

Vámpírok a MAGUS-ban

+ Vitae mágia



I. Információk vámpír- vadászoknak

A vámpírok számos gyengéje ismert. Az alábbiakban néhány hasznos fegyver leírását találhatod, melyeket sikerrel vethetsz be az ellenük való harcban.

Fakaró: Kezdeményező Érték: 5
Támadó Érték: 5 Védő Érték: 0 Sebzés: 1k5 Sp A szívébe döfve a sebzésen kívül a varázshatalmától is megfoszthatjuk az élőholtat, ami nélkül jelentősen meggyengül!

Fokhagyma: Vértisztító hatása miatt tökéletes ellenük. Egyrészt szagával sikerrel elkábíthatjuk a bestiát, másrészt ha sikerülne testébe juttatnunk, varázserejét csapolhatjuk meg! Kitűnő preparátum dobótörökre, túlödésekre (adagolása megegyezik a mérgekével)!

Tükör: A vámpíroknak nincs tükörképük, csak a testükben áramló vér látható, ezért könnyen leleplezhetőek, és erejük (vértartalékuk) alakulása is jól nyomon követhető.

Mágikus tűz: A mágikus tűz kiválóan használható ellenük. Nehezebben regenerálják az így kapott sérüléseket, és sérülékenyebbek is általa!

Napfény: Nappal elhagyja őket erejük, ezért, ha tehetjük, éjjel szálljunk ellenük harcba!

Ezüst: A legendákban állítottakkal ellentétben ez teljesen hatástalan!

II. A vámpírlét – “élet” mint az “élőholtak királya”

“Üdvözöllek testvérem! Hogyan érzed magad? Ne ijedj meg! Igen, a szíved valóban nem ver már. Éhes vagy? Gyere, itt a kulacsom, igyál! Hogy mi volt ez? Vér. Majd később megérted. Most gyere és próbálgasd új képességeidet! Az ÉLET csak most kezdődik számodra, hidd el!”

Gudron Reson, vámpírúr

Játéktechnika

Képesség-módosítók:

Erő: +5

Állóképesség: +5

Gyorsaság: +5

Ügyesség: +5

Egészség: +3

Asztrál: -1

Érzékelés: +5

Életerő

Élőholtak lévén fájdalmat nem éreznek, és életerejük is legendás: életerőpont-alapjuk +25-tel megnő “előző életükhöz” képest.

Harcértékek

A vámpírok szervezetük számos területéről vonhatnak el energiát, amit harci tudásuk gyarapítására fordíthatnak. Vámpírrá válásukkor



kezdemenyező értékükhöz +5-öt, támadó értékükhöz +10-et, célzó értékükhöz pedig +8-at adhatnak. Szintenként +5 harcérték-módosítót kapnak a továbbiakban az eddig kapottakon felül.

Különleges képességek

A legfőbb különleges képességük a Vitae-mágia használata. Minden vámpír születésekor megkapja a vitae-mágia képzettség 1. fokát, ezzel elérhetővé válnak számára az első és második körös varázslatok.

Képessé válnak Vitae termelésére. Minden elszívott 1 Életerőpontból ill. 2 Fájdalomtűrés-pontból (konkrétan: vérből) 1 Vitae-pontot termel a szervezetük. Harapásukkal 1k6-ot sebeznek magatehetetlen ill. meglepett áldozatukon (alapvetően Fájdalomtűrés-pontot, de 4+ sebzés esetén 1 Ép-t is), és az körönként ugyanennyit veszít, míg a vámpír szívja a vérét. A folyamat alatt egyfajta bódultság hatása alá kerül az áldozat, ellenszegülni szinte teljesen képtelen. Amennyiben aludt, kellemes, mágikus álma lesz míg a vámpír szomját nem oltotta. Minden vámpír legfeljebb Életerőpontjai maximumánál 20-szal több Vitae-ponttal rendelkezhet. Ezt azonban csak ritkán uralják teljes mértékben. Hogy mennyit használhatnak szabadon, azt a Vitae-mágia képzettségben való jártasságuk adja meg (ld. ott). A maradék automatikusan az első körös Enyhítő erők megidézése Vitae-mágiára használódik el amint sérülés éri, akár akarja, akár nem.

