

A Tharr-papok vérmágiája



A vérmágia Tharr egyedi mágiájának egy különleges és kívülről szemében a legvisszataszítóbb része. Tharr összes papja szívesen alkalmazza, de fő fegyverként a sanquinatorokat jellemzi, akik először voltak képesek a vér, e mindenütt szent matériaként tisztelt anyag mágikus forrásként történő alkalmazására. A vérpusztítók szektái ugyanis magából a vérből képesek a tiszta mana kinyerésére. Természetesen ez a mana is isteni eredetű, mivel hitük szerint Tharr lényegíti át oly módon, hogy a szakrális mágia számára alkalmazható legyen. A vérmágia varázslataihoz mindig friss vér kell, ami nem lehet állati, és nem származhat olyan valakitől, aki Tharr előtt kedves. A tartósított vér nem megfelelő. Emellett minden, a vérmágiához tartozó varázslatot szintjüknek megfelelő számú Mana ponttal kevesebbet hozhatnak létre, (minimum 1). Tehát egy 6. tapasztalati szintű sanquinator egy 21 mana pontot igénylő varázslatot már 15 mana pontért megidézhet. Így talán már érthető, miért folyamodnak szívesen a sanquinatorok a vérmágiához.

A vérmágia természetüknél fogva erősebben hat bizonyos lényekre. Így az elfekre az erősítésük minden esetben +8, míg félelfekre +6.

Egyebekben az itt leírt varázslatokra is a vérmágia általános szabályai vonatkoznak.

A vérmágia Első Törvénykönyvben közölt varázslatai:



Varázslat neve	Szfér a	Mp	E	Varázslás ideje	Időtartam	Hatótáv	ME	Típus	Leírás
A Kis Arkánium Litániái									
Izzó vér	H	22	5	3 szeg.	2 kör / Tsz	2 láb	-	Papi	1.Tk,160
Vérbéklyó	H	5/kacs	8	3 szeg.	egysz.	20 láb	Gy.-pr.	Papi, Tharr	1.Tk,185
A Kis Arkánium Rituáléi									
Véráldozat	H	24	27	3 szeg.	2 perc / Tsz	3 láb	-	Papi	1.Tk,168
Vérgát	H	18	16	5 kör	1 nap / Tsz	max.1 mérf .	Aszt.	Papi	1.Tk,169
A Nagy Arkánium Litániái									
Vérgyűjtés	H	15	5	2 szeg.	1 perc / Tsz	10 láb	-	Papi	1.Tk,174
Vérvés	H	25	5	1 szeg.	1 kör / Tsz	15 láb	Gy.-pr.	Papi	1.Tk,175
Vérvivatar	L, H	18	3	3 szeg.	azon.	15 láb	-	Papi, Tharr	1.Tk,187
A Nagy Arkánium Rituáléi									
Vérvér	H	155	85	2 kör	végl.	20 láb	-	Papi	1.Tk,180
Vérdermesztés	H	25	10	5 szeg.	1 kör / Tsz	12 láb	Ment.	Papi, Tharr	1.Tk,187
Vérszolga	H	8/liter	16	15 p./liter	végleges	egy személy	-	Papi, Tharr	1.Tk,187

Vérpenge

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 3 + 1/K6 Sp

Erősség: 12

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: érintés

Időtartam: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A vérpenge nevű rituáléhoz egy vágófegyverre friss vért kell folyatni, és kántálás közben bekenni azt. A varázslat hatására a vérben lévő energia a fegyverbe szívódik, növelve annak élet, azaz sebzését; 3 Ép-ként K6 Sp-vel. Ennek maximuma a pap tapasztalati szintje, azaz egy 3. Tsz-ű pap maximum +3K6 Sp-vel növelheti egy fegyver sebzését. A varázslat mana pont igénye a sebzés növelésétől függ, az első K6 és a varázslat maga 3 Mp-ba, majd minden újabb K6 Sp plussz 1 mana pontba kerül. Az előbbi példa tehát 5 Mp-t igényel.

Az így, vérrel megerősített pengéjű fegyver mágikusnak minősül az időtartam végéig.

A vérpenge sebzése addig marad megnövelt, amíg a vér le nem kopik, mosódik róla. Így érthető, hogy a vérpenge vízben egyáltalán nem használható, és hüvelyébe tenni sem érdemes. Ezen kívül minden okozott sebzés – mivel testhez, ruhához ér – valamennyit letöröl a pengén lévő vérből. Minden K6 Sp – azaz 3 Ép-nyi vérből nyert energia – 15 Sp-t képes sebezni, mielőtt letörlődne. Az Ép sebzés, mivel vér is folyik a pengére, nem rövidíti a penge időtartamát. Ugyanez vonatkozik a kötelező Ép vesztésnél is, azaz minél nagyobbakat tud sebezni vérpengéjével a pap, annál tovább használhatja fegyverét. (S)

