

PARALÉNYEK KIEGÉSZÍTÉS

NEM-HIVATALOS SHADOWRUN KIEGÉSZÍTŐ





TARTALOMJEGYZÉK

Agyaggólem	54
Ezüstbargeszt	54
Hétszűnyű Kapanyányi Monyók	54
Királyi kardfogú	55
Kummogó	55
Medúza	55
Óriás vámpírdenevér	56
Rozsdapatkány	56
Sárkánykajmán	56
Sleipnir	57
Szürke viharbika	57
Turul	57
Tündérróka	57
Vad küklöpsz	57
Volus	58
Vozu	58

PARALÉNYEK KIEGÉSZÍTÉS

Írta és Szerkesztette:

Erdei Péter
Keresztes Nagy Antal Gergely
Németh Előd Artúr

Paralények:

AthorDM
Arturus
Balu
Mocsnat
Rabbirunner
Skull
Thirlen
WeatherWing

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 képek saját alkotások, illetve AI segítségével készültek (Gemini)

AGYAGGÓLEM

A gólem a zsidó misztikus hagyomány egyik legismertebb teremtménye, melyet a legenda szerint Lőw rabbi hozott létre először Prága városában, szent nevek és kombinációk segítségével, elsősorban védelem céljából. A klasszikus források (különösen a Sefer Yetzirah hagyományköre és a prágai Maharal legendája) alapján a gólem nem rendelkezik valódi lélekkel, hanem egyfajta „irányított anyag”: parancsokat hajt végre, de nem értelmez.

A Felébredt Világban a gólemek megjelenése többféleképpen magyarázható: egyesek szerint hermetikus mágusok és kabbalisták újraalkották a rituálét, míg mások szerint ezek ősi mintákból manifesztálódott elementál-szerű entitások, illetve a harmadik elmélet szerint bizonyos nevek (Sém ha-Mephorás) ténylegesen képesek „életet” kényszeríteni az anyagba.

A gólem általában emberalakú, de az embertől magasabb, agyagból vagy kőből elkészített masszív testtel rendelkezik. Mozgása nehézkes, de megállíthatatlan. Arcán gyakran primitív vonások láthatók, néha héber betűk (leggyakrabban: **אמת** – emet, „igazság”) vannak belekarcolva vagy mágikusan beleégetve. Ha az „emet” első betűjét eltávolítják (**מת**, „halott”), a gólem azonnal deaktiválódik.

A gólemek nem beszélnek, nem kommunikálnak, és nem rendelkeznek önálló akaratral, gazdájuk parancsait hajtják végre. Ez teszi őket egyszerre tökéletes testőrre és potenciálisan kontrollálhatatlan veszéllyé: ha a parancs hibás, szó szerint fogják végrehajtani. A viselkedése teljesen parancsorientált, nem érez sem fájdalmat, sem félelmet, nem vonható el figyelmük (nincs pszichológiája), mágikus jelenléte „sűrű”, nehéz aurát sugároz.

T	Gy	E	K	I	A	E	R
10/10	2x2	12	-	-	8	-	1

KEZD: 1+1D6

Támadások: 12S, +1 Elérés

Képességek*: Immunitás (Fájdalom, Félelem), Megerősített Páncélzat, Varázsvédelem (csak saját maga)

Gyengék: Sebezhetőség (Célzott támadás +8 Célszámmal az „emet” felirat ellen)

* A Gólem Esszenciája 8-nak számít a képességei szempontjából.

EZÜSTBARGESZT

Kinézetre egy nagyra nőtt masztifra hasonlít, mélykék szőre a testéhez tapad, ezüstszínű tüskék merednek a hátán az égbe a gerince mentén. Mérete egy kisebb elefántéval vetekszik, ahogy az ereje is. Rohamozva támad, meglepően gyors vadász.

