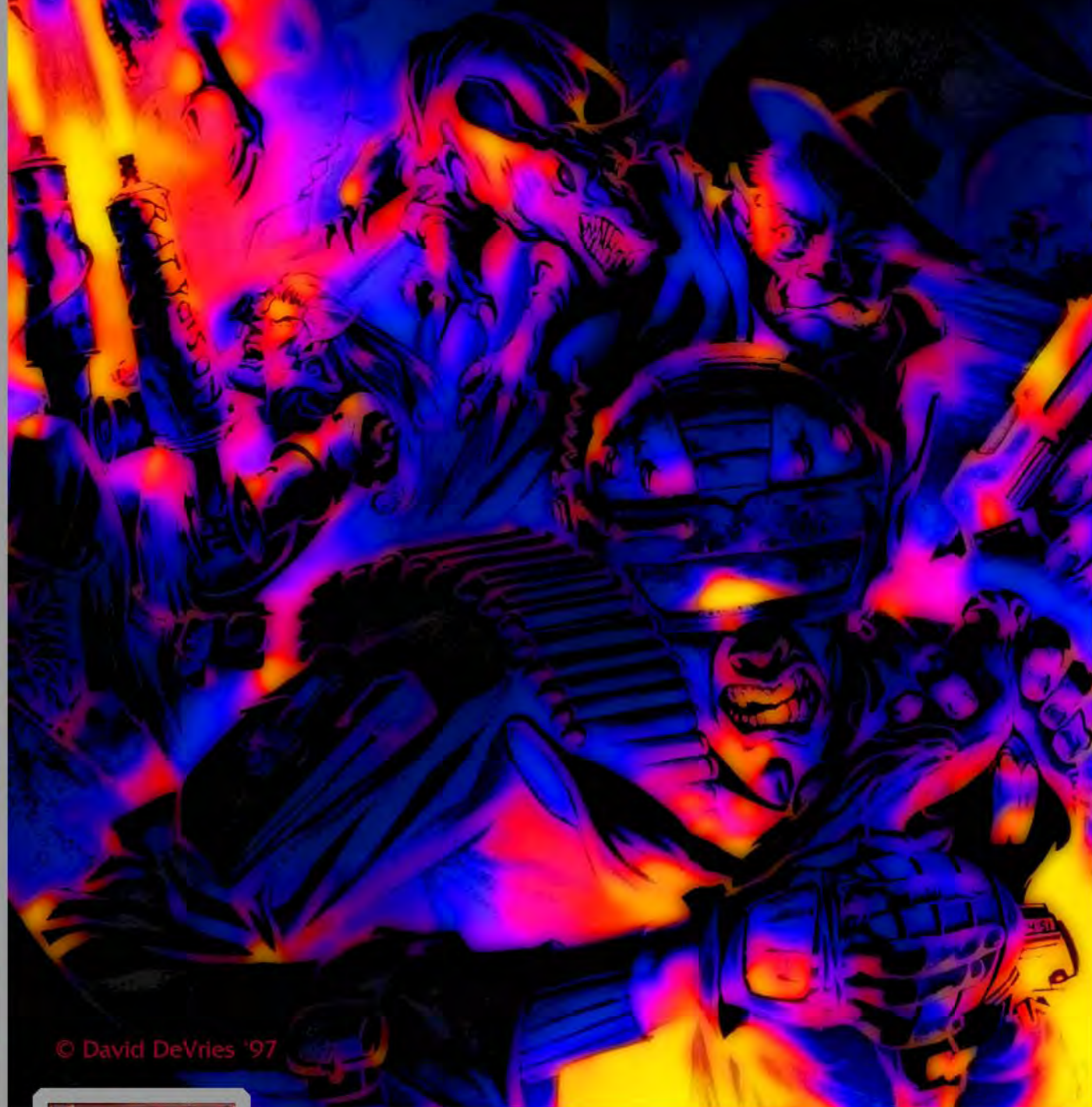


PARALÉNYEK

Shadowrun Kiegészítő



© David DeVries '97

FANPRO

Critters

A SHADOWRUN SOURCEBOOK





TARTALOMJEGYZÉK

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK	3
Hogyan Használd Ezt a Könyvet	4
Kettős Természetű Lények	4
Szellemek	4
Paralények Harci Szabályai	4
Kezdeményezés	4
Tevékenységek	4
Paralények Kockatartalékai	5
Kiberverek Paralények Számára	5
A Felébredt Lények Képességei	6
Állatirányítás	7
Árnyköpeny	7
Ártalmas Lehelet	7
Asztrális Páncél	7
Balszerencse	7
Befolyásolás	7
Betegség	7
Bűbaj	7
Csend	8
Elidegenülés	8
Elnyelés	8
Elrejtés	8
Empátia	8
Esszenciaszívás	9
Esszenciaszívás (ideiglenes)	9
Fagyaura	9
Félelem	9
Felerősített Érzékek	9
Felerősített Fiz. Tulajdonságok	10
Felerősített Reakciók	10
Fertőzés	10
Hang Projekció	10
Helyhezkötés	10
Hipnotizáló Ének	10
Időjárás Irányítása	10
Immunitás	10
Jószerecsse	11
Kényszer	11
Keresés	11
Ködalak	11
Kővéváltoztató Tekintet	11
Lángburok	11
Mágikus Érzék	12
Mágikus Szakértelmek	12
Maró Nyal	12
Maró Váladék	12
Materializáció	12
Megerősített Páncélzat	13
Megszállás	13
Méreg	13
Mimikri	13
Mozgás	13
Ösztönös Varázslat	13
Paralizáló Érintés / Vonyítás	14

Permetezés	14
Pszychokinézis	14
Regeneráció	14
Rejtőszín	14
Vágy Visszatükrözése	14
Vakítás	15
Varázslatsemlegesítés	15
Varázsvédelem	15
Zavarás	15
A Felébredt Lények Gyengéi	15
Allergia	15
Csökkent Érzékek	15
Esszenciavesztés	15
Étrendi Szükséglet	16
Sebezhetőség	16
Mutáns Lények	16
Méretváltozás	16
Fizikai Jellemzők	16
Felerősített Tulajdonságok	16
és egyéb jellemzők	16
Paranormális képességek	16
Mutáns Lény Alkotása	16
Toxikus Lények	18
Toxikus Lények Használata	18
PARALÉNYEK	19
A Lények Statisztikái	19
Paralények	20
Abram Homár	21
Afanc	21
Agropelter	21
Aitvarasz	22
Alakváltó	22
Anwuma Bavole	23
Aranyvadkan	23
Árny	23
Árnymasztiff	23
Asonwu	24
Baba Yaga	24
Bandersnatch	24
Bandita	24
Bargeszt	24
Baziliszkusz	24
Behemót	25
Birodalmi Sas	25
Bogie	25
Bulldózer	25
Cibethiána	25
Csupakabra	26
Domovoj	26
Dzudzunka	26
Egyszarvú	26
Éjpávián	27
Ekyelebenle	27
Elementálok	27
Enwontzane	27
Erdőapó	28
Európai Vízköpő	28

Fagykirály	28
Fenrir	28
Fideal	28
Fomorian	28
Főnix	29
Gabriel kopó	29
Gede légy	29
Goblin	29
Gomatia	29
Gorgó	30
Griff	30
Gyapjas Mamut	30
Hableány	30
Hárpia	31
Hidra	31
Higanymongúz	31
Hullámparipa	32
Hullarabló	32
Incubus	32
Járványúr	32
Jauchekafer	32
Jégsárkány	32
Jósbagoly	33
Kardfogú Tigris	33
Kentaur	33
Kerberusz	33
Kiméra	33
Kis Viharmadár	33
Kísértet	34
Kludde	34
Kőköpő	34
Kopogó	35
Köpös Csuka	35
Kraken	35
Lambton Gyík	36
Lángsakál	36
Lesi	36
Lesőbagoly	36
Leviatán	36
Lidércfény	36
Loup-Garou	36
Madárember	36
Mami Wata	37
Mantikor	37
Merlin	37
Mesterdálnok	38
Morc	38
Nága	38
Nagy Egyszarvú	38
Nimue Szalamandraja	38
Nomád	39
Nosferatu	39
Nova Skorpió	39
Nutria	40
Ölélő	40
Ördöghal	40
Ördögpatkány	40



Panaszboszorka	40
Pegazus	40
Peryton	41
Piazma	41
Pókbestia	41
Pokolkutya	41
Púpos Ló	41
Sárkányok	41
Sellő	42
Shasta Szarvas	42
Skorpirin	42
Stimfália	43
Szalamandra	43
Szaszkacs	43
Szatrí	43
Szedermacska	43
Szellemtünde	44
Szibériai Méh	44
Szibériai Tűzmadár	44
Sziklaféreg	44
Sziren	45
Talis Macska	45
Tarajos Barbár	45
Temetőlidérc	45
Tengeri Kígyó	45
Tengeri Pióca	46
Természeti Szellemek	46
Troglodita	47
Tündér	47
Tűskeszoró Sündisznó	47
Tűzkakas	48
Tűzsárkány	48
Vad Minotaurusz	48
Változó	48
Vámpír	49
Vámpírszolga	49
Vendígo	49
Vérsólyom	50
Vihardelfin	50
Viharholló	51
Viharmadár	51
Vízköpő	51
Wodevose	52
Wyrd Sáska	52

Wyvern	52
Karakterlapok	53
Paralények	53
Szellemek / Elementálok	54

PARALÉNYEK

Írta és Szerkesztette:

Robert Boyle
Stephen Kenson
Michael Mulvihill

Eredeti Paralények és képességek:

Rob Boyle, Jennifer Brandes, Bob Charrette, Tom Dowd, Nigel Findley, Chris Hepler, Paul Hume, Steve Kenson, Lori Methany, Mike Mulvihill, Carl Sargent, Brian Schoner, and Jordan Weisman

Fejlesztő:

Michael Mulvihill

Szerkesztők:

Sharon Turner Mulvihill
Diane Piron-Gelman

Szerkesztő Stáb:

Főszerkesztő
Donna Ippolito
Szervező Szerkesztő
Sharon Turner Mulvihill
Társszerkesztő
Diane Piron-Gelman
Segédszerkesztők
Robert Boyle
Tara Gallagher

Kivitelező Stáb:

Művészeti
Igazgató

Jim Nelson
Grafikai Tervezés és Kivitelezés
Jim Nelson & Fred Hooper
Borító Festmény
Dave DeVries
Illusztrációk
Fred Hooper
Jeff Laubenstein
Jim Nelson
Mark Nelson
Ron Spencer

Copyright© 2004 WizKids Inc. Minden jog fenntartva. Critters, Shadowrun és WK Games a WizKids Inc. bejegyzett védjegye az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban.

A tulajdonos engedélye nélkül a termék részeinek másolása, megosztó rendszeren való tárolása, vagy bármilyen formában történő megosztása szigorúan tilos.

Elérhetőségeink:

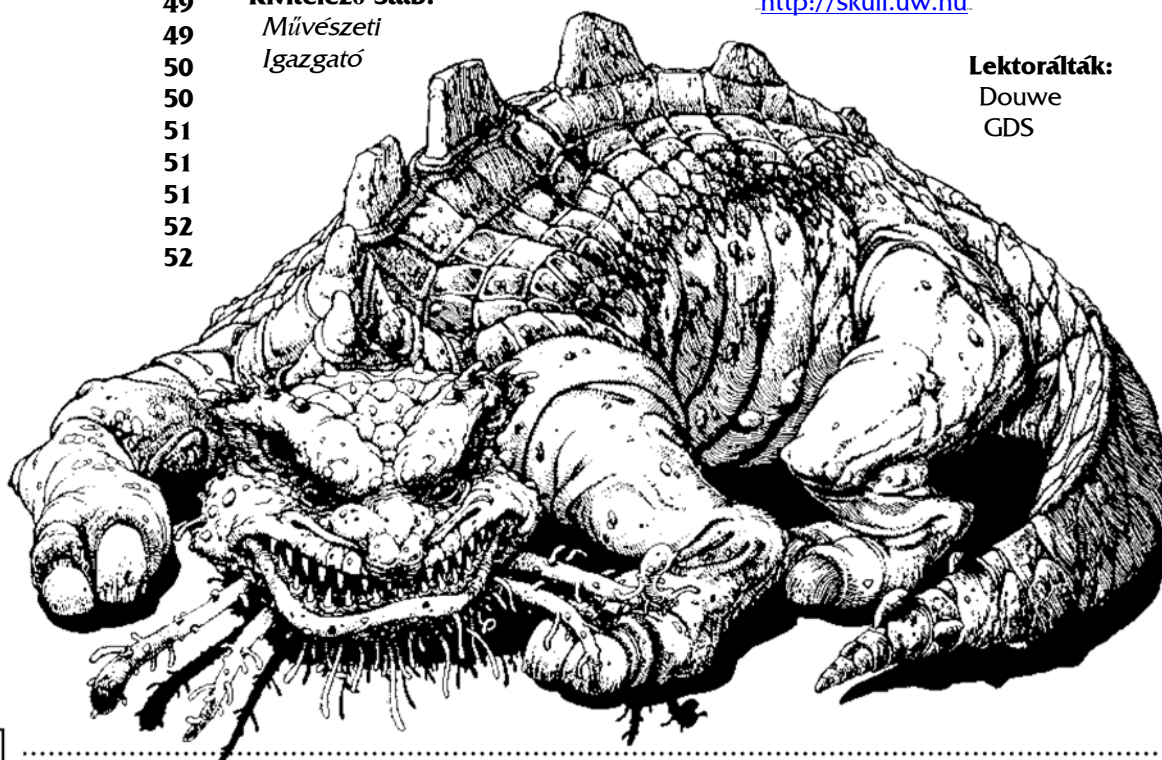
info@shadowrunrpg.com
(Shadowrun kérdések)
<http://www.shadowrunrpg.com>
(official Shadowrun website)
<http://www.fanpro.com>
(FanPro website)
<http://www.wizkidsgames.com>
(WizKids website)

Fordítás és borító:

Farkas "Skull" Milán
folken@freemail.hu
<http://skull.uw.hu>

Lektorálták:

Douwe
GDS



ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

A Föld szinte végtelenül változatos fajtajú élőlények otthona. Még a megpróbáltató késő huszadik és a korai huszonegyedik században is fedeztek fel új fajokat, miközben mások kihaltak. Az Ébredés folyamán nem a *Homo Sapiens* volt az egyetlen faj, amin végigment a Megmagyarázhatatlan Genetikai Kifejeződés (MGK). Szerte a világon az állatokon is megmutatkozott a mágia visszatérte, egyesek különös utódokat hoztak világra, mások pedig átváltoztak a mítoszok és legendák lényeivé. Griffek, hárpiák, pokolkutyák, sőt sárkányok népesítik be a huszonegyedik század világát.

A mesék különböző lényeinek robbanásszerű megjelenése néhány új tudományágat is szült, melyeket gyakran egy gyűjtőnéven, „para-természettudományoknak” neveznek. A paratudósok a Kr. u. 2000. után azonosított lényekre specializálódnak, és sokan tovább szakosodnak, úgy mint parabiológia, paraszociológia (különösen a metahumánok és más, hivatalosan értelmes lénynek nyilvánított faj esetében), és para-természettudományi biotechnika. Néhány kutató pedig az ősi kövületeket tanulmányozza, ősi paralények után kutatva.

Úgy tűnik, hogy a legtöbb paralény az alap DNS-ének speciális megjelenési formája erősen mágikus környezetben. Ezen fajoknál az egyik generáció utódai már paralények, de ők maguk nem változnak át. Bizonyos idő múlva, a hagyományos állatok eltűnnek, teljesen átadva helyüket a paralényeknek.

Bizonyos esetekben, a természetes fajok egésze vagy egy része csak akkor megy át az átváltozáson, ha az emelkedő mágia-szint elér egy adott küszöböt. Ha az egész állatfaj nem változik át egyszerre, a természetes fajok is megmaradnak (mint az ember esetében is), de akkor is előfordulhat, hogy a természetes fajok paralényeket hoznak világra.

Olykor az is előfordulhat, hogy egy adott faj látszólag normális egyede is elkezd paranormális tulajdonságokat vagy képességeket mutatni, mikor eléri a serdülőkort.

Néhány faj továbbra is természetes utódokat hoz világra, ezek aztán a serdülőkort elérve mennek át az MGK változásokon. Az ilyen egyedek többsége vérengző és vadállatias viselkedést mutat az átváltozások hatására.



HOGYAN HASZNÁLD EZT A KÖNYVET

Ez a könyv igyekszik egy átfogó listát nyújtani az eddig megjelent Shadowrun termékekben előforduló lényekről, a paralények rövid leírását és játékbeli statisztikáit is beleértve. Továbbá ebben a részben találhatod a szabályokat ahhoz, hogy kalandodat paralényekkel színesítsd, valamint a lények teljes képesség listáját, és azok leírásait.

A paralények izgalmas részei lehetnek bármelyik kalandnak, szolgálhatnak őrállatokként, vagy összefuthatnak velük a vadászaid bármely városi vagy vidéki területen. A kutatási létesítmények szükségletei és a kísérletezések (illegális vagy legális) szülte csempésztevékenységnek köszönhetően bármelyik paralény bárhol feltűnhet a világon. Bár kissé erőltetettnek tűnhet, ha az árnyvadászokra egy wyrd sáska támad Seattle belvárosában, de ez egy logikus kiindulópontja lehet egy kalandnak, ahol a sáska gazdatesttel kísérletező rovarszellemek csempésztevékenységét leleplezhetik le a játékosok.

Miután a Játékmester kiválasztja a paralényt a kampányra vagy kalandja számára, át kell tekintenie annak képességeit, és végiggondolnia, hogy a lény hogyan használná azokat különböző helyzetekben. Tartsd észben, hogy a játékosokkal ellentétben a paralények képességeikkel születtek, így képesek azokat teljes hatékonysággal, akár halálosan is használni, ha szükséges, különösen egy élet-halál harcban. Ezután a játékmesternek egy "támadási tervet" kell készítenie a lény számára, átnéznie a paralényre vonatkozó harci szabályokat, majd megbizonyosodnia a megfelelő karma- és kockatartalékokról (5. oldal). Ezek után csak hagyjuk az eseményeket maguktól kialakulni!

KETTŐS TERMÉSZETŰ LÉNYEK

A legtöbb paralény képes irányítani és használni a manát, hogy működtessék vele különböző képességeiket. Némely teremtmény annyira ráhangolódott a mana folyására, hogy az asztrálsík állandóan nyitva áll előttük; egyszerre léteznek a fizikai és az asztrális síkon. Ezek a paralények képesek érzékelni és kölcsönhatásba lépni az asztrálsíkkal, ugyanúgy, mint ahogy a karakterek használják asztrális érzékelésüket (lásd *Asztrális Érzékelés*, SR3 170. oldal).

A mágikus karakterekkel ellentétben, a kettős természetű lények állandóan érzékelik az asztrálsíkot. Ezek a paralények természetes állapota, hogy folyamatosan érzékelik a fizikai- és az asztrálsíkot is egyszerre, nem tudják "kikapcsolni" az asztrális érzékelésüket. Ez azt jelenti, hogy a kettős természetű lények bármikor bármelyik síkon képesek cselekedni. Ez azt is jelenti, hogy rájuk is bármikor lehet hatni mind a fizikai, mind az asztrálsíkról. Az állandó asztrális érzékelésük miatt, ezek a lények nem szenvedik el a +2 célszám módosítót, ha nem-mágikus cselekedetet akarnak végezni asztrális érzékelés közben.

A mágikus szakértelmekkel rendelkező kettős természetű lények asztrális projekcióra is képesek. El tudják

különíteni asztrális lényegüket a fizikai testüktől, ugyanúgy, mint a teljes értékű varázshasználók. Ilyenkor a lény fizikai teste kómaszerű állapotba zuhan, asztrális formája viszont szabadon mozoghat az asztrális térben. Az asztrális formájuk Tulajdonság-értékei a mentális Tulajdonságaikon alapulnak, mint az asztrálisan projektáló karakterek esetében.

A kettős természetű lények különböző képességei egyszerre képesek hatni fizikai és asztrális célpontra egyaránt, a varázslatokhoz hasonlóan (lásd *Varázslatok Célzása*, SR3 181. oldal). Csak a mana alapú képességek, melyek inkább az elmére vagy a lélekre hatnak, mintsem a fizikai testre, képesek hatni az asztrális formákra.

SZELLEMEK

Némely paralény kizárólag az asztrálsíkon él és nem rendelkezik fizikai testtel. Ezeket a lényeket gyűjtőnévként szellemeknek nevezzük. Némely szellem rendelkezik azzal a képességgel (még ha nem is szívesen használja), hogy egy fizikai testet alkosson magának a fizikai világban, Materializációs képessége segítségével (12. oldal). Az asztrális formában cselekvő szellemet asztrálisan projektáló karakterként kell kezelni. Az anyagi formában lévő szellem kettős természetű lénynek számít (lásd felsejebb). A szellemekről és az asztrálsíkkal való kölcsönhatásukról több információért lásd az SR3 *Mágia* fejezetének 184. oldalát.

PARALÉNYEK HARCI SZABÁLYAI

A karakterek többnyire veszélyes, vagy harci helyzetben futhatnak össze paralényekkel, legtöbbször céges őrállatok formájában. Akár harcra-képzettek, akár csak a területüket és kicsinyeiket akarják védelmezni, az árnyvadászokra támadó paralényekre is az alapkönyv normál harci szabályai vonatkoznak (lásd SR3 100-129. oldal), kivéve az alábbiakat.

KEZDEMÉNYEZÉS

Minden paralény leírása tartalmazza a teremtmény Kezdeményezését. Egyéb lények Kezdeményezési értékének kiszámítása a hagyományos szabályok szerint történik. Ahhoz, hogy megkapd egy lény Kezdeményezés Értékét, dobj a leírásában megfelelő számú hatoldalú dobókockával, majd add hozzá a lény Reakcióját.

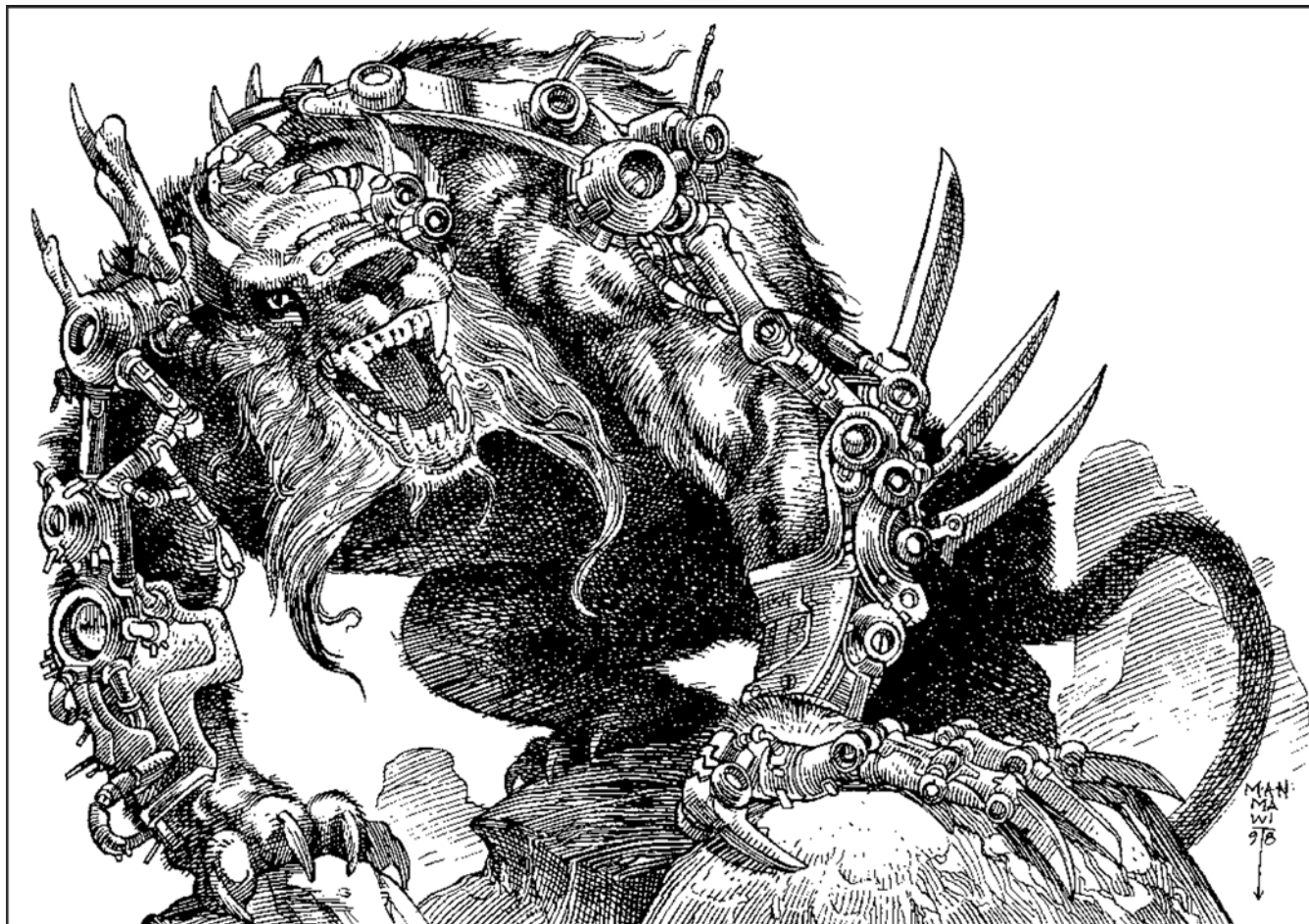
A kettős természetű lények asztrális harcban is az alap Kezdeményezésüket használják.

Az asztrálisan projektáló lények 20-at adnak hozzá a Kezdeményezési Értékükhöz.

TEVÉKENYSÉGEK

Az értelmes lények ugyanolyan cselekedeteket végezhetnek, mint a játékos karakterek, feltéve persze, ha fizikailag vagy paranormális módon képesek rá. Esetenként a játékmesternek kell döntenie a lény képességeiről a leírás alapján.

A paralények a szokásos szabályok szerint végzik a Sérülési Ellenpróbát is.



PARALÉNYEK KOCKATARTALÉKAI

A játékos és nem játékos karakterekhez hasonlóan a paralények is rendelkeznek kockatartalékokkal. Képességeik segítésére azonban csak a Karma Tartalékukat használhatják.

Harci Tartalék

A paralények is használhatják harci próbáik segítésére a Harci Tartalék kockáikat. A Tartalék kiszámítása a szokásos szabályok szerint történik. Gyorsaság + Intelligencia + Akaraterő osztva 2-vel (lefelé kerekítve). A kétféle Intelligencia értékkel rendelkező lények a jobb oldali értéket használják (amit az Észlelés próbák során használnak) Harci Tartalékuk kiszámításához. Az összes, Harci Tartalék felhasználására vonatkozó szabály érvényes a paralényekre is (lásd *A Kockatartalékok Használata*, SR3 104. oldal). A paralények a Reakciójuknak megfelelő számú Tartalék kockát használhatnak fel támadásaik segítésére. A kettős természetű lények asztrális harcban is a Harci Tartalék kockáikat használják (az alap fizikai Tulajdonságaik szerint számolva), kivéve, ha asztrális projekciót folytatnak (lásd *Asztrális Harci Tartalék*, lejjebb).

Asztrális Harci Tartalék

Asztrálisan projektáló lények használhatják Asztrális Harci Tartalékukat. Ezen Tartalék kockák a normál szabá-

lyok szerint használhatóak fel, csakúgy, mint az asztrálisan projektáló játékos karakterek esetében (lásd *Asztrális Harc Próbák*, SR3 174. oldal), kiszámítása is a szokásos szabályok szerint történik. Intelligencia + Karizma + Akaraterő osztva 2-vel (lefelé kerekítve).

Varázslat Tartalék

Varázslás szakértelemmel rendelkező paralények Varázslat Tartalékot is használhatnak. Intelligencia + Akaraterő + Esszencia osztva 3-mal (lefelé kerekítve). A Varázslat Tartalékra a szokásos szabályok vonatkoznak (lásd SR3 178. oldal).

Karma Tartalék

Minden paralény rendelkezik Karma Tartalékkal, ami az általános szerencséjét tükrözi. A Játékmester dönti el, mennyi Karma Tartaléka van, aszerint, hogy a lény mennyire kell veszélyes legyen a játékosokra. A paralények ugyanúgy használhatják Karma Tartalékukat, mint a karakterek (lásd SR3 246. oldal). A lények Karma Tartalékának kiszámításához használhatod az alapkönyv *Karma Tartalék és Nem Játékos Karakterek* (SR3 248. oldal) fejezetét is.

KIBERVEREK PARALÉNYEK SZÁMÁRA

A paralények is felszerelhetők kiberverekkel, leginkább egyedileg számukra tervezett testi kiberverekkel. A



kiberver beültetéséhez szükséges operációk gyakran megőrzik a lényeket, vérengzővé és nehezen kontrollálhatóvá téve őket. A kiberverekkel módosított lények ugyanannyi eséllyel támadhatják meg gondozóikat, mint eredeti célpontjaikat. Mikor egy ilyen állat elszabadul, dobj 1D6-tal. Ha az eredmény egyenlő, vagy nagyobb, mint a lény Esszenciája, a gazdái ellen fordul.

Ezen kitérések ellen tervezett speciális feji kiberverek csökkentik a lény Intelligenciáját, Észlelését, és Esszenciáját. Minden irányító beültetés 1-gyel csökkenti a lény Esszenciáját, viszont 2-vel csökkenti a D6 próba eredményét, amikor az elszabadult állat viselkedését kell meghatározni. Minden beültetés a lény mentális Tulajdonságait is csökkenti 1-gyel.

A FELÉBREDT LÉNYEK KÉPESSÉGEI

A paralények különféle mágikus képességgel rendelkezhetnek, ráadásul többségüknek több is van.

Gyakorlatilag minden paralény rendelkezik valamilyen egyedi támadási formával. Ha a lény elsősorban fizikai támadására támaszkodik harc közben, a leírásánál megtalálod a szükséges statisztikákat. Ha viszont a lény rendelkezik valamilyen egyedi támadási formával, amely az otthonszellem fájdalmas, de leginkább idegesítő serpenyővel való csapkodásától a viharsszellem megrázó vilámcsapásáig terjedhet, ezt a leírás szövegében és a statisztikában megtalálod.

Az alábbi képességekre vonatkozó játéktechnikai szabályok csupán irányelvként vannak a Játékmester számára. A játékosok valójában soha nem lehetnek biztosak a paralény ellenfelük képességeiben; mindig fennáll az esély, hogy egy képesség lényről lényre kissé másként működik (a bizonytalanság egy csodálatos dramatikai eszköz). Mivel az elementálokat és természeti szellemeket játékos karakterek is idézhetik, képességeik kissé részletesebben szerepelnek, és lehetőleg maradjanak minél konzisztensebbek.

Megjegyzendő, hogy ha egy lény használni akarja valamilyen képességét egy célponton, mindkettjüknek ugyanabban az „állapotban” kell lennie, fizikai- vagy asztrális formában. Pusztán asztrális formák nem képesek hatni pusztán fizikai célpontokra, és fordítva. Egy asztrális forma és egy kettős természetű lény azonban képes kapcsolatba lépni egymással (kizárólag mana alapú képességeik által), mint ahogy a fizikai és kettős természetű lények is (fizikai és mana alapú képességeik által egyaránt).

Minden képesség leírása tartalmazza a következő információkat: a képesség nevét, típusát, használatához szükséges tevékenység-típust és a képesség időtartamát és hatótávolságát.

Típus: A képességek a varázslatokhoz hasonlóan lehetnek mana (M) vagy fizikai (F) alapúak. A mana képesek az elmére, érzelmekre, életerőre, szellemre hatnak, valamint az asztrális célpontokra, ha a lény képes az asztrális érzékelésre (például egy kettős természetű lény). A fizikai képességek kizárólag az anyagi síkon fejtik ki hatásukat. Nem lehet fizikai testtel nem rendelkező lé-

nyek ellen vagy által használni (például az asztrális formában tartózkodó szellemek képtelenek rá). A lénynek előbb materializálódnia kell, hogy fizikai képességét használni tudja, vagy hogy őt magát meg lehessen célozni egy hasonló képességgel.

