Vampýři

Následující svitky byly sesbírány, aby sloužili coby věrohodná studna informací, která poslouží při výcviku mladých noviců řádu, aby mohli lépe mýtit krvelačné stvůry temnot: Upíry, děti noci.

Zrození upíra

*Stvořit upíra dokáže jen Starší upír z humanoida, ve kterém stále koluje životní energie, není tedy možné stvořit upíra z mrtvoly. Povětšinou to probíhá tak, že Vampýr vysaje svou oběť až na hranici smrti, a poté ji nechá pozřít svou krev. Toto upír provádí skrze kousnutí do svého jazyka… Poté oběť leží po tři dny mrtvá a za soumraku třetího dne vstává z rovu coby Vampýr. Během tří dnů proběhnou na těle viditelné změny, oběti povyrostou špičáky, kůže okolo nehtů se stáhne a nehty ztvrdnou. Takto zrozený vampýr bezvýhradně poslouchá svého stvořitele, do doby, dokud se nevymaní z jeho hrůzné moci. Avšak tento mladý upír bývá aktivní pouze přes noc, ve dne spí tam, kde měl odpočívat spánkem věčným.*

* Zápisky bratra Antonína

Postava při proměně dostane 10 bodů atributů, které si musí ihned rozdělit, nejvíce však 5 bodů do jednoho atributu (stupně atributů mohou překročit hranici 23+6).

Rovněž získává dvě nebezpečné zbraně upíra, pařáty na svých rukách a tesáky ve svých ústech. Kousání své oběti je limitováno na 1 útok za kolo.

Velikost: A B C

Tesáky: 4/+1/+0 5/+1/+0 5/+2/+0

Pařáty: 4/+2/+0 5/+2/+0 5/+3/+0

Vymanění z moci se herně projeví tak, že mladý upír odolá 3x po sobě rozkazu svého pána Vůle (Char) vs. Vůle (Char).

Mladí upíři jsou aktivní pouze přes noc a ve dne spí, z tohoto spánku se ale mohou vzbudit, například vlivem hlasitých dobrodruhů v kryptě.

*Upír, první své bytí pozbyvše, druhé toliko v nočních temnotách prožívá…*

*Takto proměněné tělo se stává do jisté míry nesmrtelné, neboť i když je upír zabit, do tří dnů opět povstane v plné své síle a vraždit lid prostý znova začne. Neboť jest poháněn šílenou žízní po lidské krvi. Pokud bys na mladého upíra narazil, hledej útěchu v proudící vodě, neboť ta upíra zraňuje a on se jí vyhýbá. Do úsvitu pak mladý upír spěchá na místo svého zrodu, toť jsou nejčastěji krypty a jeskyně, nebo hroby. Zmrtvýchvstání můžeš zamezit tím, že probodneš jeho srdce osikovým kůlem, spálením, nebo ponořením těla do proudící vody. Účinné je též setnutí upírovy hlavy a pohřbení hlavy v separátním hrobě, aby nemohla přirůst zpátky. Pakliže bys na upíra narazil při jeho lovu, použij postříbřené zbraně a hledej útěchu v Bohu, dbej, aby tvá zbraň byla posvěcená, takové zranění pak upírovu působí opravdovou bolest. Obyčejné zbraně svou práci sic odvedou, avšak ne příliš účinnou. Vyvaruj se použití jedů a psychických kouzel, neb krom neúspěchu budeš též čelit upírově posměchu.*

* Dodatky bratra Martina

**Vlastnosti upírů:**

**Nesmrtelný (pasivní):**

Když životy upíra klesnou pod 0 neumírá, ale upadá, do jakého si bezvědomí, z kterého se po 3 dnech probouzí s plnými životy. Tomuto procesu je možné zamezit probodnutím upírova srdce osikovým kůlem, ponoření do proudící vody, spálení těla, anebo useknutí upírovy hlavy a pohřbení jí do separátního hrobu.

**Nekonečná žízeň (pasivní):**

Upír musí během týdne vysát určité množství krve, a to minimálně za 12 životů, jinak se upír začne sesychat a během 4 týdnů se rozpadne v prach. Po prvním týdnu hladovění získáváš nevýhodu -5 ke všem akcím. Pokud hladovíš v blízkosti potravy, musíš uspět v hodu Vůle (Char) vs 24, aby ses nezačal krmit.

**Očistec vodou (pasivní):**

Pokud je upír nucen vstoupit do proudící vody je každé kolo zraněn za 2k10+5 životů.