Vérmassza

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 11

Erősség: 12

Varázslás ideje: 5 perc

Hatótáv: 20 láb

Időtartam: 1 óra

Mágiaellenállás: -

A varázslatot elmondva a papnak öt perce van, hogy frissen (12 körnél nem régebben) kifolyt vért megjelöljön, bármekkora mennyiségben. A vér ezután tócsa formájában a helyén marad, nem alvad meg, és ezután bárki, aki hozzáér – kivéve a pap – menthetetlenül beleragad. A ragasztó hatás egy óra alatt ér véget, addig fogva tartja áldozatát. (S)

A vér ereje

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 5

Erősség: 8

Varázslás ideje: 3 kör

Hatótáv: önmaga

Időtartam: Tsz. perc

Mágiaellenállás: -

A rituálé során a pap friss vérral keni be megerősíteni kívánt részét. Ez lehet a keze, lába (pl. mászáskor, erőpróba tételekor) vagy akár az érzékszerveit is. A varázslathoz legalább 5 Ép-nyi vért kell felhasználnia. Hatására +30%, vagy +K6 adódik képesség próbáihoz. A varázslat csak fizikai képességet igénylő esetekben hat. (S)

Vérjel

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 3

Erősség: 20

Varázslás ideje: 2 szegmens

Hatótáv: érintés

Időtartam: Tsz. + K6 év

Mágiaellenállás: -

A vérjel a pap friss vérbe mártott ujjának lenyomata bármely személyen, tárgyon. A jel az ujj odanyomása után egy perccel beszívódik, eltűnik, de csak a külső, felületes szemlélő számára marad láthatatlan. Az időtartam lejártáig a jel a pap számára feltűnően világít, még akkor is, ha például eltakarják. Ha a jel amúgy nem lenne látható, például másik szobában van, úgy a pap érzi annak jelenlétét, ha az 20 méternél közelebb tartózkodik hozzá. Segítségével Tharr szolgálója tévedhetetlen pontossággal jelölhet meg és azonosíthat bárkit, vagy bármit. (S)

Sebtágítás

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 15

Erősség: 1 (5Mp/E)

Varázslás ideje: 3 szegmens

Hatótáv: 15 láb

Időtartam: 1 kör/Tsz.

Mágiaellenállás: -

A varázslat időtartama alatt az áldozat minden szúró, vágó, löfegyvertől elszenvedett 6 Fp illetve minden 1 Ép sebződés után körönként a varázslat E-jének megfelelő Fp-t veszít, ami Ép-be is átcsúszhat. Az időtartam lejártá után a sebek normális módon gyógyulnak illetve gyógyíthatóak. A varázslat 5 Mp-ért egyel erősíthető. (Lyen Ar Raven nyomán)

Vérzékenység

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 55

Erősség: 15 (5Mp/E)

Varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: 5 láb

Időtartam: 1 nap/Tsz.

Mágiaellenállás: -

Az áldozat minden nyílt sebe után annyi Fp-t veszít percenként, mint amennyi a seb által okozott Fp veszteség volt. Ha Fp-i elfogytak, elájul, és percenként 1 Ép-t veszít a halál vagy a gyógyulás bekövetkeztéig. A vérzés Mf-ú sebkötözéssel vagy Mf-ú herbalizmussal megállítható, ugyanezen képzettségek Af-val pedig 3 percenként veszít Fp/Ép-t az áldozat. Zúzófegyverek Ép sebzései esetén három körönként veszít a vérzékenységben szenvedő annyi Fp-t, mint amennyi az Ép sebzés volt (belső vérzés). Ez csak papi mágia kritikus betegség gyógyítással állítható meg (25 Mp). Maga a vérzékenység papi Átoküzéssel szüntethető meg véglegesen. (Lyen Ar Raven nyomán)

Vérkesztyű

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 15

Erősség: Tsz.

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 2 kör/Tsz.

Mágiaellenállás: -

A varázslási idő alatt a papnak vérbe kell mártania a kezét, amely kesztyűt képez rajta, s az időtartam lejártáig a pap szintjével azonos mértékben növeli az erejét, de ezzel a módszerrel is csak a faji maximumig növelhető a képesség. A mana pontok megduplázásával mindkét kézre felvihető a kesztyű egyazon varázslat alatt. (Lyen Ar Raven nyomán)

Vérfakasztó penge

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 24

Erősség: 2

Varázslás ideje: 4 szegmens

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 1 kör/Tsz.

Mágiaellenállás: -

A pap kezében egy vérvörös egykezes kard anyagiasul (a pap határozza meg pontos típusát, de különleges fegyver nem lehet), amelynek módosítói: +10 KÉ, +15 TÉ, -25 VÉ, sebzése K2+E. A kard E-je minden egyes Fp veszítést okozó seb nyitáskor 1-el, és minden egyes Ép veszítést okozó seb nyitáskor 2-vel nő. A fegyver E-je féllal nő, ha vérbe mártják, 1/3 E-vel, ha élő testbe szúrják és 1/4 E-vel, ha friss halottba szúrják azt. Szemben a káoszkarddal, ezzel védekezni is lehet és a másik kézben akármit foghat a pap. A varázslat időtartama a mana pontok megduplázásával kétszeresére növelhető (de tovább nem). (Lyen Ar Raven nyomán)

A Kis Arkánium Litániái

Vértőr

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 5

Erősség: 12

Varázslás ideje: 5 szegmens

Hatótáv: önmaga

Időtartam: Tsz.+2K6 kör

Mágiaellenállás: -

A pap a varázslat elvégzése közben sebet ejt saját kezén – a fegyverforgatón – és mágiája hatására a kifolyó vér egy törré áll össze. A pap érzi, mekkora sebet ejt, így a játékos határozza meg az Ép veszteséget. A varázslat látványa is ijesztő, hatása pedig biztosan segít a papnak, ha nehéz helyzetbe kerül.

