



# Upír

Děti noci plné duševní síly a přec prokletí nekončící touhou po krvi. Jejich stínu se bojí každý osamělý poutník i nájemný vrah, neboť jejich vznešenost nebere ohledu nad svými oběťmi a stejně teplá krev tepe v žilách všech. Co je jejich pravou tváří; božská elegance nebo bezduchá krvežíznivost? Odpovědět mohou snad jen bohové.

Narodil ses jako potomek plnokrevného upířího rodu a s tím se nic dělat nedá. Dává ti to jisté nezanedbatelné schopnosti i jisté zásadní postihy. Je jen na tobě, jak se s nimi vyrovnáš. (římská číslice za názvem dovednosti udává nejnižší úroveň, od které můžeš schopnost používat):

## **Nesnášenlivost slunečního svitu (I)**

Nesnášíš přímý sluneční svit, neboť tvá kůže postrádá pigment melanin. Slunečnímu svitu se vyhýbáš, zakrýváš si tvář a pokud by se tě někdo pokusil mučit tímto způsobem, tak ti každých 10minut vystavených přímému slunečnímu světlu na alespoň polovinu těla způsobí zranění za 1ž.

## **Nesmrtelnost (I)**

V případě že upadneš do agonie, tak se po 5 minutách ožiješ s 1ž, nejsi-li doražen magií.

## **Sání krve živým tvorům (I)**

Upíři mají schopnost sání krve z živých tvorů, což má na ně posilující účinky. Za každé dva vysáté životy se jim vyléčí jeden jejich život. Sát krev mohou v případě, že se někomu dotknou dvěma prsty oblasti krku na holou kůži, pak se již oběť nemůže nijak bránit. Sání jednoho života trvá 5s a je považováno za vnitřní zranění.

## **Síla krve (II)**

Krev dává upírům i obrovskou moc a sílu, tedy následujících 5 minutách jim po sání krve jsou všechny jejich útoky minimálně za 2ž. V případě že jsou na IV úrovni, tak dokonce za 3ž.

## **Sání krve mrtvým tvorům (III)**

Nejstarší z upírů dokážou ovládat svou chuť na uzdě a k uspokojení své závislosti jim stačí krev z čerstvě mrtvého tvora.

## **Závislost na krvi (I)**

Upíři jsou ze svého niterného pocitu nuceni sát pravidelně krev a to vždy jedenkrát za tolik hodin, kolik je jejich úroveň, jinak ztratí 2ž za každé takto vynechané sání krve. Další nevýhodou, je že pokud upír v daném období, ještě nesál krev (např. na I. úr. hodinu





zpět) a je svědkem události, kdy je někdo krvavě zraněn, tak neodolá a na postavu se okamžitě vrhne.

## Nemoc Vampyrismus (I)

Vampyrismus lze přenášet kousnutím. V při sání se to týká každé osoby, které vysaješ více než 3ž. Pak oběti je povinna neprodleně předat pravidla pro vampyrismu (vydají organizátoři). Takto nakažená osoba nemá žádnou vazbu na svého „stvořitele“ (kromě toho, že ho za to může nenávidět) a nejedná se vlastně o upíra.

Vampyrismus je z 100% dědičná choroba. Při pokusu o početí dítěte nahlas tuto skutečnost Orgovy aby ji vzal v potaz.

## Psychická magie:

-v zřetelné přítomnosti (náhrdelník z paliček) česneku se nemůžeš soustředit a tedy ani kouzlit nebo meditovat.

## Meditace (I)

Aby upír dokázal používat své další schopnosti, musí nejprve díky meditaci získat magickou energii (tzv. manu). Během meditace získává upír **dva body many za minutu**, dokud množství jeho many nedosáhne svého maxima. Rychlost získávání many lze různými způsoby zvýšit. Pokud je meditace ukončena předčasně (tedy dříve než mana dosáhla maxima) je veškerá nově získaná mana ztracena a meditace byla zbytečná.

Na meditaci je potřeba ticho a klid. Pokud meditujícího upíra někdo napadne, osloví, nebo se k němu třeba jen přiblíží, je meditace ukončena. Vhodným místem pro meditaci je dům s rakví v klidnější čtvrti města, věž, tichý palouček...

Maximum many závisí na úrovni upíra:

**I - 5 bodů, II - 10 bodů, III - 15 bodů, IV - 25 bodů**

## Amnézie (I)

Potřebná mana: 2

Upír může seslat na osobu jež právě sál krev toto kouzlo. Tato osoba pak ztrácí paměť ohledně všeho, co se událo v posledních 5min - má běžnými způsoby nezvratnou amnézii. Je bohužel zvláštním jevem, že pokud je na tyto události dotázán ve stavu hypnózy (seslané například mágem), tak si je vybaví, avšak pom pomnutí hypnózy opět na vše zapomene.

## Sugesce (II)

Potřebná mana: 5

Upír může jedné osobě, jež se přímo dotkne v sugerovat prostý pocit - radost, strach, klid, naštvání atp. Pocit může být i zcela opačného charakteru, než zrovna postava prožívá. Samotný pocit pomine po zhruba 1 minutě, oběť si však neuvědomí, co bylo jeho příčinou, může však být lehce zmatena.





### **Hypnóza (III)**

Potřebná mana: 12

Po nejméně minutovém rozhovoru může upír své oběti vnuknout jeden jednoduchý příkaz. Příkaz musí být **opravdu jednoduchý** (Např. „Řekni Železnému lordu: Chtějí tě zabít.“ nebo „Vypij tento lektvar!“ „Běž se projít k lávovému zřídlu!“ „Otevři nám bránu!“ ...) Příkaz nesmí obsahovat pracovní činnost („Vyrob mi meč!“), obchodování („Vyměň tohle za dávku Eharu!“), kouzlení („Sešli uprostřed náměstí Armageddon!!!), sebevražedný příkaz nebo přímé ohrožení života někoho jiného („Běž si ve své plátovce zaplavat!“, „Zaútoč na krále“), tahání informací („Řekni mi, kde jsi našel ten Mithril!“) či jakoukoli náročnější manipulaci s předměty (chceme-li, aby zhypnotizovaný použil nějaký předmět, musíme mu ho dát do ruky - nemůžeme tedy zadat ani příkaz „Dej mi všechno svoje zlato“, ale „Dej mi ten meč, co máš v ruce!“ už jde.)

Zhypnotizovaný působí během plnění příkazu malátně a tupě a probudit lze stejně jako v případě kouzla Pracuj.

Po splnění úkolu se zhypnotizovaný probudí, ale poslední, co si pamatuje, je rozhovor s upírem. Pokud se mu příkaz nedaří splnit, po deseti minutách kouzlo samo odezní. (Doporučujeme nechat zhypnotizovaného nahlédnout do pravidel, aby přesně pochopil, jak toto kouzlo funguje.)

### **Ochromení (IV)**

Potřebná mana: 10

Po nejméně 5 vteřinovém přímém pohledu do očí oběti (sami při tom nesmíte mrknout a cíl nesmí uhnout pohledem), je tato postava na 30s ochromena a jen tupě stojí zírajíc do místa, kde stál upír při seslání tohoto kouzla. Ochromení lze narušit libovolným silným strčením do dotyčného, zraněním atp.

**Povinné potřeby:** *upíří maska(bílá tvář, tesáky)*

**Doporučené potřeby:**

