

# Obsah

|                                                 |    |
|-------------------------------------------------|----|
| Úvod:                                           | 2  |
| Podstata krvavého upírství                      | 2  |
| Smrt jako začátek, aneb náročná přeměna         | 3  |
| Body krve                                       | 3  |
| Učení se novým schopnostem                      | 4  |
| Začáteční upírské schopnosti                    | 4  |
| Imunita vůči běžným jedům a běžným nemocem      | 4  |
| Krmení                                          | 4  |
| Krvavá energie                                  | 4  |
| Regenerace                                      | 5  |
| Nesmrtelnost                                    | 5  |
| Hibernace                                       | 5  |
| Slabiny a negativní charakteristiky             | 5  |
| Noční světloplachý tvor                         | 5  |
| Slabina na magickému zranění                    | 6  |
| Slabina na stříbru a magicky vodivým materiálům | 6  |
| Slabina na oheň                                 | 6  |
| Slabina na svěcené zranění                      | 6  |
| Nemůže spát, ani se běžně léčit                 | 6  |
| Volitelné schopnosti                            | 7  |
| Soupis schopností                               | 7  |
| Efektivní regenerace 10                         | 8  |
| Levná regenerace 10                             | 8  |
| Srážlivost krve 10                              | 8  |
| Chladnokrevnost 10                              | 8  |
| Nadlidská síla 20                               | 8  |
| Nadlidská obratnost 20                          | 8  |
| Moc rozhodovat 20                               | 8  |
| Čich krve 20                                    | 8  |
| Sání bez ztrát 20                               | 9  |
| Pán svého těla 20                               | 9  |
| UV filtr 30                                     | 9  |
| Mrazivé srdce 30                                | 9  |
| Upíří pařáty 30                                 | 9  |
| Nohy lovce 30                                   | 9  |
| Rychlejší smysly 30                             | 9  |
| Echolokace 30                                   | 10 |
| Jed v krvi 30                                   | 10 |
| Krvavá zbraň 40                                 | 10 |
| Krvavá vůle 40                                  | 10 |
| Vodní dech 40                                   | 10 |
| Upíří pohled 40                                 | 10 |
| Bojová regenerace 40                            | 11 |
| Krvavý služební 50                              | 11 |
| Krvavá mlha 50                                  | 11 |
| Rezistence 50                                   | 11 |
| Závěr:                                          | 12 |

# Krvavý upír

## Úvod:

*V období první dračí války bylo mocnými alchymisty z řad avidiů vytvořeno mocné vylepšení jejich rasy. Alchymisté zkoumali jednu krevní nemoc, která v těle žila i po jeho smrti a udržovala ho ve vědomém stavu. Tuto nemoc zkoumali a mnohými pokusy zdokonalili. Vytvořili tím mocné nezastavitelné jedince, kteří k existenci potřebují pouze živou krev.*

Pokud se stanete krvavým upírem získáte mnoho výhod, ale i několik nevýhod. Zprvu se krvavý upír řadí mezi poměrně normální nemrtvé, tudíž má mnohé zranitelnosti proti magii, stříbru, nebo třeba ohni, ale má i výhody, jako že ostatní nemrví z něho již necítí život, nebo že může léčit své zranění díky krvi co vysaje jeho obětem. Stane se z něho noční tvor, protože bude citlivý na sluneční paprsky. Získá i mnoho dalších schopností, které nadále může navyšovat. Ovšem, pokud nebude mít dostatek krve z obětí, může v něm vyhrát pud krvežíznivosti a zaútočit při tom na své živé přátelé.

## **Začáteční upírské schopnosti**

- Imunita vůči běžným jedům a běžným nemocem
- Krmení
- Krvavá energie
- Regenerace
- Nesmrtelnost
- Hibernace

## **Slabiny a negativní charakteristiky**

- Noční světloplachý tvor
- Slabina na magickému zranění
- Slabina na stříbru a magicky vodivým materiálům
- Slabina na oheň
- Slabina na svěcené zranění
- Nemůže spát ani se běžně léčit

## **Podstata krvavého upírství**

Upírství může postavě zlepšit mnoho vlastností. Může se stát obratnější, silnější, může získat noční vizi, nebo rychle léčit svá zranění, je za to však velká daň a na tu není každý ochoten přistoupit. Zprvu slabiny převyšují nad výhodami, ale v průběhu se krvavý upír zdokonaluje a dokáže své

nevýhody potlačit. Pokud plánujete hrát za krvavého upíra, nepočítejte s kladným přesvědčením, protože budete nuceni zabít mnoho tvorů, jen aby jste zlepšili své charakteristiky.