A vértőr harcértékei egy egyszerű törének felelnek meg, a pap pedig úgy forgathatja, mintha 2.fokon lenne képzett kezelésében, az esetleges mesterfokú fegyverhasználatból eredő bónuszok nem érvényesülnek. A tőr sebzése a

kifolyt és felhasznált vértől függ, minden Ép után K6 Sp lesz. Természetesen mágikusnak minősül, és nem lehet eltörni, vagy kiütni-venni a pap kezéből, még ha ő akarná sem.

Az időtartam lejártáig – amíg a tör megmarad – a pap elveszti ezeket az Ép-eket, az időtartam lejártá után pedig K6 Ép-nyi visszafolyik, a többi elvész, és hagyományos módon gyógyul. Kivétel, ha a pap gyáván, szentségtelenül használta a vértört, ekkor ugyanis a Háromfejű (KM) akár az összes vére is elveszejtheti, így a pap nem nyer vissza semmit. Ezt a varázslatot a pap csak önmagán, saját véréből hozhatja létre, hiszen Tharr segítségével áldoznia kell. (S)

Vérkóstolás

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 3

Erősség: 25

Varázslás ideje: 6 kör

Hatótáv: érintés

Időtartam: Tsz. +K6 év

Mágiaellenállás: -

A varázslat során a pap megkóstolja egy személy véréét. (minimum 2 Fp) Hatására, ha az időtartam lejártá előtt bármilyen fizikai kapcsolatba kerül az illető vérével – látja, érzi a szagát, ízleli – tévedhetetlenül azonosítja, és a megjegyzett személyhez kötheti azt. Ezzel a varázslattal a pap képes személyeket azonosítani, hiszen az emberben ott kering annak vére, de tévedhetetlenül azonosíthatja a megkóstolt vért egy fegyver pengéjén, vagy akár a földön szétfreccsenve is. Ha a pap Tharr előtt kedves személyt sebez meg, hogy megkóstolja véréét, az K6 Fp-t sebez rajta, utána azonban a leírtaknak megfelelően működik. (S)

Vérpajzs

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 5+2/Sfé

Erősség: 12

Varázslás ideje: 12 kör

Hatótáv: önmaga

Időtartam: Tsz. +2K6 kör

Mágiaellenállás: -

Varázsláskor a pap vérral keni be testét, minimum 3 Ép-nyit felhasználva az életerőt hordozó anyagból. Így 5 Mp-ért a papot az időtartam lejártáig vörösen derengő, vérmaszatos aura veszi körül, 1 SFÉ-t biztosítva neki. Ha a pap több vért ken magára, 3 Ép-nként és plussz 2 Mp-ért növelheti egyel a vérpajzs biztosította SFÉ-t, ezzel együtt az erősség is nő, 6-tal. A vérpajzs sajátossága, hogyha túlütést érnek el rajta SFÉ-je nem csökken, mivel a vér visszafolyik a részbe. Elméletileg a varázslat másra is alkalmazható, bár egy Tharr-pap ritkán ad ilyen kegyet, és még kevesebben viselnének el magukon egy vérszagú, csuszamlós réteget. (S)

A Nagy Arkánium Rituáléi

Véraura

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 40

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: önmaga

Időtartam: 2 kör/Tsz.

Mágiaellenállás: -

Az időtartam alatt a pap testére jutó vér (amely saját nem lehet) auraként körbeveszi, s védi. Minden egyes liter vér +1 SFÉ-t ad, amely túlütéssel természetesen csökken, az aurából kiloccsanó vér formájában. A pap csak magán hozhatja létre a véraurat, amelyen ő tisztán átlát, kívülről azonban csak nagyon homályosan lehet őt látni. A véraura SFÉ- jének maximuma a pap szintjével azonos. A vér többféleképpen juthat a papra, pl.: egyszerűen magára önti, vérgyűjtéssel, belefekszik egy vérral teli kádba (ekkor szegmensenként egy SFÉ-t kap) stb. A varázslat mana pontjának többszörözésével az időtartam többszörözhető. (Lyen Ar Raven nyomán)

Vérfolyam

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 32

Erősség: 3 (5Mp/E)

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: 15 láb

Időtartam: 1 kör/Tsz.