Különleges hátrányok

Az első hátrányt a legtöbb vámpír inkább áldásként éli meg: élőholt létük kilúgoz belőlük minden érzelmet, csupán a legerősebbeknek van esélye arra, hogy továbbra is kihasson az élőholt életére. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy azokra az érzelmeire, amelyek legalább 20 E erősséggel éltek halálakor, asztrál-próbát kell dobnia, amelyik sikeres, az beleég a lelkének korcs maradványába, a többi elhalványul, és a helyüket a vér utáni vágy, és a túlélési ösztön veszi át. Amennyiben akarja, az átváltozás előtt a vámpír egy kiválasztott érzelmébe belekapaszkodhat: erre +1-től +3-ig terjedő módosítót kaphat (KM döntése az érzelem hevességétől függően), de ekkor a többit -1-es módosítóval kell dobnia. Mivel érzelmeik így szinte

teljesen kivesznek belőlük, és mágiájuk alkalmazása is jelentős energiájukat leköti, ezért minden kapott tapasztalati pont-mennyiséget felezni kötelesek (lefelé kerekítve).

A vámpírok közismerten az éjszaka teremtményei. Nappal általában nem aktívak, hiszen a nap elszívja életenergiájukat. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy amennyiben közvetlen napfény érné testük bármely pontját, gyengeség tör rájuk (gyengeség módosítók – harcérték, képességek), és vitae-mágiájukból is csupán az első körbe tartozókat alkalmazhatják, ráadásul, ha nem alszanak, minden ébren töltött nappali óráért kétszer annyi vitae-t von el testük, mint este.

Általánosan ismert gyengéjük a fokhagyma. Vértisztító hatása miatt kimondottan káros a vámpír egészségére, mert megzavarja a vitae termelését és áramlását, és emiatt kábultság fogja el a vérivót. Amennyiben mégis maradni akarna a fokhagyma közelében (5m-es körben), -4-gyel nehezített akaraterő-próba sikere esetén megteheti, máskülönben menekülőre kell, hogy fogja még a szagtól is. Ha a valamilyen módon a testébe kerülne, minden adag (ld. mérgek) k3+1 Vp veszteséget okoz. Következő ellenségük a tűz. Minden 3 pontnyi mágikus eredetű tűzsebzés 1 Életerőpont elvesztését vonja maga után, ráadásul az így szerzett sebek csak kétszeres vitae-ráfördítással gyógyulnak. Mivel létük alapvető veszélyeztetője a tűz, tűzmágiát a következő megszorításokkal alkalmazhatnak csak: N A tűz ellen csak varázslatokkal védekezhetnek (pl. szalamandra bőre), kasztból járó különleges képességek (pl. ld. tűzvarázsló) nem adnak védelmet.

N Tűzvarázslatok alkalmazásakor minden E tűz megidézése 1 Vp “kiégetését” vonja maga után. Ez a veszteség időleges (amíg nem pótolja), és 0 Vp alá nem kerülhet a vámpír. Ha sokkal több Vp-t kellene vesztenie, mint amit „tud”, pl. végtelen E esetén (pl. lávafolyam), a vámpír 0 Vp-re esik, és gyengeség lesz úrrá rajta.

„Ép” elméjük megőrzése is vitae-t igényel. Minden este, amikor aktívak, és nem alszanak, erő és állóképesség képességeik

összegének nyolcadával megegyező vitae-re van szükségük, máskülönben szenvedni kezdenek. Minden ilyen nap után asztrál-próbát kell tenniük, melynek sikertelensége esetén asztrál képességük maradandóan csökken eggyel (3 alá nem). 6 alatti asztrál főtulajdonság esetén elvesztik minden józan ítélőképességüket, és ez általában a végüket jelenti. Nem törődnek még a legegyszerűbb óvatossággal sem, mindenkit prédának tekintenek, és ez ritkán kerül el az inkvizítorok figyelmét.