## Smrt jako začátek, aneb náročná přeměna

Jak se stát krvavým upírem? Krvavé upírství byla původně nemoc, která byla vylepšena, aby se dala využít k získání nesmrtelnosti a velké moci. Tato nemoc se přenáší krví. Pokud se do vaší krve dostane troška krve upíra, může to způsobit maximálně otravu krve nebo jiné nepěkné nemoci. Pokud se opravdu chcete stát upírem, tak se musí většina vaší krve nahradit krví upířskou. To probíhá tak, že nějaký upír vysaje vaši krev, vy zemřete a následně do vás vpraví krev svou. Pak proběhne proces proměny, kdy je tělo napadeno nemocí a začne regenerovat a mutovat. Tento proces může trvat i několik dní a zároveň ne vždy může být úspěšný. Záleží hodně na rase a charakteru upíra, který přenáší krev. Pokud si jsou rasy blízké je větší šance, že se proces povede. Může to ovlivnit i mnoho dalších faktorů jako místo přeměny, teplota okolí, nebo třeba sterilita použitých pomůcek. Pokud je přítomen znalý alchymista, tak se úspěšnost zvyšuje. Běžné pasti jsou **5-10 na odolnost**.

## Body krve

Body krve představují aktuální stav upíra. Mocní upíři mají hodně bodů krve, které mohou využívat na různé schopnosti, léčení, nebo zbavování únavy. Body krve stejně jako třeba životy, nebo mana mají svoji maximální hodnotu, ta **je určena ze začátku polovinou počtu maximálního množství životů**. To znamená, že pokud má upír maximálně 22 životů bude mít maximálně 11 bodů krve, pokud má lichý počet životů, **body krve se zaokrouhlují nahoru**, tudíž pokud má třeba 25 životů bude mít maximální množství bodů krve 13. (Opět pravidlo zpětné opravy více životů = více bodů).

## Krvežíznivost

Pokud má upír maximální množství bodů krve je vše v pořádku, ale pokud jeho body krve klesnou, ať už použitím schopnosti, nebo třeba léčením, tak už je třeba začít být obezřetný, protože se může proměnit v neovladatelné krve-chtivé monstrum. Pokud body krve klesnou pod určitou mez, tak si upír musí házet na ověřovací hod na **vůli (CHAR)**, zad-li nepropadne krvavému běsnění. Pokud body krve klesnou **pod ½ maximálního množství**, tak má **past na vůli 10**, jestli **pod ¼ tak je past 15**, pokud **pod 1/10**, tak je **past 20**, a pokud **klesne na 0**, tak je **past 25**. Pokud v hodu uspěje, tak se nic neděje (**ověřovací hod provádí každou hodinu**). Pokud však v hodu neuspěje, tak mu mysl zaslepí rudá mlha, která ho změní v krvežíznivé monstrum. V tu chvíli se postava přestává ovládat a jde po nejsnazší oběti, které by mohla vysát krev. Již ji nezajímá, kdo ten co krev vlastní je, protože pro tuhle krvelačnou jako zvíře myslící bytost je jen oběť.

## Získávání a využívání bodů krve

Body krve představují jakousi manu upírů. Za jejich pomoci mohou používat svoje upířské schopnosti. **Na začátku má upír 6 upířských schopností**. Některé schopnosti mohou napomáhat k získávání bodů krve (*krmení*), nebo nějak vylepšují upíra či jeho tělo, jako třeba (*Imunita vůči běžným jedům a běžným nemocem*). K některým schopnostem však upír potřebuje body krve, aby si je aktivně platil jako třeba (*regenerace*).

## Učení se novým schopnostem

Pokud se upír chce naučit novou schopnost musí nejprve získat dané množství **zkušenostních bodů upíra**. Tyto body může získat díky schopnosti *Hibernace* výměnou za body krve. (Více viz *Hibernace*) Zkušenostních bodů upíra může mít postava neomezené množství. Může si za ně nakoupit schopnosti, o kterých se dočtete v soupisu schopností. Schopnosti jsou rozděleny do cenových kategorií, kvůli přehlednosti. Pokud si upír „koupí“ schopnost, tak se mu aktivuje až po prodělané hibernaci. Takto si může aktivovat více schopností najednou.