Tevékenység: A képességek használata összetett, egyszerű vagy szabad tevékenységet igényel, kivéve az automatikusnak tekintett képességeket. Az automatikus képességek mindig működnek, erőfeszítés vagy figyelem nélkül is.

Bizonyos képességek használata a karakterek mágiahasználatánál leírtakhoz hasonlóan kizárólagos tevékenységnek minősül. Ezek a képességek nagy erőfeszítést vagy odafigyelést igényelnek, és másik képesség használata vagy fenntartása közben nem lehet őket alkalmazni. A lénynek először félbe kell szakítania a másik képesség használatát (lásd *Kizárólagos Tevékenységek*, SR3 160. oldal).

Hatótáv: A képességek hatótávolsága lehet látótávolság, érintés vagy személyes (ilyenkor a képesség csak a lényre hat). A célzás hasonlóképpen működik, mint a varázslatoknál (lásd *Varázslatok Célzása*, SR3 181. oldal). A természeti szellemek képességei kizárólag a szellem birtokán működnek (lásd *Birtokok*, SR3 184. oldal).

A lények képességei általában csak egyetlen személyre vagy tárgyra hatnak tevékenységenként, kivéve, ha a leírásban másként szerepel.

Időtartam: A képesség hatóidejét mutatja meg (azonnali, fenntartott, permanens, folyamatos vagy speciális).

Az állandó hatású (automatikus) képességek időtartamát nevezzük **folyamatosnak**, mivel szünet nélkül működnek.

Az **azonnali** képességek még a működésbe lépésük pillanatában meg is szűnnek, bár a hatásuk rendszerint jóval tovább megmarad (például sebződés, stb.).

A **fenntartott** képességeket a lény erőfeszítés nélkül képes folyamatosan működésben tartani. Mivel ezek belső tulajdonságok, fenntartásuk közben nem szenvednek el semmiféle kimerülést vagy negatív célszám módosítót. Még akkor sem szakad meg a képesség fenntartása, ha közben megsebesülnek. A fenntartáshoz nem szükséges rálátni a célpontra, bár ha egy természeti szellem célpontja elhagyja a szellem birtokát, akkor kikerül a hatás alól. Így egy szellem képes elrejtteni egy furgonnyi árnyvadászt, majd a következő tevékenységével megzavarni a céges biztonsági osztagot, anélkül hogy megkéne szüntetnie az elrejtést. A lények az Esszencia értékükkel megegyező számú képességet tarthatnak fent egy időben.

A **permanens** képességeket egy bizonyos ideig fent kell tartani, hogy hatásuk állandóvá váljon. Erről részletesebben a képességek leírásánál olvashatsz.

Bizonyos képességek időtartamánál a „**speciális**” felíratot találod, ami azt jelenti, hogy az időtartam más tényezőktől függ.



ÁLLATIRÁNYÍTÁS

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

Egyes lények erős empátiával rendelkeznek az állatok irányában, mely képesség általában csak egy állatcsoportra vonatkozik (csak ragadozókra, csak hüllőkre, stb.). A képesség használója elérheti, hogy az adott csoporthoz tartozó állatok ne támadják meg őt, ne riadóztassák fajtársaikat, stb. Ha koncentrálni, akkor irányíthat is egy adott példányt; az állat érzékein keresztül láthatja a világot, és kedvére befolyásolhatja az állat viselkedését. Ez az irányított viselkedés persze nem térhet el attól, ami egyébként is megszokott az állat számára. Például egy Állatirányítás képesség hatása alatt álló majom nem vezethet autót - még akkor sem, ha irányítója képes lenne rá. A képességet használó lény egyszerre (Karizma x 5) darab kis állatot (macska, patkány, stb.) tud irányítani. A nagyobb állatok (farkas, oroszlán, medve, stb.) közül legfeljebb Karizma darab irányítható egyszerre.

ÁRNYKÖPENY

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Fenntartott

A lény a sötétségbe burkolja magát, így csak egy árnyéknak tűnik. Az Árnyköpeny használhatatlan teljes napfényben és felesleges teljes sötétségben. Minden egyéb esetben nehéz felfedezni a lényt. +2 az Észlelés próba célszámához minimális fénynél és +4 részleges fénynél (lásd SR3 231. oldal). Vakító fénynél -1 az észlelés próbához.

ÁRTALMAS LEHELET

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Érintés • Időtartam: Azonnali

A lény lehelete rosszullétet okoz, mely harcképtelené teszi az áldozatot. Az áldozat Akaraterő vagy Test (amelyik nagyobb) próbát dob a képesség sebzéskódja - (a lény Esszenciája)S kábulás - mint célszám ellen. A páncélzat és a bőrpáncélzat nem segít a próba során, de egy légzőkészülék 2-vel csökkenti a támadás energiáját, és 1-gyel a sebzésszintet.

ASZTRÁLIS PÁNCÉL

Típus: M • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Folyamatos

Ez a képesség megnöveli a lény asztrális formájának védelmét, annyi páncélzat pontot adva neki, amekkora az Esszenciája. Az Asztrális Páncél semmiféle fizikai támadás ellen nem véd, csupán a teljes mértékben asztrális lények használhatják. A kettős természetű lények semmiféle előnyét nem élvezhetik ennek a képességnek, kivéve, ha asztrálisan projektálnak.

BALSZERENCSE

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Azonnali

A Balszerencse képesség használatával a lény elérheti, hogy valami olyan dolog történjen meg az áldozatával, ami látszólag véletlen baleset, egyszerű balszerencse. A balszerencse jellege függ a lény által befolyásolható te-reptípustól is.

A Balszerencse képesség áldozatául esett karakternek Gyorsaság vagy Intelligencia (amelyik a magasabb) próbát kell dobni a képességet használó lény Esszenciája, mint célszám ellen. Ha a karakter nem jár sikerrel, elveszíti következő kezdeményezési körét, amint hasra esik, szája tele lesz levelekkel, vagy valami trutymó a képébe repül. A baleset önmagában nem komoly, de a terep jellegétől függően a következményei nagyon veszélyesek is lehetnek. Ha például az ember lezuhan egy keskeny sziklapárkányról, az meglehetősen kellemetlen szokott lenni.

A Balszerencse járművek elleni sikeres alkalmazása azonnali karambol próbára kényszerítheti a vezetőt (SR3 147. oldal).

BEFOLYÁSOLÁS

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Azonnali

A Befolyásolás képesség használója hatással tud lenni egy másik lény elméjére, és így ki tud váltani áldozatából valamiféle cselekedetet, reakciót vagy érzelmet. Dobj kettős próbát a lény Karizmája (vagy ha nincs, akkor Esszenciája) és az áldozat Akaraterője között. A hatás meghatározásánál a győztes fél által elért tiszta sikerek száma dönt.

BETEGSÉG

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Érintés • Időtartam: Azonnali

A lény egy betegséget, például a VITAS-3-at vagy a Humán-Metahumán Vámpirikus Vírust (HMHVV) hordoz. Ha az áldozat megérinti a lényt, vagy a lény által érintve vagy sebezve lett (vagy a testnedveken keresztül, esetleg bármi egyéb módon), tennie kell egy Test próbát, a lény Esszenciája +2 célszám ellen. A Játékmester módosíthatja a célszámot a helyzettől függően, mennyire fertőző a kór vagy a hordozó, stb. Ha az áldozat nem ér el sikert a próbán, megfertőződik a vírussal. Egy vagy két siker esetén is lehet, hogy rosszul lesz, vagy különös mellékhatásokat szenvedhet el. Ha a lény leírásában máshogy nem szerepel, úgy kell kezelni a betegséget, mint VITAS-3-at (lásd SR3 251. oldal).

BÚBÁJ

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Speciális • Időtartam: Fenntartott

A Bűbáj képességgel a lény képes megváltoztatni az általa befolyásolt területen lévő célpontok érzékelését, hogy az áldozatok olyannak láthatják a környező területet, amilyennek a lény kívánja. Így az áldozat szilárd terület láthat egy lág helyén, zöldellő fákat a rozsdás fémoszlopok helyén vagy a tátongó mélység helyett egy sekély



folyón átívelő szilárd köhidat. Az összes érzékszerv az illúzióknak megfelelő dolgokat érzékeli, elnyomva az áldozat barátainak lökdösését, érzékelő berendezések figyelmeztető jelzéseit, és az asztrális érzékelést is.

A Bűbáj képesség a területen lévő összes célpontra hat. Ahhoz, hogy felülkerekedjen az illúzió, az áldozatnak több sikert kell elérnie a próbán a lény ellenében, Akaraterejét használva a lény Esszenciájának kétszerese, mint célszám ellenében, míg a lény az Esszenciáját használja a célpont Akaratereje, mint célszám ellen. A legtöbb lény a területét védi ezzel a képességgel a behatók ellen, félrevezetve, gyakran nagy veszélybe sodorva őket (például a híd és a szakadék esetében).

CSEND

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Speciális • Időtartam: Fenntartott

A lény képes maga körül teljes csendet létrehozni, az Esszenciájával egyenlő méter sugarú körben. Ezen a területen belül sem a lény, sem bárki más nem hall semmit. A belülről eredő hangok az eredetüknél fojtódnak el. Némely lény képes az irányítása alatt álló területen belül bárhol csendgömböket létrehozni, ezen lények az Esszenciájuk értékével azonos számú különálló gömböt képesek létrehozni egyszerre.

ELIDEGENÜLÉS

Típus: M • Tevékenység: Szabad • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Speciális

Az Elidegenülés képességgel rendelkező lények képesek akaratlagosan teljesen eltűnni a fizikai- és az asztrálisíkról, nem hagyva hátra semmi létezésükre utaló nyomot. Sem fizikai, sem mágikus korlát nem képes megakadályozni a lény eltűnését. Habár senki nem tudja, hova tűnnek az Elidegenülés képesség használatakor a lények, para-természettudósok és okkultisták elmélete szerint az asztrálisik metasíkjaira utaznak.

ELNYELÉS

Típus: F • Tevékenység: Kizárólagos Összetett • Hatótáv: Érintés • Időtartam: Fenntartott

Az Elnyelés képesség használója képes arra, hogy az áldozatát önmagába, vagy a természetének megfelelő terep anyagába kényszerítse. Az áldozat teljes egészében elmerül az adott anyagban, és ennek minden következményét vállalnia kell. Ez az esetek többségében fulladást szokott jelenteni.

Az Elnyelés képességgel rendelkező szellemekre az alábbi szabályok vonatkoznak:

Az elnyelési támadás közelharcnak számít. A szellem saját Gyorsaságát használja a célpont eltalálásához (a Reakciója helyett). A célpontnak sikeres ellentámadást kell végrehajtania, hogy elkerülje az elnyelést. Ha az áldozatot a lény elnyelte, az alábbiakat kell figyelembe venni.

Amikor az áldozatra kerül a tevékenykedés sora, megpróbálhat kiszabadulni. Kettős próbát kell dobni az

áldozat Ereje és a szellem Esszenciája között. Ha az áldozat nyer, kiszabadult. Amikor a szellemre kerül a tevékenykedés sora, az elnyelt áldozatnak próbát kell dobnia a megfelelő sebzés elkerülése érdekében (már az elnyeléskor is).

Tűz-elnyelés: Mintha a szellem harcban eltalálta volna az áldozatot: (erő)K sebzés, +2 Energia a Lángburok miatt. Az ütési páncélzat véd a sebzés ellen, a ballisztikus páncélzat viszont nem, az ugyanis könnyen megoldva.

Víz-elnyelés: Az áldozatnak (erő)K kabulás sebzést kell kivédenie. Az energia +1-gyel növekszik a szellem minden újabb tevékenysége során, ha az áldozat közben folyamatosan fuldoklik a vízben. Ez keményebb a sima fuldoklásnál, ugyanis a szellem ráadásul nagy nyomást is ki tud fejteni az elnyelt áldozatra. Ha az áldozat elájult, attól még továbbra is ki van téve a szellem által okozott újabb sebzéseknek, melynek eredményeképpen halálos sebzést fog elszenvedni. Végül pedig megfullad.

Levegő-elnyelés: Az áldozat az Akaraterő vagy Test (amelyik nagyobb) Tulajdonsága felhasználásával megpróbálhatja kivédeni a szellem által okozott (erő)S kabulás sebzését. A szellem át tud hatolni a különféle légzőrendszereken és egyéb szűrőberendezéseken, így ezek nem védik meg az áldozatot. Ha az áldozat elájult, attól még továbbra is ki van téve a szellem által okozott újabb sebzéseknek (fizikai sebzés), melynek eredményeképpen halálos sebzést fog elszenvedni. Végül pedig megfullad.

Föld-elnyelés: Az áldozatnak ki kell védenie a szellem iszonytató súlya által okozott (erő)S sebzést. Az ütési páncélzat véd a szellem súlya ellen, a ballisztikus páncélzat viszont nem.

ELREJTÉS

Típus: F • Tevékenység: Egyszerű • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

Az Elrejtés képesség használatával a lény nem láthatatlanná válik, hanem inkább beleolvad az őt körülvevő környezetbe. Ezzel a képességgel elsősorban a természeti szellemek rendelkeznek. A lény az Elrejtés képességet felhasználhatja arra, hogy saját magát, illetve társait elrejtse a veszély elől, vagy elrejtse olyan dolgokat, amelyeket valakik keresnek. Az Elrejtés a Játékmester által kért Észlelés próbák célszámát a lény Esszencia tulajdonságával megnöveli. Az Elrejtést egyszerre több célpontra is lehet alkalmazni; a célpontok továbbra is látni fogják egymást.

EMPÁTIA

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

A képesség segítségével a lény képes felismerni a célpont uralkodó érzelmeit és hangulatát. A lény rá is kényszeríthet egy általa választott érzelmi állapotot a célpontra. Az empátikus kapcsolat fenntartása ellentétes próbát igényel a lény Esszenciája és a célpont Akaratereje között. Ha a lény ér el több sikert, érzékelheti a cél-



pont érzelmeit és rá is kényszeríthet egy érzelmi állapotot az Érzelmek Irányítása varázslathoz hasonlóan (lásd SR3 196. oldal).

ESSZENCIASZÍVÁS

Típus: M • Tevékenység: Kizárólagos Összetett • Hatótáv: Érintés • Időtartam: Permanens

Az Esszenciaszívás képességgel a lény képes kiszívni az Esszenciát egy másik lényből, hozzáadva az elszívott pontokat a saját Esszencia értékéhez. A lény legfeljebb a típusának megfelelő lehetséges maximális Esszenciájának kétszereséig növelheti azt (így humanoid lény esetében ez 6-os Esszenciát és 12-es maximumot jelent).

Az Esszencia átvitele csak egy erőteljes érzelem során történhet. Ez lehet szerelmi szenvedély, a tehetetlen áldozat rettegése, vagy a legyőzött ellenfél dühe például, de mindenképpen erőteljesnek kell lennie és a képességet használó lényre kell irányulnia. Az Esszenciaszívás gyakran igényel fizikai anyag-átvitelt is, ez lehet például a vér vámpírok, vagy a hús egy vendígo esetében, de olykor csupán szimbolikus mennyiségben. Ilyen esetben a lény Esszenciaszívás képessége nem használható asztrális célpontok ellen.

A lénynek szívás közben pár zavartalan percre van szüksége. A lény maximum annyi pontnyi Esszenciát tud elszívni egyszerre, amennyi az aktuális Esszencia értéke, minimum 1 pontot.

A lény nem képes Esszenciát szívni egy hevesen ellenálló áldozatból. A célpontnak önként kell alávetnie magát, vagy fizikai vagy mágikus befolyás alatt kell állnia. A lény érintése (vampírok esetében például a harapása) által keltett pszichikai ingerek empátikus kapcsolatot létesítenek a lény és az áldozat között, aki extázisba kerül az Esszenciaszívás közben. Az áldozatnak Akaraterő (4) próbát kell tennie mindig, ha szívják az Esszenciáját. Sikertelenség esetén az áldozat „szenvedélyévé” válik, és aktívan együttműködik a lényvel, csak hogy újra átélhesse az Esszenciaszívás közbeni eufórikus állapotot. Ez természetesen az áldozat gyors Esszencia csökkenéséhez és halálához vezethet.

Az Esszenciaszívás képességgel rendelkező lények képesek olyan lényekből is Esszenciát szívni, akik szintén rendelkeznek ezzel a képességgel, akár erős érzelmek nélkül is, viszont ez ugyanúgy zavartalan perceket igényel. Ez a tevékenység Esszencia (4) próbát igényel mindkét féltől. A több sikert elérő lény szívja ki a másik Esszenciáját, az extra sikerek számának megfelelő pont értékében. Például, két, 5-ös Esszencia értékkel rendelkező vámpír alkalmazza egymáson ezt a képességet. Mindketten 5 kockával dobznak. Az első 3 sikert, míg a másik 5 sikert ér el. A második vámpír szív ki 2 pont Esszenciát az első vámpírból.

Ha az áldozat Esszencia értéke 0-ra csökken, azonnal és véglegesen meghal.

ESSZENCIASZÍVÁS (IDEIGLENES)

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Érintés • Időtartam: Speciális

Bizonyos lények képesek csak ideiglenesen kiszívni az áldozat Esszenciáját. Ez egy ellentétes próbát igényel a lény Esszenciája és az áldozat Akaraterője között. Ha a lény elér legalább egy tiszta sikert a próbán, elszív az áldozattól 1 Esszencia pontot és hozzáadja a sajátjához. A hatás pontonként a lény normális Esszencia értékének megfelelő harci fordulóig tart. A lény legfeljebb a normális Esszencia értékének kétszereséig növelheti azt.

Ha az áldozat Esszencia értéke 0-ra csökken, elveszti az eszméletét, mintha halálos kábulást szenvedett volna. Az ily módon elvesztett Esszencia 1 pont / 1 perc sebességgel tér vissza.

FAGYAURA

Típus: F • Tevékenység: Szabad • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Fenntartott

A Fagyaura képességgel rendelkező lények elviselhetetlen hideget árasztanak a testükből az Esszencia értéküknek megfelelő centiméter távolságban. Ezen a távolságon belül minden folyadék azonnal megfagy, a fémek pedig merevvé és törekennyé válnak.

Minden, a lény közelharc távjában tartózkodó karakternek azonnal Sérülési Ellenpróbát kell tennie (Esszencia)K sebzés ellenében. Csökkentsd a sebzés energiáját a karakter fegyverének minden Elérés pontja után. Növeld a sebzés energiáját +2-vel, ha a lény még ugyanabban a harci fordulóban sikeresen megsebzí a karaktert. Az ütési páncélzat csökkenti a sebzés energiáját. A vastag ruházat további 1-3 ponttal csökkentheti a sebzés energiáját, a Játékmaster döntése szerint.

FÉLELEM

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Speciális

A lény mindent elnyomó félelmet képes ébresztetni áldozataiban. A félelem tárgya vagy a lény által irányított terep, vagy pedig a lény saját maga. Az áldozat fejvesztve menekül a legközelebbi, általa biztonságosnak vélt pontig.

A Játékmaster kettős próbát dob az áldozat Akaraterője és a lény Esszenciája között, mindkettőjük számára az ellenfél tulajdonságát használva célszámként. A lény által elért tiszta sikerek száma jelzi a kiváltott félelem erősségét. A lény által elért tiszta sikerek száma jelzi a kiváltott félelem erősségét. A Félelem hatása a lény által dobott sikereknek megfelelő számú harci fordulóig tart.

FELERŐSÍTETT ÉRZÉKEK

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Folyamatos

A Felerősített Érzékek közé az alábbiak tartoznak: éjszakai látás, hőlátás, felerősített hallás és szaglás, hőérzékelés, szonár, mozgásérzékelés (az elektromos mezőben történt változások érzékelése) stb.



FELERŐSÍTETT FIZIKAI TULAJDONSÁGOK

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Érintés • Időtartam: Speciális

A Felerősített Fizikai Tulajdonságok képesség használatakor hozzá kell adni az aktuális Esszencia értéket egy vagy több fizikai Tulajdonsághoz. Ez a képesség felerősíti azt a Tulajdonságot meghatározott szintre és/vagy meghatározott időtartamra. A lény alap Tulajdonság értékei nem módosulnak a képesség használatakor.

FELERŐSÍTETT REAKCIÓK

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Speciális

A Felerősített Reakciók képességgel rendelkező lény (Esszencia ÷ 2) kockával (lefelé kerekítve) növelheti a Kezdeményezés kockáinak a számát kezdeményezésakor vagy a Reakció kockáinak számát, Reakció vagy megsejtetés próbáknál. Ez a képesség korlátozva lehet a hatóidő és/vagy használat száma által.

Megjegyzendő, hogy a lény alap statisztikájába nincs beleszámítva a képesség hatása.

FERTŐZÉS

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Érintés • Időtartam: Permanens

A Fertőzés képességgel rendelkező lény Esszenciaszívás képességének használatakor (lásd 9. oldal) képes megfertőzni az áldozatát, akinek 0-ra vagy az alá csökkenti az Esszencia értékét. Az áldozat megbetegszik és látszólag meghal. Röviddel a „halál” után az egyén visszatér az életbe, olyan lény formájában, mint amely kiszívta az Esszenciáját. Az ilyen „újszülött” Esszenciaszívó teremtmények meglehetősen veszélyesek. Habár alig vannak tisztában új helyzetükkel, ösztönük arra hajtja őket, hogy bármilyen úton-módon kielégítsék Esszenciaéhségüket.

A Fertőzés képesség hatása alá kerülő játékos karakterek automatikusan nem-játékos karakterekké válnak, és ezentúl a Játékmester irányítja őket.

HANG PROJEKCIÓ

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Azonnali

A Hang Projekció képességgel rendelkező lény olyan hangot ad ki magából, ami fizikai fájdalmat okoz más lényeknek. Aki hallja, +2 célszám módosítót kap minden próbájára egy teljes harci körön keresztül attól kezdve, hogy a lény kibocsátotta a hangot. Hangvédő beültetéssel rendelkező karakterekre nincs hatással, de a magas frekvenciás hallás beültetéssel rendelkező karakterek +3 célszám módosítót kapnak. Azok az áldozatok, akik több tiszta sikert értek el az Akaraterejük és a lény Esszenciája közti ellenpróbán, 1-gyel csökkenthetik a módosítót. Ha a Hang Projekció képességet egy Csendvarázs területről ki vagy be akarják használni, csökkentsd a Hang Projekció próbájának a célszámát a varázslat erejével.

HELYHEZKÖTÉS

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság vagy Érintés • Időtartam: Azonnali

A Helyhezkötés képesség segítségével a lény „odargaszthatja” áldozatát egy felülethez, vagy akár saját magához. A Helyhezkötés ereje a lény Esszenciájának kétszerese, és az áldozatnak a szabaduláshoz Erő próbát kell dobnia ez ellen az erő ellen.

HIPNOTIZÁLÓ ÉNEK

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

A Hipnotizáló Éneggel a lény befolyásolhatja a célpontokat, akik hallják azt. A képességet (a lény Esszenciája)K sebzésű támadásként kezeld, a célpont pedig az Akaraterejével állhat ellen neki. Ez esetben a sebzés kód csak az ének hatását méri.

A hangvédővel ellátott kiberfülek (a lény Esszenciája)E sebzésre csökkentik a sebzés kódot. A füldugók ugyanezt a hatást érhetik el, a Játékmester döntése szerint. Ha a karakter „Halálos” szinten kapja a sebzést, bénultan fog állni és képtelen lesz bármiféle cselekedetre, amíg az ének tart.

A Hipnotizáló Ének hatása alatt álló, bénult karakter elleni minden támadás feljogosítja egy kettős próbára, az Akaraterejét használva a lény Esszenciája ellen. Ha a karakter ér el több sikert, a Hipnotizáló Ének hatása megtörik. Ha a lény abbahagyja az éneket, a hatás szintén megszűnik. Az áldozatok az ének megszűnése utáni fordulóban +2 módosítót kapnak minden célszámukra, ahogy próbálják megtisztítani elméjüket.

IDŐJÁRÁS IRÁNYÍTÁSA

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

Az Időjárás Irányítása képességgel rendelkező lények képesek egy adott időjárást létrehozni egy területen. A kívánt időjárásnak lehetségesnek kell lennie az adott területen (így például nem lehet fagyot létrehozni a Halál Völgyében, sem hóhullámot Izlandon). Az időjárási viszonyok fokozatosan alakulnak ki, tetőfokukat 1D6 órán belül érik el. Ahhoz, hogy hamarabb érje el a kívánt hatást, Esszencia (8) próbát tehet a lény. Minden siker egy órával csökkenti a szükséges időt, de a minimálisan szükséges idő 1 óra.

A lény csak „megidézi” az időjárást; irányítani nem képes. Például, ha megidéz egy vihart, nem képes irányítani, hogy a villámok hova csapjanak be.

IMMUNITÁS

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Folyamatos

Ez a képesség az Esszencia kétszeresének megfelelő „páncélzat-szintet” ad a lénynek, ha olyan támadás ellen kell sebesülés próbát dobnia, amelyre immunis. Ráadásul, ha a támadás energiája nem haladja meg a lény Essen-



ciájának kétszeresét, akkor nem okoz semmiféle sebzést. Ez a képesség a mágikus és nem-mágikus hatások ellen egyaránt véd.

Az Öregedés-immunitással rendelkező lények sosem öregszenek meg, és ezáltal nem is szenvedik el az öregedés kellemetlen és hátrányos hatásait.

A Tűz-immunitás minden tűz alapú támadás ellen véd.

A Normál fegyver-immunitásnak semmi hatása nincs a harci varázslatok és fegyver fókuszok ellen. Elemi sebzések (tűz, víz, ágyú, elemi manipuláció varázslatok, stb.) esetén a hatás feleződik (a páncélzat szint az Esszenciával egyenlő). Az APDS, JE és más páncéltörő lövedékek a közönséges löszernek megfelelő hatást váltják ki a képességet birtokló lény ellen.

JÓSZERENCSE

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

A Jószerencse képesség segítségével a lény megelőzhet bármiféle balesetet - legyen az természetes, vagy pedig olyan, amit a Balszerencse képesség használatával okoztak - az általa befolyásolt terepen.

KÉNYSZER

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

A Kényszer képességgel rendelkező lény rákényszeríthet egy adott tevékenységet egy célpontra (általában minden teremtmény csak egy tevékenység típust kényszeríthet rá valakire). A képesség használatához a lénynek sikeresnek kell lennie egy kettős próbán, az Esszenciáját használva a célpont Akaratereje ellen. Minden egyes tiszta siker után a lény átveheti a célpont egy tevékenységének irányítását. A képesség használata után a lénynek azonnal irányítania kell a célpontot, nem lehet későbbi tevékenységeket irányítani.

KERESÉS

Típus: F • Tevékenység: Kizárólagos Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Speciális

A lény a saját területén belül megkereshet egy adott személyt, helyet vagy tárgyat. A célpont megtalálásához kettős próbát kell dobni a lény Esszenciájának kétszerese, és a keresett személy Intelligenciája között. Ha a Keresés egy tárgyra irányul, akkor a lény próbájának célszáma a célpont tárgy ellenállása (lásd SR3 182. oldal). Az Elrejtés képesség megnehezíti a keresést - ebben az esetben az elrejtést végző lény Esszenciája hozzáadódik a próba célszámához.

KÖDALAK

Típus: F • Tevékenység: Kizárólagos Összetett • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Fenntartott

A Ködalak képességgel rendelkező lény képes a testét mágikusan köddé változtatni; így képes átszivárogni bármilyen hasadékon vagy repedésen, ami nem zár lég-

mentesen, még a légszűrő berendezéseken is, ami csak a gázok és légszennyezés ellen véd. A baktériumok vagy vírusok ellen védő légszűrő berendezések megállítják a ködalakban lévő lényt. Míg ködalakban van, a lény immunis minden Normális fegyverre, még azokra a fegyverekre is, amikkel szemben Sebezhetősége van. Ha a lényt kiteszik egy olyan anyagnak, amire Allergiás, azonnal visszakényszerül eredeti alakjába. A napfény gyakran használható ilyen módon; egyéb anyagokat folyékony vagy por formában be kell fecskendezni a ködalak közepébe, hogy hatással legyen rá.

A normális és a ködalak közti váltás egy kizárólagos összetett tevékenységet igényel. A ködalakból a kényszerített visszaalakulás azonnali.

KÖVÉVÁLTOZTATÓ TEKINTET

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

A Kővévaltoztató Tekintet képességgel a lény képes kalcium-karbonáttá változtatni a biológiai szövetet. Ha az áldozat elkapja a lény tekintetét, dobjon kettős próbát az áldozat Intelligenciája és a lény Esszenciája között. Ha a lény ér el több tiszta sikert, a célpont kővé válik. A lény legfeljebb az Esszenciájának megfelelő számú áldozatot tarthat kővé válva egyszerre. A kővé vált célpont minden körben csak a hatás megtörésével próbálkozhat, ami egy másik kettős próbát igényel. Ha a lény meghal, a kővé vált áldozatok visszaváltoznak.

A kővé vált áldozatoknak van akadály szintjük, ami a Test értékükkel egyenlő. Ha köalakban a célpont bármilyen sebzést kap, az a visszaváltozás pillanatában jelentkezik (már persze, ha egyáltalán visszaváltozik). A csorbítás és a törés Enyhe vagy Közepes sebzést jelent; a súlyosan megrepedt vagy összetört karakternek visszaváltozva hiányozhatnak egyes végtagjai, vagy sokkal nagyobb fizikai sebzést kaphat.

Mágiahasználó karakterek használhatják a varázslat-semlegesítést, hogy megtörjék a hatást (lásd SR3 183. oldal), mintha a lény Esszenciájával megegyező szintű Kővévaltoztatás varázslat lenne.

LÁNGBUROK

Típus: F • Tevékenység: Szabad • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Fenntartott

A Lángburok képesség segítségével a lény képes lángokkal körülvenni saját magát, és így megégetni bárkit, aki megpróbálja megérinteni őt. A képesség intenzívebb változatai fából készült fegyvereket már egyetlen érintéssel lángba tudnak borítani, sőt akár még fém vagy műanyag fegyvereket is meg tudnak olvasztani. A lángok +2-t adnak a sikeres közelharc támadások energiájához.

Ha valaki sikeres közelharc támadást intéz egy Lángburok képességgel védekező lény ellen, akkor a támadót is megsebzí az erős hőség. A támadó Test próbát dob a sebzés kód ellen - (a lény Esszenciája)K. A páncélzat segíthet a próbában, ha a Játékmester úgy dönt, hogy a lángok a támadó olyan testrészét érintik, amelyet páncél-



zat véd.

MÁGIKUS ÉRZÉK

Típus: F • Tevékenység: Egyszerű • Hatótáv: Speciális • Időtartam: Azonnali

A Mágikus Érzéssel rendelkező lények képesek érzékelni a mágia jelenlétét és a Felébredt karaktereket és lényeket, ha azok ugyanazon a síkon tartózkodnak. A lény Esszencia (2) próbát tesz, a Mágikus Érzék Módosítók táblázatban (12. oldal) lévő módosítókkal.

Ezzel a képességgel rendelkező lények kivonhatják az Esszencia értékük felét (lefelé kerekítve) a célszámukból asztrális járőrözés közben.