Végezetül essék szó a vámpírok legfőbb gyengéjéről, a szívbe döfött fakaróról: Ha fából készült tárgy járja át a szívüket (Ép sebzés), a sebzésen túl a sebzés kétszeresének megfelelő vitae-t is vesztenek, ráadásul addig nem képesek kihúzni, amíg van vitae-pontjuk (pontosabban az aktuális vitae-pontjuk felének megfelelő mértékű negatív módosítót kapnak az erőpróbájukhoz). A karó minden körben 5 pontnyi vitae-t szív ki testükből (ez rendkívül látványos, a karó heves burjánzásba kezd), és ez alatt az idő alatt nem alkalmazhatnak még első körös vitae-varázslatokat sem! Ha bármely oknál fogva 0-ra esik egy vámpír Életerőpontja, és vitae-pontja is, evilági létének vége szakad, és teste rohamos oszlásnak indul (ez mágikusan meggátolható), és elporlad.

III. Információk kizárólag Kalandmestereknek!

A Vámpírok igaz legendája

„A hetedkor hajnalán egy különös nép jelent meg a Pidera-hegység lankáin. Hogy honnan jöttek? Senki nem tudja. Bárhol is volt az őshazájuk, és bármi is vette rá őket, hogy eltávozzanak onnan, első vezéreik szigorú tiltást mondtak rá, hogy a helyszínek és indítékok alig két nemzedék leforgása alatt szinte teljesen feledésbe merültek. Őshazájukból csak istenüket, a Nap Atyát hozták magukkal... ”

„Nem, testvérem, a legenda itt téved! Nem csak a Fényt, bár naivan úgy hitték,

hanem a Sötétet is magukkal hozták. Bolondok! Nem értették meg, hogy a fény nem lehet a sötétség nélkül! Mivel elhozták a Fényt, velük jött a Sötétség is. Bohón menekültek végzetük elől, Ranil erejében bízva elhagyták Naphont, azt remélve, hogy Őt is hátrahagyhatják, de mivel a Nap Atyától nem tudtak elszakadni, a síkokon átlépve utat nyitottak Neki is. Hogy ki Ő? Ki elől menekültek a szférákon át? Nem más, mint az Árny Nélküli Birodalom ura, az én uram, Driegde. Hogy hogyan imádkozhatok két urat egyszerre? Egyszerű. Valódi imádatom a Kosfejes Úré, míg Driegde megelégszik azzal, hogy olykor-olykor a kedvére teszek. Nem, ő a Napúr teljes ellentéte! Nem ragaszkodik az elvakult hithez, hiszen míg a Napúr fénye világít, az Ő ereje sem lankadhat!”

Gudron Reson, Ranagol királyvámpír főpapja.

Hogy mi a vámpír? Érdekes kérdés. A vámpír az élőholtak abba a speciális fajtájába tartozik, amely közvetlen mágikus beavatkozás eredményeként jött létre. A vérivó élőholtak e fajtáját egy speciális mágiaforma, a Vitae-mágia hívta életre. A hiedelmekkel ellentétben azonban nem lesz minden vámpír áldozatából vámpír, mivel magas-szintű Vitae-mágiahasználó kell a procedura elvégzéséhez. Az Életadó Csók a Pornak elnevezésű varázslat, mely a bestiák létéért felelős, emberfeletti képességekkel ruházza fel a testet. Hogy mi is történik valójában? A procedura egy királyvámpír lelkét „oltja be” az áldozat lelkébe, és így torzítja el olyannyira, hogy annak az anyagi síkon is megnyilvánul a hatása. A halott test feléled, és alkalmassá válik egy érdekes mágikus eszencia, a vitae létrehozására. A testet a torz lélek tartja egyben, ami szellemi “épségének” megőrzéséhez vitae-re van szükség. Ennek utánpótlására gyakorlatilag napi rendszerességgel vérre van szükség. Nem is kevésre!

A vámpír anatómiája

A vámpírok szinte kivétel nélkül emberekből lesznek. Csak az emberi lélek alkalmas erre a mutáns torzulásra. Hogy miért? Valószínűleg azért, mert a dwoonok átka csak saját fajukra hathat. Testük ennek következtében humanoid, hiszen az eredeti holttest alakul át a procedura során. Különleges szervük egyetlen alakul ki: szemfoguk, ami gyakorlatilag a vitae termeléséért felelős.