## Začáteční upírské schopnosti

Tyto schopnosti dostává upír hned, jak se probudí po přeměně. Jedná se o základní schopnosti nutné k existenci upíra a nelze o ně nijak přijít.

## Imunita vůči běžným jedům a běžným nemocem

Tato schopnost dává krvavému upírovi imunitu vůči běžným nemocem, hladu, žízní, ale i běžným jedům a to přírodním i umělým. Mezi běžné nemoci řadíme záněty, bakteriální či virová nakažení a další běžně se vyskytující choroby. Neřadí se sem však magické nemoci, nebo magické jedy, které stále mohou krvavého upíra nakazit či otrávit. Díky této schopnosti nemusí upír jíst, pít, ani nepotřebuje **dýchat**.

## Krmení

*Krmení* je zcela zásadní pro získávání bodů krve. Pokud se chce upír nakrmit musí mít nějakou krev z živého těla ideálně inteligentní rasy (elf, člověk, skřet...). Aby se mohl nakrmit potřebuje se zakousnout do tepny oběť a vysát ji krev. Tato oběť musí být znehybněna, ať už svázaná, omráčená, nebo držaná samotným upírem. Následně se upír zakousne do tepny a saje krev **za 10 životů každé kolo**, dokud nepřestane, nebo oběti nezbývají životy. **Za každých deset vysátých životů si upír hází 1k6 na získání bodů krve**. Pokud již oběť ztratila tolik životů, že má k smrti méně než 10 životů může upír vysát i zbytek a tím získat body krve, rovny ½ zbývajících životů objeti. Při této akci je oběť usmrcena, akce trvá 1 kolo. Pokud není k dispozici inteligentní rasa jako oběť, tak musí postačit nějaké zvíře, nebo monstrum, co má běžnou krev. Takovýto tvorové mají méně cenou krev pro upíra a sání jim dává poloviční množství bodů krve, což znamená, že za 10 životů dostane upír  $(1k6)/2$  bodů krve (zaokrouhluje se nahoru).

## Krvavá energie

Tato schopnost dává upírům možnost se zbavovat únav. Kvůli tomu, že upír nemůže spát, nemůže se zbavovat únav běžným způsobem jako ostatní, proto má schopnost *Krvavá energie*, Díky které se může těchto únav zbavovat (ohledně unavování a spánku se dočtete v *Slabinách a negativních charakteristikách*). **Musí kvůli tomu utratit 1 bod krve a může si odstranit 10 únav**. Tento proces je okamžitý a upír se na něj nemusí soustředit.

## Regenerace

Pomocí této schopnosti si může upír léčit svá zranění. **Za 2 body krve si může vyléčit 1k6 životů.** Musí se na to soustředit, léčení trvá jednu dlouhou akci nezávisle na množství bodů krve, které utratil. Při léčení se mu obnoví poničená tkáň, ale krvácení se bohužel nezastaví. Otevřené krvácení brání zatažení rány, proto je třeba nejprve ošetřit krvácení. **(Pokud upír krvácí nemůže se léčit regenerací!!!!!!)**

## Nesmrtelnost

Pokud se postava stane krvavým upírem, nemůže teoreticky umřít stářím. Je to tím, že její tělo je již po smrti, srdce nebije a tělo je udržováno v celku magií. Kromě dlouhověkosti je zde i něco jako nesmrtelnost fyzická. Abychom nemátli, tak se nejedná o doslovnou nesmrtelnost, ale spíše o násobně větší houževnatost. Pokud je upír zraněn na tolik, že jeho životy klesnou pod hranici smrti, tak neumírá, pokud mu zbývají stále ještě nějaké body krve. Pokud mu zbyly, tak začne pomalu regenerovat. Za jednu hodinu si doplní jeden život, kolik životů si může doplnit za daný počet bodů krve určí hod k6 dle schopnosti regenerace. Pokud se upír dostane pod hranici smrti a nemá již dostatek bodů krve na vyléčení, tak již umírá a nemůže se vyléčit.