MÁGIKUS ÉRZÉK MÓDOSÍTÓK

Helyzet	Módosító
Célponttól való távolság	
Minden (Esszencia) méter	+1
Tereptípus	
Nyílt (mező)	-4
Normál (tipikus vidék)	-2
Korlátozott (ritkás erdő, külvárosi utcák)	0
Szűk (belvárosi utcák, sűrű erdő)	+2
Összetett terep (épületbelső)	+4
Háttérzaj	+ szint
A célpontnak van aktív fókusza / varázslata	-1 / erő
A lény és a célpont asztrálisan aktív	-1 / Mágia Tulajdonság vagy a célpont ereje*

* kivéve Maszk hatása alatt

MÁGIKUS SZAKÉRTELMEK

Típus: M • Tevékenység: Változó • Hatótáv: Változó • Időtartam: Változó

Némelyik intelligensebb lény a varázslókhöz hasonlóan képes elsajátítani a Varázslás és Idézés szakértelmeket. A legtöbb ilyen lény mágiahasználatra inkább sámánikus jellegű, de ez nem azt jelenti, hogy valamilyen totem útját követnék (legalábbis nem az emberiség számára értelmezhető módon). Vannak azonban a hermetikus mágiahasználókra hasonlító szörnyek is. A képesség birtokosa használhatja a Varázslás szakértelmet, tanulhat és elmondhat varázslatokat, stb. - még Varázslat Tartalékkal is rendelkezik. Ha a lény az Idézés szakértelmet ismeri, akkor képes szellemek (rendszerint természeti szellemek) megidézésére és elűzésére. a Mágia Tulajdonság nagysága mindig a használó Esszenciájával egyenlő.

A Mágikus Szakértelmek képességgel bíró lény a varázslókhöz hasonlóan használhatja az asztrális kivetítést (SR3 170. oldal). Az asztrális kivetítés közben a lények a mentális tulajdonságaikat használják. Bármely mana alapú képességüket használhatják az asztrális célpontok ellen, de a fizikai képességek nem működtek az asztrális síkon. Asztrális kivetítés közben az ilyen lények az Asztrális

Tartalékot használhatják. Asztrális kivetítés közben a normális kezdeményezésüknek megfelelő számú kockával dobnak, majd hozzáadnak 20-at a kezdeményezésükhöz.

MARÓ NYÁL

Típus: F • Tevékenység: Szabad • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Speciális

A Maró Nyállal rendelkező lény képes savas köpetet köpni a célpontra. Harc közben ezt egy szabad tevékenységgel teheti meg (Esszencia x 2) méter távolságra. A köpésre távolsági támadást kell dobni. A célpont kitérhet a köpet elől és/vagy tehet ellene sérülési ellenpróbát, a Gyorsaságát használva a Test Tulajdonsága helyett, a Harci Tartalékait is használhatja mindkét próbához. Hasonlítsd össze a sikereket. A lény minden egyes tiszta sikere 1-gyel csökkenti a célpont minden páncéljának védelmi értékét (ballisztikust és ütést egyaránt). Ha mindkét védelmi érték 0-ra csökken, a karaktert nem védi semmilyen páncél. A páncélozatlan karaktereknek sérülési ellenpróbát kell tenniük (a lény Test értéke)E sebzés ellen. Minden két siker, amit a lény elér a távolsági harci próba során, növeli a támadás energiáját 1-gyel.

MARÓ VÁLADÉK

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Állandó

Ezzel a képességgel rendelkező lények képesek savas nyálkát kiválasztani a bőrükön. A lény testének érintése minden körben sebzést okoz. Bármilyen, a lény által indított vagy a lény elleni közelharc támadás minden egyes sebzés szintje (enyhe 1-gyel, közepes 2-vel, stb.) 1-gyel csökkenti a páncélzat védelmi értékét (ballisztikust és ütést egyaránt). Ha a páncélzat védelmi értéke 0-ra csökken, a célpontot nem védi semmi. Az így védtelenül maradt áldozatnak minden közelharc támadásakor sérülési ellenpróbát kell tennie (a lény Esszenciája)E sebzés ellen. Csökkentsd a sebzés energiáját a karakter fegyverének minden egyes elérés bonusza után 1-gyel.

MATERIALIZÁCIÓ

Típus: F • Tevékenység: Egyszerű • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Speciális

A Materializáció képességgel rendelkező asztrális lény átmenetileg a fizikai világban is képes testet ölteni. Ha az adott lény leírásánál másképp nem jelezzük, akkor a materializálódott lény fizikai Tulajdonságai ugyanakkorak lesznek, mint az Asztrális lény Esszencia Tulajdonsága. A materializálódott szellemeknek nincs szükségük táplálékra és levegőre, immunisak az öregedésre, betegségekre



és mérgekre. Ezenkívül az Esszenciájuktól függő Normal fegyver immunitással is rendelkeznek.

A legtöbb szellem nem szívesen materializálódik - csak akkor teszik, ha erre utasítják őket. De még ekkor sem maradnak sokáig ebben az állapotban (a szellem fajtajától függ). A természeti szellemek például képtelenek napkelte vagy napnyugta után megmaradni materializálódott formájukban.

A fizikai világban való megjelenés kizárólagos egyszerű tevékenység, de a materializálódott forma fenntartása már nem kerül további erőfeszítésbe. Az asztrális síkra való visszatérés újabb kizárólagos egyszerű tevékenységet vesz igénybe.

A materializálódott szellemek +10 Kezdeményezés módosítót kapnak. A legtöbb materializálódott szellem a Reakcióját használva képes fizikai közelharcba bocsátkozni.

MEGERŐSÍTETT PÁNCÉLZAT

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Folyamatos

A Megerősített Páncélzattal rendelkező lények különlegesen erős csontozattal vagy páncéltakaróval rendelkeznek. Ha a lény elleni támadás (rövid sorozat vagy más egyéb körülmény által nem módosított) energiaszintje nem haladja meg a páncélzat szintjét, akkor semmiféle sérülést nem okoz.

Az APDS vagy JE lövedékek ellen a Megerősített Páncélzat csak szintje felével véd.

MEGSZÁLLÁS

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Speciális • Időtartam: Speciális

A Megszállás képességgel rendelkező lények képesek megszállni egy élőlény testét. Egy szellem a következő szabályok szerint használhatja a Megszállás képességet:

A lény megkísérelheti megszállni egy asztrális harcban legyőzött ellenfele testét. Az áldozatnak rendelkeznie kell fizikai testtel.

A szellem megszállhat egy önkéntes gazdatestet, függetlenül attól, hogy az képes-e az asztrális utazásra. Habár a gazdatest engedélyezi a szellemnek a teste birtokba vételét, a szellem dönti el, hogy mikor távozik, hacsak el nem űzik (lásd SR3 189. oldal).

A megszállt karakter megtartja eredeti ismereteit és szakértelmeit, és szert tesz a szellem szakértelmeire. Növeld meg a fizikai Tulajdonság értékeit a lény szintjével, és helyettesítsd a mentális Tulajdonságait a szellemével. Továbbá, ha a karakter nem önkéntesen veti alá magát a képességnek, adj +2 módosítót a karakter minden cselekedetének célszámához.

Ha az áldozat eszméletlenülé válik egy fizikai sebzéstől (Halálos vagy nagyobb fizikai sebzést szenved el), a szellem sértetlen marad, de visszakényszerül asztrális formájába. Az elűzés csak megtöri, nem pusztítja el a szellemet. A mana alapú varázslatok a szellemre hatnak, de a fizikai alapúak csak a gazdatestet sebzik.

Ha a megszálló szellem eltávozik a testből, a gazdatestnek (erő)H kábulás sebzés ellen kell sérülés ellenpróbát tennie az Akaraterejével.

MÉREG

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Érintés • Időtartam: Azonnali

A lény támadása mérgező, sebzéskódja (a lény Esszenciája)S. A mérget 1 harci forduló gyorsaságú toxinnak kell tekinteni. Egyes lények a képesség egyéb változataival is rendelkezhetnek (lásd a lény leírását további információért).

MIMIKRI

Típus: F • Tevékenység: Egyszerű • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

A Mimikri képességgel rendelkező lény széles sávon képes hangokat utánozni, beleértve az emberi hangokat és más állatok hangjait is. A hangok hamisságának felismerésére tett Észlelés próbák célszáma a lény Esszenciája + 3.

MOZGÁS

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

A lény az általa befolyásolt területen megnövelheti vagy lecsökkentheti az áldozat mozgási tempóját. Az áldozat haladási sebességét meg kell szorozni vagy el kell osztani a lény Esszencia Tulajdonságával.

Amikor a Mozgás képességet járműre alkalmazzák, a szörny Esszencia próbát dob a jármű Test Tulajdonságának fele, mint célszám ellen. A sikerek számát szorozd meg a jármű Gyorsulás értékével, és az eredményt a következő harci fordulóban add hozzá a Sebességhez (vagy vond le belőle) - hasonlóképpen, mintha a jármű gyorsítás vagy lassítás próbát dobna. A lény több körben egymás után is használhatja képességét a jármű további sebességnövelésére vagy csökkentésére. A helyzettől függően ez a sebességváltozás akár azt is megkövetelheti, hogy a vezető karambol próbát dobjon.

ÖSZTÖNÖS VARÁZSLAT

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Azonnali

Ez a képesség lehetővé teszi a lény számára, hogy egy varázslatszerű hatást hozzon létre - általában valamilyen elemi manipuláció típusút. A lény valójában nem használ Varázslás szakértelmet, de a manát hasonlóképpen irányítja, mint a varázslók. A legtöbb lény csupán egyetlen varázslat hatását tudja így utánozni (zárójelben olvasható a képesség után). A varázslatok leírását az alapkönyv 191. oldalán találod.

Amikor ezt a képességet alkalmazza, tekintsd úgy, mintha a szörny Varázslás szakértelme és a varázslat ereje egyaránt az Esszencia értékével lenne egyenlő. A képesség létrehozásának módja miatt az elemi manipulációs hatásokat nem lehet pusztán a harci tartalék felhasználásával.



nálásával elkerülni. Az ilyen támadások sebzése általában K, de ez lényenként változhat (lásd a lény leírásánál).

A képesség használata annyira rokon a varázslással, hogy a Felébredt karakterek varázsvédelmüket használva megvédhetik magukat vagy másokat ellene. Itt jegyeznénk meg, hogy a varázsvédelem egyetlen másik képesség ellen sem véd (kivéve azt az esetet, ha a lény Varázslás szakértelmet használ).

Mivel belső, veleszületett tulajdonságról van szó, a lénynek nem kell elszenvednie a kimerülés hátrányos hatásait. Azonban a lény ki is terjesztheti a hatást, és ilyenkor már a varázslókhoz hasonlóan vonatkozik rá a kimerülés is. A kimerülés kódja (a lény Esszenciája)S. A támadás kiterjesztésekor a hatás annyi négyzetmétert érint, amennyi a lény Esszenciája.

A kiterjesztett Ösztönös Varázslatok mágiasemlegesítéssel megszüntethetők.

PARALIZÁLÓ ÉRINTÉS / VONYÍTÁS

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Érintés vagy Látótávolság • Időtartam: Speciális

A lény bármely érintése (beleértve a fegyvertelen támadását is, akkor is, ha nem okoz sebzést), a Paralizáló Érintés által csökkenti a célpont Gyorsaságát a lény Esszencia értékével 2D6 percig. Több érintés összeadódó Gyorsaság csökkenést eredményez. Az a karakter, akinek a Gyorsasága 0-ra csökken, képtelen bármiféle mozgásra. Ha 0 alá csökken, akár meg is halhat. Ahhoz, hogy továbbra is lélegezzon, Akaraterő próbát kell dobnia minden percben, a lény Esszenciája, mint célszám ellen. Ha a próba sikertelen, a légzése leáll, és 1D6 percen belül meghal, hacsak időközben le nem jár a bénulás, vagy valaki elsősegélyt nem alkalmaz.

Némely lény Paralizáló Vonyítás képességgel rendelkezik az érintés helyett. Ebben az esetben, lény minden célpontra hatással van, aki hallja őt. A lény kettős próbát dob az Esszenciájával a célpont Akarateréje ellenében. Ha a lény legalább egy tiszta sikert elér, a képesség hatással van a célpontra. Ha a Paralizáló Vonyítás képességet egy csend területről ki vagy be akarják használni, csökkentsd a Paralizáló Vonyítás próbájának célszámát a varázslat erejével.

PERMETEZÉS

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Speciális • Időtartam: Azonnali

A Permetezés képességgel rendelkező lény bűzös pézsmaszagot képes árasztani magából. A Permetezés hatótávolsága a lény Esszenciája x 2 méter. Támadásként 60°-os ívben hat. Hogy elkerülje a permetezést, a célpontnak Gyorsaság (8) próbát kell tennie. A lepermetezett áldozat a védekezésen kívül semmilyen mást nem cselekedhet a harci forduló végéig. Növelj meg az áldozat minden célszámát +1-gyel (a lény Esszenciája)D6 fordulónyi ideig. A lepermetezett áldozatnak ki kell dobnia minden felszíni ruházatát, a páncélzatát is beleértve, mivel a bűz semmilyen módon nem távolítható el. A

gázalarcot viselő áldozatra nem hat a permetezés, viszont a ruháit akkor is ki kell dobnia.

PSZICHOKINÉZIS

Típus: F • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

A lény pszichokinetikus energiát képes generálni, melynek Gyorsasága és Ereje megegyezik a lény Esszencia Tulajdonságával. A hatás hasonló a Mágikus Ujjak varázslatéhoz (lásd SR3 197. oldal).

REGENERÁCIÓ

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Állandó

A Regeneráció képességgel rendelkező lényeket nem lehet megölni semekkora sebzéssel, kivéve, ha lény gerincét vagy agyát sebzik. Valahányszor a lény Halálos sebzést szenved, vagy az állapotjelzője eléri a Halálos szintet, dobj 1D6-tal. 1-es eredmény esetén a lény tényleg meghal. Ha fegyvertől vagy egyéb hatástól erőteljes biológiai roncsolódást szenvedett (tűz, robbanás, stb.), a lény 1-es és 2-es eredménynél is meghalhat. Minden egyéb esetben, a lény elszenvedi a szokásos sebzés módosítókat a harci fordulóban, mikor elszenvedi a sebzést, de a következő harci forduló kezdetén teljesen felgyógyul.

A fegyverfókuszok képesek maradandóan megölni ezeket a lényeket. Ha a lény halálos sebesülést kap egy fegyverfókuszról, vagy a fegyverfókuszról kapott sebzések eléri a Halálos szintet az állapotjelzőjén, azonnal egy Esszencia próbát kell tennie, a fókusz erejének kétszerese, mint célszám ellen. Ha a lény nem ér el sikert a próbán, azonnal meghal. Egy siker elegendő, hogy a lény regenerálódás próbát tehessen.

REJTŐSZÍN

Típus: F • Tevékenység: Automatikus • Hatótáv: Személyes • Időtartam: Állandó

A Rejtőszín képességgel rendelkező lény képes megtörni maga körül a fényt, és ezáltal szinte láthatatlanná válik. Ha a lény mozdulatlan marad, az észlelésére dobott próbák célszáma 10. Ha mozog, a célszám csak 8. Mivel ez a képesség a néző térlátására hat, adj +2 módosítót minden, a lény ellen irányuló távolsági támadás célszámához.

A képesség a természetes és kiberveres hőlátás ellen is hat, de nincs hatással a nem-vizuális érzékelésekre, mint a szonár, radar vagy szagnyom. Azonban egyes lények olyan változattal is rendelkezhetnek, amely az elektromágneses spektrum szélesebb sávjára hat.

VÁGY VISSZATÜKRÖZÉSE

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

Ezzel a képességgel a lény fel tudja deríteni a területén lévő célpontnak a legmélyebb vágyait, és képes egy annak megfelelő illúziót létrehozni, amely az áldozat



elméjére hat. Ha a lény úgy kívánja, akkor ő maga is megjelenhet az illúzió ártalmatlan vagy kedves szereplőjeként.

Mikor a lény használja ezt a képességet, dobj egy kettős próbát a lény Esszenciája és a célpont Akaratereje között. Ha a lény ér el több sikert, az áldozat bedől az illúzióknak. Máskülönben a képesség nem hat a célpontra. Ha nem akadályozzák meg benne, a célpont úgy viselkedik, mintha a vágya valóra vált volna (ami lehet képzeletbeli hitelrudak vagy tárgyak felszedése, képzeletbeli gyűlölt ellenfelének fojtogatása, képzelt örömférfi vagy örömlány cirógatása, stb.).

Ha az áldozatot megtámadják vagy megsebesítik, vagy a társai üvöltöznek vele vagy felpofozzák, tehet egy újabb Akaraterő próbát, hogy ellenálljon az illúzióknak. Ha a célpont több sikert ér el a próbán, mint a lény, megtöri az illúziót. Aki a képesség hatása alatt állnak, nem cselekedhetnek, nem tudják megkülönböztetni a valóságot az illúziótól.

VAKÍTÁS

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Azonnali

Mint a neve is mutatja, a Vakítás képesség megvakít egy célpontot. Tégy egy kettős próbát a lény Esszenciája és a célpont Akaratereje között. Ha a lény ér el több sikert, az áldozat 1D6 harci fordulóra megvakul, de nem szenved semmilyen fizikai sérülést. Ez a képesség a kiberszemekre és az asztrális látásra is hat.

VARÁZSLATSEMLEGESÍTÉS

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Azonnali

A Varázslatsemlegesítés képességgel a lény a varázshasználókhoz hasonlóan képes semlegesíteni egy varázslatot (lásd SR3 183. oldal). A lény az Esszencia értékének megfelelő számú kockával dobja a próbát a Varázslás szakértelem helyett.

VARÁZSVÉDELEM

Típus: M • Tevékenység: Szabad • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

A Varázsvédelem képességgel a lény a varázshasználókhoz hasonlóan képes varázsvédelmet biztosítani (lásd SR3 183. oldal), az Esszencia értékének megfelelő számú kockával.

ZAVARÁS

Típus: M • Tevékenység: Összetett • Hatótáv: Látótávolság • Időtartam: Fenntartott

A Zavarás képesség segítségével a lény elérheti, hogy az áldozatai elveszítsék irányérzéküket, és zavartan bolyonganak össze-vissza a lény által irányított területen. Ennek következményei széles skálán mozognak. Egy otthonszellem által okozott Zavarás miatt az illető esetleg beleütközik a falakba, vagy összekeveri a vécéajtót a kijárat ajtóval. Egy hegyszellem által okozott Zavarás

viszont könnyedén azt eredményezheti, hogy az áldozat lepottyan a következő sziklaperemről.

A Zavarás hatása alatt bármilyen próbát megkísérlő karakterek hátrányos célszám módosítót kapnak, mely a képességet használó lény Esszenciájával egyenlő nagyságú. Ezen felül, ha az áldozat valamilyen döntést akar hozni, Akaraterő próbát kell dobnia a lény Esszenciája, mint célszám ellen. Ha a próba nem sikerül, képtelen elhatározni magát. Valakinek vagy valaminek figyelmeztetnie kell rá, hogy az előbb még el akart dönteni valamit. Egy támadás vagy társ szóbeli figyelmeztetése jó alkalom arra, hogy az áldozat újabb próbát dobhasson. Ha viszont az áldozat ilyen döntésképtelen, habozó állapotban hagyják, akkor az illető előbb utóbb el fog sétálni valamerre.

A FELÉBREDT LÉNYEK GYENGÉI

Habár a megjelent új fajok különös képességekkel rendelkezhetnek, ezek az életformák olykor gyengeségeket is mutatnak, amiket ki lehet használni - talán a természet igyekszik fenntartani az egyensúlyt.

ALLERGIA

A lény különösen érzékeny egy vagy több anyagra vagy hatásra. Általában csak akkor szenvedik el a hátrányokat, ha kapcsolatba kerülnek az anyaggal vagy hatással. Gyakori allergia-kiváltó lehet a napfény, a vastartalmú fémek, a szent jelképek (amelyek pszichésen hatnak), a műanyagok és szennyeződések.

Kellemetlenség: Zavarja a lényt, de nincs játékbeli hatása.

Enyhe: Zavaró és kellemetlen. Érintkezéskor növeljük meg 1-gyel a lény próbáinak célszámát.

Közepes: Az érintés a lény számára fájdalmas, gyakran visszakozik is tőle. A elhúzódozó érintés allergiás reakciót vált ki. Növeljük 2-vel az allergén anyagból készült fegyverek energiáját.

Súlyos: Még a legenyhébb érintés is allergiás reakciót vált ki és fizikai sebzést okoz. Növeljük 2-vel az allergén anyagból készült fegyverek energiáját. A fegyver normál sebzésén túl a célpont egy további Enyhe sebzést is el szenved.

CSÖKKENT ÉRZÉKEK

Néhány vagy az összes érzékszerv csökkent működése. Tipikusan a csökkent érzék csak az eredeti szintjének felével működik.

ESSZENCIAVESZTÉS

Csak humánok és metahumánok eshetnek áldozatul a Humán-Metahumán Vámpirikus Vírusnak, és csak az ilyen lények szenvedhetnek az Esszenciavesztéstől. Az ilyen lénynek létrejöttékor akkora az Esszencia értéke, mint amennyivel az átváltozás előtt rendelkezett, de nincs veleszületett Esszenciája. Ezen lények csak úgy képesek Esszenciát szerezni, ha rendszeresen elszívják azt másoktól. A lény havonta 1 Esszencia pontot veszít. Némely



lény ennél gyorsabban veszít Esszenciát, és csak kevesen veszítik lassabb ütemben.

Ha a lény Esszenciája 0-ra csökken, napokon, esetleg órákon belül meghalhat. Ez alatt az idő alatt a lény különösen veszélyesnek számít, mert bármilyen is az alaptermészete, most egy kiehéztet ragadozó, ami friss Esszenciára vadászik eszetlen kegyetlenséggel.

ÉTRENDI SZÜKSÉGLET

A lény étrendjének tartalmaznia kell bizonyos anyagokat (ezek általában ásványi anyagok, de olykor sokkal érdekesebb dolgok). Ezek nélkül az étrendi anyagok nélkül a lény megbetegedik és végül meg is halhat.

SEBEZHETŐSÉG

Vannak bizonyos anyagok, melyek képesek drasztikusan megzavarni egyes lények metabolizmusát. Az ilyen anyagból készült fegyverek sebzéskódja 1-gyel nagyobb az anyagra érzékeny lények ellen. Például egy 2E sebzésű fa bunkó Közepes sebzésű fegyvernek számít egy „Sebezhetőség (fa)” gyengével rendelkező lény ellen.

Az „érzékeny” anyagok által okozott sebek ugyanúgy gyógyulnak, mint a hagyományos sebek.

A sebesülést nem okozó érintkezést az anyaggal kellemetlen szintű allergiás reakciónak kell tekinteni.

A Regenerálódás képességgel rendelkező lények az érzékenysükből származó sebek utáni módosítókat csak a következő körig kapják meg. (Lásd Regeneráció, 14. oldal) Például egy fa karóval megsebzett vámpír a vonatkozó sebesülés módosítókat csak a sebződés körében kapja meg – a következő körben minden sebe begyógyul.

MUTÁNS LÉNYEK

A mutáns lények a *Shadowrun* világában normál lények háttér sugárzásnak vagy sugárfertőzésnek kitett változatai. Habár a mutáció hatására bármilyen változáson átmehet a lény, a mutáns lények rendelkeznek néhány közös jellemzővel. Sokkal agresszívbak, mint természetes példányok; gyakran megvadulnak, ok nélkül támadnak és ritkán vonulnak vissza. Többnyire magányosan élnek, és ugyanolyan szívesebben támadják meg normális fajtársaikat, mint más lényeket. A hagyományos állatok messzire elkerülik a mutáns lényeket.

A mutáns lények több jellemzővel is rendelkezhetnek az alábbiak közül; a Játékmester választja ki a neki tetszőt.

MÉRETVÁLTOZÁS

A mutáns lények mérete 50% - 200%-kal nagyobb normál fajtársaikhoz képest. Némelyikük még ennél is nagyobb lehet, de a normál fajtársaik méretének kétszeresénél nagyobb mutáns lények meglehetősen ritkák. Kevés mutáns kisebb az átlagos méretnél.

FIZIKAI JELLEMZŐK

A mutáns lények fizikai jellemzői közé tartoznak a csont elváltozások, a rühösség és az albinizmus. Gyakoriak a csontkinövések a lábak, karok, koponya és a gerinc mentén; ezek a kinövések átszakítják a bőrt, bizarr külsőt kölcsönözve a lénynek. Egy mutáns lény csontjai gyakran összehangolatlanok: például egy különösen ívelő gerinc, a lény méretéhez képest aránytalan végtagok, vagy egy különös formájú koponya.

A bundás lények hajlamosak a rühösségre, itt-ott a hiányos bunda alól foltokban feltűnik a bőr, ami gyakran gyulladt és elszíneződött. A kevés vagy semennyi szőrzettel nem rendelkező mutáns lények bőrén hegek, fekélyek, és színváltozások lehetnek. A páncéllal vagy kitinvázzal rendelkező lényeknek itt-ott hiányozhat a páncélja.

A mutáns lények legáltalánosabb fizikai jellemzője az albinizmus - a hulláfehér vagy természetellenesen világos színű bőr, rózsaszín vagy piros szemekkel. Sokuknak van egy extra végtagja is, ami azonban általában használhatatlan. Egyes esetekben a mutáns lénynek hiányozhat is egy testrésze.

FELERŐSÍTETT TULAJDONSÁGOK ÉS EGYÉB JELLEMZŐK

Némely mutáns lény magasabb Erő vagy Test Tulajdonsággal rendelkezik, mint természetes fajtársai. A mutáns lényeknek egyéb különös jellemzőik is lehetnek, amik szintén nem jellemző a természetes fajtársaikra, ilyen például a szürkületi- vagy hőlátás.

PARANORMÁLIS KÉPESSÉGEK

A mutálódott teremtmények többsége rendelkezik bizonyos képességekkel, mint például Asztrális Érzékelés, Maró Nyál, Maró Váladék, Félelem, Betegség vagy Méreg.

MUTÁNS LÉNY ALKOTÁSA

A következő irányelveket használd egy természetes lény mutáns változatának megalkotásához:

- Csökkentsd a mutálódott lény Intelligenciáját 2-vel (minimum 1-nek kell neki lennie)
- Minden egyes mutáns jellemző után, amit a Játékmester választ a lénynek (lásd feljebb), csökkentsd a lény Esszenciáját 1-gyel. Ha a mutánsnak felerősített Tulajdonsága van, csökkentsd az Esszenciáját a felerősítés minden egyes pontja után 1-gyel. A paranormális képességek egyedülállóak, és egyik mutáns lénynek sem lehet egynél több. Ha a mutánsnak van egy paranormális képessége, csökkentsd az Esszenciáját 3-mal (minimum 1-ig), de minden Esszencia alapú képesség (mint például a Félelem) a lény eredeti Esszenciája (általában 6) plusz az eredeti és új Esszencia érték a különbségének a fele (felfelé kerekítve) alapján működik.

Mike, a Játékmester, szembe akarja állítani csapatát egy mutáns medvével, miközben a Nagy Sur Parton a titkos kutatóbázis után nyomoznak. Egy természetes medve statisztikái (lásd 20. oldal) a



következők:

T	GY	E	K	I	A	E	R
9/1	4x3	9	-	2/4	2	6	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 6S fizikai, +1 elérés

Mike lecsökkenti a lény Intelligenciáját 1/2-re. Ezután eldönti, hogy a mutáns medvéje albínó lesz (1 pont az Esszenciából), majd felruhazza a Maró Valadék paraképességgel (3 pont az Esszenciából). Végül úgy dönt, hogy a mutáns medve kétszer akkora lesz, mint természetes fajtársai, csak hogy rémisztőbb legyen (1 pont az Esszenciából). Így a mutáns medve statisztikái a következők lettek:

T	GY	E	K	I	A	E	R
9/1	4x3	9	-	1/2	2	1	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 6S fizikai, +1 elérés

Ha a medve sikeresen megtámad egy páncélatlan karaktert, annak 9E sérülési ellenpróbát kell tennie - a medve eredeti Esszenciája 6 + a különbség fele ($6-1=5$, osztva 2-vel=2,5, kerekítve 3-ra).

Mutáns Paralények

A Játékmester paralények mutáns verzióit is megalkothatja, az előbbi irányelvek szerint. Azonban egy ilyen teremtmény megalkotása során meglehetősen nehéz fenntartani a játékegyensúlyt, különösen, ha a lény elsősorban az asztrálsíkon él, vagy metahumán szintű intelligenciával rendelkezik. Tartsd észben, hogy a toxikus lényekkel ellentétben a mutáns teremtmények mentálisan kiegyensúlyozatlanok és ritkán cselekszenek a fajuknak megszokott módokon.



TOXIKUS LÉNYEK

A toxikus lények a sugárzás és szennyezés hatására eltorzult paralények. Ezek a félelmetes szörnyetegek a föld legveszélyesebb teremtményei közé tartoznak.

Ahhoz, hogy megalkoss egy toxikus lényt egy létező paranormális teremtményből, logikus jellegzetességeket és képességeket kell választanod neki. Mint a mutáns lények esetében, a Játékmester most is teljesen a kalandja számára alakíthatja a toxikus lényt.

Először is, a Játékmesternek ki kell választania a lény elsődleges és másodlagos toxikus képességeit, a Toxikus Lények Képességei táblázatból (18. oldal). Ezek a képességek nem csökkentik a toxikus lény Esszenciáját, mivel a föld szennyeződéséből táplálkoznak; viszont a lénynek bizonyos korlátozásai vannak a képesség használatát illetően: az elsődleges toxikus képességét naponta az Esszenciájának

megfelelő számú alkalommal használhatja csak a lény, míg a másodlagos toxikus képességét pedig az Esszencia értéke osztva 2-vel (lefelé kerekítve) alkalommal. A képességek óránként egy használatnyit „újratölthetők”, ha a lény toxikus hulladékba merül, vagy ha egy erősen toxikus területen tartózkodik. Ezt a töltődési folyamatot toxikus hibernációnak hívják.

Ha a lény egyik toxikus képességét korlátlan használatúvá akarod tenni, egyszerűen hagyj el egy paraképességet, amellyel a lény normál változata rendelkezik. Például, hogy egy toxikus pokolkutya korlátlanul használhassa az Ártalmas Lehelet képességét, a Játékmester dönthet úgy, hogy elveszi tőle az Ösztönös Varázslat (lángszóró) paraképességet. Az ilyen módon kiegyensúlyozott toxikus lénynek már nem kell végigmennie a toxikus hibernáció folyamatán ahhoz, hogy megújítsa ezt a toxikus képességét. Végül, egy Esszencia-pontért cserébe a Játékmester hozzáadhat egy plusz kockát a lény Harci Tartalékához. Ezekkel a lehetőségekkel a Játékmester mindig bevezethet egy új paranormális állatot a kalandjába, amivel meglepheti a játékosait.

A toxikus lények csak a tiszta vízre vagy tiszta levegőre való Allergia gyengével rendelkeznek. Ezt a gyengét Súlyos Allergiaként kell kezelni.

Mike, a Játékmester, kissé bosszús, hogy a játékosai meg sem rezzentek, mikor a karaktereik meglátták a mutáns medvét. Úgy dönt, hogy meglepi őket - egy toxikus nova skorpióval. Mike alapul veszi a természetes nova skorpiót, majd

hozzáad plusz egy kockát a Harci Tartalékához, 5-re csökkentve az Esszenciáját. Elsődleges toxikus képességként a Zavarást (napi 5 használat), másodlagosként pedig az Állatirányítás (napi 2 használat) képességet választja neki, a hagyományos Elrejtés és Méreg képességei mellé. Végül hozzájuk csap még pár természetes nova skorpiót is; a karaktereknek így nehezebb megállapítani, hogy vajon melyik lehet a toxikus, ráadásul a toxikus nova skorpió így jobban ki tudja aknázni az Állatirányítás képességének előnyeit. A toxikus nova skorpió kész a bevetésre.

TOXIKUS LÉNYEK HASZNÁLATA

Mint ahogy egy ritka és erős eszköz bevezetését, a Játékmesternek a toxikus lények használatát is jól át kell gondolnia.