Mágiaellenállás: -

Az áldozat szeméből, szájából, füléből, orrából elkezd folyni a vére. Az időtartam alatt a varázslat erősítésével megegyező Sp-t veszít körönként, valamint a harc félhomályban módosítói sújtják, nehezen érhető a beszéde, így képtelen szavakkal varázsolni, hallása, látása, szaglása eltompul, és pszit sem alkalmazhat másra, hiszen nem láthat rendesen. A varázslat 5 Mp-ért 1-el erősíthető. Az időtartam lejártá után az áldozat egészségpróbát dobhat a vérzés elállására, körönként egyel nagyobb pozitív módosítóval. (NET alapján)

Véralvasztás

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 40

Erősség: 5 (5Mp/E)

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: 12 láb

Időtartam: 2 kör/Tsz.

Mágiaellenállás: -

A Pap e varázslattal megalvaszthatja a vért az erekben vagy azon kívül. Hatására az áldozat vére az erekben alvadni kezd, így az illető nem jut elég oxigénhez. Harcértékei körönként az erősséggel megegyezően csökkennek, majd az időtartam lejártakor ugyanennyivel elkezd nőni, így az időtartammal megegyező idő múlva a harcértékek újra az eredeti értéken lesznek. Ha a harcérték a varázslat alatt eléri a -95-öt, az áldozat meghal. Ekkorra a vér áramlása teljesen megáll a szervezetében. (S)

Véráram megrontása

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 12

Erősség: 20

Varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: 20 láb

Időtartam: 10+Tsz. kör

Mágiaellenállás: egészségpróba

A varázslatot elmondva a pap megjelölhet egy célpontot 20 lábon belül, aki bármely, keringéssel rendelkező élőlény lehet. Ha az áldozat elvétí egészségpróbáját, a varázslat sikeres lesz, az áldozat véráramlása egy pillanatra megáll, megfordul, majd rendesen áramlik tovább. A pillanatnyi zavar annyira blokkolja a szervezetet, hogy az áldozat azonnal rosszul lesz, és a rosszullét módosítói lépnek életbe. Harcolni, varázsolni, pszit használni csak 18-as egészség felett, és körönkénti sikeres akaraterő próbával lehet. Ha az áldozat egészségpróbája sikeres, a véráram nem borul fel, és csak egy körre zavarodik meg, válik harc képtelenné, míg szervezete elfolytja a varázslat erőit.

A varázslat erőssége alapesetben 20, de 4 Mp-ért 1-el erősíthető. Az áldozat egészségpróbájához negatív módosítóként járul az erősség húsz fölötti része. (S)

Vérkitörés

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 60

Erősség: lásd a leírást

Varázslás ideje: 1 kör

Hatótáv: 15 láb

Időtartam: 2 kör/Tsz.

Mágiaellenállás: -

A pap tőle maximum 12 méter távolságra kijelöl egy pontot, amelybe minden friss sebből kibugyanó vér a vérgyűjtéshez hasonló módon áramlik és ott egyesül. Az időtartamon belül a pap bármikor kijelölheti a kitörés időpontját (amelyet később már nem módosíthat), de legkésőbb az időtartam lejártával az automatikusan bekövetkezik. A kitörés E-je: minden 2 Ép-nyi illetve minden 8 Fp-nyi vér

(másképpen 4dl) 1 E-t jelent. A kitörés centrumától méterenként 1-el csökken az E, és a sebzése E*k6, a tűzkitöréshez hasonlóan. Elfekre +8, félelfekre +6 E a kitörés hatósugarán belül, de a hatósugár NEM nyúlik meg számukra sem 8, illetve 6 méterrel! (Lyen Ar Raven nyomán)

Vérlátó szem

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 5

Erősség: 22, 40

Varázslás ideje: 3 kör

Hatótáv: látótávolság

Időtartam: K6+1 hónap

Mágiaellenállás: -

A rituálé során a pap bekeni szemét az áldozat vérével. (minimum 1Ép) Ezután az időtartam lejártáig, ha az áldozat a pap látótávolságán belülre kerül, vére – a testében áramolva – szinte világít a pap számára. Könnyűszerrel azonosíthatja, követheti őt, de akkor is hasznos lehet a varázslat, ha az áldozat láthatatlan...

A varázslat másik felhasználási módja, ha a pap csak a vérmintával azonos fajú egyedek vérére akarja látni. A rituálé elvégzésekor a papnak választania kell a két alkalmazás között, mivel a varázslat kis mértékben eltérő, és csak az egyik fog működni. Így a pap tévedhetetlenül azonosíthat egy elfet, de akár egy dzsennt is, ha előzőleg egy vele azonos fajú egyedtől vett 1Ép-nyi vérral elvégzi a varázslatot. (S)

A Nagy Arkánium Litániái

Vérszolga hívása

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 25

Erősség: 12

Varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: 15 láb

Időtartam: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A varázslathoz legalább 12Ép-nyi vére van szükség. A litánia hatására a Háromfejű síkjáról, a Lindigassról egy vérszolga érkezik a pap megsegítésére. A varázslat az átlagos idézésekhez, kapunyitásokhoz képest kevesebb mágikus energia kell, mivel a varázslat a hozzá felhasznált vér erejéből táplálkozik. A vérszolga addig marad a pap szolgálatában, amíg el nem végzi a rá bízott feladatot. (S)