## Hibernace

Je jediný způsob jak získávat **zkušenostní body upíra**. Hibernace probíhá jako spánek. Upír při něm nevnímá své okolí. Podmínka je, že hibernovat může pouze v místě kam nepronikají sluneční paprsky. Při hibernaci se Upírova tělesná teplota sníží, přestane dělat zbytečné pohyby a bude absolutně šetřit energií. Při hibernaci může vyměňovat body krve za zkušenostní body upíra a to 1:1 rychlostí 1 za hodinu. Stejně jako u spánku, pokud hibernuje 8 hodin, tak si místo 8 bodů krve může vyměnit 10. Hibernace je výjimečná tím, že při ní upír nemusí kromě předávání bodů krve na zkušenosti, což je zcela dobrovolné, spotřebovávat žádné body krve a tak může hibernovat neomezeně dlouhou dobu.

## Slabiny a negativní charakteristiky

Krvavý upír má mnoho schopností, které ho dělají neporazitelným monstrem, ale je zde i druhá strana mince, která představuje slabiny a nevýhody, které upírské tělo představuje.

## Noční světloplachý tvor

Nemrtví jsou povětšinou citliví na sluneční paprsky. Je to dáno tím, že sluneční paprsky v sobě obsahují manu, která rychle naráží do toho čeho se dotkne. Tato mana může být škodlivá pro tvory, kteří jsou ovládáni, nebo tvořeni manou. Krvaví upíři nejsou výjimkou a slunce jim také ubližuje. **Pokud je Krvavý upír na přímých slunečních paprscích a nijak nechráněn, tak ztrácí 1 život za kolo.** Pokud se schová do stínu, nebo je schován pod plachtou, tak již nedostává zranění. Zranění se projevuje jako popálení. **Další nevýhoda je, že pokud je den a upír je venku (může být i pod mrakem, nebo ve stínu), tak dostává nevýhodu do všech hodů -5.** Je několik způsobů, jak si tyto nevýhody snížit, jedním z nich je vhodný oblek, který může zakrýt tělo upíra a uchránit ho proti magickým paprskům, další způsob jsou alchymistické nátěry (něco jako opalovák), nebo i příslušná

schopnost UV filtr. Jak ohledně těchto ochranných prostředků se dočtete na konci pravidel v příloze.

## Slabina na magickému zranění

Krvavý upír je podobně jako většina nemrtvých zranitelný magickými vlivy. **Magické útoky** ať už kouzla, očarované předměty, nebo magické výbuchy **zraňují krvavého upíra za dvojnásobek**. Může se to projevit dodatečným spálením v místě rány.

## Slabina na stříbru a magicky vodivým materiálům

Stříbro a obecně magicky vodivé materiály mají tendenci v kontaktu s magickými tvory narušovat jejich vnitřní vazby a tím je poškozovat. Působení je podobné, jako u magických předmětů. **Stříbro působí dvojnásobné zranění** v podobě popálení a rozpad tkáně v místě zásahu.

## Slabina na oheň

Krvaví upíři mají přirozený strach z ohně. Je to způsobeno tím, že jejich krev není stavěná na vyšší teploty. Pokud je upír v bližším kontaktu s ohněm není mu hezky, zároveň obecně s ohněm nerad pracuje. **Zranění způsobené ohněm, nebo rozžhaveným materiálem působí dvojnásobné zranění.**

## Slabina na svěcené zranění

V základu je svěcené zranění tvořeno magickou složkou, proto působí jako slabina, zároveň většina bohů se zaměřuje na práci s dušemi, proto se lépe vyznají i v boji proti nemrtvým. **Krvavý upír je zraňován svěceným zraněním dvojnásobně.** (pokud to již není v prosbě napsáno)

## Nemůže spát, ani se běžně léčit

Krvavý upír již není plnohodnotný živý tvor, proto i jeho tkáň přirozeně neregeneruje. Aby se zacelili jeho rány, nebo aby si jeho svaly odpočli musí investovat svoji energii ve formě bodů krve viz *regenerate* a *krvavá energie*. Proto nemusí (ani nemůže) spát. Místo spánku může provádět *hibernaci*, která se jeví podobně. Co se týče léčení, tak to je omezeno **pouze na léčení pomocí magie přírody**, případně magie bohů ve formě proseb. **U proseb pozor!** Pokud bůh neví, že léčí upíra, tak ho bude místo léčení zraňovat za stejný počet životů, za který by léčil. Dále lze používat léčivé lektvary upravené pro Krvavé upíry, o kterých se opět dozvíte v příloze.