Bár nem szükségszerűen intelligensebbek ezek a toxikus lények, mint természetes fajtársaik, cselekedeteik ezt a látszatot kelthetik. Ezek a lények a toxikus sámánokhoz nagyon hasonlóan tevékenykednek; kétésgkívül abból a

TOXIKUS LÉNYEK KÉPESSÉGEI

Elsődleges toxikus képességek

Ártalmas Lehelet
Félelem
Felerősített Érzékek
Felerősített Fizikai Tulajdonságok
Elnyelés (iszap)
Kényszer
Vakítás
Zavarás

Másodlagos toxikus képességek

Állatirányítás
Betegség
Helyezzkötés
Immunitás (mérgek)
Mágikus Érzék
Maró Nyál
Maró Valadék
Méreg

célből léteznek, hogy megbüntessék azokat, akik elpusztították természetes birtokukat. Hogyan vagy miért váltak toxikussá, senki nem tudja. Azonban egyes jellemzőik közösek. Mind paranoiások és bosszúszomjasak. Irgalmatlanul követik és cserkészik be áldozatukat, nem szükségszerűen élelem gyanánt. A toxikus lények többnyire magányosak, ritkán élnek együtt fajuk nem-toxikus egyedeivel. Az Állatirányítás képességgel rendelkező egyedek rövid időszakokra kapcsolatba lépnek természetes társaikkal, de ezek a „társaságok” azonnal felbomlanak, mikor a toxikus lény úgy érzi, „küldetése” véget ért. A toxikus lények többsége haláláig harcol ellenfeleivel. A Hatodik Világ minden furcsaságai közül a toxikus lények léte mutatja be legjobban, mi történik, ha a természet visszavág azoknak, akik megmérgezik.

Úgy tűnik, nincs érdemi kapcsolat a toxikus sámánok és a toxikus lények között, a hasonló természetükön kívül. Volt rá példa, hogy toxikus sámánok együttműködtek toxikus lényekkel, de a sámánok állítása szerint, ezek a lények szabad akaratukból cselekedtek így.

A mai napig nem tudunk mutáns toxikus lények létezéséről. Azonban a Felébredt Világ még fiatal...

PARALÉNYEK

Ez a fejezet közel az összes paralény leírását tartalmazza, amely előfordult az eddig megjelent Shadowrun termékekben. A lények többsége át lett dolgozva a Shadowrun 3. Kiadás szabályai szerint. Az itt közölt statisztikák és képességek felülbírálják a korábban megjelenteket.

A lények mérete és súlya egy átlagos, felnőtt egyedre vonatkoznak. Nagyobb (10-30%) és kisebb (60-70%, a nemi méretkülönbségeket is beleértve) egyedek is előfordulnak.

A lények méretének véletlenszerű meghatározásához használd a Lények Mérete Táblázatot (20. oldal).

Az előfordulási hely azt a helyet jelöli, ahol a lény szívesen tartózkodik. Az emberi beavatkozás következtében a lény a természetes élőhelyétől távol is előfordulhat, különösen, ha órállatként használják.

A LÉNYEK STATISZTIKÁI

A leírást követő statisztikák a faj egy átlagos egyedére vonatkoznak; ez egyedről egyedre változhat. A fizikai és mentális Tulajdonságok akár 50%-kal is magasabbak lehetnek. A faj kisebb egyedének a Tulajdonságai mindig legalább az átlagos egyedekének a fele, kivéve ha beteg és/vagy sérült. Viszont a kisebb és a nagyobb egyedek is egyforma Esszencia, Elérés, Támadás Típus és Sebzés Módosítókkal rendelkeznek, habár a képességek szintén lehetnek eltérőek.

A HMMHV rövidítés a Humán-Metahumán Vámpirikus Vírust jelenti. 2060-ban az orvostudomány négy törzsét különbözteti meg ennek a fertőzésnek, mindegyik fajta minden fajra másképp hat. Minden egyed, amely megfertőződött valamelyik vírustörzssel, potenciális hordozó, és képes másokat is megfertőzni.

A LÉNYEK STATISZTIKÁI

T: Test. Az első szám a Tulajdonság szintje, a második a páncélzaté (ballisztikus és ütési egyaránt).

GY: Gyorsaság. Az első száma a Tulajdonság szintje, a második a futási szorzó. Ha a lény repül, úszik vagy bármi más módon mozog, a szorzója a **Megjegyzések** részben olvasható.

E: Erő.

K: Karizma. Csak az intelligens, vagy szociális kapcsolatokra képes lényeknek van Karizma Tulajdonsága. Minden egyéb lénynek szükségtelen.



LÉNYEK MÉRETE

2D6 dobás	Méret (% nagyobb vagy kisebb)
2	-50
3-4	-20
5-7	-
8-9	+10 (+1 egy fizikai Tulajdonságra)
10-11	+20 (+2 egy fizikai Tulajdonságra)
12	+50 (+5 egy fizikai Tulajdonságra)

I: Intelligencia. Az első szám szolgál az Intelligencia próbákhoz és varázslatok célszámául, a második pedig az Észlelés próbákhoz.

A: Akaraterő.

E: Esszencia. Ha egy nagy „A” betű következik a szám után, a lény egy szellem, amely elsősorban az Asztrálsíkon létezik. „K” esetén a lény kettős természetű. A változó Esszencia érték a lények különböző erősségét, szintjét jelenti.

R: Reakció. A lények ezt a Tulajdonságukat használják fizikai támadásra.

KEZD: Kezdeményezés. Reakció + Kezdeményezés

Kockák. A Kezdeményezés érték dönti el azt is, hogy a lény maximálisan hány Harci Tartalék kockát használhat fel egy harci fázis során.

Támadások: A lény fizikai támadásának sebzéskódja. A sebzés fizikai sebzést jelent, kivéve ha másként tüntettük fel. A „Humanoid” támadás azt jelenti, hogy a lény képes fegyvereket használni a harcban; ugyanazok a harci szabályok vonatkoznak rá, mint a karakterekre. Ezek a lények pusztá kézzel (Erő)K kabulás sebzést okoznak. Itt tüntettük fel azt is, ha a lény természetes elérés módosítóval rendelkezik.

PARALÉNYEK

Ez a fejezet tartalmazza minden jelenlegi Shadowrun lény statisztikáit és rövid leírását, ábécé sorrendben.

A Természetes Állatok Táblázat tartalmazza néhány főbb nem-paraállat statisztikáit. A Játékmesterek kedvük szerint módosíthatják ezeket az adatokat, útmutatóul szolgálva más természetes állat statisztikáinak meghatározásakor. A Metahumán Átlagok Táblázat szintén alapul szolgálhat egyszer használatos nem-játékos karakterek megalkotásakor.

TERMÉSZETES ÁLLATOK TÁBLÁZAT

Típus	T	GY	E	K	I	A	E	R	KEZD	Támadások
Denevér	1	5 (x4)	0	-	1/5	1	6	6	6+1D6	2E
Medve	9/1	4 (x3)	9	-	2/4	2	6	5	5+1D6	6S, +1 elérés
Macska (házi)	1	4 (x3)	1	-	2/4	2	6	5	5+2D6	3E, -1 elérés
Macska (vad)	2	4 (x4)	2	-	2/4	2	6	5	5+2D6	4K, -1 elérés
Szarvas	4	4 (x4)	4	-	2/3	2	6	3	3+1D6	3K, +1 elérés
Kutya (nagy)	3	4 (x5)	3	-	2/4	2	6	4	4+1D6	6K
Kutya (kicsi)	1	4 (x4)	1	-	2/4	2	6	4	4+1D6	3E, -1 elérés
Elefánt	15/3	3 (x4)	40	-	3/3	3	6	3	3+1D6	10H, +1 elérés
Róka	2	4 (x4)	1	-	2/4	2	6	5	5+2D6	3E, -1 elérés
Kecske	2	4 (x6)	2	-	2/3	2	6	3	3+1D6	3E
Ló	10	4 (x4)	8	-	2/3	2	6	3	3+1D6	6S, +1 elérés
Leopárd	5	5 (x4)	5	-	2/4	2	6	5	5+3D6	9S
Patkány	1	5 (x3)	0	-	1/4	1	6	5	5+1D6	2E, -1 elérés
Orrszarvú	12/2	4 (x4)	25	-	2/2	2	6	3	3+1D6	11H
Fóka	6	5 (x4)	4	-	3/4	2	6	4	4+1D6	4K
Cápa	5/1	5 (x4)	4	-	2/3	1	6	5	5+2D6	10S
Cápa (nagy)	10/2	5 (x3)	10	-	2/3	2	6	5	5+2D6	12H
Tigris	8	6 (x4)	8	-	3/4	2	6	6	6+3D6	10S, +1 elérés
Farkas	5	5 (x4)	4	-	3/4	2	6	5	5+2D6	7K

METAHUMÁN ÁTLAGOK

Típus	T	GY	E	K	I	A	E	R	Támadások
Ember	3	3	3	3	3	3	6	3	Humanoid
Törpe	4	2	5	3	3	4	6	2	Humanoid
Tünde	3	4	3	5	3	3	6	3	Humanoid
Ork	6	3	5	2	2	3	6	2	Humanoid
Troll	9/1	2	7	1	1	2	6	1	Humanoid, +1 elérés



ABRAM HOMÁR

Az agram homár a legnagyobb rákfélé Európában, 2,5 m testhosszával és 100 kg átlagsúlyával. Kemény páncélja, két pár antennája, 4 pár lába, amivel jár és úszik, és két masszív ollója van.

T	GY	E	K	I	A	E	R
5/6	3x4	5	-	1/4	4	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 5S, +1 Elérés

Képességek: Felerősített Érzékek (szonár), Immunitás (mérgek), Megerősített Páncélzat

Megjegyzések: Ha az agram homár közelharcban megsebzí az ellenfelet, annak Gyorsaság(4) próbát kell tennie. Ha a célpont nem ér el sikert a próbán, a homár megragadja az ollójával. A fogvatartott áldozat azonnal elszenved 6S sebzést a homár következő, és minden azutáni tevékenysége során. A sebzéskód minden körben egyel emelkedik, míg az áldozat ki nem szabadul vagy meg nem hal. Az áldozat csökkentheti a sebzést a Test kockával. Az ütési páncélzat csak a felével véd.

Tégy egy nyílt (Erő) próbát a homárnak. A próba legnagyobb eredménye lesz az áldozat leendő Erő próbájának a célszáma, ha ki akar szabadulni a szorításból. Az agram homár még akkor sem engedi el megragadott áldozatát, ha megtámadják. Ha a homár támadás alatt áll, és a megragadott áldozata meghalt, a homárnak egy sikeres Intelligencia(4) próbát kell tennie, hogy elengedje a hullát és megvédje magát.

AFANC

Az afanc egy krokodilra hasonlít, de 4,5 m hosszúra is megnőhet (a farkát is beleértve), az átlagsúlya pedig 375 kg. Zöldes-barnás színű, és nagy karmai vannak, amiket ásásra használ. Kivételesen figyelmes és ügyes húsevő. Maximum 6 fős laza csapatban él, de egyedül vadászik. Fülöp-szigeteki fajtája (buwaya) a Keresés képességét használja élelemkeresésre, és mágikusan kényszeríti áldozatát, hogy "harapható" közelségbe jöjjön. Lusta, és a támadás helyett bármikor elfogadja a felkínált húst.

T	GY	E	K	I	A	E	R
10/8	4x4	8	-	2/4	4	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 10S, +1 elérés

Képességek: Elnyelés, Felerősített Érzékek (éjszakai látás, szaglás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő, háromszor naponta, [Esszencia]D6 körre), Keresés, Megerősített Páncélzat

Megjegyzések: Ha az afanc sikeres közelharc harapó támadást hajt végre az ellenfele ellen, megragadhatja azt az állkapcsával, kivéve, ha az áldozat sikeres Gyorsaság(4) próbát tesz. Ahhoz, hogy kiszabaduljon, az áldozatnak sikeres Erő próbát kell tennie, az afanc nyílt (Erő) próbáján elért legmagasabb eredmény, mint célszám ellen. Ha az áldozat nem tud kiszabadulni, a következő tevékenysége során az afanc erősen beleharap, 12S seb-

zést okozva neki. A következő tevékenységek során +1-gyel nő a sebzés energiája. Az ütési páncélzat a szintje felével csökkenti a sebzést. Az afanc elengedi a halott vagy eszméletlen ellenfelet, ha egy másik ellenfél megtámadja. Úszás közben a mozgási szorzója 4.

A buwaya Kényszer képességgel rendelkezik az Elnyelés helyett, az Intelligenciája pedig 1.



AGROPELTER

Egy ravasz, de nem intelligens mindenevő. Kistermetű emberszabású, 90 cm magas, karcsú, szívós testtel, majomszerű arccal és hosszú, vékony, erőteljes végtagokkal. Rövid, sűrű, általában barna vagy fekete szőrzet borítja a testét, és a karjai és lábai egyaránt éles karmokban végződnek. Megtörtént, hogy az agresszív agropelter emberekre is rátámadt, hogy elűzze őket a területéről.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	4x3	3	-	3/4	2	6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 3K vagy humanoid



Képességek: Felerősített Érzékek (javított hallás és szaglás, éjszakai látás)

Megjegyzések: A fak tetején való mozgásának szorozója 4.

AITVARASZ

Ez a Felébredt kígyó kb. 8 m hosszú és 40 kg testsúlyú. Képes repülni, elképzelhető, hogy rokonságban áll a tollaskígyókkal. A legtöbb hüllővel ellentétben egész nap és minden évszakban aktív.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	6x3	3	5	4/6	5	6	6

KEZD: 6 + 3D6

Támadások: 6E, +1 elérés

Képességek: Állatirányítás (speciális), Elrejtés (személyes), Empátia, Immunitás (normális fegyverek), Méreg, Varázsvédelem (csak magára), némelyik példány rendelkezik Mágikus Szakértelmek képességgel is.

Megjegyzések: Az aitvarasz házi- és haszonállatok és hüllők ellen használhatja az Állatirányítás képességét. Ha bármi más természetes állat ellen akarja használni, Akaraterő ellenpróbát kell tennie, hogy irányítani tudja a lényt.

Repülés közben a mozgási szorozója 7.

ALAKVÁLTÓ

Az alakváltók egy állatfaj nagyobb, tökéletes alakú példányai. Velük született mágikus képességeik segítségével képesek emberi alakot öltetni, de ebben az alakban is megőrzik vadállati természetük bizonyos nyomait. Egy asztrális szemlélő képes felfedni egy alakváltó valódi természetét.

A legendákkal ellentétben az alakváltók nem függnek a holdfázisoktól, és nem emberek, akik állattá változnak. Közepes Allergiával rendelkeznek az ezüsttel szemben. Az alakváltók többnyire állati alakjuk szokásai szerint cselekszenek (amit látszólag emberi alakjukkal szemben előnyben részesítenek). Intelligensek, és képesek megtanulni az emberi nyelveket és szokásokat. Sokuk megtanulja használni a mágiát is.

Az alakváltók állati formájukban a vadonban élnek. Emberi formájukban gyakran megtalálhatóak az emberi közösségekben is.

Medve: A medve alakváltók az északi féltekén mindenhol megtalálhatóak. Emberi formájukban is túlzott testszőrzetük van. Ritkán értenek a mágiahoz is.

Sas: A sas alakváltók Európában és Észak Amerikában mindenhol megtalálhatóak. Emberi alakban sötét szemek és éles arcvonásaik vannak, és kerülnek a zárt tereket. Általánosan használják a mágiát, és kíváncsiak a jártaak égi szellemek megidézésében (+1 kocka minden próbára).

Róka: Róka alakváltók elsősorban Japánban és Kínában találhatók. Rókafarkukat emberi alakjukban is megtartják, de hosszú kabáttal vagy köpenyvel igyekeznek elfedni. Általánosan használják a mágiát, főleg az Illúzió és Manipuláció varázslatokat kedvelik.



Tigris: Tigris alakváltók Ázsiában találhatók. Vad és erős vadászok. Macskaszerű és/vagy világító szemük van emberi alakjukban. Ritkán használnak mágiát.

Fóka: A fóka alakváltók a tengerparti vizek mellett mindenhol előfordulnak világszerte. Emberi alakjukban lábujji között (és olykor a kezükön is) úszóhártyák feszülnek és dús hajuk van. Aktív mágiahasználó egyedeik meglehetősen elterjedtek.

Warek: A warek egy Nyugat Afrikai leopárd alakváltó, többségük ezen a kontinensen található meg. A warekek Allergia (arany, súlyos) és Sebezhetőség (arany) Gyengékkel rendelkeznek.

Farkas: Farkas alakváltók az északi féltekén szintén mindenhol megtalálhatóak. Emberi alakjukban szőrös tenyerük és feltűnő, vastag szemöldökük van, ami középen összeér. Nincsenek aktív mágiahasználó egyedeik.

Emberi Alak

T	GY	E	K	I	A	E	R
5	4x5	5	5	3	3	8K	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: Humanoid



Állati Alak

T **GY** **E** **K** **I** **A** **E** **R**
 $\bar{A}+2$ $(\bar{A}+1) \times (\bar{A}+1)$ $\bar{A}+2$ 5 3 3 8K $\bar{A}$

KEZD: $\bar{A} + 2D6$

Támadások: $(\bar{A}+1)(\bar{A})$

Képességek: Felerősített Fizikai Tulajdonságok (állati alakban), Regeneráció, némelyik rendelkezik Mágikus Szakértelmek képességgel is.

Gyengék: Allergia (ezüst, közepes), Sebezhetőség (ezüst)

Megjegyzések: Mikor az alakváltó állati alakjában van, használd a természetes állat (21. oldal) Tulajdonságait az „ $\bar{A}$ ” helyére behelyettesítve), és add hozzá a módosítókat. Csak az általános állati alakváltó típusokat közöltük. Némelyik egyed rendelkezik egyedi speciális képességekkel is.

Az alakváltókról, mint játékos karakterekről, bővebb információkat találsz az *Árnyvadászok Kézikönyvében* (33. oldal).

ANWUMA BAVOLE

Az anwuma bavole egy Felébredt halevő denevérfajta, hasonló az Észak Amerikai madáremberhez. Nyugat Afrika partvidékén honosak, ahol felszínen táplálkozó halakra vadásznak a Guineai Öbölben. Az anwuma bavole nem hordoz semmilyen fertőzést, ami a metahumánokra veszélyes lenne. Néha emberi csoportokhoz csapódnak és napokig követik őket evés és alvás, és minden látható indok nélkül. Nzima népe ezt a jóserencse jelének tartja és etetéssel még bátorítják is őket.

T **GY** **E** **K** **I** **A** **E** **R**
 1 4x4 0 0 1/4 1 6 4

KEZD: $4 + 1D6$

Támadások: 3E

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Hang Projekció (magas-frekvenciás)

Gyengék: Allergia (napfény, enyhe)

ARANYVADKAN

Mágikus agyara miatt nagyon keresett. Patás emlős, hossza 2,2 m, hozzávetőlegesen 1 m magas és kb. 170 kg. Bundája szürkés-barna, a fején vöröses-barna folttal. Mindenevő, és kizárólag a sűrű erdőségekben található meg. Csak a párzási időszakban, és mikor a kicsinyeit védelmezi, akkor agresszív.

T **GY** **E** **K** **I** **A** **E** **R**
 6/1 4x5 8 - 2/5 6 6K 4

KEZD: $4 + 2D6$

Támadások: 6K

Képességek: Elrejtés (személyes), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Gyorsaság, naponta egyszer, [Esszencia]D6 körre), Regeneráció, Varázsvédelem (csak magára)

Megjegyzések: Az aranyvadkan agyara 1 egységnyi varázsműves alapanyagnak számít, amely nem igényel finomítást és szűz telezmának minősül. Csökkentsd a próba minden célszámát 1-gyel, ha ilyen agyart hasz-

nálsz, és csökkentsd az alapidót 20%-kal, vagy minimum 1 egységnyivel (1 nap és így tovább), lefelé kerekítve. Az agyarnak alkalmasnak kell lennie a varázsműves által készíthető tárgyhoz (a Játékmester döntése szerint), varázslat fókusként kiválóan használható, de maximum tör nagyságú varázsfegyver készíthető belőle. A nőstény agyara feleakkora, mint a hímé, így a varázslónak abból kettőt kell felhasználnia, hogy a fentebb leírt előnyöket élvezhesse. Ez túl kicsi, hogy mágikus fegyvert lehessen belőle készíteni. Bővebb információkért lásd a *Mágia az Árnyakban* kiegészítőt.

ÁRNY

Az árny egy jellegtelen, humanoid árnyéknak néz ki, 2-5 m magas lehet. Kapcsolatban áll a boszorkányperek és a fontosabb boszorkány ünnepek helyszíneivel, jellemzően ezeken a helyeken és időpontokban jelenik meg. Alkonyatkor manifesztálódik és nem sokkal hajnal előtt tűnik el; ezalatt értelmes áldozatokat követ és elszívja Esszenciájukat.

T **GY** **E** **K** **I** **A** **E** **R**
 E-1 $(E-1) \times 3$ E-1 E E-2 E $(4D6+3)A$ E

KEZD: $E + 10 + 1D6$

Támadások: Specialis

Képességek: Árnyköpeny, Esszenciaszívás (maradandó és ideiglenes), Fagyaura, Immunitás (öregedés, hideg, normális fegyverek, betegségek, mérgek), Materializáció, Mozgás, Paralizáló Érintés

Gyengék: Allergia (napfény, közepes), Esszenciavesztés (1 pont 10 évenként), Sebezhetőség (tűz)

Megjegyzések: Minden árny rendelkezik Esszenciaszívás képességgel. Ahhoz, hogy meghatározd az egyes árnyak képességeit, dobj 1D6-tal a fent írt képességek mindegyikére. 1-es eredménynél az árny nem rendelkezik azzal a képességgel. Az árny a Fagyaura képességét képes kiterjeszteni egy áldozatra (Esszencia)D6 méter távolságon belül, egy összetett cselekedettel.

Az „E” az aktuális Esszencia értéket jelenti. A minimális Esszencia érték 7, a maximális pedig 27 lehet. Az Asztrális Kezdeményezése $E + 20 + 1D6$.

ÁRNYMASZTIFF

Éjszakai ragadozó, csapatostul vadászik. Az árnymasztiff egy nagytermetű kutyaához hasonlít, 1,2 méteres mar-magasságával. Szőre szürke, fekete foltokkal. Bőr alatti izmaival képes elmozgatni a foltjait, ami kitűnően alkalmas éjszakai alcázásra.

T **GY** **E** **K** **I** **A** **E** **R**
 4 4x4 5 - 2/4 3 6 4

KEZD: $4 + 3D6$

Támadások: 5K

Képességek: Árnyköpeny, Csend, Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Felerősített Reakciók

Gyengék: Allergia (napfény, közepes)



ASONWU

Az agropelterhez hasonló lény (a rhesus majom kistermetű, humanoid metavariánsa). Húsevő, nagyobb csapatokban vadászik nagyobb prédá elejtésére. Néhány tag gyors harapásaival mozgásképtelenné teszi az áldozatot; és amint földre kerül, akár ötven asonwu is rávetheti magát. A teremtmény harapása által terjesztett betegség tünetei viszketés, hidegrázás, őrület és legvégül agyhalál.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	4x3	3	-	3/4	2	6	6

KEZD: 6 + 1D6

Támadások: 6E

Képességek: Betegség, Felerősített Érzékek (javított hallás és szaglás, éjszakai látás)

Megjegyzések: A mozgási szorzója, a növényzetben való mozgás közben, x4.

BABA YAGA

Kísértetszerű szellemlény. Likho és Mohó Mógus néven is ismerik. Inas, ragyás, fehér hajú, sápadt öregasszony alakban jelenik meg. Némelyikük fizikai formájának csak egy szeme van. Magányos lény, és csak éjjel, eldugott erdei tisztásokon jelenik meg. Metahumán hússal táplálkozik, a vendíghoz hasonlóan így használja Esszenciaszívás képességét.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E	Ex2	E	E-3	E	E+2 (1D6+7)A	E	

KEZD: E + 10 + 1D6

Támadások: (E+2)K

Képességek: Árnyköpeny, Balszerencse, Búba, Elrejtés, Esszenciaszívás (maradandó), Félelem, Felerősített Érzékek (szaglás), Immunitás (öregedés, hideg, normális fegyverek, betegségek, mérgek), Mágikus Érzék, Materializáció, Paralizáló Érintés

Gyengék: Allergia (napfény, enyhe), Esszenciavesztés (1 pont havonta)

Megjegyzések: Némely baba yaga a következő képességek közül is rendelkezik néhányal: Fagyaura, Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő, naponta kétszer, [Esszencia]D6 körig), Mágikus Szakértelmek, Zavarás. A baba yagának el kell fogyasztania a húst az Esszenciaszívás képességének használatához.

Az "E" az aktuális Esszencia értéket jelenti. A minimális Esszencia érték 8, a maximális 24 lehet. Az Asztrális Kezdeményezése E + 20 + 1D6.

BANDERSNATCH

A bandersnatch a szaszakcs Vámpirikus vírus-fertőzött változata. 3 méter magas és 400 kg. A bandersnatch bundája vastagabb és igénytelenebb, mint a szaszakcsé, és a karjai valamivel hosszabbak. Mivel a bandersnatch a Rejtőszín képességével képes megváltoztatni a fénytörést a teste körül, valódi formája ritkán látható. Mikor ezt a képességét használja, a bandersnatch mindössze egy

változékony humanoid formának látszik a környezetben.

T	GY	E	K	I	A	E	R
8	3x4	7	-	2/4	4	6K	4

KEZD: 4 + 3D6

Támadások: 8S, +1 Elérés

Képességek: Betegség (HMHVV-2), Mimikri, Rejtőszín

BANDITA

A bandita a mosómedve nagyobb változata. Egy méter magasra is megnőhet. Aránytalanul hosszú mellső lábai vannak, egy-egy szembefordítható hüvelykujjal. Képes használni kezdetleges eszközöket, és szereti a csillogó tárgyakat.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	4x3	2	4	3/5	2	6	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 3E

Képességek: Felerősített Érzékek (javított hallás és szaglás, éjszakai látás)

Megjegyzések: A banditák furcsamód kivételesen értenek a zárahhoz. Egyszerű tárgyak használatával, mint például egy eldobott szög vagy egy darabka drót, képesek feltörni a mechanikus zárat (4-es szintű szakértelmeként kezelik).

BARGESZT

A bargeszt egy túlméretezett masztiffra hasonlít, bundája egyaránt lehet hófehér vagy koromfekete. Rövid szőre szorosan a bőrére simul, olyan hatást keltve, mintha a lény teljesen csupasz lenne, és tüskék állnak ki a hátából teljes hosszában a gerince mentén. Szemei vörösen csillognak, az agyarái pedig halványan ragyognak a sötétben, a nyálában lévő foszforeszkáló baktériumok miatt. A párzási időszak alatt egyedül vagy párban vadászik; ezen az időszakon kívül pedig 12 vagy több fős csapatban.

T	GY	E	K	I	A	E	R
7	6x4	5	-	3/6	3	6K	6

KEZD: 6 + 2D6

Támadások: 9S

Képességek: Félelem, Felerősített Érzékek (szonár), Paralizáló Vonyítás

BAZILISZKUSZ

A baziliszkus egy nagyméretű gyík; 2,5 méter hosszú az orrától a farkáig, és kb. 100 kg. Bütykös pikkelyei feketék és élénksárgák, sötét feketévé sűrűsödnek az orra és a farka végén. 40 fogú fűrészkes fogsora van és elsősorban kistestű emlősökkel táplálkozik, de bármit megesszik, amit el tud kapni.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4/2	2x3	7	-	1/3	2	6K	2

KEZD: 2 + 1D6



Támadások: 6K, -1 Elérés

Képességek: Kővéltatózó Tekintet

Gyengék: Allergia (a saját tekintete, súlyos)

BEHEMÓT

Területét védelmező állat, agresszív vadászati szokásokkal. A behemót az alligátor nagyobb parafajtája. A mar-magassága 3 méter és 4,9 méter hosszú. Vastag, szívós bőre van. Kedvelt vadászati szokása, hogy mozdulatlanul várakozik a víz felszíne alatt, és várja, hogy elhaladjanak mellette. A macaréu nevű változata a kajmánból származik és csak az Amazonas dzsungeljeiben található meg.

T	GY	E	K	I	A	E	R
10/6	4x3	25	-	2/2	5	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 7H

Képességek: Megerősített Páncélzat

BIRODALMI SAS

Ez a nagyméretű, ragadozó madár majdnem 4 méteres szárnyfesztávval rendelkezik, a súlya 24 kg. Veszedelmes karmaival megragadja áldozatát, majd nagy, görbe csőrével széttepi. Úgy tűnik korlátozott Időjárás Irányítása képességgel is rendelkezik, amit a rossz időjárás távoltartására használ vadászata közben.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	5x3	3	4	2/4	6	6	4

KEZD: 4 + 3D6

Támadások: 5K

Képességek: Befolyásolás, Empátia, Felerősített Érzékek (mélység-érzekeles), Időjárás Irányítása, Immunitás (tűz), Keresés, Varázsvédelem (csak magára)

Gyengék: Sebezhetőség (mérgek)

Megjegyzések: Repülés közben a mozgási szorzója 7.

BOGIE

A bogie egy túlméretezett rottweilerre hasonlít, mar-magassága 1,25 méter, kis szarvak állnak előre a homlokából. Húsevő; a magányos bogie általában kerüli a nagyobb lényekkel való összetűzéseket, amik nem menekülnek el a fenyegető kinézete ellenére sem. Azonban mikor falkában vadásznak, vadak és kegyetlenek.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	5x4	4	-	2/4	3	6K	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 6K

Képességek: Balszerencse, Félelem, Felerősített Érzékek (javított hallás és szaglás, éjszakai látás, mozgásérzekeles), Felerősített Reakciók, Mozdás (csak magára)

Gyengék: Allergia (torma, közepes)

BULLDÓZER

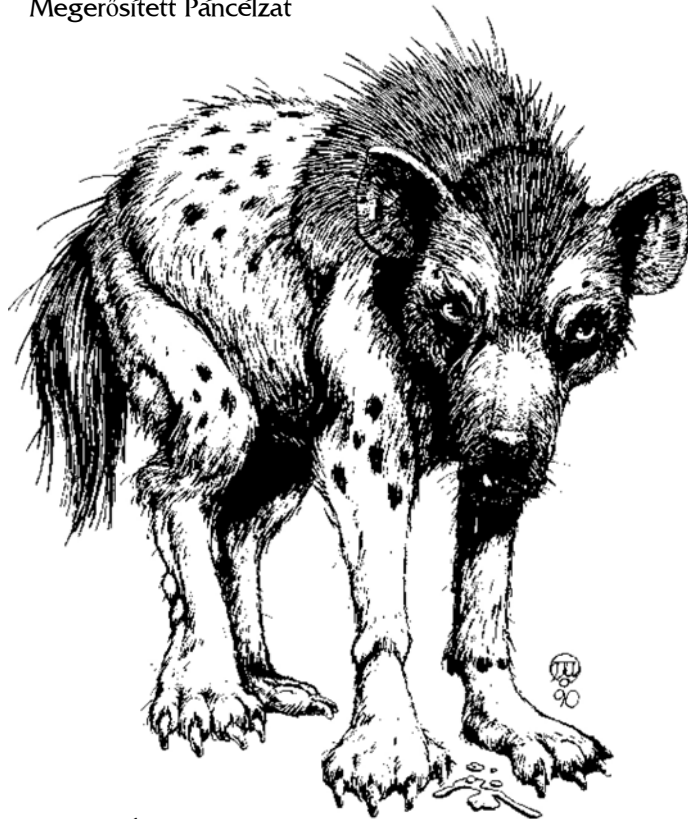
A bulldózer a közönséges tatu óriási változata, ami 14 méter hosszú, vagy akár nagyobbra is megnőhet. Könyörtelen vadász, előnyben részesíti az élő prédát, de szinte mindent megeszik, a növényektől kezdve az állatokon át, a sziklákig és a félredobott fémekig. Roppant termete és jól páncélozott teste szívós ellenfélle teszi a bulldózert.

