

- **siłacz:** jak cecha rasowa ogrów, z tym, że potrafi podnieść rzeczy dwa razy większe od siebie;
- **atak dystansowy:** doskonale rzuca podkowami na średnim zasięgu.

Walka: walka (na pięści) 6(9)/8+, rzut podkową 6/8+; obrona: 19*.

Pościg: ruch 6/10+; wytrzymałość: 16. Stara się zagonić przeciwnika w pobliże klatki z lwami i wypuścić zwierzęta.

Dyskusja: ekspresja 6/10+; pewność siebie: 12. Piwo albo uśmiech damy to argumenty, którym nie potrafi się oprzeć. Zachęcony, może stać się namolny.

LAMPYRIA (*hominid nosferatus*)

Stworzenia, zamieszkujące głównie gęste lasy Czarnoborza – wysokie przeraźliwie chude, pokraczne istoty z długimi kończynami. Są niezwykle wrażliwe na światło słoneczne, które powoduje u nich ciężkie poparzenia.



Wygląd: Przygarbiona i wychudzona człokształtna sylwetka o bardzo bladym ciele, okrytym okryte strzępami ubrań. Ma upiornie białą twarz i czerwone usta, w których kryją się długie, mocne kły. Jej ciemne oczy w świetle latarni świecą na czerwono. Ma silne łapy i krótkie, mocne szpony przystosowane do szybkiego wygrzebywania nor.

Cytaty ze świata gry

Proszę zwrócić uwagę na kształt i budowę szczęki lampyrii. Jak łatwo zaobserwować, długie kły mogą częściowo chować się w kieszeniach kostnych. Ślajd trzynasty, przekrój przez układ trawienny Hominid Nosferati. Panie Mallory, proszę podejść do katedry i wskazać gruczoł produkujący hemofagozę.

W młodości zaczytywałem się romantyczną historią o młodej dziewczynie, opętanej przez niezwykle potężnego nieumarłego, hrabiego Vlada Dragonowicza. Wielka fantazja autora zamieniła pospolite drapieżniki leśnych ostępów w istoty niezwykle, potężne i obdarzone nadludzką wręcz charyzmą. Gdyby nie świetny sezon 1863 i dwanaście przepięknie wyprawionych głów lampyrii nad moim kominkiem, pewnie nadal wierzyłbym w tę nostalgiczną opowiastkę.

Występowanie: dzikie leśne ostępy, jaskinie, stare ruiny i cmentarzyska w opuszczonych siedliskach ludzkich. Praktycznie wytepienie w całej Wanadii, wciąż są dotkliwą plagą Czarnoborza. Można je spotkać również w górach Ostrii, Sudrii i na południu Slawii.

Fakty i mity:

Test *okultyzmu* (ST 10) lub *przyrody* (ST 15) pozwala zdobyć następujące informacje:

1. Lampyrie żywią się głównie krwią, ale na ogół nie gardzą też ciałami swoich ofiar.
2. Światło słoneczne i ogień są dla tych potworów zabójcze. Bieżąca woda i czosnek to przesady.
3. Stado lampyrii ma strukturę rodzinną. Rządzi najstarsza samica, a jej śmierć zwykle powoduje rozproszenie stada.
4. Mówi się, że lampyrie są gatunkiem inteligentnym. Nikt jeszcze nie zbadał tego zagadnienia, ale istnieją dowody – np. malowidła na ścianach jaskiń, zamieszkiwanych przez te stworzenia.

Miot lampyrii

Kły, pazury i apetyt na krew, owinięte w stare ubrania lub zwierzęce futra i szmaty. Wielkie oczy przwodzą na myśl lemura.

Domyślna konfrontacja: pościg.

Statysta, puła 1k10, grupa 5 lampyrii.