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

KEZD: 6+2D6

Támadások: 10S

Képességek: Félelem, Paralizáló Üvöltés

Gyengék: Allergia (ezüst, súlyos)

HÉTSZŰNYŰ KAPANYÁNYI MONYÓK

A „Hétszűnyű” néven ismert lény (vagy egyedek csoportja) egy extrém módon mutálódott törpe metavariáns, amelyet eddig kizárólag a Paksi Toxikus Zónában figyeltek meg. Testét hét rétegből álló, természetes úton kialakult, keratin-alapú bőrpáncél borítja, amely ellen a legtöbb könnyű lőfegyver hatástalan. Megjelenése megtévesztő: alacsony, görnyedt alak, amelynek hosszú, bozontos szakállába gyakran mindenféle drótok és optikai szálak vannak belefonva.



Területvédő ragadozó. Kedvelt módszere a „Kásafőzés”: leheletével elkábítja az óvatlan áldozatot, hogy aztán módszeresen megfossa őket a felszerelésüktől (ez a Toxikus Zónában már önmagában végzetes lehet). Harcban saját kapaszerű kezeit használja, amelyek egyetlen csapásával akár egy trollal is képes végezni. Feltehetően érző, intelligens lények, erre utal az egyetlen tőle hallott értelmes mondat, a „Főzzük egy kis kását!” (amely viszont akár mimikri is lehet) és hogy hajlamos rejtékhelyén szarkaként mindenféle összelopott és -rabolt technológiai tárgyat felhalmozni. Élőhelyének extrém volta és a lény ritkasága azonban megnehezíti ennek eldöntését.

T	Gy	E	K	I	A	E	R
7/7	6x3	9	2	5	6	6	5

KEZD: 5+1D6

Támadások: 12H

Képességek: Felerősített Érzékek (hőlátás), Immunitás (betegségek, mérgek, sugárzás), Megerősített Páncélzat

Gyengék: Mentális Instabilitás

KIRÁLYI KARDFOGÚ

Fekete-arany csíkozású kardfogú tigris, 4 méteres testhosszal, valamint 45 cm-es tépőagyarakkal. Lesből támad, csupán a vadászat élményéért is öl.

T	Gy	E	K	I	A	E	R
9/2	6x5	9	-	2/4	5	6	5

KEZD: 5+3D6

Támadások: 10S

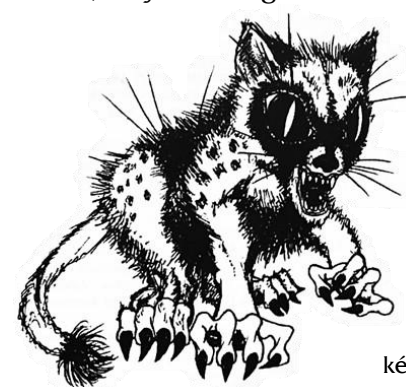
Képességek: Félelem, Felerősített Érzékek (Szaglás, Látás, Hallás), Megerősített Páncélzat

Gyengék: Allergia (ezüst, súlyos)

KUMMOGÓ

Ez az erdei mindenevő többnyire éjszakai életmódot folytat. Egyedül nagyon félénk és rejtőzködő, de falkában bármilyen, akár ork nagyságú lényt is megtámad. A területükön áthaladó óvatlan idegeneket lopakodva bekerítik. Az áldozatnak ilyenkor még van esélye, a kummogó ugyanis ilyenkor „kummogó” hangot ad ki magából („Kumm-kumm!”).

Átlagosan 8 kg és 0,75 méter magas, de a szürke változata elérheti az 1,25 méteres magasságot is. Makiszerű testét barna- illetve szürke, rövidszőrű bunda borítja. Hátsó lábukon négy, mellső lábukon három-három ujj és egy szembefordítható hüvelykujj van. Fáról-fára ugrálva közlekednek. Hegyes karmai és éles, kutyaszerű fogsora alkalmas a préda széttépésére.



Kedvelt vadászati stratégiájuk, hogy egy tucat kummogó halálra rémíti, és menekülésre készíti a leendő áldozatot, egyenesen a falka másik felének a karjaiba.

Átlagosan 2-3 évig élnek. Több példányuk a VITAS-3 betegséget hordozza. Évente kétszer párizik, ilyenkor

átlagosan 6-8 utódot hoz világra. Eddig kizárólag Nyugat Magyarországon, a Hegyháton fedezték fel; arról, hogy máshol is élne, nincsenek információink.