T	GY	E	K	I	A	E	R
15/8	4x3	42	-	1/3	9	7	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 10H

Képességek: Félelem, Felerősített Érzékek (hallás és szaglás, mozgás-érzekeles), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Gyorsaság, naponta egyszer, [Esszenciak2]D6 körig), Immunitás (hideg, tűz, betegségek, mérgek), Megerősített Páncélzat



CIBETHIÉNA

Az Észak Amerikai cibethiéna mar-magassága 90 cm, a súlya kb. 37 kg. Alapszíne poros rozsdabarna, sötétebb foltokkal az oldalán, és egy sötét sáv fut végig a gerince mentén a két füle közötti területről kiindulva. A cibethiének ravaszak, és jól kihasználják Elrejtés képességüket. Kicsi az állóképességük, ezért csak legfeljebb egy percig képesek folyamatosan rohanni, mielőtt kocogásra váltanának vissza.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	4x5	3	-	2/4	2	6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 5K

Képességek: Elrejtés (személyes)

Gyengék: Allergia (szennyezés, enyhe)

CSUPAKABRA

A csupakabra két lábon járó hüllő, valahol félúton az iguána és a majom között. Zöld pikkelyei vannak, amit durva, részleges szőrzet borít. Az iguánához hasonló tüskés bőbitája van, nagy vörös szemel, rövid farka, és szembefordítható hüvelykujja. A Karibi trópusi erdőségekben (egyes szóbeszédnek szerint Madagaszkáron is) él. Ez a titokzatos teremtmény vérrel táplálkozik, a kecske és marhavért kedveli (spanyolul a neve „kecskeszívót” jelent), néha metahumánokat is megtámad elszigetelt területeken. A nőstények egy kifejlett utódot hoznak világra.

A lény elnevezése kapcsolatban áll a huszadik századi UFO észlelésekkel, a lényt mesterséges lénynek hitték, mivel a genetikai felépítése nagyon hasonlít a főemlősökére. A lény sejtei nagyon hasonlítanak a HMHVV vírusra, de a lény nem hordozza a fertőzést.

T	GY	E	K	I	A	E	R
5	4x4	3	-	3/5	6	2D6	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 3E

Képességek: Elrejtés (személyes), Esszenciaszívás, Immunitás (betegségek, mérgek), Paralizáló Érintés

Gyengék: Allergia (napfény, enyhe), Esszenciavesztés, Sebezhetőség (tűz)

DOMOVOJ

Ez az ember szellem egy alacsony, szőrös testű, szakállas humanoid alakjában jelenik meg, többnyire paraszti öltözetben vagy rongyokban. Szabad akarátú szolgaszellem, a ház egy elhagyatott részében rendezkedik be - a pajtában, pincében vagy a padláson. Éjszakánként elvégzi a cselédmunkát, mint például a takarítást és rendrakást. Képességeit választott otthona megvédelmezésére is használja.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E-3	(E-2)x3	E-5	E	E	E	E/A	E-1

KEZD: E + 9 + 1D6

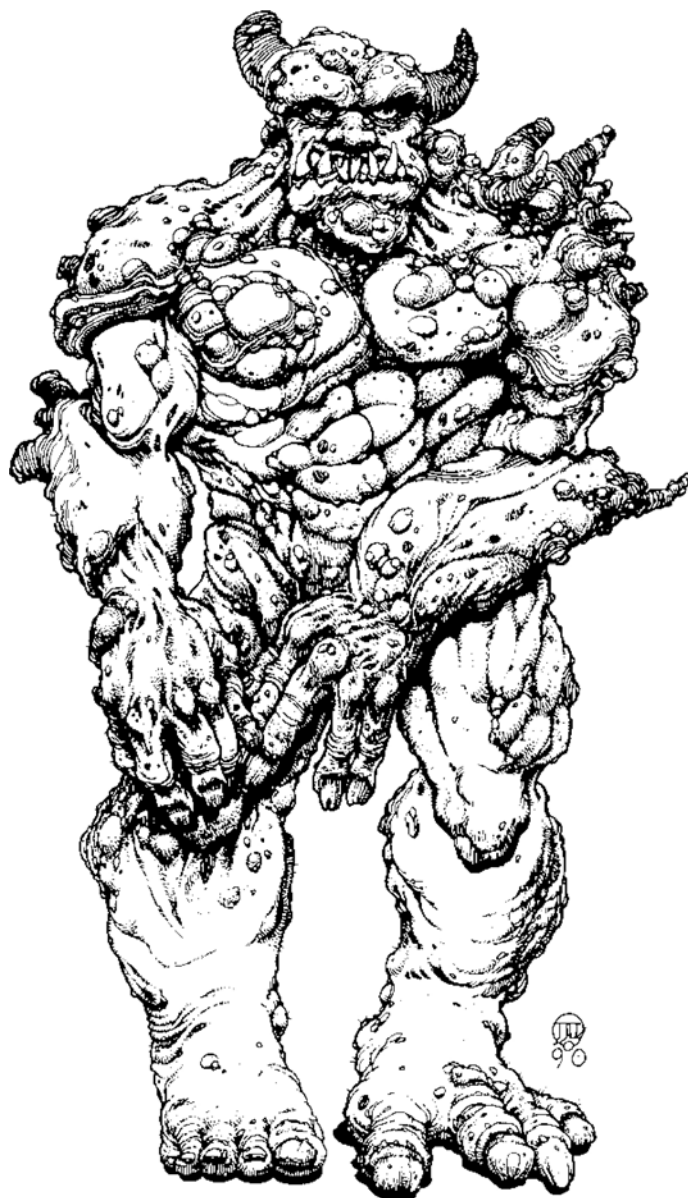
Támadások: (E-1)Enyhe, -1 Elérés

Képességek: Árnköpeny, Balszerencse (a birtokán), Befolyásolás, Elidegenülés, Elrejtés (személyes), Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Gyorsaság, naponta négyszer, [Esszencia x Esszencia] körig), Jószerencse, Keresés, Materializáció

Megjegyzések: Dobj 2D6-tal, hogy meghatározd az erejét („E”). Az Asztrális Kezdeményezése E + 20 + 1D6.

DZUDZUNKA

A dzudzunka HMHVV vírussal fertőzött troll. Testét gyakran borítják szarvak, tüskék és csontszerű bőrpáncélzat. Egy átlagos dzudzunka 3 méter magas és 120 kg. Elsősorban éjjeli lény, kedveli a barlangokat, csatornákat



és elhagyatott épületeket. A dzudzunka nem értelmes lény, a vírusfertőzés állatias ösztönlénnyé degenerálta.

T	GY	E	K	I	A	E	R
9/4	5x2	10	1	3/3	4	2d6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 7S, +1 Elérés

Képességek: Esszenciaszívás, Felerősített Érzékek (hőlátás), Fertőzés, Regeneráció, Varázsvédelem (csak magára), némelyikük rendelkezik Mágikus Szakértelmek képességgel is.

Gyengék: Allergia (napfény, enyhe), Esszenciavesztés

EGYSZARVÚ

Az egyszarvú egy lóra hasonlít, egy spirálisan csavarodó szarvval a homloka közepén, dús sörénnyel és farkkal. Másfél méter a mar-magassága és 370 kg súlyú. A szarváért, mint gyógyászati vagy mágikus alapanyagként szerte a világon sok pénzt adnak.



T	GY	E	K	I	A	E	R
8	5x6	8	-	3/4	4	9K	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 8K, +1 Elérés

Képességek: Immunitás (betegségek, mérgek), Varázsvédelem (csak magára)

Gyengék: Allergia (szennyezések, közepes)

ÉJPÁVIÁN

Ez a nagyon területvédő és magányos vadász 1,7 méter magas. A lény testét fejétől kezdve végig a gerincén sörényszerű szőrzet borítja, vastag tincsekkel a vállain és a kezein. Barlangokban, vagy magas fák gyökerei közé ásott vackában él. Az éjpávián húsevő, a fürgeségét és erejét használja, hogy elkapja és leterítse prédáját.

T	GY	E	K	I	A	E	R
9	4x5	10	-	2/3	4	5K	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 10S

Képességek: Empátia (depresszió), Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő, naponta egyszer, [Esszencia]D6 körig), Felerősített Reakciók

Gyengék: Allergia (napfény, enyhe)

EKYELEBENLE

Ez a Felébredt zöld mamba 6 méter hosszúra is megnőhet, a Szaharától délre fekvő szavannakon él. Rendkívül agresszív, minden törp-méretű vagy annál kisebb lényre vadászik. Védekezéskor és vadászatkor mérget köp célpontjára, és többször is megharapja azt.

T	GY	E	K	I	A	E	R
5	6x2	6	-	1/5	4	6/K	6

KEZD: 6 + 3D6

Támadások: 6K

Képességek: Felerősített Érzékek (szaglás, hőlátás), Imunitás (betegségek, mérgek), Méreg, Varázsvédelem (csak magára)

Megjegyzések: Ha legalább Enyhe sebzést okoz ellenfelének, belefecskendezi a mérget is. A mamba mérge 5S sebzést okoz 5, 10 és 20 perces intervallumokban. A lény 5 méter távolságra képes köpni a mérget. Ha a köpő ekyelebenle nyeri a Reakció ellenpróbát, az ellenfele 2D6 + a Test próbán elért sikerek órára megvakul. Ha az áldozat nem ér el sikert a Test próbán, örökre megvakul.

ELEMENTÁLOK

Az elementálok a klasszikus hermetikus természeti elemek megtestesítői. Mindegyik típus megjelenése különösen hasonlít az adott elemre, és a lény mérete szinte minden esetben egyben az erejére is utal. Az elementálokról bővebben az alapkönyv 186. oldalán, a Mágia fejezetben olvashatsz. Az elementálok ott jelennek meg, ahol megidéztek őket, és ez általában ott fordul elő,

ahol az adott természeti elem nagy koncentrációban található.

A teljes leírásukat megtalálhatod az alapkönyv 266. oldalán, a *Szellemek és Sárkányok* fejezetben.

Megjegyeznénk, hogy a Támadás fizikai támadásra utal, a fizikai síkon. Asztrális harcban az elementál (E)K sebzést okoz. Minden elementál Asztrális Kezdeményezése E + 20 + 1D6.

LEVEGŐELEMENTÁL

T	GY	E	K	I	A	E	R
E-2	(E+3)x4	E-3	E	E	E	(E)A	E+2

KEZD: E + 12 + 1D6

Támadások: Lásd a képességeinél

Képességek: Elnyelés, Materializáció, Mozgás, Ártalmas Lehelet, Pszichokinézis

Gyengék: A levegőelementálokat be lehet zárni légmenetesen záródó kamrákba; Sebezhetőség (föld)

FÖLDELEMENTÁL

T	GY	E	K	I	A	E	R
E-4	(E+2)x2	E+4	E	E	E	(E)A	E-2

KEZD: E + 8 + 1D6

Támadások: (E+4)S, +1 Elérés

Képességek: Elnyelés, Materializáció, Mozgás

Gyengék: Sebezhetőség (levegő)

TŰZELEMENTÁL

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+1	(E+2)x3	E-2	E	E	E	(E)A	E+1

KEZD: E + 11 + 1D6

Támadások: (E-2)K

Képességek: Elnyelés, Jószerencse, Lángburok, Materializáció, Mozgás, Ösztönös Varázslat (lángszóró)

Gyengék: Sebezhetőség (víz)

VÍZELEMENTÁL

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+2	E+2	E	E	E	E	(E)A	E+1

KEZD: E + 11 + 1D6

Támadások: (E)S kabulás

Képességek: Elnyelés, Materializáció, Mozgás

Gyengék: Sebezhetőség (tűz)

ENWONTZANE

Az enwontzane éjszakai, erdei ragadozó, a szaszakcs rokona. 3 méter magas és több mint 400 kg. Nem hordozza a HMHV vírus. Nyugat Afrika tengerparti erdeiben honos, bármit megeszik, ami ork nagyságú, vagy annál kisebb. Maximum 10 fős családokban él és vadászik. Évente egy utódot hoz világra.

T	GY	E	K	I	A	E	R
8	3x4	7	-	2/4	4	6K	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 10S, +1 Elérés

Képességek: Rejtőszín



ERDŐAPÓ

Ez a ritka erdőszellem általában sámáni ruhákba öltözött karcsú férfiként vagy asszonyként jelenik meg, de árnyékoltként, járkáló faként és beszélő erdei állatként is láttak már. Sokkal önállóbb, mint más szabad szellemek. Elhagyhatják birtokaikat, de képességeiket nem használhatják azon kívül.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+5	(E+1)x2	E+2	E	E	E	(E)A	E

KEZD: E + 10 + 1D6

Támadások: (E)S

Képességek: Balszerencse (a birtokán), Elrejtés (a birtokán), Félelem (a birtokán), Időjárás Irányítása, Immunitás (normális fegyverek), Materializáció, Mozgás, Varázsvédelem, Zavarás (a birtokán)

Megjegyzések: Dobj 2D6-tal, hogy meghatározd az erejét („E”). Az Asztrális Kezdeményezése E + 20 + 1D6.

EURÓPAI VÍZKÖPŐ

Szárnas humanoid, másfél méter magas, 160 kg., vagy még több. Zömök, terjedelmes testét szarutüskék és lemezek borítják, és ez sötétszürke vagy fekete bőrével együtt az élő kő benyomását kelti. Titokban követi zsákmányát, magas épületekről csap le rá, és visszatér a magasba, prédájával a markában.

T	GY	E	K	I	A	E	R
10/9	5x4	8	-	2/5	5	6	4

KEZD: E + 10 + 1D6

Támadások: (E)S

Képességek: Ártalmas Lehelet, Elrejtés (személyes), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő, naponta egyszer, [Esszencia]D6 körig), Megerősített Páncélzat

Gyengék: Allergia (napfény, kellemetlenség), Sebezhetőség (vas)

Megjegyzések: Repülve a mozgási szorzója 4.

FAGYKIRÁLY

A fagykirály (olykor csikorgó jégnek vagy csak simán fagnak is hívják) egy magányos, ravasz és olykor kegyetlen tréfákat űző szellem lény. Számos különböző alakban megfigyelték, de ezt még nem sikerült ellenőrizni, és így az is meglehet, hogy a különböző alakok más-más szellem fajtához tartoznak. Megjelenhet kavargó hóként, jégemberként vagy sápadtfehér nőként. A szellem gyakran ad ki magából a ropogó jéghez hasonló csikorgó hangokat, miközben képességeit használja.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E	Ex3	E-3	E-2	E	E	(2D6)A	E

KEZD: E + 10 + 1D6

Támadások: (E)S

Képességek: Balszerencse, Csend, Elnyelés, Fagyaura, Immunitás (hideg, normális fegyverek, betegségek, mérgek), Kővé Változtató Tekintet, Materializáció, Mozgás, Varázsvédelem (csak magára)

Gyengék: Sebezhetőség (tűz)

Megjegyzések: Dobj 2D6-tal, hogy meghatározd a szellem erejét („E”). Az Asztrális Kezdeményezése E + 20 + 2D6.

FENRIR

Ez a nagytermetű farkas másfél méter mar-magasságú, és több mint 2 méter hosszú. Bozontos barna bundája, fejlett tépőfogai és hosszú éles karmai vannak. Éjszakai ragadozó, prédáinak elég széles a skálája, a metahumánokat is beleértve. Ereje, kitartása, és hogy mindent megtámad, ami az útjába kerül, a leginkább félt ragadozóvá tette a fenrir farkast Európában.

T	GY	E	K	I	A	E	R
10	5x4	9	-	2/5	5	5	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 10S

Képességek: Félelem, Felerősített Érzékek (javított hallás és szaglás, éjszakai látás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő, naponta kétszer, [Esszencia x 2D6] körig), Varázsvédelem (csak magára)

FIDEAL

A fideal egy színtelen medúza-szerű teremtmény, amely akár fél méter átmérőjűre is megnőhet. Mivel nincs belső váza, akármilyen alakot felvehet. Például akár 1 cm vastag koronggá is összepréselheti magát. Számos vékony, maximum 75 cm hosszú csápja van. A fideal vagy maró enzimek kiválasztásával emészti el áldozatát, vagy lehúzza a víz alá a csápjaival, míg meg nem fullad.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	3	3	-	1/3	2	4	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 3K, +1 Elérés

Képességek: Elnyelés, Felerősített Érzékek (mozgás-érzékelés), Maró Váladék, Regeneráció

Gyengék: Sebezhetőség (tűz)

Megjegyzések: Mozgási szorzója 1. Mivel teljesen színtelen, egy fideal víz alatti észrevételének az alap célszáma 10.

FOMORIAN

A fomorian a Vámpirikus Vírus egy törzsével (HMHVV-2) fertőzött troll. A vírus miatt megnagyobbodott végtagjai és savmirigyekkel körülvett bőr alatti csontlerakódásai vannak. Kezdetleges kopoltyúik vannak a nyakukon. Hat éles metszőfogát használja áldozata széttépéséhez; sötétbarna bozontos sörénye vagy fekete mellszőrzete van. Habár elsősorban éjjeli lények, a fomorian bármikor vadászik, ha eléggé éhes. Mint más HMHV vírusfertőzött lénynek, a fomoriannak is széles skálán változhat az intelligencia szintje; a szinte bestialis ösztönlénytől kezdve a tökéletesen csiszolt, éles elméig.



T	GY	E	K	I	A	E	R
10/3	4x2	11	1	3	4	5	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 9H, +1 Elérés

Képességek: Betegség (HMHVV-2), Felerősített Érzékek (hőlátás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő, naponta háromszor, [Esszencia ÷ 2] értékkel [Esszencia]D6 körig), Maró Valadék, Varázsvédelem (csak magára)

Gyengék: Allergia (légszennyezés, közepes; napfény, kellemetlenség)

FŐNIX

Ez a nagy termetű madár többnyire 4 méteres szárnyfeszítéssel és 2 méter hosszú farokkal rendelkezik, amely általában ragyogó azúr színezetű. Bóbitás fejét feltűnő arany, testét pedig színjátzó vörös és bíbor tollazat borítja. A főnix tollakért egész jó árat adnak világszerte, ezért ez a madár az orvvadászok egyik kedvenc áldozata.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	5x3	4	-	2/4	2	6K	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 4K

Képességek: Lángburok

GABRIEL KOPÓ

A gabriel kopó egy hatékony városi ragadozó. Egy nagytermetű kutyára hasonlít, hozzávetőlegesen 1 méteres mar-magassággal rendelkezik. Természeténél fogva éjszakai, lopakodó állat; többnyire magányos, bár olykor csapatostul vadászik.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	4x4	3	-	2/3	4	5K	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 5K

Képességek: Elrejtés (személyes), Felerősített Érzékek (hőlátás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő és Gyorsaság, mindegyik naponta egyszer, [Esszencia]D6 körre), Felerősített Reakciók, Kényszer (mozdulatlanság), Mozgás (csak magára)

Gyengék: Allergia (napfény, enyhe)

Megjegyzések: A gabriel kopó korlátozott alakváltó képességekkel is rendelkezik. Képes humanoid formát és arcot felvenni, de nem áll két lábra, és közeli vizsgálatnál felismerhetők az alakváltás hiányosságai.

GEDE LÉGY

Ez a repülő rovar 16 cm hosszú és 3 gramm súlyú. A hímnek fogazott szája és hosszú, vékony szívókája van, és a fésűs csápjával képes érzékelni a hangokat. A nőtényeknek megerősített, kitinpáncéllal borított szívókája van, hegyes kitintűvel a végén, amivel képes áthatolni az áldozata bőrén és kiszívni a véré. A gede legyek mocsarakban, lápokban és szennyezett állóvizekben élnek. A nőtényeknek metahumán vérre van szükségük, hogy kiköltsek petéiket, amit a testükben hordoznak. Agresszív

és kitartó vadászok. Ismereteink szerint számos fertőzést terjesztenek.

T	GY	E	K	I	A	E	R
1/1	7x2	0	-	1/5	3	6	5

KEZD: 5 + 2D6

Támadások: 4E, -1 Elérés

Képességek (hím): Ányköpeny, Felerősített Érzékek (javított szaglás, szonár, hőlátás), Immunitás (betegségek), Keresés, Mágikus Érzék, Zavarás

Képességek (nőtény): Betegség, Esszenciaszívás (ideiglenes), Immunitás (betegségek)

Gyengék (nőtény): Étrendi Szükséglet (metahumán vér)

Megjegyzések: A nőtények Esszenciaszívásukat Tulajdonságaik erősítésére használják. 6 nőtényből csak 1 rendelkezik a Betegség képességgel, ezek a VITAS-3 vírust terjesztik. A mozgási szorzójuk repülve 5.

GOBLIN

A goblinok a HMHVV vírussal fertőzött törpék. A vírusos elváltozások miatt szinte minden testszövetük kihullott és minden felesleges zsírt lefogytak; ez utóbbi miatt a goblinok olyan soványak, hogy csontjaik tisztán kivehetők. Füleik nagyok és hosszúak, enyhén csúcsosak. Kedvenc eledelük a nyershús, kedvelt élőhelyük pedig az elhagyott épületek sötét pincéi és a földalatti barlangok. Mint a legtöbb HMHVV-fertőzött lény, a goblinok is jelentősen lecsökkent intelligenciával rendelkeznek, de azért képesek többé-kevésbé érthetően beszélni.

Az a törpe, ami megfertőződik a HMHVV vírussal, az eredeti Tulajdonságaival rendelkezik.

T	GY	E	K	I	A	E	R
5	4x2	6	-	1/5	5	2D6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: Humanoid

Képességek: Esszenciaszívás (maradandó), Felerősített Érzékek (szaglás, ízlelés), Fertőzés, Immunitás (tűz), Regeneráció, némelyikük Mágikus Szakértelmekkel is rendelkezik.

Gyengék: Allergia (napfény, enyhe), Esszenciavesztés, Sebezhetőség (vas)

GOMATIA

Ez a Felébredt kameleon dobberman méretűre is megnőhet, mágikus alcázása pedig még nehezebben felfedezhetővé teszi, mint természetes társait. Nagy, forgatható szemük van; kapaszkodó farkuk és ujjpárnáik, és hosszú ragados nyelvük a testük háromszorosát is elérheti. Afrika, Madagaszkár és India esőerdőiben élnek. A gomatia nappali, lesből támadó vadász, elsősorban madarakkal és Felébredt rovarokkal táplálkozik, de bármilyen macskánál nem nagyobb élőlényt megeszik. Ostobák és bármit megtámadnak, amelynek a szaga a prédájukhoz hasonló (rovárszellemeket is például). Évente egyszer párosodnak és tíz-tizenöt kölyköt hoznak világra. Nem jelentenek közvetlen veszélyt a metahumánokra, habár



olykor elviszik a csecsemőket is. Házikedvencként árulják őket, és egyre gyakoribbak para-őrállatként is.

T	GY	E	K	I	A	E	R
6	3x1	6	-	2/6	3	6K	3

KEZD: 3 + 3D6

Támadások: 6K

Képességek: Felerősített Érzékek (360°-os látás), Immunitás (mérgek), Rejtőszín

Megjegyzések: A gomatia képes támadni a nyelvével, 6E kábulás sebzést okozva, és egy szabad cselekedettel képes a szájába rántani, amit megragadott. Az áldozatnak egy Erő kettős próbát kell tennie, hogy megtörje a gomatia szorítását. A nyelvtámadás +2 Elérés bonuszt kap.

GORGÓ

A gorgó egy kételtű, sárkányformaú lény, hozzávetőlegesen 8 méter hosszú. Erőteljes lábai vannak, és mozgatható bőrgallérja a nyaka körül. A lábai úszóhártyásak és karomban végződnek. Tüskék futnak végig a gerince mentén. A fejükön lévő koronából körben kígyószzerű, nagyjából 46 cm hosszú, apró gömbökben végződő csápok nőnek ki. A gorgónak nincsenek szárnyai, de a nyakán jól elrejtett kopolyúik találhatóak. Húsevők, és úgy tudjuk, hogy metahumánokra is vadásznak.

T	GY	E	K	I	A	E	R
11/2	4x4	10	-	2/4	4	6K	4

4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 8H, +1 Elérés

Képességek: Ártalmas Lehelet, Időjárás Irányítása, Kővévaltoztató Tekintet, Méreg, Ösztönös Varázslat (Villámcsapás, Kővévaltoztatás), Paralizáló Érintés

Gyengék: Étrendi Szükséglet (kőolaj)

Megjegyzések: A mozgási szorzója úszás közben 5.

GRIFF

Ennek a félig sas, félig oroszlán, nagytermetű szárnyas szörnyetegnek a szárnyait és mellső részét aranybarna tollak borítják, hátsó fertályát pedig világos szőrzet. Egy átlagos griff a fejtől a farkáig hosszabb, mint 4 méter, 7 méteres szárnyfeszávval. pikkelyes mellső végtagjain 4 lábujj van, végükön hegyes karommal. Görbe csőre általában élénksárga vagy vörös.

T	GY	E	K	I	A	E	R
9/3	7x2	9	-	3/5	4	7K	6

KEZD: 6 + 1D6

Támadások: 9S, +1 Elérés

Megjegyzések: A mozgási szorzója repülve 5.

GYAPJAS MAMUT

A lényt sokáig kihaltnak hitték, az élő mamutról szóló jelentések 2015. körül kezdtek felbukkanni Szibériából. A szibériai törzsek tagjai betanítottak néhány példányt, és állítólag hátsóként használták őket az Orosz-Szibériai Háborúban.

T	GY	E	K	I	A	E	R
12/4	5x5	12	-	1/4	4	6	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 7H, +1 Elérés

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Immunitás (hideg, illúziók), Mozgás (csak magára), Regeneráció, Rejtőszín



HABLEÁNY

A hableány határozottan emlékeztet a klasszikus tündérmesekben szereplő sellőkre, humanoid felsőtestével, elvékonyodó törzsével, kecses, de erős farkával. Hosszú mellső végtagjai háromujjú kezekben végződnek, szembefordítható hüvelykujjal. Hosszú sörény borítja a nyakukat, és több kiálló csigolya sor fut végig a törzsükön. Csontkemény bőrpáncéluk ellenére, amely az alsó testüket borítja, a hableány uszonya rendkívül hajlékony. Úgy tudjuk, képesek egyszerű eszközök használatára, és akár emberi intelligenciával rendelkezhetnek.

T	GY	E	K	I	A	E	R
5	7x4	7	3	3	3	6K	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: Humanoid

Képességek: Némelyikük Mágikus Szakértelmek képességgel rendelkezik.

HÁRPIA

Ez a repülő emlős csupán egy méter magas, méteres farokkal, denevérszerű szárnyakkal és itt-ott prémes testtel. Természetes arckifejezése a dühtől eltorzult emberi arcra hasonlít. Minden példányuk nő. Dögevők, és tudomásunk szerint kórokozók.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	8x2	4	-	2/3	2	4K	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 4K

Képességek: Betegség

Megjegyzések: Repülve 6 a mozgási szorzója.

HIDRA

Ennek a gigantikus vízi hüllőnek kilenc nyaka és feje van. Egy átlagos példánynak a súlya 1,4 tonna. A pikkelyei színe lehet olívdzöld, a hastájékon pedig sárga; de akár szürkészöld is lehet az egész teste. Kékesfekete vagy kékeszöld kitines pikkelyek pettyezik a mellő végtagjait. Mindegyik feje hosszabb, mint fél méter. Koponyáin tüskesor kanyarog, szájában harminchat hosszú fog sorakozik. Hátsó lábai lapátszerűek, mellő lábai gyíkszerűek, úszóhártyával az ujjai között és hegyes karmokkal a végükön.

T	GY	E	K	I	A	E	R
12/8	3x4	9	-	1/3	3	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 10K, +1 Elérés

Megjegyzések: 1D6 fej képes támadni egyszerre egy összetett tevékenység keretében (ugyanazon célpont ellen legfeljebb két fej). A mozgási szorzója 7 úszáskor. Némely egyed rendelkezik bizonyos képességekkel, úgymint Félelem, Mágikus Szakértelmek, Méreg, Ösztönös Varázslat (lángszóró), Regeneráció vagy Varázslat-semlegesítés, a Játékmester döntése szerint.

HIGANYMONGÚZ

Az európai menyét és nyest szubtropikus rokona, a higanymongúz magányos lény. 1 méter hosszú és 3,5 kg. Testét szürkésbarna bunda borítja. Ez az elsősorban éjszakai ragadozó a prédája elejtésekor a sebességére, ügyességére és Hipnotizáló Tánc képességére hagyatkozik.

T	GY	E	K	I	A	E	R
1	7x4	1	-	2/5	3	6	5

KEZD: 5 + 3D6

Támadások: 3E, -1 Elérés

Képességek: Balszerencse, Hipnotizáló Tánc (a Hipnotizáló Ének képesség szerint kezeld, a látótávolság kivételével), Immunitás (mérgek, teljesen immunis a kígyók mérgeire; lásd lejjebb), Mozgás (csak magára), Vágy Visz-





szatükrözése, Zavarás

Gyengék: Étrendi Szükséglet (kígyóméreg és speciális enzimek)

Megjegyzések: Növeld meg a támadás sebzáskódját 5H-ra, ha a célpont kígyó, amit a mongúz sikeresen hipnotizált a Hipnotizáló Tánc képességével. Minden más hipnotizált célpont ellen a sebzáskód 6S-re emelkedik.

HULLÁMPARIPA

Ez a tengeri emlős egy lóra hasonlít, másfél méter mar-magasságával és 385 kg súlyával. Testszörzete rövid és többnyire fekete, kivéve lobogó sörényét és farkát. Lószerű lábaival ugyanúgy képes járni és futni a szárazföldön, mint a vízben és víz alatt úszni. Habár képes éles fogaival megragadni és a víz alá húzni áldozatát, inkább kényszeríti, hogy a hátára üljön, ahol ragacsos váladékával magához ragasztja prédáját. Ezután a hullámparipa a vízbe vágat, addig maradva a felszín alatt, míg áldozata meg nem fullad. Ekkor a sziklakhoz vagy a mederhez dörzsöli a hátát, hogy eltávolítsa és felfalja a holttestet.

T	GY	E	K	I	A	E	R
10/1	4x6	8	-	2/4	3	6	4

KEZD: 4 + 3D6

Támadások: 6S, +1 Elérés

Képességek: Elnyelés, Felerősített Érzékek (éjszakai látás, szonár), Helyezkötés, Kényszer, Mozgás (csak magára)

Gyengék: Étrendi Szükséglet (metahumán hús)

HULLARABLÓ

A hullarabló a zombi egy fajtája, egy megelevenedett metahumán holttest. Mivel már halott, a hullarabló immunis bizonyos mágikus támadásokra, amelyek normális esetben egy élőlényre hatással lennének. Mágikus fenntartás nélkül nem tud létezni, de bizonyos fokig képes függetleníteni magát a teremőjétől.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	1x2	2	-	1	6	0	1

KEZD: 1 + 1D6

Támadások: Humanoid

Képességek: Immunitás (mana alapú képességek és varázslatok, betegségek, mérgek)

Gyengék: Allergia (napfény, közepes)

Megjegyzések: A fenti statisztikák egy átlagos hullarablóra vonatkoznak. Azok a hullarablók, amik előtte karakterek voltak, eltérő Tulajdonság értékekkel rendelkezhetnek (az Esszenciájuk minden esetben 0, mivel halottak). A sebesülésből adódó célszám módosítók nem érvényesülnek. A Halálos sebést kapott hullarabló képtelen mindenféle további cselekedetre.

INCUBUS

Az incubus egy éjszakai, városi ragadozó, ami egy nagyméretű szárazföldi polipra emlékeztet. Puha teste egy méter hosszúra is megnőhet, a csápjainak fesztávja (kinyújtva, az egyik végétől a másikig) 3,2 méter átmérő-

jű kör is lehet. Mivel képes olvasni az áldozata gondolataiban, az incubus tökéletesen ki tudja használni az Ösztönös Varázslat (káprázat) képessége előnyeit, a célpont legbensőbb vágyainak pontosan megfelelő illúziót létrehozva, elbűvölve a prédát, míg közel férközik hozzá, hogy megölje.