Vérúr hívása

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 45

Erősség: 12

Varázslás ideje: 2 kör

Hatótáv: 15 láb

Időtartam: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A varázslathoz legalább 25Ép-nyi vére van szükség. A litánia hatására a Háromfejű síkjáról, a Lindigassról egy vérúr érkezik a pap megsegítésére. A varázslat az átlagos idézésekhez, kapunyitásokhoz képest kevesebb mágikus energia kell, mivel a varázslat a hozzá felhasznált vér erejéből táplálkozik. A vérúr addig marad a pap szolgálatában, amíg el nem végzi a rá bízott feladatot. (S)

Vérrobbanás

Típus: egyedi, vérmágia
Szféra: halál
Mana-pont: 45
Erősség: 20
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A litánia hatására a kijelölt áldozatnak akaraterő próbát kell dobnia, amelyhez negatív módosítóként járul az erősség 20 fölötti része. Ha a próba sikeres, a varázslat hatástalan marad. Amennyiben az áldozat elvétí akaraterő próbáját, a varázslat elhatalmasodik rajta, vére elkezd zubogni, habosodni, térfogata megnő, szétrepesztve az ereket és az egész testet.

Mindez egyetlen szegmens alatt megy végbe, ami egy robbanáshoz hasonló. A robbanás erőssége az áldozat Ép-itől függ, minden Ép fél méterrel növeli a robbanás hatósugarát. A robbanás ezen a sugáron belül állóknak K6-os sebzést okoz, ami alól a pap természetesen kivétel. Ezen kívül minden jóérzésű emberben tömény iszonyatot és undort kelthet a szétfröccsenő hús és vér. (S)

Maró vér

Típus: egyedi, vérmágia
Szféra: halál
Mana-pont: 5
Erősség: 12
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A litánia hatására az áldozat vérenek testén kívül kerülő része maró hatású lesz. Minden 1Ép-s sebzésnél kikerülő vér körönként K6, minden 2Fp sebzésnél kifolyó vér körönként K2 Fp sebzést okoz a maró hatás miatt, egészen addig, míg le nem törlik. Zúzófegyvereknél csak az Ép seb számít, mivel a kis sebzésű találatok csak belső vérzést okoznak. A vér marása soha nem okoz újabb Ép sebet, és a maró sebzés nyomán sem folyik ki újabb maró vér. Minden újabb vágott vagy szúrt seb, ami az időtartam lejártá előtt keletkezik (10 kör) maró vér hagy el. A kifolyt vér savas hatása nem múlik el az időtartam lejártával sem.

A varázslat másik alkalmazási módja, amikor egy másik, a vérmágia típusába tartozó varázslathoz fűzi a pap. Ilyenkor a Mp igény és a varázslás ideje összeadódik, az időtartam tekintetében pedig az a varázslat lesz mérvadó, amelyikhez fűzték. Az összefűzött varázslat során felszabaduló vér is maró hatású lesz. (S)

Vérköd

Típus: egyedi, vérmágia
Szféra: halál
Mana-pont: 4
Erősség: 12
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 10 + Tsz. kör
Mágiaellenállás: -

A litánia hatására a pap körüli 20 láb sugarú körben lévő vér egy szegmens alatt elpárolog, és a pap körül egy vércseppekből álló ködöt hoz létre. Egy Ép-nyi vérből 2 köbméternyi köd keletkezik. Nyílt térben a légáramlat hamar eloszlatja, így zárt térben van igazán értelme alkalmazni. A köd vörös, vérszagú, ízű, mindenre lecsapódik, így módfelett undorító. Gátolja a látást, szaglást. A ködben mindenkire a harc félhomályban módosítói érvényesek, célzófegyvert pedig nem lehet használni. A vérköd ezenkívül körönként K3 Fp sebzést okoz a benne tartózkodóknak. A köd egyedül a papot nem zavarja. (S)

Vérelszívás

Típus: egyedi, vérmágia
Szféra: halál
Mana-pont: 3
Erősség: 12
Varázslás ideje: 2 kör
Hatótáv: 10 láb
Időtartam: egyszeri
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a hatótávon belül lévő friss holttestekből az összes vér kiáramlik, és a pap előtt gyűlik össze. A vér nem folyik szét, a papnak jó 20 köre van, hogy felhasználja bármilyen varázslathoz. A 20 kör leteltével a vér kiszabadul, elfolyik, használhatatlanná válik. (S)

Vérfelhő

Típus: egyedi, vérmágia
Szféra: halál
Mana-pont: 10
Erősség: 12
Varázslás ideje: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: 6 kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a hatótávolságon belül a pap az általa megjelölt helyen egy vérfelhőt hoz létre, melynek sugara a pap Tsz-jével lesz egyenlő. A felhőből maró, büdös vércseppekből álló véreső hullik, mely a területen tartózkodóknak K6 Fp sebzést okoz körönként. A véreső közepes sav erősségben mindent megmar. (S)

Shukwas jele

Típus: egyedi, vérmágia
Szféra: halál
Mana-pont: 5
Erősség: 25
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

A vérrúnát a pap áldozata homlokára kell, hogy karcolja. A hüvelyknyi seb, egy cirkalmas vonalú rajzolat hamar begyógyul, de a hatása annál sokkal borzalmasabb. Kisajtolja az embertest utolsó energiáit is, míg a szívet görcsbe nem rántja a halál. Az áldozat nem érez fáradtságot, és addig dolgozik lendületesen, amíg a szervezete fel nem emésztette az összes energiáját. Ezután meghal, de Shukwas jele nem engedi lelkét, az a testbe zárva, élőholtként fogja szolgálni a papot, amíg a rajzolat töretlen, vagy az élőholtat meg nem ölik. A jel az élőn nem garantál engedelmességet, csak a halál után.