Barnaszőrű

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

KEZD: 4+2D6

Támadások: 4K, -1 Elérés

Szürkeszőrű

T	Gy	E	K	I	A	E	R
6	8x2	3	-	4/5	4	6	4

KEZD: 6+2D6

Támadások: 8K

Képességek (barna): Balszerencse, Betegség (VITAS-3), Elrejtés, Felerősített Érzékek (éjszakai látás, hőlátás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Gyorsaság, naponta egyszer, [Esszencia]D6 körre), Hang Projekció (kummogás), Immunitás (betegségek, mérgek), Zavarás

Képességek (szürke): Árnyköpeny, Balszerencse, Betegség (VITAS-3), Felerősített Érzékek (éjszakai látás, hőlátás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Gyorsaság és Erő, mindegyik naponta egyszer, [Esszencia]D6 körre), Hang Projekció (kummogás), Immunitás (Betegségek, Mérgek), Mozgás (csak magára), Zavarás

Gyengék: Allergia (napfény, közepes)

Megjegyzések: A mozgási szorzója 4 a fákon át közlekedve. Dobj 1D6-tal a kummogó egységére; 5-ös és 6-os eredménynél a kummogó hordozza a Betegséget.

MEDÚZA

A Medúzáról a tudósok sokáig azt hitték, hogy csak mitológiai szereplő, a Felébredt Világban nem létezik. Ez a nézet alapjaiban változott meg az '53-as görögországi botrányban, amikor kiderült, hogy nemcsak léteznek, de egyikük Kyveli Matzalis néven komoly világi hatalomra tett szert. Miután lebukását követően nyom nélkül eltűnt (a Matzalis cégcsoport pedig összeomlott), az alábbi információk elsősorban az azóta feltűnt két másik (feltehetően) hasonló lény részleges megfigyelésén alapulnak.

Vizsgálatukat megnehezíti, hogy halálukkor a testük kővé válik. Kinézetüket tekintve a Medúzák emberre hasonló humanoid lények, bár haj helyett kígyószerű kinövésekkel rendelkeznek (ezek harapása mérgező, bár saját intelligenciával nem bírnak). Bőrük enyhén zöldes árnyalatú és helyenként pikkelyes. Sminkkel és megfelelő ruhákkal teljes





mértékben képesek magukat embernek álcázni. Az eddig megfigyelt példányok kimagaslóan intelligens egyedek, amik (akik?) kiterjedt szociális hálójával rendelkeztek.

Legfőbb fegyverük a kővé változtató tekintetük. Ehhez a jelek szerint szükséges a szemüket és kígyószerű kinövéseiket is láthatóvá tenniük, azonban a hatás állandó, nem szükséges fenntartaniuk. A nyomozás alapján feltételezhető, hogy valami rendszeresen arra készíti őket, hogy így kövessenek el gyilkosságokat. Ami azonban különösen veszélyessé teszi őket, az emberhez való hasonlóságuk és kimagasló intelligenciájuk, amelyekkel a társadalom sikeres tagjaiként tetszeleghetnek.

T	Gy	E	K	I	A	E	R
5	4x3	4	7	5	5	6	4

KEZD: 4 + 2D6

Támadások: 3E + Méreg vagy fegyver szerint

Képességek: Kővé Változtató Tekintet (speciális), Méreg

Gyengék: Allergia (a saját tekintete, súlyos)

ÓRIÁS VÁMPÍRDENEVÉR

Az Óriás Vámpírdenevér (Potens Vampyrum Spectrum) eredetileg Közép- és Dél-Amerika dzsungleiben megjelent denevérfaj, ami a közönséges vámpír denevér HMHV-vel fertőzött fajtája. Mára már Észak-Amerikában is megjelentek és ami még aggasztóbb az utóbbi években egyes városokban is. A kistestű denevérek a fertőzés hatására hatalmasra nőttek. Súlyuk akár a 70 kg-ot is elérheti, szárnyfesztávolságuk 1,5-1,8 méter. Egy kolónia 10-20 tagból áll, a tagok összetartók, általában közösen vadásznak, de a magányosan vadászó példányokat is megfigyeltek már. Gyorsak és legtöbb kistestű rokonaiktól eltérően a földön is képesek futni. Testüket vastag fekete bunda takarja, ami még a fegyverek ellen is nyújt némi védelmet.