**Zranitelnost (pasivní):**

Jako upír jsi imunní vůči jedům, krvácení a ovlivnění mysli. Dále jsi rezistentní proti nemagickému zranění, zato získáváš slabinu svěceným zraněním a zranění stříbrem.

**Děti noci (pasivní):**

Mladí upíři jsou nuceni strávit dobu od úsvitu do soumraku na místě kam nedopadají sluneční paprsky, v tuto dobu jsou v jakémsi spánku, ze kterého se mohou probudit. Sluneční svit je pro ně smrtelný, každé kolo jsou zranění za 1/10 svých maximálních životů a mají nevýhodu -5 k jakékoliv akci, tuto ztrátu životů doprovází doutnání až hoření upíra.

**Léčení nemrtvého (pasivní):**

V žilách ti už nekoluje krev a ani srdce ti nebije, proto na tebe běžné léčivé elixíry a hraničářská léčivá kouzla nepůsobí. Tvé nemrtvé tělo si ale zachovalo schopnost běžné regenerace (1k6+Odo/2) při osmihodinovém odpočinku v rakvi. Stále tě také mohou léčit temní klerici svými léčivými prosbami a nově i nekromanti pomocí svých kouzel pro nemrtvé.

|  |
| --- |
| TABULKA VOLITELNÝCH SCHOPNOSTÍ UPÍRA |
| Abstinent | Vydržíš hladovět déle. |
| Denní chodec | Denní slunce ti neškodí. |
| Drásání | Tvé útoky pařáty a zuby jsou nebezpečnější. |
| Hladovějící | Pokud hladovíš, jsi pro své okolí nebezpečnější. |
| Magicky nadaný | Zvládáš sesílání 5 kouzel z vybraného magického oboru. |
| Nadlidská hbitost | Získáš další útok za kolo. |
| Proměna v mlhu | Dokážeš se proměnit v oblak mlhy. |
| Regenerace | Krev vypitá nad minimální množství, které musíš zkonzumovat tě léčí. |
| Špatná hygiena | Útoky svými pařáty máš šanci způsobit nemoc černou sněť. |
| Uhranutí | Dokážeš uhranout oběť do spánku podobného stavu. |
| Velitel | Zvládneš ovládat hmotné nemrtvé. |
| Vycítění života | Jsi schopný vycítit bytost s tlukoucím srdcem. |
| Zvířecí podoba | Zvládáš se proměnit v obřího netopýra nebo vlka. |

Stárnutí upírů, aneb jak učenlivé bestie to jsou.

*Stejně jako víno s časem získává na kvalitě, tak upír s časem sílí a získává nové schopnosti, se kterými se u mladých jedinců nesetkáváme. Toto jsou dochované informace o známých schopnostech, se kterými se u některých jedinců setkáváme.*

* *Poznatky Bratra Matěje*

**Volitelné schopnosti upírů:**

Hráč si při přestupu na novou úroveň může místo schopnosti svého povolání jednu schopnost ze schopností upírů.

**Abstinent:**

*„On nepije rum ani whisky, v krvi nesmočí pysky, no co to je…“*

Z nějakého důvodu ses rozhodl, že je třeba omezit příjem krve. Díky tvrdé disciplíně tvé mysli a těla vydržíš bez postihu způsobeného hladověním tři týdny, avšak konec čtvrtého týdne je pro tebe stejně smrtelný jako pro každého jiného upíra, v posledním týdnu se projeví postih -5 ke všem akcím i na tebe. Dále získáváš výhodu +5 proti Nekonečné žízni.

**Denní chodec:**

*Když vás upír pozve na oběd, je to špatná zpráva. Běžně by měl totiž spát jako zabitý.*

Naučil jsi se, stejně jako staří upíři, být aktivní i přes den, a dokonce snášíš denní světlo bez postihů.

**Drásání:**

*,,Aaaaaarghhhh!!!“*

Mnohem více ses naučil spoléhat na své tesáky a pařáty. K útoku tesáky, získáváš bonus k síle “zbraně“ polovinu své úrovně, a čtvrtinu úrovně ke zranění. K útoku pařáty získáváš bonus +5 k útoku.

**Hladovějící:**

*Bratři, mějte se na pozoru před hladovějícím upírem, neboť ten jest téměř stejně nebezpečný jako hladová žena.*

V moment, kdy hladovíš, se na tvůj útok nevztahuje postih, a dokonce získáváš bonus k útoku +5.