T	GY	E	K	I	A	E	R
6	2x2	9	3	3/5	4	6K	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 5S, +1 Elérés

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Ösztönös Varázslat (káprázat), Vágy Visszatükrözése

Gyengék: Allergia (napfény, közepes)

JÁRVÁNYÚR

A különböző etnikai csoportok különböző módon hívják, de a szibériaiak szerint a járványúr egy betegség szellem, minden megfázás, betegség és fertőzés okozója.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E-4	(E)x3	E-4	E-4	E	E	(E)A	E

KEZD: E + 10 + 1D6

Támadások: (E)S, +1 Elérés

Képességek: Árnyköpeny, Ártalmas Lehelet, Betegség (lásd lejjebb), Immunitás (hideg, normális fegyverek, betegségek, mérgek), Vakítás

Megjegyzések: A járványúr a Játékmaster döntése szerint bármilyen betegséggel képes megfertőzni a karaktereket, a VITAS-3-at is beleértve. Némely járványúr a következő képességek közül is rendelkezik néhányval: Esszenciaszívás, Méreg, Zavarás. Dobj 2D6-tal, hogy meghatározd a járványúr erejét („E”). Az Asztrális Kezdeményezése E + 20 + 1D6.

JAUCHEKAER

Ez a nagytermetű, szárnyas bogár körülbelül 80 centiméter hosszú; a hím megnagyobbodott, agancsszerű rágószervei 40 centiméter hosszúak. A jauchekafer teste fekete, sötétbarna első- és vöröses-sárga hátsó szárnyakkal. Szárnyfeszítve több mint egy méter. A jauchekafer bogár dögevő, hullakon és toxikus hulladékon él.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3/2	3x3	2	-	1/3	3	6	2

KEZD: 2 + 1D6

Támadások: 3E / 4K

Képességek: Immunitás (betegségek, mérgek), Méreg

Megjegyzések: A hím a 4K, a nőstény a 3E sebzáskódot használja.

JÉGSÁRKÁNY

A nyugati sárkányra hasonlít, de nincsenek szárnyai. Másfél méter hosszúra is megnőhet. A tűzsárkány rokonához hasonlóan a négy lábon jár, de képes felágaskodni és a farkával egyensúlyozni. Agresszív és félelmet nem ismerő vadász, gondolkodás nélkül megtámad nála na-



gyobb teremtményeket is. A Fagyaura képessége kiterjesztésével védi magát, amely elég fagyos ahhoz, hogy megsebezzen bármilyen lényt, aki elég közel merészkedik hozzá.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	4x4	4	-	2/3	3	6K	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 6K

Képességek: Fagyaura, Felerősített Érzékek (látás), Immunitás (hideg)

Gyengék: Allergia (tűz, enyhe)

JÓSBAGOLY

90 cm magas és 6,5 kg. A tollazata többnyire világosbarna, egy fehér foltal a mellkasán. A szárnyai végén lévő finom tollak segítségével gyakorlatilag hangtalanul repül. Erőteljes karmai és görbe csőre tökéletesen alkalmas arra, hogy egyetlen csapással leterítse a prédáját. Agresszívan védi a területét, a Kényszer és Állatirányítás képességét használja arra, hogy más madarakat is a behatólókra uszítson és küzde azokat a területéről.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	5x2	1	4	3/6	3	6K	5

KEZD: 5 + 3D6

Támadások: 5E

Képességek: Állatirányítás (madárfélék), Csend (személyes), Empátia, Felerősített Érzékek (javított hallás és szaglás, éjszakai látás, tapintás, hőlátás), Keresés, Mágikus Érzék, Ösztönös Varázslat (speciális), Varázsvédelem (csak magára)

Gyengék: Sebezhetőség (mérgek)

Megjegyzések: A jósbagoly bármelyik Érzékelés varázslatot használhatja (a játékmester döntése szerint) az Ösztönös Varázslat képességével. A mozgási szorzója 6 repülés közben.

KARDFOGÚ TIGRIS

Közel két méter hosszú, egy méteres farokkal. Két hatalmas, ívelt agyar áll ki a felső állkapcsából. Ezek a megnagyobbodott metszőfogak 25 cm hosszúra is megnőhetnek. Csak akkor vadászik, ha éhes. Gyors és erős.

T	GY	E	K	I	A	E	R
5	5x4	5	-	2/4	2	6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 5S

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás, hőlátás)

KENTAUR

A kentaur félig ló, félig főemlős, nagyjából 2 méteres mar-magassággal és közel 300 kg testsúllyal. Négy lábán közlekedik és két izmos karja van, amelyek 3 ujjú kézben végződnek, szembefordítható hüvelykujjal. Inteligenciajuk mértéke még vita tárgya, de képesek kezdetleges eszközöket és fegyvereket használni. A kentaurok

kitűnő éjszakai látással rendelkeznek; ritkán támadnak meg valakit ok nélkül.

T	GY	E	K	I	A	E	R
10	4x5	7	-	3/5	3	6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 6S, +1 Elérés

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás, hőlátás), Keresés, Mágikus Érzék

KERBERUSZ

A kerberusz egy háromfejű kutya fajta, egy méteres mar-magassággal és 110 kg testsúllyal. Ragadozók, szarvasokra, kecskékre, birkákra és olykor metahumánokra is vadásznak. Éles érzékeik segítségével cserkészik be a prédájukat, és teljes erejükből képesek üldözni azt bármeddig, fáradás nélkül.

T	GY	E	K	I	A	E	R
6	4x5	6	-	2/6	4	6K	5

KEZD: 5 + 3D6

Támadások: 8K

Képességek: Elrejtés (személyes), Felerősített Érzékek (javított hallás és szaglás, éjszakai látás, hőlátás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő, naponta háromszor, [Esszencia]D6 körre), Felerősített Reakciók (naponta háromszor, [Esszencia]D6 körre), Immunitás (hideg, tűz), Maró Nyál, Mozgás (csak magára)

Megjegyzések: A kerberusz mindhárom fejével képes egy-egy támadást végrehajtani egy összetett tevékenység keretében, de mindegyiknek ugyanazon célpont ellen kell irányulnia.

KIMÉRA

A nyugati sárkányra hasonlít, de nincsenek szárnyai. Akár 3,7 méter hosszúra is megnőhet, bőrének színe pedig a sötétszürkétől a barnán át a világos sárgásbarnaig terjedhet. A kiméra hajlékony, gyors ragadozó, ami bármit megeszik, amit el tud kapni. Magányos természetű, és erősen területvédelmező lény. A harapása mérgező.

T	GY	E	K	I	A	E	R
5/4	6x5	5	-	1/3	4	5K	5

KEZD: 5 + 2D6

Támadások: 6K

Képességek: Elrejtés (személyes), Immunitás (mérgek), Méreg

Gyengék: Sebezhetőség (vas)

KIS VIHARMADÁR

Ez a nappali teremtmény egy vöröses-barna sasra hasonlít, de szárnyfesztávja elérheti a 3 métert is. Képes elektromos mezőt gerjeszteni maga körül védekezésre. Kedveli az elektromos viharok elektrosztatikus töltésű levegőjét.



T	GY	E	K	I	A	E	R
3	6x2	3	-	2/5	3	6K	6

KEZD: 6 + 1D6

Támadások: 3E

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Időjárás Irányítása (elektromos viharok), Ösztönös Varázslat (vilámcsapás)

Megjegyzések: A mozgási szorzója 4 repülve. A vihar-madár villámcsapása másodlagos hatásként elektromos túlterhelést okoz, ami minden mechanikus szerkezetre hatással van a területen. A Játékmester 2D6 kockával dob a Tárgyak Akadályszintje (lásd SR3 124. oldal) -1, mint célszám ellen, a varázslat hatókörében lévő minden tárgynak. Ha a varázslat sebzéskódja Enyhe, nem okoz károsodást az elektronikus szerkezetekben. Ha a 2D6 dobás nagyobb, mint a tárgy Akadályszintje, az elektromos felszerelés zárlatot kap, és permanensen csökken a szintje 1-gyel. Ha a felszerelés szintje 1, akkor megsemmisül. A dekások kiberdekkjére ható másodlagos hatás azonnali kilöködést eredményez, a kiberdekk pedig veszít 1 pontnyi PIMP szintet. A Játékmester dönti el, hogy melyik programra hat. Ez az elektromos túlterhelés hatással van a kiberverekre is. Dobj egyszer minden, kiberverrel rendelkező karakterre. Ha egy siker is keletkezik, dobod ki véletlenszerűen, hogy melyik kiberver sérül.

Ha a viharmadár meghal, teste robbanászerűen megsemmisül, 6E sebzést okozva mindenkinek 3 méteres körzetben.

KÍSÉRTET

A kísértet egy rosszakarató szellem, ami bizonyos mértékben képes hatni a fizikai világra. Képesek manifesztálódni az elementálokhoz és természeti szellemekhez hasonlóan, és különböző paranormális képességekkel bírnak. Sok kísértetnek valami bevégezetlen dolga maradt, azután örökre eltűnik. Más kísérteteket az élők iránti nyilvánvaló gyűlölet hajt.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+1	(E+2)x3	E-2	E	E	E	(E)A	E+1

KEZD: E + 11 + 1D6

Támadások: Speciális

Képességek: Immunitás (normális fegyverek), Materializáció. További képességekkel is rendelkezhetnek a következők közül: Ártalmas Lehelet, Balszerencse, Félelem, Kényszer, Mágikus Szakértelmek, Paralizáló Érintés (vagy Vonyítás), Pszichokinézis és Zavarás.

Gyengék: Némely kísértet Allergiás tüneteket mutat egykori életük bizonyos tárgyai iránt.

Megjegyzések: A fenti statisztikák a kísértet manifesztálódott formájára vonatkoznak. Asztrális formában minden próbához az erejüket („E”) használják. Amíg egy személy vagy tárgy a kísértetet a fizikai világhoz köti, a kísértet immunis az Elűzésre és csak asztrális harcban győzhető le, de ekkor is visszatér (28-E) nap múlva.

A kísértet a birtok-alapú képességeit csak a kísértése színhelyén képes alkalmazni: temetőben, öreg házak-

ban, elhagyatott utcákon, stb. A szellem ereje minimum 6-os lehet; maximum érték nincs. Asztrális Kezdeményezése E + 20 + 1D6.

KLUDDE

Ez az alakváltó lény madár-, kutya- vagy macskaszerű alakot vehet fel. Madáralakban nagytermetű hollóra, macska alakban fekete házimacskára hasonlít. Kutya alakja az orrától a farkáig majd 2 méter hosszú, vastag nyakkal és szőrös farokkal, és csökevényes, bőrlében-szerű szárnyakkal. Minden formájában vörös szeme van. Elsősorban éjszakai lény, és ismereteink szerint humánokat és metahumánokat is gyakran megtámad.

Képességek: Félelem (csak kutya formában), Hipnotizáló Ének (csak madár formában), Mágikus Érzék, Pszichokinézis, Vágy Visszatükrözése, Vakítás, Varázsvédelem (csak magára)

Gyengék: Allergia (napfény, kellemetlenség)

Megjegyzések: Madár alakjában a mozgási szorzója 6 repülés közben.

Madár Forma

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	6x3	2	-	2/4	6	7K	4

KEZD: 4 + 3D6

Támadások: 6E, -1 Elérés

Kutya Forma

T	GY	E	K	I	A	E	R
6	6x6	4	-	2/4	6	7K	4

KEZD: 4 + 3D6

Támadások: 5K

Macska forma

T	GY	E	K	I	A	E	R
5	6x4	2	-	2/4	6	7K	4

KEZD: 4 + 3D6

Támadások: 4E, -1 Elérés

KÖKÖPŐ

Ez a Felébredt denevér fakószürke testtel, hosszú, tüskés farokkal, és egy méteres szárnyfesztávval rendelkezik. A farka mérgező, a nyála pedig olyan enzimet tartalmaz, ami elmeszesít minden biológiai szövetet, amivel kapcsolatba kerül. Képes pontosan köpni több mint egy méteres távolságra, nyála pedig áthatol szinte mindenfajta öltözéken.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	4x4	1	-	1/4	2	6K	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 3E

Képességek: Felerősített Érzékek (szonár), Immunitás (mérgek), Kövévaltoztató Köpet (speciális), Méreg.

Gyengék: Allergia (napfény, közepes)

Megjegyzések: A kőköpő képes a nyálát a célpontra köpni, egy sikeres távolsági támadással. Ha a támadás



elől nem sikerült teljesen kitérni, az áldozat a nyál hatása alá kerül, ami a Kővévaltoztató Tekintet képességhez hasonló hatást okoz, kivéve, hogy csak egy végtagra vagy testrészre hat. A Játékmester határozza meg az eltalált test-területet, számításba véve taktikai szempontokat, a támadás szögét, és így tovább. A hagyományos páncélzat nem véd a Kővévaltoztató Köpet ellen, egy teljes vegyvédelmi ruha azonban igen. A fejet ért találat azonnali halált okoz.

Ha nem kezelik, a meszesedés minden eltelt hat órában kiterjedhet a szomszédos testtájékra is, kivéve, ha az áldozat egy sikeres Akaraterő vagy Test (8) próbát tesz. A kiber- vagy művégtagokra nincs hatással, és ezek meg is állíthatják az elmeszesedés terjedését.

KOPOGÓ

A kopogó egy alacsony, majomszerű humanoid, erőteljes kar- és vállizmokkal. A föld alatt él és mindig aktív. Bányász természetű, kopogó alagutak hálózzák be a barlangokat és elhagyatott bányákat, és gyakran új bányákat is nyitnak. A behatolók elűzésére mágikus és fizikai erejükre egyaránt támaszkodnak.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	3x3	4	2	3/5	6	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 6E, -1 Elérés

Képességek: Balszerencse, Bűbáj, Elidegenülés, Felerősített Érzékek (éjszakai látás, hőlátás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő és Test, mindegyik naponta négyszer, [Esszencia x Esszencia] körre), Immunitás (irányítás), Mágikus Érzék, Maszkolás

Gyengék: Allergia (napfény, közepes)

KÖPŐS CSUKA

Nagytermetű, édesvízi hal. Izmos teste, és néhány nagy, hegyes foga van. Összetett szemével pontosan képes felbecsülni a távolságokat és célba köpni savas nyálát. Falánk húsevő, a köpös csuka mohón veti rá magát minden zsákmányra, többet öl, mint amit képes megenni; élvezettel szabdálja szét áldozatát még akkor is, ha már jóllakott. A csuka többnyire éjjel aktív, de bármikor vadászik, ha megéhezik. Tudomásunk szerint humánokat és metahumánokat is megtámad, megvakítja őket a köpetével, majd amikor belezuhanak a vízbe, egy létfontosságú szervre visz be végzetes harapást.

T	GY	E	K	I	A	E	R
Spec.	5x4	Spec.	-	1/4	5	6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 4K - 8K

Képességek: Elnyelés (speciális), Felerősített Érzékek (mélység-érzekeles), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő, naponta egyszer, [Esszencia]D6 körre), Maró Nyál

Megjegyzések: A Test és az Erő Tulajdonság („Spec.”) a csuka hosszától függ, mint a támadásának a sebzéskódja is. A maximum egy méter testhosszú csuka 1-es, az egy



és két méter közötti testhosszú 2-es Test és Erő Tulajdonsággal, a két és három méter közötti testhosszú 4-es Test és 3-as Erő Tulajdonsággal; három méteren felül minden fél méter után +1 Test (maximum 7) és +1 Erő (maximum 6) Tulajdonsággal rendelkeznek. A maximum két méter testhosszú csuka 4K, a két és három méter közötti 5K, a három és négy méter közötti 6K; a több mint 4 méter testhosszú csuka pedig 8K sebzéskóddal támad.

A csuka (Esszencia)x2 méter távolságba képes köpni a Maró Nyálát. Ahhoz, hogy elkerülje, az áldozatnak egy kettős próbát kell tennie a csuka Esszenciája (Esszencia+1, ha a köztük lévő távolság kisebb, mint a csuka Esszenciája méterben), mint célszám ellen. A csuka csak a Maró Nyál hatása alatt álló célpont ellen használhatja az Elnyelés képességét.

KRÁKEN

Ez a tengeri teremtmény egy óriási tintahalra hasonlít, egy átlagos példány testhossza 25 méter. A tizenkét csápja közül kettő hosszabb, és húsos párnákban végződik. Ezek a csápok 40 méter hosszúak, 10 méterrel hosszabbak, mint a többi. A kraken képes változtatni a színét, bizonyos korlátok között. A természetes színe fehér, sötétkék vagy sötétbarna pettyekkel.

T	GY	E	K	I	A	E	R
12/3	5x3	20	-	2/3	6	6K	7

KEZD: 7 + 1D6

Támadások: 12H, +2 Elérés



LAMBTON GYÍK

Ez a Felébredt szalamandra 6 méternél hosszabbra is megnőhet. Testét természetes páncélzat védi, egymást átfedő megkeményedett bőrlemezek. Habár a száraz-földön lassan mozog, méretéhez képest igen fürge a vízben. A szája körüli harcsaszerű bajusza olyan anyagot választ ki, ami átmeneti bénulást okoz.

T	GY	E	K	I	A	E	R
7/2	4x2	5	-	1/4	3	5	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 4S, +1 Elérés

Képességek: Paralizáló Érintés

Megjegyzések: A lambton gyík 3 méter távolságra per-metezni is képes a bénító váladékát, távolsági támadás-ként. Ha az áldozat nem tudott teljesen kitérni, olyan hatással van rá, mint a Paralizáló Érintés képesség. A mozgási szorzója 4 úszás közben.

LÁNGSAKÁL

A lángsakál farkához hasonló teste 90 cm hosszú, 40 cm-es farokkal, súlya hozzávetőlegesen 18 kg. Vöröses-barna bundája van, de nevét inkább pirotechnikai képes-ségeiről, mint a szőre színéről kapta. Társasági lény, pár-ban vagy csapatban vadászik éjjel, és még akkor is meg-védi a falka területét, ha egyedül van.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	4x4	3	-	2/4	2	6	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 5E

Képességek: Immunitás (tűz), Lángburok, Ösztönös Varázslat (lángszóró)

LESI

Ezt a humanoid lényt gyakran növénynek nézik, levél és moha ruhája, érdes bőre és zöldes árnyalatú haja mi-att. Átlagosan másfél méter magas, és rövid farka van. Ismertek mágikus képességeikről; gyakran sámánok, és érzéket mutatnak az erdőszellemek iránt. Erősen védik területüket, gyakran állítanak csapdát a területükön gya-nútlanul áthaladóknak.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	4x4	3	4	3	3	8K	3

KEZD: 3 + 2D6

Támadások: Humanoid

Képességek: Zavarás, némelyikük rendelkezik Mágikus Szakértelmek képességgel is. A lesi +1 kockát kap erdő-szellemek idézésekor.

LESÓBAGOLY

Ez a nagy, madárszerű teremtmény 7 méter hosszú, a mar-magassága 2,5 méter, és a súlya 200 kg. A fejét borító toll-mintázat jól vezeti a hangot, hasonlóan a bag-lyok fejtollaihoz, amivel könnyebben képes követni pré-

dáját. A lábai hegyes karmokban végződnek, és képes elektromos impulzust generálni, amivel el tud kábítani egy átlagos személyt, vagy szívleállást okozhat egy gyenge vagy beteg egyénél.

T	GY	E	K	I	A	E	R
7	4x3	7	-	3/4	3	6K	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 6S

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás, hallás), Ösztönös Varázslat (villámcsapás)

LEVIATÁN

Ennek a ragadozó bálnának a testhossza a 20 métert is elérheti; egy gyilkos bálnára hasonlít, de erősebb és laposabb a teste. Agresszív ragadozó, kisebb bálnákkal és más tengeri emlősökkel táplálkozik. Akár egy óráig is képes a víz alatt maradni, mielőtt felmenne levegőért.

T	GY	E	K	I	A	E	R
11/2	5x3	10	-	2/4	3	6	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 10H

Képességek: Felerősített Érzékek (szonár), Mimikri

LIDÉRCFÉNY

A lidércfény egy alig fél méter átmérőjű lebegő fény-gömb - általában hideg fehér, olykor kékes színezetű, és 10 gyertya erejével világít. Maximum 2 méterrel lebeg a föld felett. Csak éjszaka jönnek elő, leggyakrabban elha-gyatott területeken.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E	(E+5)x3	-	-	E-3	E	(4D6)A	E

KEZD: E + 10 + 2D6

Támadások: (E)K, -1 Elérés

Képességek: Esszenciaszívás, Immunitás (normális fegy-verek), Materializáció, Mozgás, Pszichokinézis, Rege-neráció

Gyengék: Esszenciavesztés

Megjegyzések: A találkozás kezdetén a lidércfénynek 2D6 Esszenciája van. Ez azt jelenti, hogy az Esszencia értékének természetes maximuma 12; az Esszenciaszívás képességével azonban elméletileg ezt 24-ig képes nö-velni. „E” az aktuális Esszencia értéket jelöli. A minimum Esszencia értéke 7, a maximum 24 lehet. Az Asztrális Kezdeményezése E + 20 + 2D6.

LOUP-GAROU

A loup-garou egy, a Vámpirikus vírus egyik törzsével (HMHV-2) fertőzött humán. A vírus alaposan megvál-toztatta a gazdatestet: szürkés-fekete bunda borítja be a testét, szemfogai megnyúlnak, az ajkai visszahúzódtak a fogairól, körmei karmokká erősödtek. A loup-garou nem igazán intelligens, de állati ravaszsággal van felvértezve. Az idő legnagyobb részében dőgevként él, de 28 na-ponként 4-6 napra kiéhezett szörnyeteggé válik, megtá-



mad és megöl minden lényt, amit csak tud.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4 (6)	4x4	7 (9)	-	3/4	4	5	4 (6)

KEZD: 4 (6) + 1D6 (3D6)

Támadások: 7K (9K)

Képességek: Betegség (HMHVV-2), Felerősített Érzékek (hőlátás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő, naponta egyszer, [Esszencia]D6 körre)

Gyengék: Allergia (napfény, közepes), Allergia (sisakvirág vagy torna, közepes),

Megjegyzések: A zárójeles statisztikák a ciklusa csúcsát elérő lényre vonatkoznak.

MADÁREMBER

A közönséges barna denevér rokona. Teste 60 cm hosszú, a szárnyfesztávja akár a 2 métert is elérheti. Csapatban jár a kölcsönös védelem érdekében. A madáremberek ártalmatlanok, fenyegető kinézetük azonban gyakran megijeszti a tudatlanokat, akik megtámadják őket. Természetes kíváncsiságuk miatt a madáremberek idegesítők lehetnek. Harapásuk veszélyes fertőzést terjeszt.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	5x4	1	-	1/5	3	6	5

KEZD: 5 + 2D6

Támadások: 3E

Képességek: Betegség (speciális), Felerősített Érzékek (javított hallás, szonár), Hang Projekció

Gyengék: Allergia (napfény, enyhe), Csökkent Érzékek (látás)

Megjegyzések: A madáremberek gyakran a maláriához hasonló fertőzést hordoznak. Ha a karakter a lény Betegség képessége hatása alá kerül, megfertőződik, ami 7E sebzést okoz neki 24 órás hatóidővel. A tünetei görcsök, homályos látás és erős izzadás.

MAMI WATA

A mami watak az Ewe kalózzai által megszelídített Nyugat Afrikai sellők, a céltudatos tenyésztés eredményeként kicsit gyorsabb és okosabb változatai. A mami wata másfél méter hosszúra is megnőhet.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	6x4	6	-	3/5	3	6	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 6S

Képességek: Felerősített Érzékek (hallás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Gyorsaság, naponta egyszer, [Esszencia x 2]D6 körre)

Gyengék: Étrendi Szükséglet (alkohol)

MANTIKOR

A mantikor egy agresszív hűsevő. 2,2 méter hosszúra és 1,1 méter mar-magasságúra nő. Egy oroszlánra hason-

lít, de hosszabb a szőre, szélesebb pofájában többsoros fogazat, a farka végén sündisznószerű tüskés bojt van. Nagyon gyors, és lesben állás helyett szívesebben üldözi a prédáját.

T	GY	E	K	I	A	E	R
8	6x4	8	-	3/4	3	6	6

KEZD: 6 + 1D6

Támadások: 7S, +1 Elérés

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Méreg

Gyengék: Allergia (szennyeződés, enyhe)

MERLIN

A sólymok családjának közepes termetű tagja, hozzávetőlegesen fél méter hosszú és 4 kg. Rágcsálókra vadászik. Területvédelmező állat, természetfeletti sebességét használja, hogy elűzze a birtokán vadászó más madarakat. Ugyan mágikusan aktív, ritkán használja mágikus képességeit, hogy ártsen másoknak, kivéve, ha súlyosan provokálják.



T	GY	E	K	I	A	E	R
1	7x3	1	5	4/8	4	7K	6

KEZD: 6 + 3D6

Támadások: 1E, -1 Elérés

Képességek: Állatirányítás (madárfélék), Mágikus Szakértelmek

Gyengék: Sebezhetőség (fűzfa fegyverek, mérgek)

Megjegyzések: A merlin mágikusan aktív lény, Érzékelés, Illúzió és Manipuláció varázslatokat használ. Általában a következő értékekkel rendelkezik: Mágia Tulajdonság 5 + 1D6, Varázslás szakértelem 4 + 1D6, Idézés szakértelem 4 + 1D6 (csak levegőelementálok).



A mozgási szorzója 8 repülve. A merlin sólymok képesek az élőlények Esszencia értékét érzékelni (Esszencia) mérföldön belül, és negatívan reagálnak a szokatlanul alacsony Esszenciájú lényekre (kiberver beültetések, vámpírszívás, stb. miatt).

MESTERDALNOK

Ez a Felébredt púpos bálna átlagosan 26 méter hosszú és 55 tonnát nyom. Meghosszabbodott farokuszonya, és a megszokott hátuszony helyén 7-12 kis hátpúpja van. A legtöbb mesterdálnok mágikusan aktív.

T	GY	E	K	I	A	E	R
20/2	5x4	14	8	6	6	9K	6

KEZD: 6 + 3D6

Támadások: 15H, +1 Elérés

Képességek: Állatirányítás (halak, tengeri emlősök), Befolyásolás, Elnyelés, Empátia, Félelem, Felerősített Érzékek (szonár), Hang Projekció, Immunitás (normális fegyverek), Kényszer, Keresés, Mágikus Érzék

Gyengék: Étrendi Szükséglet (krill)

MORC

Ennek a Felébredt csimpánznak alacsony, zömök teste, izmos, hosszú karjai és emberszerű arca van. Kicsit több, mint egy méter magas és 70 kg. Javarást éjszakai lény. Előnyben részesíti a barlangokat, üregeket és elhagyott bányákat, ahol éles szürkületi látásával patkányokra és egyéb rágcsálókra vadászik. Némelyikük a fákra él, a nappali órákat a gyökerek közé ázott vackában töltve.

T	GY	E	K	I	A	E	R
5	4x3	5	3	2/4	3	5	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 4K vagy Humanoid, +1 Elérés

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás)

Gyengék: Allergia (napfény, kellemetlenség)

NÁGA

A nága egy nagytermetű, 10 méter hosszú kígyó, megnagyobbodott, lapos fejjel. Színe változó, de szinte mindig többszínű mintázat borítja, amely a hasi tájék felé elhalványodik. A szélsőségesen meleg vagy hideg időszakokban a nága inaktív. Kis emlősökkel táplálkoznak, és sziklás hasadékokban vagy emberi építményekben tanyáznak. A hagyományosan magányos természetű nágak olykor maximum két tucat főnyi csoportokba verődnek. Az eddig fogságban legtovább élő példány 32 éves.

A nágak messze intelligensebbek, mint a legtöbb hüllő. Nagyon gyorsan képesek számos viselkedésmódot elsajátítani, az egyszerű hang és mozdulat jelektől a kifinomult tevékenységekig. Több paratermészettudós és Felébredtek jogaiért küzdő csoport értelmes lényeknek tartja a nágakat. A varázslás képességük is ezt a tény erősíti. Erősen védik területüket, ezért gyakran használják őket őrállatként.

T	GY	E	K	I	A	E	R
5/1	2x3	6	3	3	4	8K	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 5K, -1 Elérés

Képességek: Jószerencse, Mágikus Szakértelmek (varázslás), Méreg

NAGY EGYSZARVÚ

A nagy egyszarvú nagyobb termetű és kevésbé kecses, mint a normál egyszarvú, sűrűbb sörénnyel és rózsaszínes színezetű patákkal. A szarva rövidebb és vastagabb, szemei arany színben csillognak. A nagy egyszarvú másfél méteres mar-magasságúra is megnőhet. A sámnok tökéletes alapanyagnak tartják a szarvát betegségek és mérgek elleni varázslatfókuszokhoz és fétisekhez, emiatt az orvvadászok kedvelt célpontja.

T	GY	E	K	I	A	E	R
8	4x5	8	4	3/4	4	6K	5

KEZD: 5 + 2D6

Támadások: 8K, +1 Elérés

Képességek: Empátia, Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Gyorsaság), Immunitás (betegségek, mérgek), Keresés, Varázsvédelem (csak magára)



NIMUE SZALAMANDRÁJA

Ez a kis, főleg szárazföldi kételtű 15 centiméter hosszú, plusz a 10 centiméteres farka, és 0,15 kg. Fekete színű, egy szabálytalan sárga folt a szemei között, egy sárga csíkkal a hasi tájékán, és az oldalán, illetve a farka közepén végigfutó széles narancssárga csíkkal. Nimue szalamandráját egyre gyakrabban használják őrállatként.



T	GY	E	K	I	A	E	R
1	3x2	0	-	1/2	2	6K	2

KEZD: 2 + 1D6

Támadások: 1E, -2 Elérés

Képességek: Mágikus Érzék

Gyengék: Sebezhetőség (mérgek)

Megjegyzések: Nimue szalamandraja rendelkezik egy különleges, mágiaelszívó képességgel: ha egy mágiahasználó varázslatot használ a szalamandrára Esszencia x 2 méteres körzetében, a lény tehet egy kettős próbát az Esszenciájával a mágiahasználó Mágia Tulajdonsága ellenében. Ha a szalamandra nyeri a próbát, csökkentsd a varázslat szintjét a tiszta sikerek számával (a mágiahasználó a varázslat eredeti szintje szerint szenved el a kimerülést). A szalamandra az elszívott varázslat-energiákat felhasználhatja arra, hogy 1D6 óra ideig szert tegyen a következő képességekre (az elszívott energiával meg egyező számúra): Felerősített Fizikai Tulajdonságok (bármelyik), Mozgás (csak magára) vagy Varázsvédelem (csak magára). Ha a szalamandra szert tesz mindegyik képességre, továbbra is használhatja mágiaelszívó tulajdonságát, de nem tesz szert további képességekre.

NOMÁD

A nomád elsősorban az asztrálsíkon létező mentális parazita, ami gyilkos örvongésbe kényszeríti a „megszállt” áldozatait. Ha az áldozat gyilkol, a nomád felzabolja a haldokló lény Esszenciáját. Csak akkor jelenik meg a fizikai világban, mikor támad, egy fél méter átmérőjű formátlan sötét foltként materializálódva. Az asztrálsíkon egy amőbaszerű áthatolhatatlan feketeséggként jelenik meg, másfél méteres átmérővel.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E-3	(E-6)x3	-	E-3	E-3	E-3	(7+2D6)A	E-4

KEZD: E + 6 + 1D6

Támadások: Speciális

Képességek: Esszenciaszívás, Immunitás (normális fegyverek), Kényszer (ölési mánia), Materializáció, Megszállás

Megjegyzések: Ahhoz, hogy megkísérelje használni a Megszállás képességét, a nomádnak közel kell lennie az áldozathoz. Tégy egy kettős próbát a lény Esszenciájával a célpont Akaratereje ellen. Minden tiszta siker, amit a nomád elér, 1 pontnyi sebzést okoz az áldozat Kabulás állapotjelzőjén. Mikor az teljesen betelik, a célpont nem lesz eszméletlen, ehelyett a nomád megszállja.

Minden 2d6 órában a nomád tesz egy kettős próbát a fentiek szerint. Ha a nomád nyer, a gazdatest gyilkos örvongésbe kezd, megtámadva a legközelebbi lény(e)ket, a lehető leghatékonyabb módon. A nomád az Esszenciaszívás képességhez hasonlóan elszívja a gazdatest által megölt lények Esszenciáját. Mikor a nomád Esszenciája eléri a 18-at, kettéosztódik két nomádra, melyek mindegyike 9-es Esszenciával rendelkezik.