Denevérként kiválóan tájékozódnak ultrahang segítségével, sőt egyfajta ultrahang csapást is tudnak mérni a zsákmányára, amely a kistestű állatokat könnyedén elkábítja, de még az ember nagyságú célpontokat is megviseli. Hematofágok, táplálkozás közben hegyes szemfogaik vámpír módjára nyitják fel az áldozat artériáit. Nyelvük mindkét oldalán vályúszerű mélyedés helyezkedik el, ezek vériváskor váltakozva kinyílnak és becsukódnak, ezáltal szállítódik a vér. Egyéb vámpírikus képességekkel is rendelkeznek, és harapásuk könnyen terjesztheti a HMHV-t. Naponta szükséges táplálkozniuk, de általában a kisebb és közepes állatokat kedvelik, de ha nincs más humánokat is megtámadnak. Ha két napig nem jut vérhez szervezete, gyors hanyatlásnak indul és 4-6 napon belül elpusztul.

Az Árnyak közt és a Mátrix bugyaiban újabban rémhírek kezdtek el terjedni, miszerint egyes vámpírok ilyen denevéreket tartanak uralmuk alatt, valamint egyes vadászok óriás alfa példányokról mesélnek, amik egész rajokat irányítanak. Ezen szöbeszédék igazságtartalma egyelőre nem bizonyított.

T	Gy	E	K	I	A	E	R
5/2	5x2	4	-	2/6	3	2D6	3

KEZD: 3+2D6

Támadások: 8K, Ultrahang csapás (Esszencia méterig) 7K Kábulás

Képességek: Betegség, Felerősített Érzék (Szaglás, Hallás, Ultrahang), Esszenciaszívás, Regeneráció, Immunitás (Betegségek)

Gyengék: Allergia (napfény, közepes), Esszenciavesztés, Gyengített Érzék (Látás)

Megjegyzések: Repülés közben a mozgás szorzója 5.

ROZSDAPATKÁNY

Vöröses-vörhenyes színű, erősen drótszórú rágcsáló; A közönséges patkánynál jóval nagyobb, testhossza 40-45 centi, súlya kb. fél-háromnegyed kiló. Nagyobb csapatokban vadászik, főleg városi környezetekben, de gyakran fészkelik be magukat szeméttelpekre, roncsstemetőkbe.

A hagyományos patkányoktól eltérően a rozsdás fémen élnek, nyálukkal korrodálva a fémeket, melyet később elfogyasztanak. Amíg ki nem irtják őket, addig szisztematikusan pusztítják a környék féméből készült részeit; ezzel bármelyik lakótelepet, erőművet, céges központot súlyosan veszélyeztetve. A pletykák szerint a New Ark-i toxikus zónában található kohóból származnak, de tekintve, hogy a környék nem messze esik a tengertől, elméletben bárhol előfordulhatnak a bolygón; egyelőre csak kis számban.



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

KEZD: 5+1D6

Támadás: 2E, -1 Elérés

Képességek: Korrozív Nyál, Kiváló Érzékek (Fémek), Immunitás (Elektromosság, Mérgek)

Gyengék: Vastartalmú étrend

SÁRKÁNYKAJMÁN

10-15 méter hosszú, akár 6 tonnánál is nehezebb hüllő, ami mind a vízben, mind a szárazföldön félelmetesen gyors támadásra képes. Aranyszín fogakkal teli szájával apokaliptikus erővel képes harapni.

T	Gy	E	K	I	A	E	R
14/8	6x3	12	-	1/4	4	6	4

KEZD: 4+1D6

Támadások: 12H

Képességek: Félelem, Megerősített Páncélzat, Megnövelt Fizikai Tulajdonságok (Erő, naponta háromszor, 2D6 körig)

Megjegyzések: Bekebelezés: Ha legalább Súlyos sérülést okoz, az áldozatot bekebelezi; amíg az valahogy ki nem szabadul, minden körben újra elszennvedi a fenti sebzést az összezúzódo test. Gyengeség: Hátrafelé rosszul lát, ezért, ha abból az irányból jön a támadás, a védekezés célszáma +1. Sebezhető pont: A hasa alján a páncél 6-os.