Amennyiben vérhez ér, Vitae-vé változtatja. Az így nyert mágikus eszencia azonban kizárólag a vámpír testében marad meg korlátlan ideig, azon kívül hajnalra elbomlik.

A vámpírok gyengéiről

Bár sokan tudják, hogy a nap fénye meggyengíti őket, csak kevesen vannak tudatában, hogy a Napúr papjainak szent szimbóluma is ilyen hatással van rájuk (ellenben a többi isten szent szimbólumai alapvetően hatástalanok ellenük)!

Speciális Vitae-mágikus varázstárgyak

Denevér

másfélkezes kard Ké:4 Té: 12 Vé: 13 sebzés: 2k6

Különleges képességek:

Megmarkolásakor tucatnyi tű áll a forgató kezébe, a vámpírra jellemző (egy fajta) mérget juttatva annak testébe. A vámpírok ugyebár immúnisak ezekre az anyagokra...

Az okozott sebzés felének megfelelő vér "felkúszik" a vércsatornán, átfolyik a denevér szeméin (a tulajdonos vámpír fogain), Vitae-vé változik, és a fent említett tűkön keresztül a forgató testébe jut.

Leírás: A varázstárgy markolata egy denevért formáz, melynek szeméit, a tulajdonos vámpír szemfogaiból alakítja ki az alkotó. Ennek a varázstárgynak a segítségével feltűnés nélkül juthat a vámpír vérhez. Egyetlen előfordulási helye ismert: a déli Kereskedőhercegségek egyikében, Kironawikban, ahol a helyi „belbiztonsági erő” az Éjgárda számára készíti a Herceg „bizalmasa” a helyi titkosszolgálat feje, az Árnyékember. A tárgyat meglehetősen nehéz lehetne „másolni”, mivel létrehozásához a vitae-mágia magas szintű ismerete mellett a mestermágia ismerete is elengedhetetlen.

Élet-amulett

Leírás: A tárgy mentális parancsra, és vitae-pont feláldozása árán hőképet „produkál” viselője számára. A hőkép időtartama vitae-pontonként fél óra. Rendkívül ritka csecsebecse! Létrehozásához elemi magasmágia- és mestermágia-ismeret is feltétlenül szükséges!

IV. Végszó

Mi volt célom a cikk megírásával? A lehetőségek kiszélesítése. Egy, mesélőként széles körben bevethető bestia megalkotása, ami megfelelő átgondoltság után akár Játékos karakterként is alkalmazható. Nem hiszem, hogy megfelelő játékos esetén bármi gondot okozna az egyensúly számára (nekem az én Jk-m semmilyen különös problémát nem okozott ÉLETÚTJÁTÉK alatt – bizonyos Jk-k pedig BÁRMILYEN karakterrel képesek az egyensúly felrúgására). Bestiaként kiszélesedik alkalmazhatósága, hiszen a Bestiáriumhoz képest sokkal „kevesebbet” és „többet” is tudhat, valamint a már „jól ismert” NJK-inkat is újra bevethetjük, meglepetést okozva játékosainknak. A vámpírok egyedivé válhatnak, kilépve a „legyakásra váró” statisztika-halom kategóriából. Ha az egyikkel való találkozást túlélted még nem biztos, hogy a következő vacsorája nem te leszel! Kíváncsian várom az észrevételeket, és ha alapvetően elnyeri a tetszésedet, megismertethetem Veletek a királyvámpírok titkait, ill. egy kalandmodult is publikálok, ami közepes szintű Jk-k számára okozhat kellemetlenül-kellemes órákat. Jó játékot!

Egy, a Titkos Inkvizíció számára készített jelentésből

„Mélyen tisztelt Pater Maximus, Cardinalis-társaim!

A Főatya megtisztelő felkérésének megfelelően két kutatással töltött évtized után, az alábbiakat tárhatom a Titkos Inkvizíció elé a Vitae-mágiának nevezett mágiaformáról:

Típusát tekintve egyértelműen necromancia, méghozzá a legsötétebb formák egyike. Altípusa vérmágia. Pontosabb besorolása rendkívül nehéz, mert noha bizonyos jelek szakrális eredetre utalnak, így például a manaháló-függetlensége, többnyire a vulgármágia jegyeit hordozza magán. A vitae-mágia a vér, mint energiaforrás olyanszerű kiszipolyozását jelenti, ami mindenképp figyelemre méltó. Ezen tulajdonsága alapján az ősfajok mágiájához hasonlítható. Jőmagam, számos hozzáértő mágiatudor véleményének

kikérése után, mégis a vulgármágia körébe sorolnám.