Ha a nomád gazdatestét megakadályozzák a gyilkolásban a gyilkos örvongés közben, az örvongés még 2D6

percen át folytatódik, majd az áldozat látszólag magához tér. A nomád gazdatest képes varázsolni gyilkos örvongés közben is, de minden célszámához +1 módosító adódik, az örvongés zavaró hatása miatt.

A nomád ereje („E”) egyenlő az Esszenciájával. A minimum Esszencia érték 9 lehet, maximum viszont nincs. A Játékmester akárhány számú kockával kidobhatja a kezdő Esszencia értéket, de a 2D6 az ajánlott. A nomád Asztrális Kezdeményezése E + 20 + 1D6.

NOSFERATU

A nosferatuk a HMHV vírus Bruckner-Langer törzsével fertőzött humánok. Nekik is vért kell inniuk a túléléshez, mint a vámpíroknak, de jelentősen kevesebbet. Osztotnak a vámpírok napfény Allergiáján, ezért szinte kizárólag éjszakai lények. Szintén rendelkeznek a szolga-teremtő képességgel, bár kevesen veszik a fáradságot. Nagyon intelligensek, és sokkal értelmesebbek, mint a vámpírok általában, a nosferatuk gyakrabban járnak túl ellenségeik eszén.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	3x5	4	5	5	5	(5+2D6)K	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: Humanoid

Képességek: Befolyásolás, Esszenciaszívás (maradandó és ideiglenes), Félelem, Felerősített Érzékek (javított hallás, éjszakai látás, hőlátás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Test és Erő, mindegyik naponta kétszer, [Esszencia]D6 körre), Fertőzés, Immunitás (öregedés, betegségek, mérgek), Kényszer, Mágikus Szakértelmek, Regeneráció

Gyengék: Allergia (napfény, súlyos), Esszenciavesztés (1 pont 1D6+1 hónaponként)

Megjegyzések: A nosferatuk karakterként kezdenek, így megtartják azok legtöbb Tulajdonság értékét. A fenti statisztikák a minimum Tulajdonság értékeket tartalmazzák (kivéve az esszenciát; annak a minimum értéke 7).

NOVA SKORPIÓ

Hozzávetőlegesen 1 méter hosszú, aranyszínű teste és nagy ollói vannak, farka hatalmas tüskében végződik. Néhány más skorpiófaj is él a nova skorpiók területén, de mind sokkal kisebbek, fakóbb színűek és kisebb farktüskéjük van.

T	GY	E	K	I	A	E	R
5	4x4	-	3	3/5	5	6	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 5K

Képességek: Elrejtés (csak magára), Méreg

Megjegyzések: A méreg sebzéskódja (Esszencia)H fizikai sebzés, 1 órás hatóidővel. Kapható ellenméreg, dózisonként 150 nujen értékben.



NUTRIA

Oposzum méretű rágcsáló, hegyes narancssárga foggal és harapós természettel. A nutria egész New Orleans-ban és környékén megtalálható - olyan hétköznapiak, mint máshol a patkányok. Általában maximum harmincfős falkában támadnak; más állatokra, esetenként kicsi vagy magatehetetlen humánokra és metahumánokra is vadásznak.

T	GY	E	K	I	A	E	R
1	3x3	1	-	1/3	1	6	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 5E

Képességek: Elrejtés (csak magára), Immunitás (betegségek, mérgek)

Megjegyzések: Egy a hathoz az esélye, hogy egy nutria rendelkezik a Betegség (VITAS-3) képességgel.



ÖLELŐ

Teljesen szőrtelen, sima vöröses bőre fémesen csillog. 1,9 méter magas, és hozzávetőlegesen egy hegyi gorilla testarányaival rendelkezik. A mindenevő ölelők magányos vadászok, és folyamatosan éhesek, emiatt mindig vadásznak. Noha éles fogaik vannak, a legveszélyesebb támadási formájuk, hogy medveöleléssel megragadják prédájukat és halálra szorongatják őket.

T	GY	E	K	I	A	E	R
8	4x3	8	-	2/3	3	6K	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 7S, +1 Elérés

Képességek: Immunitás (tűz), Maró Váladék, Mozgás (sebességcsökkentés)

Gyengék: Allergia (hideg, enyhe)

ÖRDÖGHAL

Elsősorban éjszakai lény, a manta rája Felébredt változata. A „szárnyfeszítájva” elérheti a 8 métert is. Háta fekete, fehér jelölésekkel a hasi tájékon. Nem lép fel támadólag nagyobb lényekkel szemben. Legszembetűnőbb jellegzetessége az a képessége, hogy kiugrik a vízből és 100 métert siklik a levegőben.

T	GY	E	K	I	A	E	R
9	3x5	10	-	2/3	4	6K	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 5K

Képességek: Félelem, Méreg

ÖRDÖGPATHKÁNY

Teljesen szőrtelen, éjszakai lény. Egy méter hosszúra is megnőhet (a farkát is beleértve), súlya 4 kg. Maximum harmincfős falkában vadászik. Gyors szaporodásuknak, és az ösztönös immunitásuknak a mérgekkel szemben köszönhetően kiirtásuk szinte lehetetlen.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	5x3	1	5	2/5	3	4K	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 4E, -1 Elérés

Képességek: Állatirányítás (evilági patkányok), Elrejtés (személyes), Immunitás (betegségek, mérgek)

Gyengék: Allergia (napfény, enyhe)

Megjegyzések: 1 a 12-höz az esélye (11-es vagy 12-es eredmény 2D6 dobásnál), hogy egy ördögpatkány rendelkezik a Betegség (VITAS-3) képességgel. A fertőzött patkányok általában immunisak a vírusra; pusztán csak hordozók.

PANASZBOSZORKA

Ez a kísértet rongyokba vagy régmúlt idők ruháiba öltözött öregasszonyként manifesztálódik. Hírnökként szolgál, fültépő jajgatása egyaránt szólhat egy halottnak, vagy a családban hamarosan bekövetkező haláleset figyelmeztetése is lehet. A panaszboszorkák kizárólag olyan skóciai vagy Tír na nÓg-i családoknál jelennek meg, amelyek erős kelta vérvonallal és alacsony MGK előfordulási gyakorisággal rendelkeznek. Alkalmanként a kétségkívül örült panaszboszorkák elszigetelt helyeken is manifesztálódhatnak, és megtámadhatnak minden környékükön lévő metahumánt.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E-1	(E-1)x2	E-1	E-3	E	E+1	(4D6+2)A	E-1

KEZD: E + 9 + 1D6

Támadások: Speciális

Képességek: Esszenciaszívás (ideiglenes), Fagyaura, Hang Projekció, Immunitás (öregedés, hideg, normális fegyverek, betegségek, mérgek), Kényszer, Mágikus Érzék, Materializáció, Paralizáló Vonyítás, Pszichokinézis, Regeneráció, némely egyed rendelkezik Mágikus Szakértelmek képességgel is.

Gyengék: Allergia (ezüst, súlyos), Esszenciavesztés

Megjegyzések: „E” az aktuális Esszencia érték. A minimum Esszencia érték 6, a maximum 26 lehet. A panasz-



boszorka Asztrális Kezdeményezése E + 20 + 1D6.

PEGAZUS

Ennek a szárnyas lónak a mar-magassága majdnem 2 méter, az átlagos szárnyfeszítésvé pedig 7,5 méter is lehet. Legtöbbjük fehér vagy aranyderes - nagyon ritkán feketék. A pegazus elsősorban földi teremtmény, csak 10-20 percnyi szakaszokban képes repülni, általában csak menekülésre vagy akadályokon való átjutásra használja. Ahhoz képest, hogy nagyon nehéz elfogni egy ilyen lényt, a fiatal pegazusoknak nagyon jó illegális piaca van. Nem képesek párosodni a természetes lovakkal.

T	GY	E	K	I	A	E	R
9	4x6	7	-	2/5	3	6	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 6S, +1 Elérés

Képességek: Felerősített Reakciók (naponta háromszor, [Esszencia]D6 körre)

Gyengék: Étrendi Szükséglet (citromsav)

Megjegyzések: A mozgási szorzója 8 repülve.

PERYTON

A peryton egy szárnyas szarvas, épp csak másfél méter feletti mar-magassággal, az átlagos szárnyfeszítésvé 5,5 méter. A nőstényeknek és a hímeknek is van agancsa, bár a hímé nagyobb. A szarvasoknál szokatlan módon a perytonnak nagy metszőfogai vannak. Mindenevő, képes leteríteni akár kistermetű, vagy sérült humánokat és metahumánokat is. A peryton támadásakor lecsap a prédájára, és felökleli az agancsával; majd erős karmaival és éles fogaival széttepi áldozatát.

T	GY	E	K	I	A	E	R
8	4x5	7	-	2/4	3	6	5

KEZD: 5 + 2D6

Támadások: 7S, +1 Elérés

Képességek: Balszerencse, Csend, Felerősített Érzékek (mélység-érzékelés)

Megjegyzések: A fenti sebzéskód az öklelő támadására vonatkozik. A pata- és harapó támadás sebzéskódja 4S. A mozgási szorzója 7 repülve.

PIAZMA

Ez a területét nem védelmező ragadozó a fekete medvéből származik. Elérheti akár a másfél méteres mar-magasságot is, hossza 3 méter, súlya pedig több mint 600 kg. Előnyben részesíti az élő prédát, de a metahumánok által hátrahagyott szemétkben turkálva is megél.

T	GY	E	K	I	A	E	R
11/2	4x5	13	-	2/4	4	6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 9H, +1 Elérés

Képességek: Felerősített Érzékek (hőlatás, szélessávú hallás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő és Gyorsaság, mindegyik naponta egyszer, [Esszencia x 2D6] körre), Felerősített Reakciók

Gyengék: Allergia (napfény, kellemetlenség)

PÓKBESTIA

Ezek az Amazóniában honos furcsa szörnyetegek a brazil kiwi gyümölcsben fejlődnek ki. Rendkívül gyorsan növekednek, egy átlagos felnőtt testhossza fél méter. Foltos barna testüket hegyes tüskék borítják, és mind a nyolc lábuk hegyes, görbe karomban végződik. Dupla csáprágójuk erőteljes hallucinogén anyagot fecskendez abba, akit megharapnak.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3/1	4x3	2	-	1/3	3	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 4E

Képességek: Méreg (dobj Test próbát 6K kábulás sebzés ellen; a sebzést nem kell jelölni az állapotjelzőn, viszont minden rubrikányi sebzés összeadó +1 célszám módosítót ad a hallucinálás miatt)

POKOLKUTYA

Szénfekete kutya, izzó vörös szemekkel. Mar-magassága 90 cm, testsúlya több mint 80 kg. Hatékony ragadozó; jól koordinált falkákban vadászik, de ritkán támad meg nála nagyobb lényeket. A szóbeszéd szerint képes tüzet okádni.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	4x4	5	-	3/4	3	6K	6

KEZD: 6 + 3D6

Támadások: 7K

Képességek: Felerősített Érzékek (hallás és szaglás, éjszakai látás), Immunitás (tűz), Ösztönös Varázslat (lángszóró)

PÚPOS LÓ

A púpos ló az Ébredés óta mindenütt elterjedt Szibériában, Kelet Oroszországban és Mongóliában. Kitartása és mágikus képességei miatt nagyon kedvelt háta a törzsek körében, bár elég nehéz az idomítása. Két kiemelkedő púp van a hátán, a tevéhez hasonlóan.

T	GY	E	K	I	A	E	R
8	6x6	6	3	4/4	4	6	5

KEZD: 5 + 2D6

Támadások: 6S

Képességek: Állatirányítás (lófélek), Helyhezkötés, Jószerencse, Mozgás (csak magára), Rejtőszín

SÁRKÁNYOK

A sárkányoknak világszerte számos alfaja ismert. Mindegyik hatalmas testű, nagy intelligenciával rendelkező, hüllőszerű lény; külalakra hasonlítanak az adott



terület legendáinak és mítoszainak sárkányaira és hüllőire. A sárkányokról szóló kevéske információt a Dunkelzahnall készült riportokból sikerült kihámozni. A sárkányok többsége magányos teremtmény, akik kerülnek a szükségtelen kapcsolattartást más lényekkel.

A sárkányok képtelenek a verbális kommunikációra, de látótávolságon belül bárkivel telepatikus kapcsolatot tudnak létesíteni. Ez a telepatikus kapcsolat semmiféle műszerrel (például mikrofonokkal) nem érzékelhető, ezért azok a sárkányok, amelyek képtelenek a modern technikára hagyatkozni, gyakran humán metahumán „tolmácsokat” alkalmaznak a telekomon és trideokamerán keresztül történő kommunikációra. Az egyes sárkányok és ismert óriássárkányok teljes leírását megtalálod az alapkönyv *Szellemek és Sárkányok* fejezetében, a 268. oldalról kezdődően.

Általános Képességek: Asztrális Páncél, Felerősített Érzékek (széles frekvenciájú hallás, éjszakai látás, hőlátás), Megerősített Páncélzat

Egyes Lényeknél Megfigyelt Képességek: Állatirányítás (hüllők), Ártalmas Lehelet, Befolyásolás, Mágikus szakértelmek, Ösztönös Varázslat (lángszóró), Méreg

Keleti Sárkány

T	GY	E	K	I	A	E	R
14/8	8x3	35	9	8	8	2D6K	8

KEZD: 8 + 2D6

Támadások: 14H, +2 Elérés

Tollaskígyó

T	GY	E	K	I	A	E	R
12/8	6x4	30	8	8	8	2D6K	9

KEZD: 9 + 2D6

Támadások: 12H, +2 Elérés

Nyugati Sárkány

T	GY	E	K	I	A	E	R
15/8	7x3	40	8	8	8	2D6K	7

KEZD: 7 + 2D6

Támadások: 14H, +3 Elérés

Óriássárkányok

T	GY	E	K	I	A	E	R
+10/12	+3	+10	+5	+5	+5	12K	+3

KEZD: + 1D6

Támadások: 16H, +4 Elérés

Megjegyzések: A „+” jellel feltüntetett értékeket hozzá kell adni az adott sárkánytípus Tulajdonságaihoz.

Bizonyos óriássárkányok képesek átalakulni humán vagy metahumán formába, mint azt Dunkelzahn elnök többször be is mutatta. Hogy csak az óriássárkányok rendelkeznek-e ezzel a képességgel, azt a mai napig homály feddi.

SELLŐ

Ez a tengeri emlős egy oroszlánfókára hasonlít, de emberszerű karokkal és hosszú, bozontos, sötét hajjal. Négy karmos ujjja van, de nincs a többivel szembefordítható hüvelykujja. A sellők akár a két méter feletti testhosszt és akár a 350 kg-os súlyt is elérhetik. Gyors ragadozó, miután elkapja áldozatát, szétszaggatja azt erős karjaival és karmaival.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	6x4	6	-	2/4	3	6	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 6S

Képességek: Felerősített Érzékek (hallás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Gyorsaság, naponta egyszer, [Esz-szencia]D6 körre)

Gyengék: Étrendi Szükséglet (higany)

SHASTA SZARVAS

A shasta szarvas nagyon hasonlít a természetes füles amerikai szarvasra. A felnőtt egyedek közel 2 méter hosszúak; színük a nyári vörösesbarnától a téli kékszürke bundáig változhat, far-részükön fehér folttal és fekete végű farkukkal. A hímeknek nagy agancsa van, ami inkább a jávorszarvaséhoz hasonló, mint villásan elágazó. Borjaik pettyesek. Amennyiben a híresztelések igazak, jól látható de megmagyarázatlan kapcsolat fűzi őket a természeti szellemekhez; nagyon intelligensek, és ugyanúgy megjegyzik, ha valaki rosszul bánt velük vagy más vad teremtményekkel. Úgy tűnik azt is felismerik, ha valaki barátként vagy ellenséggént közelít hozzájuk.

T	GY	E	K	I	A	E	R
6	8x3	6	-	5/8	4	6K	7

KEZD: 7 + 2D6

Támadások: 5K, +1 Elérés

Képességek: Minden shasta szarvas három képességgel rendelkezik a következők közül: Csend, Elidegenülés, Elrejtés, Empátia, Felerősített Reakciók, Mágikus Érzék, Mágikus Szakértelmek, Maszk, Mozgás (személyes, csak futás) és Varázsvédelem.

Megjegyzések: A shasta szarvas egy rejtélyes lény. Az is lehet, hogy erdei szellemek, szabad szellemek vagy alakváltók, ha a Játékmester úgy gondolja.

SKORPIRIN

Skorpiószerű pókfésőség, hajlított fullánkcs farka van két méregmiriggyel, háta és ollói fekete kitérpáncéllal védettek. Éjszakai ragadozó, prédáját általában erőteljes ollóival öli meg. Fullánkját csak akkor veti be, ha az áldozat túl sokáig ellenáll vagy sokkal nagyobb, mint a skorpirin. Ha humánok vagy metahumánok provokálják harcra, ollóival ellenfeleire akaszkodik, majd megcsípi őket a fullánkjával. Mérge erősen savas, és a skorpirin környezetéből származó toxinokat is tartalmazhat.



T	GY	E	K	I	A	E	R
2/1	5x2	1	-	1/4	2	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 4E, -1 Elérés

Képességek: Immunitás (tűz), Méreg

Megjegyzések: A fenti sebzéskód az ollóival való támadásra vonatkozik. A mérgező csípésének sebzéskódja 5S vagy magasabb. A skorpirin egy összetett cselekedettel képes egyszerre bevinni egy olló- és egy fullánk-támadást ugyanannak a célpontnak. Először hajtsd végre az olló-támadást; ha sikeres, ráakaszodik a célpontra az ollóival, és -2 célszám módosítóval hajthatja végre a fullánk-támadást. A karakter lerázhatja magáról egy sikeres Gyorsaság (4) próbával. Ha nem sikerül lerázni, a skorpirin -2 módosítót kap a további támadásai célszámaira, és 2-vel nő a sebzéseinek az energiája, míg az áldozat ki nem szabadul. A játékmester döntése szerint a toxikus anyagok növelhetik a természetes méreg haláloságát.

STIMFÁLIA

Ez a lény egy 3 méter magas, nagytermetű szürke gémmre hasonlít. Négy-négy lábujján visszahúzható karmai és hosszú, fűrészes csőre van. Szürke szárnytollai mentén vörös „nyíltollai” vannak, amiket képes kilőni a levegőből ellenfelére. A stimfália a tollak segítségével követi prédáját, amit aztán eszméletlenné tesz toxikus leheletével.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	4x3	2	-	2/4	4	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 5E

Képességek: Ártalmas Lehelet, Felerősített Érzékek (javított hallás)

Gyengék: Sebezhetőség a hang alapú támadásokkal szemben (speciális)

Megjegyzések: Mozgási szorzója 7 repülve. A fenti sebzéskód a karom- és csórtámadásra vonatkozik. A távolsági támadás (nyíltollak) sebzéskódja 4E. A rövid távolság 0-tól a lény Esszenciája méterig, a közepes a lény Esszenciájának kétszerese méterig, a távoli az Esszencia négyszerese méterig, a messzi távolság pedig a lény Esszenciájának hatszorosa méterig terjed.

A hangos zajok fájdalmasak a stimfália számára, akár 3E sebzést is okozhatnak neki, és meghátrálásra is kényszerítheti (ha elvétí az Akaraterő (4) próbát).

SZALAMANDRA

Ez a szabadon kóborló tüzelementál egy, a levegőben cikázó, ököl nagyságú tűzlabdára hasonlít. A szalamandra élvezi a tüzet, és úgy tűnik immunis mindenféle sugárzásra. Elsődlegesen az asztrálsíkon élnek, és nagyon intelligensek.

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+1	(E+2)x3	E-2	E	E	E	(E)A	E

KEZD: E + 10 + 1D6

Támadások: (E)S

Képességek: Elnyelés, Immunitás (tűz), Jószerencse, Lángburok, Materializáció, Pszichokinézis, Ösztönös Varázslat (lángszóró), Varázsvédelem (csak magára)

Gyengék: Sebezhetőség (víz)

Megjegyzések: Dobj 2D6-tal, hogy meghatározd a szalamandra erejét („E”). Asztrális Kezdeményezése E + 20 + 1D6.

SZASZKACS

Ez a hatalmas humanoid majd 3 méter magas és 110 kg. Fekete vagy sötétbarna testszőrzete van, az idősebb szaszkcacsoknak gyakran ezüstös. Kíváncsi és bekés természetűek, csak akkor harcolnak, ha megtámadják őket. 2042-ben hivatalosan is értelmes lénynek nyilvánították őket. A szaszkcacsok Mimikri képességükről híresek; különböző hangokat képesek utánozni, beleértve az egyes állatok hangjait is.

T	GY	E	K	I	A	E	R
8	3x4	7	3	3	2	6K	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: Humanoid, +1 Elérés

Képességek: Mimikri (állati hangok), több egyedük rendelkezik Mágikus Szakértelmek képességgel is.

SZATÍR

Ez a kecskeszerű teremtmény kicsit magasabb, mint 1 méter és 55 kg-ot nyom. Mindkét nemnek bozontos szőrzete van a lágyéka mentén, rövid farkincája és kicsi, üreges szarvai a fülük előtt. A hímeknek rövid szakalla és loboncos mellszőrzete is van. A szatír lábai négy patás ujjban végződnek, bár a mellső lábain kevésbé kemények. Kitűnő mászók, képesek felkapaszkodni a megmászhatatlannak tűnő sziklákra is. Rövid ideig felegyenesedve is képesek állni és járkalni.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	4x5	2	-	2/4	3	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 5E

Képességek: Balszerencse, Elrejtés (személyes), Felerősített Reakciók (naponta háromszor, [Esszencia]D6 körre)

Gyengék: Sebezhetőség (mérgek)

Megjegyzések: A szatírok képesek pontosan érzékelni a szennyezettség szintjét, és kitűnő Mászás szakértelemmel rendelkeznek.

SZEDERMACSKA

A szedermacska akkora, mint egy nagyobb házimacska, a súlya 15 kg. Hosszú fekete vagy fehér bundája van. Nagyon intelligensek, és ismeretes, hogy képesek manipulálni a metahumánokat különböző mágikus képességeik segítségével.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	5x5	2	3	3/8	5	6K	6



KEZD: 6 + 3D6

Támadások: 6E, -1 Elérés

Képességek: Árnyköpeny, Balszerencse, Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Felerősített Reakciók (1D6 alkalommal naponta, [Esszencia]D6 körre), Hipnotizáló Ének, Kényszer, Mozgás (csak magára), Ösztönös Varázslat (káprázat), Rejtőszín, Vágy Visszatükrözése, Vakítás

Gyengék: Macskamenta - a szedermacskák ellenállhatatlannak tartják.

SZELLEMTÜNDE

A szellemtünde egy HMHV vírusal fertőzött tünde, magas és kísérteties kinézettel. Kedveli az emberi közösségekhez közeli elhagyatott helyeket. A világtól elvonultan él, kivéve, ha vadászik. Az áldozatai Esszenciáját éli fel, akiket vadászó sikolyaival halálra rémít és megfutamít, majd addig üldözi őket, míg össze nem esnek a kimerültségtől. Ekkor a szellemtünde megöli az áldozatát, teljesen kiszívva az Esszenciáját. A HMHV által megfertőződött és szellemtündévé változott tünde az eredeti Tulajdonságait használja.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	4x5	3	5	4	4	2D6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: Humanoid

Képességek: Esszenciaszívás, Félelem, Felerősített Érzékek (javított hallás és szaglás, éjszakai látás), Fertőzés, Immunitás (öregedés, betegségek, mérgek), Ködalk, Regeneráció, némely egyednek van Mágikus Szakértelmek képessége is.

Gyengék: Allergia (napfény, közepes), Esszenciavesztés, Sebezhetőség (fa, ezüst)

SZIBÉRIAI MÉH

Már történelmi idők óta foglalkozik méhészettel néhány szibériai etnikai csoport, de a szakma majdnem kihalt, mikor a méh Felébredt fajtája elektromágneses mező gerjesztésére lett képes. Ez a nagy termetű méh transzformátorok, generátorok és egyéb energiaforrások közelébe építi a kaptárát. Csoport alapú elektromos támadásokkal rendelkeznek.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	5x3	1	-	1/3	2	6	5

KEZD: 5 + 2D6

Támadások: 4K

Képességek: Felerősített Érzékek (elektromágnesség), Immunitás (betegségek, mérgek), Méreg, Ösztönös Varázslat (villámcsapás, lásd lejjebb)

Megjegyzések: Repülve 5 a mozgási szorzójuk. Tíz vagy több méh egy összetett cselekedettel képes közösen egy villámcsapást útnak indítani az Ösztönös Varázslat képességével. Ezek a méhek nem varázsolhatnak újra 1D6

körig.

SZIBÉRIAI TŰZMADÁR

Az észak amerikai tűzmadár nagyobb, erősebb rokona. Arany tollai igen értékesek telezma-ként. Ez a szibériai változat nagyobbra nő (2 méter hosszú, 2,5 méteres szárnyfesztáv), húsevő és több Felébredt képességgel rendelkezik. A tűzmadarak szívesen alkalmazzák Balszerencse és Vágy Visszatükrözése képességüket azokon, akik a tollaikat akarják megszerezni, így a tűzmadár tolnaknak egyes körökben átkozott híruk van.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	6x3	4	-	3/4	3	6K	6

KEZD: 6 + 2D6

Támadások: 8K

Képességek: Balszerencse, Immunitás (tűz), Keresés, Lángburok, Mozgás, Vágy Visszatükrözése

SZIKLAFÉREG

A sziklaféreg fakó, hússzerű teste elérheti a 2 méteres hosszúságot is, örlőfogakkal teli szája és szarus lemezei miatt egy hatalmas fűréshez hasonlít. Képes beleásni magát és megemészteni a sziklát, porráőrölve azt és elkeverve savas nyálával. Ha a sziklaférget megtámadják, képes súlyosan megsebezni ellenfelét szájlappaljaival és savas váladékával.

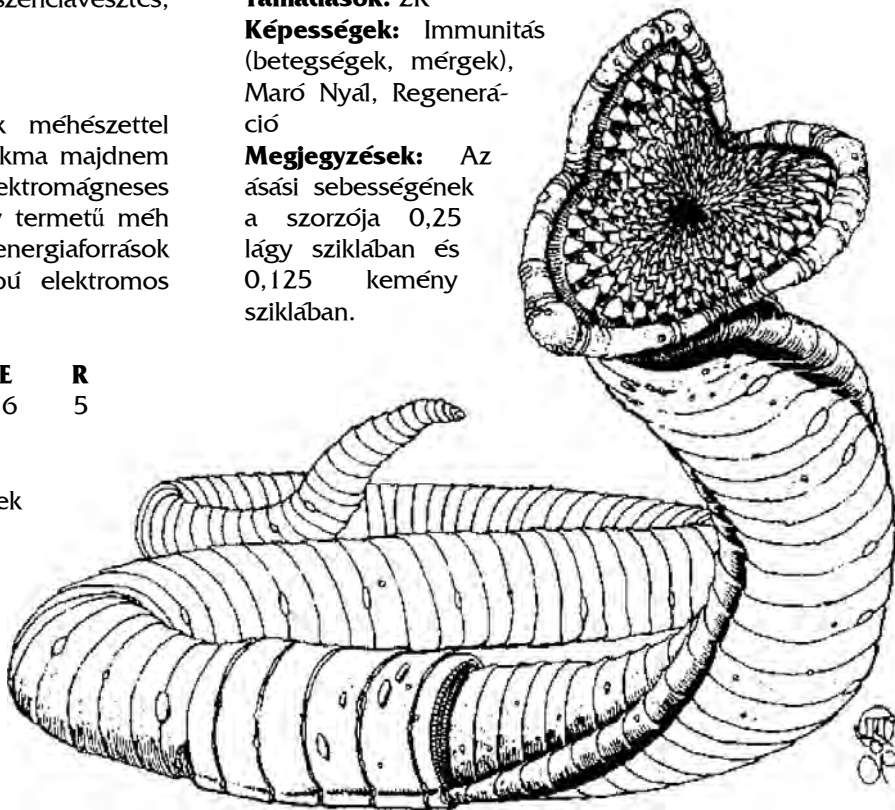
T	GY	E	K	I	A	E	R
2/1	4	2	-	1/2	3	3	2

KEZD: 2 + 1D6

Támadások: 2K

Képességek: Immunitás (betegségek, mérgek), Maró Nyál, Regeneráció

Megjegyzések: Az ásási sebességének a szorzója 0,25 lágy sziklában és 0,125 kemény sziklában.





SZIRÉN

Szárazföldi emlősökkel táplálkozó kegyetlen ragadozó. A szirén egy kistermetű szárnyas ősgyíkra hasonlít, szárnyfesztávja 2,5 méter. Csapatostul vadászik. Elhagyott hegyvidékeken lévő barlangokban fészkel; egy fészek egy vagy több családnak is otthont adhat. A szirén képes éles hangú dalt kibocsátani magából, amelynek egyesek hipnotikus hatást tulajdonítanak, amivel közelebb csalogatja az áldozatát.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	8x2	4	-	3/5	5	5K	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 4K

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Hipnotizáló Ének, Immunitás (betegségek, mérgek)

TALIS MACSKA

A talis macskák ritka Felébredt állatok, amelyek képesek bármikor alakot váltani két alak között: egy kis házimacska, és egy gyors, erőteljes, gepárdhoz hasonló nagymacska. A gepárd alak valójában egy nagyerejű Maszk varázslat, habár a talis macska tényleg megkapja a fizikai erejét, amíg tart a varázslat. Kedveli a városi környezetet, cirmos alakjában tölti a nappali időszakot, de éjjel többnyire felveszi a gepárd alakot.

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Gyorsaság, Test és Erő, csak gepárd alakban), Felerősített Reakciók (csak gepárd alakban), Mozgás (csak magára), Ösztönös Varázslat (maszk), Vágy Visszatükrözése (személyes, csak gepárd alakban)

Megjegyzések: Az Ösztönös Varázslat (maszk) képességet 12-es erejű varázslatként kezeld. Mikor használja ezt a képességét, a talis macska a gepárd statisztikáit használja.

Házimacska Alak

T	GY	E	K	I	A	E	R
1	4x4	1	-	2/4	4	6K	5

KEZD: 5 + 2D6

Támadások: 2E, -1 Elérés

Gepárd Alak

T	GY	E	K	I	A	E	R
7	9x4	7	-	2/4	4	6K	5

KEZD: 5 + 3D6

Támadások: 8E

TARAJOS BARBÁR

A narancssárga-színezetű bőre és sűrű, barna bundája majomszerű külsőt kölcsönöz a tarajos barbárnak. Magassága 1,6 méter, súlya hozzávetőlegesen 95 kg. Ezek a guberaló állatok 6-15 fős felnőtt csapatokba tömörülnek, melyet egy alfa hím vezet. Bár békések, a tarajos barbárok többsége egy VITAS-3 vírushoz hasonló fertőzést hordoz, halálosan veszélyessé téve harapásukat.

T	GY	E	K	I	A	E	R
5	4x4	4	-	2/3	2	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 4K

Képességek: Betegség (dobj 1D6-tal; 6-os eredménynél az egyed rendelkezik ezzel a képességgel és a VITAS-3 vírust hordozza), Félelem, Felerősített Érzékek (javított szaglás, éjszakai látás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő, naponta egyszer, [Esszencia ÷ 2]D6 körre)

TEMETŐLIDÉRC

A temetőlidérc a HMHV vírus Krieger törzsével fertőzött metahumánok. Testükön nincs semmiféle szőr. Bőrük durva, érdes, ujjaik hosszúak, végükön egy-egy durva karommal. Fogaik élesek és megnyúltak, szemük pedig hályogszerűen fehér. A fertőzés áldozatai gyakran elvesztik az eszüket, de számos temetőlidérc nagyon intelligens marad.