SLEIPNIR

A Sleipnir valójában a Fjord lovak egyik speciális vérvonala, mely mágikus képességeit idejekorán felismerték tulajdonosai, azóta pedig óvatos szelektív tenyésztéssel növelik képességeiket és számukat. Noha eredetileg csupán eladásra szánt paralovalokról beszélünk, az eltelt évtizedek alapján páran - különböző okoknál fogva - visszatartották a természetbe. Noha a hagyományos lovakkal párosodva az utódok csak a képességek töredékét öröklék, ezek így is kiemelik őket a többi ló közül.

Többségük továbbra is a Skandináv Unióból megvásárolt, képzett példány, melyet főleg a szibériai és Észak-Amerikai természetközeli népek (vagy bárki, aki a vadonban lóháton szeretne közlekedni) vásároltak meg, természetesen nagyon drágán. A ló képes értelmezni a gazdája (vagy az aktuálisan rajta ülő) érzelmeit, képes korlátozottan idomulni hozzá. Ezen túl - bár továbbra is csak 4 lába van) elképesztően gyorsan képes haladni.

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

KEZD: 3+1D6

Támadások: 6S +1 Elérés

Képességek: Mozgás (saját magára), Megnövelt Fizikai Képességek (Gyorsaság), Empátia, Ösztönös Varázslat (Levitáció)

Gyengék: Allergia (légszennyezés, közepes)



SZÜRKE VIHARBIKA

Egyike azon ritka Felébredt élőlényeknek, melyeknek 6 végtagja van a két szárnyával együtt, ezért sokan a sárkányokkal hozzák összefüggésbe. Bár növényevő, meglepően agresszív, ha a területére téved valaki. Járművekre is rátámad, és öklelő szarva járműelhárítónak minősül. Ha módja van rá, a nap felől közelítve támad, hogy támadása meglepetésszerű legyen. (A felvillanásvédelem életet menthet!) Csordában jár, csak akkor kap szárnya, ha a területére betolakodót vesz észre.

T	Gy	E	K	I	A	E	R
12/2	5x3	12	-	1/3	3	6	3

KEZD: 3+1D6

Támadások: 12H

Képességek: Regenerálódás, Jószerencse

Megjegyzések: A mozgási szorzója 6 repülve. Legyőzése esetén a testéből INT-nyi Nyers Kristály Alapanyag, valamint szarvaiból (2 db) Nyers Ezüst Alapanyag nyerhető ki, Varázsművészség szakértelem használatával.

TURUL

Nagytestű, főleg Kelet- és Közép-Európában honos ragadozómadár. Szárnyfesztávja a 4 métert, súlya pedig akár az 40 kg-ot is elérheti. Évszázadokon keresztül kihalt fajnak számított, azonban a mágia visszatéréseivel a faj egyedei is újra megjelentek, emiatt az ornitológusok között élénk vita zajlik a faj mágikus eredetét illetően. Bár kerüli az embereket, de több, a sámani utat követő mágiahasználóval közeli kapcsolatot ápoló egyedről is születtek feljegyzések.

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

KEZD: 4+2D6

Támadások: 5K, zuhanórepülésből 6S

Képességek: Felerősített Érzékek (Látás, Hallás)

Megjegyzések: Repülés közben a mozgás szorzója 6

TÜNDÉRRÓKA

Kistestű, 10-15 kilogrammos emlős, mely áldozatait varázslatok segítségével vadássza le és a veszélyeket is ugyanezen képességeivel kerüli el. Rendkívül intelligens és tanulékony. Ezen tulajdonságai miatt befogott egyedről nincsenek feljegyzések, minden befogási kísérlet kudarcot vallott eddig. A faj rendkívül popkultúrális népszerűsége tett szert a horror rajongók körében, amikor 2060-ban egy népszerű ritka állatok befogását bemutató tridkom reality forgatását kellett leállítani két stábtagnak halálát és további 5 tag súlyos sérülését követően. Egyes tudósok szerint rokonságban állhat alakváltókkal, melyre az ezüstre való fokozott érzékenysége, mágiahasználata és intelligenciája utal, azonban egyéb kapcsolatot még nem sikerült felfedezni ezen fajok között.