## Volitelné schopnosti

Pokud upír získá počet **zkušenostních bodů upíra** stanovený cenou schopnosti dle *soupisu schopností* může si ji „koupit“. Odečte si daný počet zkušenostních bodů upíra a napíše si novou schopnost do deníku. Aby mohl začít schopnost používat musí nejprve projít alespoň 8 hodinovou hibernací, při které se mu schopnost aktivuje.

Schopnosti jsou rozdělené do cenových kategorií. Upír může vlastnit všechny schopnosti. Může se však stát, že kvůli jeho povolání na něj má schopnost menší účinek, naopak na některá povolání může být účinek větší.

## Soupis schopností

|                      |                                                                        |    |
|----------------------|------------------------------------------------------------------------|----|
| Efektivní regenerace | Regenerace nyní léčí místo 1k6 životů 2k6                              | 10 |
| Levná regenerace     | Regenerace nyní stojí pouze 1 bod krve                                 | 10 |
| Srážlivost krve      | Každé kolo snižuje krvácení o 1 stupeň                                 | 10 |
| Chladnokrevnost      | Jeho tělo může změnit teplotu od běžné lidské k teplotě prostředí      | 10 |
| Nadlidská síla       | +2 k atributu síla                                                     | 20 |
| Nadlidská obratnost  | +2 k atributu obratnost                                                | 20 |
| Moc rozhodovat       | +2 k atributu charisma                                                 | 20 |
| Čich krve            | Vycítí krev živého tvora až na kilometr a určí směr a vzdálenost       | 20 |
| Sání bez ztrát       | Saje efektivněji za 10 vysátých životů může házet dvěma kostkami       | 20 |
| Pán svého těla       | Nepůsobí na něj svěcené útoky jako slabina                             | 20 |
| UV filtr             | Přímo ho nezraňuje slunce a postih se mu snižuje o 2 (-3)              | 30 |
| Mrazivé srdce        | Získá rezistenci vůči mrazu                                            | 30 |
| Upíří pařáty         | Narostou mu pařáty boj beze zbraně 4+1 / obrana +1                     | 30 |
| Nohy lovce           | Narostou mu mohutné tlapy +10 do pohyblivosti a bonusy                 | 30 |
| Rychlejší smysly     | Za 1 bod krve získá výhodu k reflexu, postřehu, orientaci a iniciativě | 30 |
| Echolokace           | Za 1 bod krve si zvýší na hodinu sluch, že bude umět využít echolokaci | 30 |
| Jed v krvi           | Dokáže přetvořit svoji krev na jed, který působí kontaktně i pozřením  | 30 |
| Krvavá zbraň         | Krvavá zbraň se dá stvořit z krve a nahradí jakoukoli zbraň            | 40 |
| Krvavá vůle          | Bonus k vůli +5                                                        | 40 |
| Vodní dech           | Oheň již není jeho slabinou                                            | 40 |
| Upíří pohled         | Za 1 bod krve může pohledem paralyzovat svého nepřítele                | 40 |
| Bojová regenerace    | Nemusí se soustředit na léčení                                         | 40 |
| Krvavý služebný      | Může si vytvořit z živé oběti pomocníka, který bude jako zombie        | 50 |
| Krvavá mlha          | Za 5 bodů krve dokáže udělat paralyzující oblak mlhy na 10 kol         | 50 |
| Rezistence           | Veškeré nemagické zranění mu dává poloviční zranění                    | 50 |

## **Efektivní regenerace 10**

Díky této schopnosti upír regeneruje s dvojnásobnou efektivitou. Za jednu platbu si místo 1k6 může vyléčit 2k6 životů. Díky tomuto efektu na léčení použije méně bodů krve.

## **Levná regenerace 10**

Tato schopnost má podobný efekt, jako efektivní regenerace, akorát se krátí cena ze 2 bodů krve za léčení na pouhý 1 bod krve. Lze použít v kombinaci s efektivní regenerací.

## **Srážlivost krve 10**

Pokud upír krvácí přijde mu vhod tato schopnost, která dokáže krvácení zastavit. Funguje tak, že na začátku každého kola po zapsání zranění způsobeného krvácením si může snížit krvácivý efekt o 1 stupeň. Takto si počíná každé kolo, kdy trpí krvácením.