**Magicky nadaný:**

*Když na vás upír sesílá blesk, je to špatný, ale zase můžete být rádi, že vás zrovna nekouše...*

Zvládl ses naučit jednu magickou školu a jednou denně z ní můžeš seslat 5 kouzel, která si vybereš. Kouzla mohou být ze základních i pokročilých, ale všechna tyto kouzla sesíláš hodem pouze na Int. Tuto schopnost si můžeš vzít vícekrát.

**Nadlidská hbitost:**

*Být rozsápán upírem není příjemná zkušenost, ale aspoň to máte rychle za sebou.*

Získáváš jeden útok tváří v tvář za kolo navíc.

**Proměna v mlhu:**

*„Ještě se uvidíme“ řekl upír a zmizel jako pára nad hrncem, doslova.*

3x denně se dokážeš maximálně na jednu směnu proměnit v obláček mlhy pohybující se rychlostí 45 sáhů za kolo. V této podobě jsi zasažitelný pouze kouzly školy divoké magie.

**Regenerace:**

*Každá kapka se počítá, ale litr je litr…*

Vypitá krev nad minimum, které musíš zkonzumovat, aby ses nerozpadl v prach, tě léčí. Za vypitou krev v hodnotě 3 životů si vyléčíš jeden život.

**Špatná hygiena:**

„No co, ruce v tekoucí vodě si už skoro staletí nemyji.“

Svými pařáty máš šanci způsobit oběti nemoc černou sněť. Oběť si hází na Výdrž (Odo) vs. 10. Každý den je oběť zraněna za 1k6+4 životů, pokud umře pod vlivem této nemoci, za den se z ní stane bezduchá zombie. Nemoc lze vyléčit prosbou odstraň kletbu. Obtížnost kletby odpovídá úrovni upíra.

**Uhranutí:**

*Věděl jsem, co jsem tady chtěl napsat, ale už jsem to zapomněl.*

Upír se zahledí do očí své oběti a pokusí se ji zmámit. Oběť nesmí být od upíra dále, než je upírova úroveň sáhů a upír musí uspět v ověřovacím hodu Vůle (char) vs. Vůle (char). Oběť pak bude na 2k6 kol poslouchat upírovy rozkazy. Po uplynutí doby si nebude nic pamatovat z doby, kdy byla uhranutá. Tuto schopnost může upír využít nejvýše 3x denně.

**Velitel:**

*„Vstávej umrlče! hola, hou!*

*A podej mi sem tu živou!“*

*Ach běda, běda děvčeti!*

*Umrlý vstává po třetí,*

*A velké, kalné své oči*

*Na polomrtvou otočí.*

Někteří upíři se obklopují nemrtvými, coby jejich služebníky. Takoví služebníci musí mít nižší úroveň, než má upír, a součet úrovní všech služebníků musí být menší než dvojnásobek upírovy úrovně. Podrobení volného nemrtvého probíhá hodem Vůle (Char) vs Vůle (Char).

**Vycítění kořisti:**

*Cítím, že támhle jde má večeře, tedy chtěl jsem říct přítel.*

Na vzdálenost odpovídající tvé úrovni, jsi schopný vycítit bytost s tlukoucím srdcem. To se projevuje výhodou +5 k postřehu. Bytost nemusíš vidět, vnímáš totiž i pachy a máš neobyčejně citlivý sluch.

**Zvířecí podoba:**

*Když jsi o sobě říkal, že jsi pořádné zvíře, nečekala jsem, že to budeš myslet takhle. Slez z mojí postele a očisti si tlapky!*

Zvládáš své nemrtvé tělo 3x denně proměnit do podoby obřího netopýra či vlka, proměna trvá vždy maximálně 1 směnu. Pokud upír přijde o životy své zvířecí podoby, promění se zpět do podoby humanoida.

Netopýr obří PPZ vypravěč 1.1 strana 133

Vlk šedý, alfa PPZ vypravěč 1.1 strana 161

**Požehnání na cesty…**

*Nyní, když znáte slabiny našeho nepřítele, běžte bratři a sestry, běžte do krajů světa a zbavte zem těchto krvelačných stvůr. Až se vrátíte, jistě mi povíte o všemožných artefaktech a magických předmětech, které měly tyto stvůry při sobě. Rovněž Vás ale varuji před starými upíry, jsou to prastaré bytosti a neznáme všechny jejich triky a schopnosti. Nechť při setkání s nimi nad Vámi drží Stendarr svou ochranou ruku, z vašich vyprávění pak sepíšeme další svitky pojednávající i o těchto stvůrách. Stendarr s Vámi!*

* Požehnání otce Vítězslava