T	Gy	E	K	I	A	E	R
2	7x3	2	7	4/6	6	6	6

KEZD: 6+2D6

Támadások: 3E -1 Elérés

Képességek: Felerősített Érzékek (Látás, Hallás, Szaglás), Telepátia, Befolyásolás, Bűbáj

Gyengék: Allergia (környezetszennyezés, súlyos), Allergia (ezüst, közepes)

VAD KÜKLOPSZ

A Vad Küklopszok a Vad Minotauruszokhoz hasonlóan a humán metavariánsuknál, nagyobbak, erősebbek, primitívebbek, vadabbak és főleg veszélyesebbek. Külsőleg egyetlen szemük van az ornyergük fölött, szájukban cápaszerű tépőfogak találhatók, bőrük vastag és durva. A faj tagjaiból egyaránt találunk szarvas és szarv nélkülieket is, ez ilyenkor



egyetlen szarvat jelent. Magaságuk 3.3-3.6 méter közt változik, súlyuk általában 650-750 kiló között mozog.

A Peloponnészoszi-félszigeten, Kis-Ázsiában és az Égei szigetvilágban elterjedtek, de észlelték őket Észak Amerika görögök által lakott tengerparti részein is. Kedvelik a barlangokat, jó úszók. Mivel enyhén érzékenyek a napfényre, általában éjszaka tevékenyek. Ragadozók, mindent megesznek, amit el tudnak ejteni, ez alól az értelmes humanoidok sem képeznek kivételt. A faj az intelligencia bizonyos jeleit mutatja, képesek az alapfokú eszközhasználatra, ez főleg kezdetleges bunkókat jelent.

Elbírálásuk kérdése értelmes lényekként jelenleg is eldöntetlen. Ha valami miatt nem érik el az áldozatukat, megfigyelték már, hogy hatalmas kövek záporát zúdítják rá. A mélységészlelés korlátozottsága miatt a találati pontosságuk nem túl jó, de ezt pusztá mennyiséggel orvosolják. A szarvval rendelkező példányok szarva kiváló alkimista alapanyag, ára az egyszarvúakéval vetekszik.

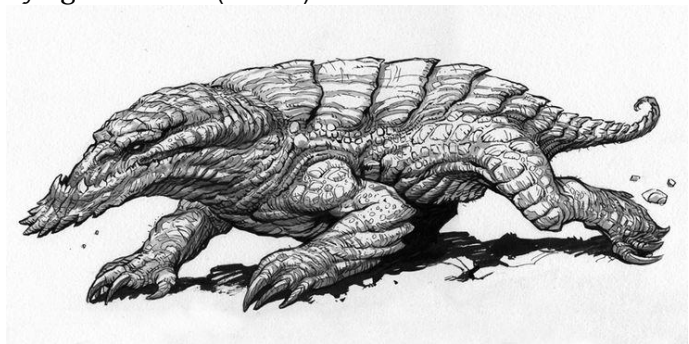
T	Gy	E	K	I	A	E	R
11/2	3x5	10	-	2/5	5	6	2

KEZD: 2+2D6

Támadások: 6S +1 Elérés, Bunkóval: 9H +2 Elérés, Eldobott kő 10H (+2 Célszám)

Képességek: Felerősített Érzékek (Éjszakai látás, Hőlátás, Szaglás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (Erő napi kétszer), Vakítás (közvetlen szemkontaktus esetén)

Gyengék: Allergia (napfény, enyhe), Sebezhetőség (vas), Gyengített érzékek (tér látás)



VOLUS

A Volus egy ritka és bizarr teremtmény. Csak nemrég tűnt fel a Hatodik Világ vadonjaiban, igaz, egyszerre a világ számos pontján. A tudósok és a paralény szakértők szerint egyértelmű összefüggés van a lény megjelenése és a manaszint emelkedése közt. A lény közel 5 méter hosszú testét teljes egészében kitinpáncél fedi, továbbá nagy ásókarmai vannak, amik a mellső lábain jóval nagyobbak, mint a hátsón. A feje is ásóra emlékeztet.