Alkalmazói a IV. necrografiai osztályba, a vérivó élőholtak közé sorolt vámpírok, illetve az ugyanide sorolt királyvámpírok. A két fajon kívüli alkalmazókról feljegyzést nem találtam. A jelek szerint a mágiaforma nem létezhet a két faj nélkül, de annak sem találtam nyomát, hogy egy ilyen bestia ne lett volna képes, még ha csupán alacsony szintű alkalmazására is ennek a mágiaformának. Minden tiszteletem mellett a korábbi kutatók felé, velük ellentétben csak annyiban tartom különleges képességnek megnyilvánulásait, hogy egyedül ezek a fajok képesek ennek a meggyőződésem szerint önálló mágiaágnak alkalmazására. Számukra azonban a jelek szerint létszükséglet: testüket ez az energia tartja össze. ... Ezek alapján talán nem megalapozatlan kijelentésem, hogy ezen fajok létrejötte is úgy mond, a Vitae-mágiának köszönhető. Ez a vámpírok esetében egyértelműnek mondható, hiszen eddig is tudtuk, hogy létezésük egy másik vámpír, netán egy királyvámpír ténykedésének eredménye. De hogy királyvámpírok létrejöttek mi a titka, annak csak Domwick a megmondhatója...”

Játéktechnika

A mágia használata képzettségfüggő. Minden vámpír már “születésekor” 1. fokon jártas benne, de később elmélyíthetik tudásukat, újabb körökbe nyerve így beavatást. Nem vámpírok is elsajátíthatják, de alkalmazásához vitae kell! Hogy honnan jutnak hozzá...

Titkos Szervezeti Hagyományok (Tradíciók)

Képzettség / Vitae-mágia és Képzettségpont-igény

- 1.fok 5
- 2.fok 10
- 3.fok 25
- 4.fok 40
- 5.fok 55

Vitae-mágia

Elsajátítási mód: Tanulással

Nehézségi kategória: Ötös (Irgalmatlanul nehéz)

A képzettség egyike a legkritkábbnak Yneven. Alacsony szintű alkalmazói vámpírok, mesterei szinte kivétel nélkül királyvámpírok. A Vitae-mágia forrása a vér, pontosabban a vámpírok teste által átalakított vérből nyert mágikus esszencia, a vitae. A vitae-mágia varázslatai körökre vannak bontva, ez jelzi bonyolultságukat.

A képzettségben való jártasság kettős előnnyel jár: egyrészt minél magasabb fokon jártas benne az alkalmazó, annál bonyolultabb varázslatok elsajátítására van lehetősége, másrészt a testében levő vitae-nek annál inkább az ura, azaz annál nagyobb részét tudja akaratlagosan felhasználni. Nem vámpírok is képesek lehetnek a képzettség megtanulására, ezek legtöbbször a vámpírok halandó ember csatlósai közül kerülnek ki, és kizárólag NJK-k lehetnek! Náluk csak aktív vitae van, és nem ismernek egyetlen varázslatot sem automatikusan. A vámpírtól kapott vitae (az megítatja az illetőt saját vérével) hajnalig marad az csatlósban, utána lebomlik. A csatlós azonban 15% eséllyel függővé válik (minden alkalommal dobni kell rá), azaz szenvedni kezd, ha hetente egyszer legalább nem kap a mágikus nedűből. Aki függővé vált, annak a lelke menthetetlenül elveszett: előbb (évek múltán) megszállottként, majd hekatorként létezik tovább kiragadtatva az Örök Körforgásból.

