

**Zdolności:**

- **otwarcie:** test sporny ukrywania 9/8+ przeciw spostrzegawczości;
- **przerazający:** budzi strach o ST 15;
- **zniknięcie:** lampyrie rozplývają się wśród cieni;
- **osamotnienie:** za żeton stado wywabia jednego z przeciwników i osacza go;
- **krwiopijca:** +5 do ataków przeciwko postaciom, które straciły już znacznik w tej konfrontacji;
- **słabość:** ogień;
- **lęk przed światłem:** bezpośrednio oświetlone silnym źródłem światła, poświęcają wszystkie akcje na ruch;
- **umiejętności:** ukrywanie się (w ciemności) 9/8+, spostrzegawczość 9/8+.

**Walka:** kły i pazury 6/10+; obrona: 12. Otwarcie, przerażający, zniknięcie, osamotnienie, krwiopijca.

**Pościg:** wysportowanie 9/9+; wytrzymałość: 14. Otwarcie, przerażający, zniknięcie, osamotnienie. Lampyrie starają się wciągnąć ofiarę w pułapkę, zmęczyć ją i zaciągnąć do spiżarni.

**Dyskusja:** zastraszenie 6/10+; pewność siebie: 10. Postaci, które mają przy sobie ogień lub bardzo silne źródło światła mogą odstraszyć lampyrie.

**Lampyria, przewodniczka stada**

Zgarbiona starucha o wielkich oczach i paszczy pełnej kłów, które wyglądają jakby odlano je z żelaza. Nosi strzępy ubrań swoich ofiar – z maniakalnym upodobaniem do eleganckich sukien i wieczorowych kreacji. Zwykle najlepiej odżywiona i największa z całego stada.

**Domyślna konfrontacja: walka.**

Przeciwnik, puła 3k10; odporność: 4.

**Zdolności:**

- wszystkie zdolności miotu lampyrii;
- **wsparcie:** raz na scenę wzywa miot lampyrii;
- **unieruchomienie:** każde trafienie z podbiciem;
- **regeneracja:** może wysysać krew z unieruchomionych ofiar. Wymaga poświęcenia akcji i testu przeciwstawnego walki przeciw wysportowaniu lub walce. Jeśli lampyria wygra, odzyskuje znacznik, a ofiara traci punkt Kondycji. Jeśli przegra, ofiara wyrывa się;
- **osiągnięcia:** polowanie (ludzie, z zaskoczenia), Ucieczka nadzwyczajna! (wysportowanie, czarnoborska dzicz, nieustraszeni łowcy lampyrii).

**Pomysły na przygody:**

**Eksplokacja** – zrujnowana twierdza venrierowców na pograniczu Czarnoborza i Sudrii kryje niejednego sekret. Ale na straży skarbów Wielkiej Wojny stoi duże stado lampyrii, które znają każdy kąt podziemnego kompleksu.

**Ryzyko** – lampyrie porwały córkę czarnoborskiego bojara. Nie ma czasu do stracenia! Naprędcie zorganizowana wyprawa ratunkowa wyrusza w głąb puszczy, w stronę opuszczonego, przedwojennego cmentarza.

**Salony** – ktoś (lub coś) napadło na młodą pannę Oakroot w Ogrodach Opackich. Lady stała się sensacją sezonu, szczególnie gdy pokazuje ślady ugryzienia na swej łabędziej szyi.

**Śledztwa** – szalony ostryjski szlachcic hoduje lampyrie, aby wyszkolić je na zabójców, likwidujących przeciwników politycznych. Jest pewien, że morderstwa zostaną uznane za ataki dzikich potworów.

**Walka:** żelazne kły i pazury 9/9+; obrona: 16. Wsparcie, unieruchomienie, regeneracja.

**Pościg:** ucieczka 9/9+; wytrzymałość: 14. Wsparcie. Jeśli wyczuwa, że przeciwnik jest zbyt niebezpieczny, znika w mroku.

**Dyskusja:** zastraszenie 6/10+ perswazja 3/10+; pewność siebie: 14. Opiekunki stada można przekonać lub przekupić obietnicą dostarczenia ciepłej, świeżej krwi w dużej ilości.

**LYKANTROP (*homo lupomorphus*)**

Ludzie, którzy w noc pełni zamieniają się w ohydne potwory, to ofiary przerażającej klątwy, dotknięte skazą zła. Nowoczesna medycyna skłania się, aby traktować to przekleństwo jako chorobę ciała i duszy, którą można wyleczyć odpowiednimi lekami.

**Wygląd:** groteskowa hybryda człowieka i wilka – wielka, pokryta futrem humanoidalna bestia. Ma długie pazury, paszczę pełną zębów, szaleństwo w oczach i oddech cuchnący mięsem.

**Występowanie:** zapuszczone ogrody, posępny las, opuszczone rezydencje, ciemne zaułki czarnoborskich miast, miasteczek i wsi.

**Fakty i mity:**

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