Élőholtként az áldozat fizikai értékei nem változnak, mivel friss élőholt, az csak idővel – ahogy a halál felemészti a testet – fog romlani. A pap bármikor megtörheti a rajzolatot, ezzel szabadon eresztve a lelket. (A Síró fém alapján)

Oltárszentelés

Típus: egyedi, vérmágia
Szféra: halál
Mana-pont: 35
Erősség: 500
Varázslás ideje: 2 nap
Hatótáv: érintés
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

A varázslat az új Tharr-oltárok felszentelésére szolgál. Sokkal kedvesebb a Háromfejűnek az így felszentelt oltár, mint az egyszerű Szerartás papi varázslattal azzá tett, ezért ha csak lehet, Tharr papjai ezt alkalmazzák új oltáraik szentté tételéhez.

A szertartást nagy hatalmú pap végzi, és két teljes napot vesz igénybe. A pap megtisztul, hosszasan felkészül a szentelésre, majd saját vérével folytatja az oltárra, és így szenteli meg azt. A szertartáshoz a papnak a két nap alatt 10 Ép-nyi vért kell felhasználnia. A szertartás igen megerőltető, mégis gyakori, hogy a pap egyedül, az új templomba bezárva végzi el. Mondják, ez az egyetlen alkalom, amikor az oltárra Tharr hívének vére kerül.

Ha ugyanis az így felszentelt oltár közelében, azaz a templom területén felszentelt Tharr-pap vére folyik, azt Tharr soha nem hagyja bosszúlatlanul.

A vér ugyanis bárhol legyen is, megindul az oltár felé, egy járó ember sebességével, akár még felfelé is folyhat. Megállítani nem lehet, átfolyik a réseken, lyukakon, mágia pedig csak akkor hat rá, ha az legyőzi az oltár szentelésének erősítését. Amikor a vér eléri az oltárt, befolyik alá, K6 kör múltán pedig életre kel a Tharr bosszúját közvetítő Ultimátor... (S)

Az Uralom Itala

Típus: egyedi, vérmágia
Szféra: halál
Mana-pont: 25
Erősség: 10
Varázslás ideje: 2 óra
Hatótáv: lásd a leírást
Időtartam: Tsz. nap
Mágiaellenállás: -

A varázslat érdekes kombinációja a szimpatikus és a vérmágiának. Az Uralom Italát a Tharr-pap valamely személy vérének felhasználásával készítheti el. Elkészítéséhez

egészen apró mennyiségű vér is elegendő, a lényeg, hogy attól származzon, aki fölött a pap uralmat akar nyerni.

Az ital elkészítése után a pap azt megivással aktiválhatja. Ez után lép életbe a Tapasztalati szinttel megegyező számú nap hatóidő. Ez idő alatt, amikor csak a pap akarja, használhatja az áldozat érzékszerveit, ám ez semmilyen zavart nem okoz az áldozatnak. Amíg a pap az áldozat érzékszerveit használja, a sajátjai háttérbe szorulnak, és csak alig fog érezni velük, majdhogynem elhanyagolhatóan, de nem veszti el uralmát a saját teste felett. Az érzékelést amíg a hatóidő tart, szabadon váltogathatja.

A varázslat további hatása, hogy a pap birtokába kerül az áldozat emlékeinek. Nem tehet szert az áldozat ismereteire, csak gyorsított filmszerűen nézheti végig az emlékeket, érzésekkel teletűzdelve, de átnézni, megjegyezni, már magának kell azokat. Persze az időtartam alatt bármelyik részébe beletekinthet.

A pap azt is érzékelheti, amit áldozata álmodik, csak figyelnie kell rá.

Egy pap csak egy személyt uralhat ily módon egyszerre, ahhoz, hogy újabb személyt vonhasson uralma alá, az előzőt el kell engednie. Az italt elvileg a pap más számára is elkészíti, hatása pedig azonos lesz, de mivel más személy nem tudja, miről is van szó, és hogy hogyan is kell irányítani a varázslatot, minden lépés sikeres intelligencia, (hogy rájön-e) és akaraterő (hogy ijedtében elméje nem szünteti-e meg) próbát követel.