## **Chladnokrevnost 10**

Pomocí této schopnosti může krvavý upír ovládat svoji tělesnou teplotu. Dokáže díky ní snížit tělesnou teplotu až na teplotu okolního prostředí. Tato akce ho nic nestojí, ale probíhá poměrně pomalu. Za jednu minutu se tělesná teplota změní o jeden stupeň. Tělesná teplota může klesat a stoupat v rozmezí od 5-40 °C. (pokud má schopnost Mrazivé srdce může jeho teplota klesat až do -20 °C)

## **Nadlidská síla 20**

Díky této schopnosti krvavý upír výrazně posílí. Získá jednorázové zvýšení atributu síly o 2. (To znamená, že se mu zvýší oprava atributu o 1)

## **Nadlidská obratnost 20**

Stejně jako u schopnosti nadlidská síla dostane bonus do atributu, teď je to však akorát obratnost, která se zvýší o 2.

## **Moc rozhodovat 20**

Opět jde o zvýšení atributu tentokrát charisma. Charisma se zvýší o 2.

## **Čich krve 20**

Jeho vnímání zápachu krve získá novou úroveň. Pokud je nějaká bytost zraněná, či se nějak dostane její krev na kontakt se vzduchem vycítí upír její krev až na kilometr daleko, ale záleží na počasí. Při příznivém počasí dokáže krev vycítit i na dvojnásobnou vzdálenost (vítr ve směru od zdroje krve k krvavému upírovi). Naopak pokud je vítr opačný, nebo prší, může být šance na zachycení pachu mizivá. Upír touto schopností dostane dovednost **Čich krve (INT)**, kterou bude mít již od začátku na 5. stupni zvládnutí. Pokud uspěje proti pasti určené PJ zjistí směr a vzdálenost krvavé stopy (přibližně)

## **Sání bez ztrát 20**

Až získá tuto schopnost, krvavý upír bude mnohem efektivněji využívat své oběti, a to až dvojnásobnou efektivitou. Za každých 10 životů, které upír vysaje získá místo 1k6 bodů krve nově 2k6 bodů krve. Zároveň žádná kapička krve při sání neukápne mimo, takže ani nepoznáte, že byla oběť vysáta, pokud nenajdete ránu po kousnutí (postřeh (INT) vs 13 + první pomoc (INT) vs 10) (u zvířecí krve je to 2k6/2)

## **Pán svého těla 20**

Díky tomu, že upírova duše se lépe uchytila na tělo a již je s ním dokonaleji propojena odpadá slabina na svěcené zranění, ale stále se počítá jako nemrtvý, takže ho svěcené zranění pořád poškozují, ale pouze obyčejně a ne jako slabina.

## **UV filtr 30**

Jak jsem zmiňoval v kapitole o slabinách, Krvavý upír je světloplachý tvor. Touhle schopností se jeho negativa ohledně denního světla snižují. Vytrénoval si kůži aby lépe odolávala sluníčku. Denní postih (pokud je venku, když je den) se mu snižuje o 2, takže z -5 do všech akcí má pouze -3. Zároveň není již zraňován přímými slunečními paprsky.

## **Mrazivé srdce 30**

Díky této schopnosti získá Krvavý upír rezistenci vůči mrazu a jakémukoli mrazivému zranění. Zároveň jeho tělo dostává pouze poloviční postihy za mrazivé efekty, či jiné potíže způsobené nízkou teplotou.

## **Upíří pařáty 30**

Narostou mu mohutné svalnaté pařáty s drápy, které mu dají přirozenou zbraň na boj beze zbraně: Útočnost: 4, Zranění: +1, Obrana: +1, ale na úkor jemných prací, jako vybírání kapes, mechanika, kde dostává postih -5 do obratnosti. Tato proměna je trvalá a neomezuje při střelbě z luku, samostřílu, nebo boji se zbraněmi Tvt, ale vždy má poslední slovo PJ.

## **Nohy lovce 30**

Narostou mu mohutné tlapy a zmohutní mu i lýtky a stehna. Díky těmto novým rozměrům dovede Krvavý upír běhat a skákat mnohem lépe. Jeho pohyblivost se zvýší o 10 a k dovednostem, kde používá nohy jako je skok (atletika), plavání (plavání), lezení (lezení) a další má bonus +5.

