dystrybucja:
Wydawnictwo MAG
00-773 Warszawa, ul. Dolna 43/45
tel. (022) 416042; fax (022) 415894

Prawa do polskiego przekładu:
Copyright © 1996 MAG

#STŚRD
ISBN 83-86572-60-4
Cena: 24 zł

Dodatek do systemów
WŁADCA PIERŚCIENI
middle earth
oraz wielu innych gier fabularnych.

Oryginalne opracowanie:
Iron Crown Enterprises, Inc.

Polska wersja została wyprodukowana w porozumieniu z Iron Crown Enterprises, Inc., Charlotesville, Virginia, USA, wyłącznym posiadaczem wszelkich praw do gier fabularnych i planszowych opartych na powieściach J. R. R. Tolkiena: HOBBIT i WŁADCA PIERŚCIENI.

Copyright © 1996 by TOLKIEN ENTERPRISES. *Śródziemie – gra fabularna*™, *Hobbit*®, *Władca Pierścieni*™ oraz wszystkie zawarte w nich postacie i miejsca są znakami handlowymi, będącymi własnością TOLKIEN ENTERPRISES, oddziału SAUL ZAENTZ COMPANY Berkeley, Kalifornia, USA. Wszystkie postacie i miejsca zaczerpnięte z dzieł J.R.R. Tolkiena są znakami handlowymi, używanymi na licencji Grafton Books (Harper Collins). Wykorzystywanie ich bez zezwolenia jest prawnie zakazane.
Wydawnictwo MAG jest autoryzowanym użytkownikiem.
* *The Hobbit.* Copyright © 1937, 1938, 1966 by J.R.R. Tolkien.

ISBN 8386572604
Stwory Śródziemia