Az italt megivó személy, és az áldozat között a varázslat ideje alatt mentálfonál alakul ki, és marad, egészen az időtartam végéig, vagy míg a hatást a pap meg nem szünteti. (A Csillagvető alapján)

Vérerősítés Itala

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 30

Erősség: 10 (3Mp/E)

Varázslás ideje: 2 óra

Hatótáv: lásd a leírást

Időtartam: Tsz. nap

Mágiaellenállás: -

A varázslat elkészítéséhez a papnak 2 Ép-nyi vért fel kell használnia az ital majdani alkalmazójának véréből, és alaperősítéshez 1 Ép-nyit a sajátjából is. A szertartás hatására a két vér összekeveredve, megsűrűsödve hozza létre a vérerősítés italát.

Az ital megivója – csak, ha az ő véréből készült – annak hatóideje alatt ellenállóvá válik minden vérmágia típusú varázslattal szemben. Azok erősítéséből levonódik az ital erősítése, megszüntetve, vagy jelentősen gyengítve azokat.

A pap 3 Mp-ért, és 5-Enként további 1 Ép-nyi újabb adag saját véreért további 1 E-vel erősítheti az ital hatását. (S)

Vérszomj

Típus: egyedi, vérmágia

Szféra: halál

Mana-pont: 22

Erősség: 10

Varázslás ideje: 5 perc

Hatótáv: érintés

Időtartam: Tsz. óra

Mágiaellenállás: -

A varázslathoz a papnak késével meg kell vágnia magát (csak Fp-nyi mértékben) és azután a varázslás közben áldozatát is. A mágia hatására az áldozatban soha nem tapasztalt vérszomj kezd munkálkodni. Az időtartam alatt az áldozat sorozatosan akaraterő-próbára kötelezett, amit, ha elvét, minden tőle telhető meg fog tenni, hogy vérszomját kielégítse. Ehhez csak legvégső esetben használ állati vért, leginkább az emberi vér csillapítja szomját, ami a varázslat időtartama alatt folyamatos. Ha az áldozat olyan helyzetbe kerül, ami fokozhatja szomjúságát a vére, például vért lát, szagol,

érez, az érzékszervenként -2 negatív módosítót jelent.

A mágia még a növényekre is hat, igaz, a maguk módján, ők még ellenállásra sem jogosultak, bár cselekedni is csak igen korlátozottan tudnak.

A varázslat nem homályosítja el az elmét, a szerencsétlen áldozat lelkében mindvégig küzd a hatás ellen, és az emlékei is tisztán megmaradnak majd, milyen szörnyűséget követett el... (A Csillagvető alapján)

Új bestiák

Vérszolga

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 60 (SZ)
Támadás/kör: 2
Kezdeményező érték: 40
Támadó érték: 90
Védő Érték: 100
Célzó Érték: -
Sebzés: 2K6
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszí: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz
Max. Tp: 670

A Vérszolga a Lindigasson élő, a Háromfejűt szolgáló mágikus teremtmény, Tharr papja a Vérszolga hívása nevű varázslat segítségével idézheti Ynevre.

Megjelenésében három, négy láb magas, testes, humanoid felépítésű, egész testében alvadt vérből álló, vérszagú lény. Kopasz fején szinte lángoló, vörös szempár ragyog, izmos teste ragad a nyúlós, mozgását cuppogó hanggal kíséző vértől. Hangja nem emberi, lehelete visszataszító, vérszagú szelet kelt.

A Vérszolga átlagos intelligenciával rendelkezik, és megingathatatlan hűség fűzi Tharrhoz. Megidézése után addig marad a pap szolgálatában, amíg el nem végezte a rábízott feladatot, azonban nem érzi jól magát az Elsődleges Anyagi Síkon, és ezt nem áallja tetteivel is a pap tudomására hozni, ha túl soká kényszerül őt szolgálni. Bár megidézőjét elvileg soha nem öli meg, egészen önálló cselekedetekre is hajlandó, ha a káosz úgy kívánja.

Teste mágikusnak számít, csak mágikus, és félmágikus fegyverekkel, és csak túlütéssel sebezhető. Immunis az asztrál és mentál típusú varázslatokra, és mindenfajta vérmágiára is.

Fegyvere nincs, csak hatalmas öklével harcol.
(S)

Vérúr

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: Ó
Sebesség: 100 (SZ)
Támadás/kör: 2
Kezdeményező érték: 45
Támadó érték: 100
Védő Érték: 120
Célzó Érték: 30
Sebzés: 3K6+5
Életerő pontok: 40
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszí: -
Intelligencia: magas
Max. Mp.: 40
Jellem: Káosz
Max. Tp: 35000

A Vérúr a Lindigasson élő, a Háromfejűt szolgáló mágikus teremtmény, Tharr papja a Vérúr hívása nevű varázslat segítségével idézheti Ynevre.

Megjelenésében öt, hat láb magas, testes, humanoid felépítésű, egész testében alvadt vérből álló, vérszagú lény. Feje változó, oroszlán, kígyó és bak lehet, teljesen szabálytalan, hogy mikor, milyennel jelenik meg. Szeme izzó vörös, izmos teste ragad a nyúlós, mozgását cuppogó hanggal kíséző vértől. Hangja nem emberi, lehelete visszataszító, vérszagú szelet kelt.