A Volus páratlan módon képes nagy távolságból érzékelni a mágia bármely formáját, legyen az mágikusan aktív metahumán, valamely paralény aurája, egy elsütött varázslat vagy mágikus tárgy. Ragadozó és prédájául szerez mágikus kisugárzással rendelkező zsákmányt választani. A föld alatt közelíti meg célpontját és beomlasztja alatta a talajt. Az élve eltemetett áldozattal általában fulladás végez, a lény csak ezután közelíti meg. Kilométerekről megérzi a mágiát és akár napokig képes követni a zsákmányát.

Territoriális állat, területét a legkönnyebben a szokatlanul gyakori víznyelőről lehet felismeri. A legbiztosabb menekülési

forma előle a vadonban a sziklás terep. A sziklán ugyanis a Volus nem tudja magát átásni (civilizált területeken közelében a beton is megteszi). Ha nyílt közdelemre kényszerül, hatalmas karmait és éles fogait használja.

Különleges mágiaérzékelő szervéért az alkimisták és bizonyos cégek állítólag szép összegeket hajlandóak fizetni, bár felhasználhatóságának vizsgálata még tart. Ennél aggasztóbb a pletyka, amely szerint egyes cégek a Volus-ok idomításán dolgoznak és próbálják kiképezni őket egyfajta a mágiát csálhatatlanul kiszimatoló vadászskutyaként. Ezeknek a kísérleteknek a sikeréről ellentmondásos információk keringenek az árnyak közt.

T	Gy	E	K	I	A	E	R
8/5	3x2	9	4	2/4	6	6	3

KEZD: 3+1D6

Támadások: 7S

Képességek: Asztrális Páncél, Mágikus Érzék, Elnyelés (Föld), Elrejtés (csak saját magára)

Megjegyzések: A mozgási szorzója továbbra is x2 a föld alatt ásva.

VOZU

A vozu egy hörcsöghöz vagy pocokhoz hasonló rágcsló. Magassága 1 méter, súlya 18 kg. Erzsényes állat; évente egyszer párosodik ami után 2-3 utódot hoz világra. Agresszív természete félelmetes ellenfélle teszi, ráadásul ha megsérül, képes bevadulni és ilyenkor dupla erőbedobással haláláig küzd. Párási időszakban és mikor a kicsinyeit védi, különösen veszélyes összefutni vele. Drótszerű, rövid bundájának színezete a világosbarnától a sötét szürkéig terjedhet. Mellső labai a vakondokhoz hasonló lapátszerű ásókarok, melyeket harcban és a fák gyökere közti vacsa kikotrásához használ. Különösen a német nyelvterületeken elterjedt.



T	Gy	E	K	I	A	E	R
8/1	5x3 (8x4)	8(10)	-	3/6	4(6)	6	4(5)

KEZD: 4(5)+2D6

Támadások: 8S(10S)

Képességek: Felerősített Érzékek (hallás, szaglás), Felerősített Fizikai Tulajdonságok (speciális, lásd lejjebb), Immunitás (mérgek), Mérgező Lehelet

Megjegyzések: Ha a vozu megsérül, vad őrlöngésbe kezd. Ha az állapotjelzője eléri a Közepes sebzést, Akaraterő (3) próbát kell tennie. Ha nem ér el sikert a próbán, elmenekül, de ha legalább egy siker születik, őrlöngésbe kezd, ilyenkor a zárójelben feltüntetett Tulajdonság értékek vonatkoznak rá. A vozu ezután minden Harci Fordulóban tehet egy Akaraterő próbát a fentiek szerint (a megnövekedett Akaraterőjével), hogy lenyugodjon és elmeneküljön a harcból. Ha nem ér el sikert a próbán, haláláig teljes erőbedobással küzd (őrlöngés közben nem érvényesek rá a sebesülésből adódó célszám- és Kezdeményezés módosítók sem).