## **Rychlejší smysly 30**

Za obětovaný jeden bod krve získá výhodu na 5 kol k reflexu, postřehu, orientaci, iniciativě, a dalším činnostem, kde jsou potřeba ostrážitější smysly. Zlepší si na tu dobu sluch, čich, zrak i hmat, chuť, na úroveň šelem v těchto oborech nejlepších.

## Echolokace 30

Za 1 bod krve si zvýší na hodinu sluch, že bude umět využívat echolokaci. Za pomoci pískání a mlaskání dovede odhalit i neviditelné překážky, jako jsou zneviditelnění kouzelníci, iluze, nebo tím dokáže přesně měřit vzdálenosti od pevných předmětů a tím získat +5 do orientace v podzemních prostorách, či pod vodou.

## Jed v krvi 30

Dokáže přetvořit svoji krev na jed, který působí kontaktně i pozřením. Za 1 bod krve vytvoří jednu dávku jedu, kterou lze potřít jedna zbraň, nebo 6 šípů či šípek. Při zásahu touto zbraní způsobí jed dodatečné zranění 1k6 +4. Jed na šípů je využitelný jen jednou, jed na zbraní po celý souboj, cca 6 zásahů, pak je třeba nanést další. Pokud se jed vloží do jídla či pití a osoba ho pozře, tak si hází na (ODOL) vs 9. Pokud přehodí dostává zranění pouze 1k6 +4, pokud ne, tak 2k10 + 8 a zároveň dostává nevýhodu do všech akcí, protože je otráven + pokud není do třech nocí vyléčen, tak umírá na selhání orgánů. Jed má chuť barvu a zápach, jako týden stará krev uchovaná ve chladu a otrávený trpí nekrózou prstů, fialovou barvou tváře, rozšířenými zorničkami a celkovým podchlazením. Působí jako magický jed, který nevyлéčíte běžným léčením ani běžným léčivým kouzlem.

## Krvavá zbraň 40

Pokud Krvavý upír potká nějakou zbraň a bojoval s ní či si ji vyzkoušel, může si ji pomoci této schopnosti replikovat. Replikace vydrží jednu hodinu a stojí tolik bodů krve kolik je součet útočnosti, zranění a obrany té zbraně, kterou upír replikuje. Tato zbraň má krvavou až někdy hodně tmavě červenou barvu, odolností je na tom podobně jako původní zbraň, ale nedokáže napodobovat speciální materiály jako mithril či jiné magické či antimagické materiály. Tato zbraň se po jedné hodině rozpadne na stejnobarevný krvavý rosol, který shnije jako obyčejná krev. Tímto způsobem dovede upír vytvářet i štíty (cena= obrana +1) či jiné předměty. U těchto předmětů se odhaduje cena přirovnáním k nějaké zbraní či štítu. Zbroje a látky, provazy, kůži atd nedovede napodobit.

## Krvavá vůle 40

Tato schopnost dá upírovi výhodu do vůle, kterou dokáže díky svým krvavým pudům ovládat mnohem lépe. Bonus se počítá do všech hodů na vůli. Může ji využít i při jiných upířských schopnostech. Vždy když používá tuto schopnost oči se mu zbarví do ruda.

## Vodní dech 40

Krvavý upír získá lepší odolnost proti žáru a ohni. Díky této schopnosti již nemá slabinu vůči ohni, ohnivým kouzlům, žáru, nebo jiným tepelným útokům. Již nemá z ohně ani přirozený strach.

## Upíří pohled 40

Za 1 bod krve může pohledem paralyzovat svého nepřítele, ten musí přehodit Upíra na vůli, aby se ubránil a nebyl paralyzován. Pokud se neubrání, tak je na 10 kol paralyzován a nemůže se hnout. Pokud s ním někdo zatřepe, zaútočí na něj či s ním nějak více manipuluje, tak se probere z paralýzy a má dalších 5 kol nevýhodu -5 do všech akcí. Projevuje se to třesem celého těla.

## Bojová regenerace 40

Na regeneraci se již nemusí soustředit, tudíž již netrvá dlouhou akcí, ale může ji provést ihned, takže i v průběhu boje, ale stále ve svém tahu.