A Vérúr magas intelligenciával rendelkezik, és megingathatatlan hűség fűzi Tharrhoz. Megidézése után addig marad a pap szolgálatában, amíg el nem végezte a rábízott feladatot, azonban nem érzi jól magát az Elsődleges Anyagi Síkon, és ezt nem áallja tettekkel is a pap tudomására hozni, ha túl soká kényszerül őt szolgálni. Bár a varázslat engedelmességre készíti, mivel rangos, elvárja hogy tisztelettel közeledjenek hozzá, és mindenki egyenlő féreg számára, csak a Tharrhoz kötődő rangokat ismeri el. Bár megidézőjét elvileg soha nem öli meg, egészen önálló cselekedetekre is hajlandó, ha a káosz úgy kívánja. Ha esetleg vérszolgával találkozik, azt egy egyszerű, és minden varázslatot felülbíró parancssal a maga oldalára, és szolgálatába állítja.

Teste mágikusnak számít, csak mágikus, és félmágikus fegyverekkel, és csak túlütéssel sebezhető. Immunis az asztrál és mentál típusú varázslatokra, és mindenfajta vérmágiára is. Kiválóan ismeri Tharr egyedi mágiáját, és 40 mana-pontból alkalmazza a vérmágia minden varázslatát. Elhasznált mana-pontjai percenként egyesével térnek vissza, illetve, ha vért ér, akkor az elszívott Ép-eket egy az egy arányban szintén varázserővé alakíthatja. Ha értelmes lények vérével érintkezik, képes magát regenerálni is, egy Épnyi vérből egy Ép-t.

Általában valamilyen egykezes fegyvert, kardot, csatabárdot forgat, sebzése mindegyiknek $3K6+5$, és mágikus fegyvernek számítanak, amit ha elveszít, az automatikusan visszafolyik a testébe, és újraalakul. (S)

Ultimator

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: Ó

Sebesség: 90 (SZ)

Támadás/kör: 5

Kezdeményező érték: 45

Támadó érték: 85

Védő Érték: 165

Célzó Érték: -

Sebzés: $2K6+5/K6+2/2K10+3/2K6+1$

Életerő pontok: 45

Fájdalomtűrés pontok: 135

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszí: -

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: 60/60/60

Jellem: káosz-halál

Max. Tp: 4500

Az Ultimator Tharr bosszúálló lénye, mely megidézttetik, amint egy Tharr pap vére az oltár alá kerül. A templomokban kiontott vér azonnal megindul, és egy sétáló ember sebességével csorog az oltárhoz, majd aláfolyva megidézi az Ultimatort. A küldött a Lindigassról érkezik, és vérért veszi a Tharr pap gyilkosának, közben pedig tekintet nélkül elpusztít mindent és mindenkit, aki útját állja.

Az Ultimator jó három és fél-négy láb magas, humanoidra emlékeztető lény, bár három feje van, középen egy oroslán, valamint egy kígyó és egy bak. Színe a vörös különböző árnyalataiból áll, bőre sima, kemény, mégis rugalmas, csak úgy dagadnak izmai, ereje 22-esnek számít. Sötétebb lemezek, mintegy vértékként, szelvényekként alkotják védelmét. (Sfé: 2) Bár túlvilági küldött, rendelkezik Fp-vel és Ép-vel, és hagyományos fegyverekkel kárt lehet benne tenni. Szemei izzó vörösek, hangja megretenti az állatokat. Két izmos, karmos lábán lépked, két kezével támad, fegyverként általában kardot és korbácsot használ. Érzékelése kiváló, az emberének háromszorosa. Rendelkezik ultralátással, és egy különleges, a vért megmutató érzékelési formával. A vérmágiára teljesen immunis.

Az Ultimator egy körben ötször támadhat, kettőt kezeivel, egyet-egyet fejeivel. A kezek sebzése 2K6+5, (kard: 2K10+5, korbács: K6+4) a bak öklelése K6+2, az oroslán harapása 2K10+3, a kígyóé 2K6+1. A Kígyófej sikeres harapása egészségpróbára kötelezi, -2-vel, az áldozatot, ami ha sikeres, csupán további K6 Fp-t sebződik, ha nem, vérárama megbénul pár pillanatra, vére kásássá válik, és a kábultság módosítói lesznek rá érvényesek, K6 körre. A fejek egyenként, akár varázsolhatnak is támadás helyett, mindjűk 60-60 Mp-ból gazdálkodik. Az Oroszlán a természet, a kígyó a lélek szféra, míg a bak a vérmágia varázslatait alkalmazhatja. Mp-it vérivással, vagy vérrel való érintkezéssel szerezheti vissza, minden elfogyasztott Ép-nyi vér +2 Mp-t jelent.

Az Ultimator nem tárgy, nem alkuszik, csak gépiesen, átlagos

intelligenciával üldözi a gyilkost, vagy a gyilkosokat, ameddig csak tudja, azaz ha azok el nem tűnnek (például a teleporttal nem tud mit kezdeni). Csak akkor tér vissza az oltár alá, ha megölte, vagy végleg elveszítette célpontjait szem elől. (Csepp és tenger, Észak lángjai alapján, S)

2009.11.26.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozók.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargergely@kalandozok.hu