A temetőlidérc állatok mellett metahumánok húásával is táplálkoznak. 6-12 fős csoportokban indulnak vadászni. a humánoktól és metahumánoktól elkülönülten élnek, de elég közel hozzájuk, hogy táplálkozhassanak a holtakból. Gyakran tanyáznak temetők, ravatalozók és illegális szervboltok közelében.

T	GY	E	K	I	A	E	R
7	5x4	6	1	4	5	5K	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: Humanoid

Képességek: Betegség (Krieger HMHV), Felerősített Érzékek (szaglás, hallás), némely egyedük rendelkezik Mágikus Szakértelmek képességgel is.

Gyengék: Allergia (napfény, enyhe), Csökkent Érzékek (vakság vagy félvakság)

Megjegyzések: A nyugat afrikai temetőlidércnek (sasabonsam) kifejezetten hosszú lábaik vannak, és négy lábon ugyanúgy képesek futni, mint két lábon (x5 futási szorzó). A Fülöp-szigeteki temetőlidérc (busaw) Allergia (citromsav, közepes) gyengével is rendelkezik.

A temetőlidércekről, mint játékos karakterekről lásd az *Árnyvadász Kézikönyv* kiegészítő 30. oldalát.

TENGERI KÍGYÓ

Ennek a tengeri gyíknak hosszú farka és nyaka, tarajos feje, és erős, evezőszerű úszólábai vannak. Általában lassan mozog, az idő nagy részét a mély tavak fenekéhez közel tölti. Habár levegőt lélegzik, képes akár három órán keresztül is a víz alatt maradni. Ha provokálják, pusztán a mérete elég ahhoz, hogy jelentős sérülést okozzon támadójának.

A sósvízi kígyó sokkal nagyobb, áramvonalasabb édesvízi rokonánál, 25 méter hosszúra is megnőhet. Ez az agresszív ragadozó köztudottan szívesen támad meg hajókat és csónakokat.

Képességek: Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Gyorsaság, naponta kétszer, [Esszencia]D6 körre)



Sósvízi

T	GY	E	K	I	A	E	R
10/2	4x4	18	-	1/4	4	6	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 8S, +1 Elérés

Édesvízi

T	GY	E	K	I	A	E	R
12/1	4x3	7	-	1/3	3	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 5S, +1 Elérés

TENGERI PIÓCA

Ennek a hatalmas piócának a mérete elérheti a 10 méteres hosszúságot és 3 méteres szélességet is. 1-10 számú hatalmas szá(ai)ával szívja ki áldozata véré. Mindegyik szá erős izmokból épül fel, és hegyes fogakkal van teli, amelyekkel könnyedén képes lehántani a húst egy troll csontjairól is. Nagyon kevés tengeri pióca hasonlít egymásra, és a tudós társadalom még nem határozta meg ennek a lénynek az összes formáját. Azért is olyan nehéz katalogizálni őket, mert némelyiknek vannak csápjai, némelyiknek uszonya, egyes példányok pedig ijesztően hasonlítanak a metahumánokra, karjaikkal és lábaikkal.

T	GY	E	K	I	A	E	R
5(7)	5(7)x2	3(8)	-	1(4)	1(4)	6	2(8)

KEZD: 2(8) + 1D6

Támadások: 8S

Képességek: Elnyelés (víz), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő), Mozgás (személyes)

Gyengék: Étrendi Szükséglet (só), Sebezhetőség (tűz)

Megjegyzések: A fenti statisztikák a minimum Tulajdonság értéket jelölik, a zárójelekben pedig a maximális érték olvasható. Ha a tengeri pióca sikeres támadást hajtott végre, az áldozat 1 rubrikányi kábulás sebzést szenved el minden Kezdeményezési Körben a vérvesztés miatt. Miután a pióca elengedi az áldozatot, az további egy rubrikányi kábulás sebzést szenved el minden Harci Fordulóban az erős vérzés miatt, míg a sebet nem kezelik egy sikeres Biotechnika(10) próbával, vagy egy Gyógyítás vagy Kezelés varázslattal. Ha a pióca meghal, miközben szívja egy áldozata véré, az továbbra is hozzáakaszodva marad. Az áldozat továbbra is elszenved a vérvesztés miatt sebzést, míg le nem vágják róla és le nem zárják a sebet.

Ha egy karakter megkísérli leszedni az áldozatot a piócáról, egy sikeres (Erő) kettős próbát kell tennie a tengeri pióca ellen. Ha a próba sikeres, az áldozat elszakad a piócától, de elszenved kétkockányi kábulás sebzést a vérvesztés miatt, és sérülési ellenpróbát kell tennie a pióca Ereje, mint célszám ellen. A páncél nem segít a próbában.



TERMÉSZETI SZELLEMEK

A természeti szellemek a természet és az adott helyek megtestesült erői, a sámáni tradíció klasszikus szellemei. Négy csoportba oszthatjuk őket: szárazföldi szellemek (erdő, hegy, sivatag, préri), vízi szellemek (tenger, tó, folyó, mocsár), égi szellemek (vihar, köd, szél), valamint emberi szellemek (város, mező, otthon).

A természeti szellemek ritkán jelennek meg egy adott alakban. Amikor materializálódnak, gyakran a saját területükre jellemző alakot vesznek fel. Ha egy nagyhatalmú sámán idézi meg őket, a természeti szellemek nagyjából a megidézőjük testfelépítésére jellemző alakban jelennek meg, de a testük ilyenkor is a saját területüknek megfelelő anyagokból áll. A fenti szabály alól egyedül az emberi szellemek jelentenek kivételt, azok ugyanis általában humanoid alakban materializálódnak. Az ősi „tündémepségről” és „manókról” szóló legendák nagyrészt ezeknek a szellemeknek az anyagiasult formájához köthetők.

A természeti szellemek csak a saját birtokukon létezhetnek. Máshol nem lehet őket megidézni, és nem is teljesítik az otthonuk elhagyására felszólító parancsokat. Tehát például egy tengerszellemet nem lehet kiküldeni a szárazföldre, egy prériszellem nem léphet be az erdőbe, stb.

A lent írt támadás statisztikák a szellem fizikai formájára vonatkoznak, a fizikai síkon. A természeti szellemek asztrális harcban (E)K sebzést okoznak. A természeti szellemekről bővebben az alapkönyv *Mágia* (184. oldal) és *Szellemek és Sárkányok* (267. oldal) fejezetében ol-



olvashatsz.

Emberi Szellemek

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+1	(E+2)x3	E-2	E	E	E	(E)A	E+1

KEZD: E + 11 + 1D6

Támadások: (E-2)K

Városszellem Képességei: Balszerencse, Elrejtés, Félelem, Jószerencse, Keresés, Materializáció, Zavarás

Mezőszellem Képességei: Balszerencse, Elrejtés, Jószerencse, Keresés, Materializáció

Othonszellem Képességei: Balszerencse, Elrejtés, Jószerencse, Keresés, Materializáció, Zavarás

Szárazföldi Szellemek

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+4	(E-2)x2	E+4	E	E	E	(E)A	E-2

KEZD: E + 8 + 1D6

Támadások: (E+4)S

Sivatagszellem Képességei: Elrejtés, Jószerencse, Keresés, Materializáció, Mozgás

Erdőszellem Képességei: Balszerencse, Elrejtés, Félelem, Jószerencse, Materializáció, Zavarás

Hegyszellem Képességei: Balszerencse, Elrejtés, Jószerencse, Keresés, Materializáció, Mozgás

Prériszellem Képességei: Balszerencse, Elrejtés, Jószerencse, Keresés, Materializáció, Mozgás

Égi Szellemek

T	GY	E	K	I	A	E	R
E-2	(E+3)x4	E-3	E	E	E	(E)A	E+2

KEZD: E + 12 + 1D6

Támadások: (E-3)K kabulás

Ködszellem Képességei: Balszerencse, Elrejtés, Jószerencse, Materializáció, Mozgás, Zavarás

Viharszellem Képességei: Elrejtés, Félelem, Materializáció, Ösztönös Varázslat (villámcsapás), Zavarás

Szélszellem Képességei: Balszerencse, Elrejtés, Jószerencse, Keresés, Materializáció, Mozgás, Zavarás

Megjegyzések: A szélszellemek csak a képességeiken keresztül támadhatnak, fizikailag nem.

Vízi szellemek

T	GY	E	K	I	A	E	R
E+2	Ex2	E	E	E	E	(E)A	E-1

KEZD: E + 9 + 1D6

Támadások: (E)S kabulás

Tószellem Képességei: Balszerencse, Elnyelés, Félelem, Jószerencse, Keresés, Materializáció, Mozgás

Folyószellem Képességei: Balszerencse, Elnyelés, Elrejtés, Félelem, Jószerencse, Keresés, Materializáció, Mozgás

Tengerszellem Képességei: Balszerencse, Elnyelés, Elrejtés, Félelem, Jószerencse, Keresés, Materializáció, Mozgás, Zavarás

Mocsárszellem Képességei: Balszerencse, Elnyelés, Elrejtés, Félelem, Helyhezkötés, Jószerencse, Keresés,

Materializáció, Mozgás, Zavarás

TROGLODITA

A trogloditák nyúlánk, mindenevő lények, ritkán haladják meg az 1,6 méteres magasságot. Nagy szemek és fejük van, és nincs hajuk. Laza szövetségű, maximum 50 fős bandákban élnek, és földalatti lényekkel táplálkoznak. A troglodita intelligenciaszintje ismeretlen, de legalább a főemlősökét eléri.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	3x4	2	2	3/4	3	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: Humanoid

Képességek: Elrejtés, Felerősített Érzékek (hőlátás)

Gyengék: Allergia (napfény, enyhe)

TÜNDÉR

Ezek a kis humanoidok szívdarvány-színű szárnyaikkal repdesnek, és kezdetleges eszközök használatára is képesek. Nagyon emlékeztetnek az európai mitológiában szereplő koboldokra, manókra és tündérekre.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	10x1	1	3	4/4	4	6	7

KEZD: 7 + 2D6

Támadások: 1K

Képességek: Elrejtés (személyes), némelyik egyed rendelkezik Mágikus Szakértelmek képességgel is.

Megjegyzések: A mozgási szorzójuk 5 repülve.

TÜSKESZÓRÓ SÜNDISZNÓ

Magányos éjszakai lény, egy nagytermetű rágcsáló; 1,1 méteres testhosszal és 25 centiméteres farokkal. Súlya hozzávetőlegesen 14 kg és hosszú, vékony fehér tüskék, és rövidebb, vastagabb, fekete-fehér csíkos tüskék borítják a testét. Habár nem agresszív, ha fenyegetve érzi magát, mérgező pézsmaszagot áraszt magából vagy kilövi a tüskéit a közeli ellenfelekre, hogy elűzze őket.

T	GY	E	K	I	A	E	R
1	4x2	1	-	1/3	4	6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: 3E

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Permetezés (a hagyományos 1/4-de távolságra)

Gyengék: Étrendi Szükséglet (só)

Megjegyzések: A fenti sebzéskód a harapás- és karom-támadásokra vonatkozik. Közelharcban a támadónak Gyorsaság próbát kell tennie a lény Esszenciája, mint célszám ellen, különben megszúrja magát annak tüskéivel. Ha a karakter nem ér el sikert, a tüskék 6E sebzést okoznak. A karakter a normál szabályok szerint csökkentheti a sebzést. Módosítsd a Gyorsaság próba célszámát -1-gyel a támadó fegyverének minden 0 feletti Elérés bonusza után.



A sündisznó távolsági támadásokra is képes a tüskéi kilövéssel. Egy egyszerű cselekedettel egy köteg tüskét képes kilőni, a kabítópisztolyok hatótávja szerint. Szét is szórhatja őket, mintha sörét lenne (SR3, 117. oldal). A távolsági támadás próbát a Reakció értékének megfelelő számú kockával dobja a lény; a tüskék elől kitérni próbáló célpontok célszám módosítókat kapnak a tüskék széttérülése miatt. A tüskék 6E sebzést okoznak közepes távolságig, és 5E sebzést ennél messzebb távolságra. A tüskéket repeszlőszerként kezeld.

TÜZKAKAS

A tűzkakas egy hosszú lábú, madárszerű lény. Többnyire sárga, ragyogó vörös farktollakkal és szarus csőrrel. A teljes testhossza a fejétől a farkáig kicsit több mint 3 méter, a súlya pedig kb. 40 kg. Habár képes korlátozott repülésre, ügyetlen a levegőben, sokkal inkább futásra teremt. Szereti üldözni áldozatát, gyakran egy kis időre a levegőbe emelkedést is megkockáztatja, majd onnan csap le rá karmos lábaival.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	5x3	4	-	2/3	2	6K	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 8K

Képességek: Immunitás (saját érintése), Paralizáló Érintés

TÜZSÁRKÁNY

Ez a nagytermetű gyík a nyugati sárkányra emlékeztet, de nincsenek szárnyai. Habár tipikusan négy lábon jár, képes felegyenesedni a hátsó lábaira a farkával egyensúlyozva. A pikkelyei vöröses-barnák a hátán, és a hasi tájéka felé világosodnak. Képes tüzet okádni. A tűzsárkány gyors és agresszív ragadozó, megtámad mindent, ami behatol a vadászterületére.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	4x2	4	-	2/4	3	6K	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 6K

Képességek: Felerősített Érzékek (szélessávú hallás), Immunitás (tűz), Ösztönös Varázslat (lángszóró)

VAD MINOTAURUSZ

Ez az éjszakai ragadozó félig bika, félig főemlős. Az orrától a farka tövéig 3,6 méter hosszú és 850 kg. Sötétbarna bundája bozontos sörénnyé növekedett a nyakánál és a lágyékánál, ami összeszűkülve találkozik a szegycsontjánál. A földalatti helyeket, bányákat, barlangokat és elhagyott bunkereket kedveli.

T	GY	E	K	I	A	E	R
12/4	3x5	11	-	1/6	6	4	2

KEZD: 2 + 1D6

Támadások: 7H, +1 Elérés

Képességek: Felerősített Érzékek (éjszakai látás, hőlátás),



Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő, naponta háromszor, [Esszencia]D6 körre), Immunitás (illúziók), Zavarás

VÁLTOZÓ

A változó egy alaktalan sejttömeg (a vérhas baktériumához hasonlít), legkevesebb fél kg, legfeljebb 125 kg testtömeggel. Elrejtőzve vagy alcázva vadászik, közel csalogatja, majd elnyeli és Maró Váladékával elpusztítja áldozatát. A változó képes felvenni bármilyen lény formáját, amit valaha elnyelt.

T	GY	E	K	I	A	E	R
Spec.	3x2	Spec.	-	0/2	2	4	2

KEZD: 2 + 1D6

Támadások: Speciális

Képességek: Elnyelés, Maró Váladék, Rejtőszín

Gyengék: Sebezhetőség (lúgos vegyifegyverek, EM fegyverek, folyékony anyagok, tűz)

Megjegyzések: A „Spec.” Tulajdonság értékek a következőtől függenek: a 10 kg testsúlyig a változónak 0 a Test értéke, a 10 és 40 kg közöttinek 1, és 2 a 40 kg feletti egyedeknek; a 40 kilogrammnál könnyebb testsúlyú változók Erő értéke 0, az ennél nehezebb példányoké pedig 1. Az elnyelt személyek Víz Elnyelés sebzést plusz a Maró Váladék hatását szenvedik el. Az ütő- és löfegyverek (ne felejtjük el, hogy a magyar fordítás „löfegyver” alatt az íjakat és hasonló fegyvereket érti) semmilyen hatással nincsenek a változóra. A Játékmester döntése szerint, a nagy erejű automata fegyverek fenntartott sorozata számtalan kis darabra szedheti a változót, amelyek megkísérelhetnek újra összeállni. Használd a változó Gyorsaság értékét, hogy meghatározd, milyen gyorsan képes újraalkotni magát.



A változó képes bármilyen, (60 osztva a lény aktuális Esszencia értékével, lefelé kerekítve) percen belül elnyelt lény formáját leutánozni. Az elnyelt lény testtömegének a fele hozzáadódik a változó tömegéhez. Ha ez a megnövekedett testtömeg meghaladja a 125 kilogrammot, a lény két egyforma méretű változóra válik szét.

VÁMPÍR

A vámpírok HMHV vírusal fertőzött humánok és metahumánok. Értelmes lényekre vadásznak, hogy kiszívják az életesszenciájukat a vérükön keresztül. Némely vámpír nem hajlandó erőszakkal kiszívni egy olyan lény Esszenciáját, aki nem járul hozzá; mások egyenesen élvezik a vadász és gyilkos szerepét. A vámpírok egy órán belül gyomorrontást is kaphatnak, ha véren kívül bármi mást fogyasztanak, és különösen rosszul tűrik az alkoholt.

Sok vámpír mutat mágikus tulajdonságokat, egyes esetekben az átváltozáskor szabadul fel a rejtett mágikus tehetség. Az ilyen vámpírok az emberekhez hasonlóan megtanulhatják a mágikus szakértelmeket és a mágia használatát. Feltehetően az ilyen vámpír mágiahasználók a különböző vámpír képességekről szóló legendák (mint amilyen a denevérré változás, vagy az áldozatok hipnotizálása) forrásai. Némely vámpír a hagyományos vámpíroktól eltérő mágikus képességekkel is rendelkezhet, például egyes ázsiai vámpírok rendelkeznek a Ártalmas Lehelettel.

Noha a vámpírok gyengeiről szóló legendák többsége csak mítosz, azért rendelkeznek bizonyos korlátokkal. A vámpírok kevésbé lebegnek a vízben, mint a normál emberek (+3 minden úszással kapcsolatos célszámra). Valószínűleg ez az alapja annak a legendának, hogy a vámpírok nem kelhetnek át folyóvízen. Az a vámpír, akit

elzárnak az oxigéntől, alomba merül, míg újra nem kap levegőt.

A HMHV vírusal megfertőződött és vámpírrá változott karakterek a saját Tulajdonság értékeiket használják.

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	5x5	3	5	4	4	2D6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: Humanoid

Képességek: Esszenciaszívás, Felerősített Érzékek (hallás, szaglás, hőlátás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok, Fertőzés, Immunitás (öregedés, betegségek, mérgek), Köd-alak, Regeneráció, némely egyed rendelkezik Mágikus Szakértelmek képességgel is.

Gyengék: Allergia (napfény, közepes), Esszenciavesztés, Indukált Álom (levegőhiány esetén), Sebezhetőség (fa)

Megjegyzések: A vámpíroknak különböző változataik léteznek szerte a világon. A Karib-szigeteki sukuyan például Étrendi Szükséglet (só) Gyengével rendelkezik, és bizonyos esetekben lélektani Allergiával (szent tárgyak, közepes). A Fülöp-szigeteki abat Sebezhetőség (só) gyengével rendelkezik, és szívesebben táplálkoznak a belső szervekkel.

VÁMPÍRSZOLGA

A legtöbb vámpírszolga humán, és szinte teljesen megkülönböztethetetlenek a hagyományos emberi lényektől. A vámpírok vagy nosferatuk vérében lévő enzimekre van szükségük az életben maradáshoz. Ha nem kapják meg a szükséges adagot, letargikussá válnak, kómába esnek, majd végül meghalnak. A vámpírok és nosferatuk a szolgálkat használják olyan tevékenységek elvégzésére, amikre ők maguk képtelenek (mint például a napfényben való mozgás; olyan tárgyak áthelyezése, amikre a vámpírok Allergiásak, stb.).

T	GY	E	K	I	A	E	R
3	3	4	3	3	5	1D6	3

KEZD: 3 + 1D6

Támadások: Humanoid

Képességek: Immunitás (öregedés, normális fegyverek)

Gyengék: Esszenciavesztés (speciális)

Megjegyzések: A fenti Tulajdonság értékek egy átlagos vámpírszolgára vonatkoznak. Mivel egykor játékos karakterek voltak, megtartják azok Tulajdonság értékeit. A minimális Erő értékük 4, az Akaraterő 5, és az Esszencia 2 lehet.

VENDIGÓ

A vendigó egy Humán-Metahumán Vámpirikus Vírusal fertőzött ork. Fehér bundájú, 2,5 méter magas humanoid. Az ujjai végén lévő körmök karmokká növekedtek; szemfogaik megnyúltak. Az erdőkben és a városi környezetben is megtalálhatóak világszerte. A vendigók humánok és metahumánok húásával táplálkoznak, és lelki táplálékukat is áldozataikból nyerik. Igyekszenek rávenni másokat is, hogy vegyenek részt kannibál lakomáikon. Az ilyen lakomák úgy tűnik, hogy pszichikai függőséget



okoznak a résztvevőknek, akik aztán segítenek a vendigónak különös szokásai terjesztésében, egy titkos kannibál társadalmat létrehozva. Az ilyen csoportok tagjai nem tudják, hogy végül ők is a vendigó ételeként végzik, amely úgy tűnik, kiváltképp kedveli az ilyen megrontott lelkek Esszenciáját.

A vendigók mind sámánok, akik valamilyen ragadozó totemet követnek, mint amilyen a farkas vagy cápa. Mágikus Szakértelmeiket használják a vadászképességeik erősítésére; némely vendigó pedig Illúzió varázslatokat használ, hogy álcázza magát és észrevétlenül a prédája közelébe férkőzön.

A HMHV vírusal megfertőződött és vendigóvá változott karakter a saját Tulajdonság értékeit használja.

T	GY	E	K	I	A	E	R
6	2x5	5	4	3	3	2D6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: Humanoid

Képességek: Befolyásolás, Esszenciaszívás, Félelem, Felerősített Érzékek (éjszakai látás, vizuális élesség, hallás, szaglás), Fertőzés, Immunitás (öregedés, betegségek, mérgek), Mágikus Szakértelmek, Regeneráció

Gyengék: Allergia (napfény, közepes), Esszencia-vesztés, Sebezhetőség (vastartalmú fémek)

VÉRSÓLYOM

Ennek a kistermetű sólyomnak barna tollai vannak, vörös foltokkal a szárnyain, amelyek a kifröcscent vérre emlékeztetnek. Hegyes, kampós csőre és erőteljes karmai is vannak, amelyekkel a hímek leggyakrabban a préda szemeit veszik célba.

T	GY	E	K	I	A	E	R
1	5x5	1	-	1/4	2	6	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 2E

Képességek: Felerősített Érzékek (javított látás, hőlátás)

Megjegyzések: Dobj 2D6-tal valahányszor a karakter sebzést szenved el a vérsólyom egy sikeres támadásától. 12-es eredménynél a karakter szemét érte a találat. Hogy csökkentse a sebzést, a karakter Test próbát tehet 6-os célszámra természetes, vagy 4-es célszámra kiberszem esetén. A bőrpáncélzat nem segít a próbában. Ha a karakter nem ér el sikert a próbán, elveszti azt a szemét.

VIHARDELFIN

A közönséges delfin Felébredt változata majd 3 méter hosszú és 60 kg. Ellenséges a humánokkal és metahumánokkal szemben. Ezek a lények képessé-



geikkel támadják meg a kisebb hajókat, hajótöröttket és légikatasztrófák túlélőit. Az Időjárás Irányítása képességgükkel csökkentik célpontjuk látótávolságát, elektromos és biomagnetikus manipulációs képességeikkel pedig megzavarják a navigációs berendezéseket.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	6x5	3	4	3/6	4	7K	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 6E

Képességek: Elnyelés, Empátia, Felerősített Érzékek (szonár), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Test, naponta egyszer, [Esszencia x 2D6] körre), Időjárás Irányítása, Mágikus Érzék, Mozgás, Ösztönös Varázslat (villámcsapás), Varázsvédelem (csak magára)

Megjegyzések: A vihardelfinek a szonárjukkal kommunikálnak. A negyed kilométeren belüli emberi eredetű komolyabb szonár-aktivitás megzavarhatja a kommunikációjukat. Növelj meg a vihardelfin Észlelés célszámát +2-vel, ha szonár felszerelés működik a hatótávolságon belül. A vihardelfin hasonlóképpen képes eltorzítani a szonárjeleket (Esszencia x 20) méteres távolságon belül, egy speciális Hang Projekció képesség használatával. Növelj meg a szonár eszközzel felderítést végző karakterek sima próbájának a célszámát. A statisztikáknál közölt mozgási szorzó az úszásra vonatkozik.

VIHARHOLLÓ

Ez a nagytermetű, mindenevő holló 1,5 méteres szárnyfesztávval rendelkezik. Tollazata fényes fekete, hegyes, erőteljes csőre és hosszú, görbe karmai vannak. A viharholló általában hatalmas, 100 főnél is nagyobb falkában gyülekezik, bár egyedül sem szokatlan látvány, miközben vadászik vagy guberal.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	6x2	1	-	3/4	3	6 (6K)	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 3E

Képességek: Felerősített Érzékek (javított hallás), Időjárás Irányítása (csak falkában)

Megjegyzések: Mikor hat vagy több fős falkába verődnek, a viharhollók kettős természetű lényekké válnak (ezért a jelölés fent a statisztikáknál).

VIHARMADÁR

Nagy, sasféle madár, 10 méteres szárnyfesztávval és 100 kg testsúllyal. Fehér tollak borítják a fejét, nyakát és farkát, míg teste tollazatának a színe aranytól a sötétbarnáig terjedhet. Ragadozók és dögevők, általában nappal aktívak, de néha éjszaka is vadásznak.

T	GY	E	K	I	A	E	R
4	7x2	8	-	2/4	3	6K	5

KEZD: 5 + 1D6

Támadások: 6K

Képességek: Ösztönös Varázslat (villámcsapás)

Megjegyzések: A mozgási szorzója 5 repülve.



VÍZKÖPŐ

A vízköpő egy szárnyas humanoid, akár 2 méteres testmagassággal és közel 150 kilogramm súllyal. Tömzsi, terjedelmes teste, és érdes, fakószürke bőre az élő kő benyomását kelti. Egyetlen rövid szarva a homloka közepéből mered, erőteljes szemfogai és veszedelmes karmok vannak a kezén és a lábain. Egy pár denevérszerű szárny nő ki a hátából; némelyik egyednek tüskés farka is van. Magas épületekről vagy hegyekről követi és csap le prédájára, majd a karmai között vergődő áldozatával visszatér a magasba. A vízköpő húsa elmeszesedik, megmozdíthatatlan, törekeny kővé válik halálakor.

T	GY	E	K	I	A	E	R
10/7	4	8	-	2/4	4	5K	3

KEZD: 3 + 2D6

Támadások: 8S

Képességek: Ártalmas Lehelet, Elrejtés (személyes), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő, naponta egyszer,



5D6 körre), Megerősített Páncélzat

Gyengék: Sebezhetőség (vastartalmú fémek)

Megjegyzések: A hímek mozgási szorzója 4, a nőstényeké 3 repüléskor.

WODEVOSE

Ez az erdei ragadozó a karmos kezeit és lábait használja kisebb állatok elejtésére. Nagyjából egy méter magas, súlya maximum 50 kg, és rövid fekete bundája van. Szorosan összetartó, a páviáncsaládokra emlékeztető csoportokban él. A wodevose beavadul, ha fenyegetve érzi magát, de amúgy nem védi a területét. Gyakran hordoznak a VITAS-3-hoz hasonló vírust, bár ők maguk nem mutatják a betegség tüneteit.

T	GY	E	K	I	A	E	R
2	4x4	6	-	2/4	3	6	4

KEZD: 4 + 1D6

Támadások: 3K, +1 Elérés

Képességek: Betegség, Felerősített Érzékek (szaglás), Immunitás (öregedés, betegségek, mérgek)

WYRD SÁSKA

A wyrd sáska majdnem 2 méter hosszú és 10 kg. Általában zöld vagy zöldesbarna, sárga hastájékkal. Elég jól képes változtatni a színét, hogy beleolvadjon az erdei vagy fás tájba, bár a színváltoztatás lassan megy végbe. Kedvenc vadászati technikája, hogy alcázza magát, majd ráugrik az elhaladó prédára, megragadva az áldozatot erőteljes, tüskés mellső lábaival, majd beviszi mérgező harapását. A nőstény sáska nagyobb és erősebb, mint a hím. Mint az evilági sáskáknál, a nőstény a párzás alatt, vagy nem sokkal azután felfalja a hímét.

Képességek: Befolyásolás (csak a nőstény), Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Gyorsaság, naponta háromszor, [Esszencia]D6 körre), Immunitás (mérgek), Méreg, Rejtőszín

Megjegyzések: A x4 mozgási szorzója repülve (csak rövid szakaszokban; óránként egyszer, [Esszencia]D6 körig).

Hím

T	GY	E	K	I	A	E	R
4/4	4x4	3	-	2/4	3	6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 5E

Nőstény

T	GY	E	K	I	A	E	R
5/6	5x4	4	-	3/5	3	6	5

KEZD: 5 + 2D6

Támadások: 6K

WYVERN

Az észak amerikai wyvern ragadozó és dögevő, kistermetű, sötétbarna bőré tollaskígyóra emlékeztet. Akár 11 méter hosszúra is megnőhet, a szárnyfesztávja 20

méter. Magányos állat, elhagyatott helyeken él, lehetőleg messze a metahumán településektől.

T	GY	E	K	I	A	E	R
9	3x2	8	-	2/4	4	6K	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 9S, +1 Elérés

Képességek: Félelem, Felerősített Érzékek (éjszakai látás), Immunitás (mérgek), Méreg

Megjegyzések: A mozgási szorzója 6 repülve.



SHADOWRUN

Paralények

Paralény típus: _____ Előfordulási hely/Élőhely: _____

Tulajdonságok:

Test/(Páncél): _____
Erő: _____
Gyorsaság: _____
Intelligencia: _____
Karizma: _____
Akaraterő: _____
Reakció: _____
Kezdeményezés: _____
Esszencia: _____
Mágia: _____

Állapot

E		E	
K	K	K	F
K	á	K	i
	b		z
	u		i
S	l	S	k
	á		a
	s		i
H		H	

Képességek:

Gyengék:

Támadások: _____ Sebzés: _____ Elérés: _____ Módosítók: _____

Megjegyzések:

Paralény típus: _____ Előfordulási hely/Élőhely: _____

Tulajdonságok:

Test/(Páncél): _____
Erő: _____
Gyorsaság: _____
Intelligencia: _____
Karizma: _____
Akaraterő: _____
Reakció: _____
Kezdeményezés: _____
Esszencia: _____
Mágia: _____

Állapot

E		E	
K	K	K	F
K	á	K	i
	b		z
	u		i
S	l	S	k
	á		a
	s		i
H		H	

Képességek:

Gyengék:

Támadások: _____ Sebzés: _____ Elérés: _____ Módosítók: _____

Megjegyzések:

Paralény típus: _____ Előfordulási hely/Élőhely: _____

Tulajdonságok:

Test/(Páncél): _____
Erő: _____
Gyorsaság: _____
Intelligencia: _____
Karizma: _____
Akaraterő: _____
Reakció: _____
Kezdeményezés: _____
Esszencia: _____
Mágia: _____

Állapot

E		E	
K	K	K	F
K	á	K	i
	b		z
	u		i
S	l	S	k
	á		a
	s		i
H		H	

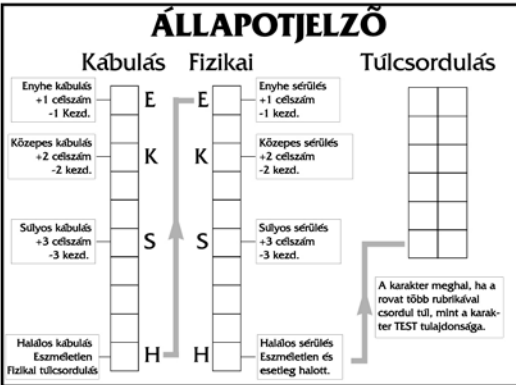
Képességek:

Gyengék:

Támadások: _____ Sebzés: _____ Elérés: _____ Módosítók: _____

Megjegyzések:

TULAJDONSÁGOK		
	Fizikai	Asztrál
Test	_____	_____
Gyorsaság	_____	_____
Erő	_____	_____
Karizma	_____	_____
Intelligencia	_____	_____
Akaraterő	_____	_____
Esszencia	_____	_____
Mágia	_____	_____
Reakció	_____	_____
Kezdeményezés	_____	_____

[illegible][illegible][illegible]