## Krvavý služebný 50

Při krmení může krvavý upír vložit 10 bodů krve do své oběti, která ještě žije a tím se jí pokusit proměnit na svého pomocníka. Tento cíl musí přehodit past: Vůle (CHAR) vs Vůle (CHAR) upíra [bez hodů], pokud nepřehodí, tak se do jedné směny promění na upírova pomocníka.

**Krvavý služebný** – životy, atributy a fyzické dovednosti a schopnosti mu zůstávají stejné, jenom se chová hloupěji a pomaleji a plně poslouchá svého stvořitele (upíra), ale dokáže poslouchat pouze jeho, nikoli jím pověřené osoby. Zůstávají mu znalosti boje, necítí strach ani bolest, neumí mluvit. Po proměně má zuby, které mají účinnost: 5, zranění: 2.

**Trvanlivost** – po jeden den (24 hodin) nemusí ani jíst ani pít ani spát, poté co uplyne jeden den, tak bude mít chuť na živé maso či krev. Až se nají, tak u něj začíná proměna, kdy mu začne bělat kůže, schnout a kroutit se končetiny, růst mu zuby a nehty, rudnout až černat oči. Proměna trvá měsíc, až uplyne, je zcela proměněn a již nejde vrátit zpět do normálu (musí sníst 4násobek svých životů). Stává se z něj nemrtvý a již v něm není nic živého. Následně musí kvůli regeneraci tkáně jíst a to živé tvory (1:1 životy za životy) používá k tomu útoky zuby.

**Probuzení** – pokud do jednoho dne je krvavý služebný vystaven slunci, léčen magicky, nebo na něm byla provedena prosba odstranit kletbu či něco podobného, tak se probouzí bez žádných následků. Pokud však uplynul již jeden den, tak po probuzení stejnými metodami není již zcela neovlivněn, ale zůstávají mu fyzické následky proměny, tudíž může mít bělavou kůži, větší zuby atd, ale zároveň bude mít již slabost na sluneční světlo, které mu bude dělat postih -2 do všech akcí když je na přímých slunečních paprscích, a zároveň se na delším pobytu na slunci může spálit a loupe se mu kůže. Po jednom měsíci již nelze vrátit zpět mezi živé běžnými metodami, jako bylo v předešlých úsecích. Již je pak považován za plnohodnotného nemrtvého.

## Krvavá mlha 50

Za 5 bodů krve dokáže udělat paralyzující oblak mlhy. Tento oblak krvavě rudé mlhy má průměr 10 metrů a v stabilní atmosféře vydrží 10 kol. Pokud se v něm nadechne živý tvor musí uspět v ověřovacím hodu vůle (CHAR) vs 8, jinak je paralyzován na 1 směnu. Pokud uspěje hází si další kolo znovu. Pokud je paralyzován tak padá na zem a již se nehýbe. Lze na paralýzu použít kouzla či lektvary, které paralýzy odstraňují. Paralyzovaný má na kůži zvýrazněné rudé žilky a zrudlé oči. Vnímá své okolí, ale nemůže reagovat.

## Rezistence 50

Nemagické, nestříbrné fyzické útoky mu již způsobují pouhou polovinu zranění. Je to způsobeno jeho vyztuženou a houževnatou nemrtvou tělesnou oporou, která již z magického důvodu odolává pouhým nemagickým úderům. (Získá Rezistenci na běžné zbraně a útoky)

## **Závěr:**

Ahoj, jsem rád, že jste si přečetli, nebo alespoň prolétli, to co jsem sepsal. Napsal jsem to kvůli tomu, abych sjednotil pravidla o Krvavém upírovy, ale budu rád, když to využije i někdo jiný. Krvavý upír vznikl v jednom z mých dobrodružství, kdy se jím stal dokonce i jeden hráč. Je to zajímavá změna a jako PJ musím varovat, že to dost změní hru. Také doporučuji si ještě přečíst přílohu, kde naleznete ještě nějaká doplňující pravidla, jako novou schopnost pro alcháče, nebo nějaké nové oblečení. Tohle není můj první projekt, ani poslední, takže pokud nějak můžete informujte mě, co by chtělo změnit, opravit, nebo co je naopak super. Tak přeji hodně krvavých obětí na vašich dobrodružstvích, a ať vám nedojdou body krve.

Šťoura 22. 7. 2025