1. fok

Képesség-követelmények:

Érzékelés: 12

Képzettség követelmények:

nincsenek

Képzettség pont igény: 5 Kp (nem vámpírok számára)

Ismertetés: Ezen a fokon az alkalmazó a testében áramló energiáinak csupán töredékét, mindössze 25%-át (felfelé kerekítve) képes akaratlagosan felhasználni. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy max Vp-jét (vitae-pontját) két részre kell osztania: aktív és passzív részre. Az aktív jelenleg a kisebb, ezt tudja varázslataira szabadon felhasználni, míg a másik rész az Enyhítő erők megidézése nevű varázslatra vannak fenntartva, illetve az elméje számára szükséges vitae is elsősorban innen vonódik le.

A varázslatok közül az első körösök közül az összest, a második körösök közül azonban csupán 1k3-at ismer automatikusan, de a többit oktató, ill. könyv segítségével később megtanulhatja. Másodiknál magasabb körök egyenlőre elérhetetlenek a számára.

2. fok

Képesség-követelmények:

Érzékelés: 13

Képzettség követelmények:

nincsenek

Képzettség pont igény: 10 Kp

Ismertetés: Ezen a fokon már a 50%-ra nő az aktív vitae, és a harmadik körös varázslatok is megtanulhatóvá válnak.

3. fok

Képesség-követelmények:

Érzékelés: 14

Képzettség követelmények:

írás/olvasás 3. fok

Képzettség pont igény: 25 Kp

Ismertetés: Az aktív vitae már a maximum 75%-a, és a negyedik kör varázslatai is megtanulhatók (ha van honnan), a hiányzó alacsonyabb körösökre pedig sikeres intelligenciapróba esetén "ráérezhet", azaz mester nélkül is, ösztönösen kifejlesztheti őket.

4. fok

Képesség-követelmények:

Érzékelés: 18, Intelligencia: 14

Képzettség követelmények:

Magasmágia (nekromancia) 4. fok vagy vulgármágia 3. fok

Képzettség pont igény: 40 Kp

Ismertetés: A mesterfokú vitae-használó képes arra, hogy maga is alkosson saját varázslatokat. Számára az ötödik és a hatodik kör sem okozhat gondot.

5. fok

Képesség-követelmények:

Érzékelés: 21, Intelligencia: 16

Képzettség követelmények:

vallásismeret (Ranil) 4. fok

Képzettség pont igény: 55 Kp

Ismertetés: Mesterek mestere. Nincs olyan vitae által létrehozható hatás, ami meghaladná képességeit. Más kérdés, hogy a királyvámpírok ezt a tudást nem szokták támogatni, ugyanis a vámpírúr-vámpír béklyó elszakad, tehát a vámpír felszabadul. Kutatni kezd hatalma forrása után, és az Árnyfóliánsról is hallott, ami a vámpírlét magasabb fokának titkát, a királyvámpírrá válást rejti. Nincsen számára már passzív vitae. Étvágya azonban megnő, az eddigieken túl +2 Vp-t kell elméje megőrzésére fordítania naponta (esténként).

Vitae-Mágiák

Bestia szava a bestiához

Típus: mentálmágia

Kör: első

Vér pont: 1

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: látótávolság

Mágiaellenállás: -

A vámpír egy konkrét dologra utasíthat egy látótávolságon belül levő farkast, vagy max. 5 denevért.

Normál esetben az állatok teljesítik a parancsot, majd folytatják azt, amit előzőleg csináltak. Csak átlagos állatokra hat, és ha az állat elméjét védik ilyen típusú behatások ellen, az mentális mágiaellenállást tehet a varázslat ellen.

Enyhítő erők megidézése

Típus: nekromancia

Kör: első

Vér pont: 1

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A vámpír minden egyes vérpontért 1 életerőpontot gyógyíthat magán. Ha 0 Ép-ke kerülne, de még van vérpontja, ez a varázs automatikusan beindul. Tűz által okozott sérülések gyógyítása kétszeres vérpont-ráfördítást igényel.

Mentsvár a szomjazónak

Típus: nekromancia

Kör: első

Vér pont: 1

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: speciális

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat egyike a legegyszerűbbeknek. Ennek segítségével testük és lelkük minden funkcióját egy előre meghatározott időre teljesen felfüggesztik. Ilyenkor nincs szükségük vérré, tehát nem kínozza őket az éhség sem. Hatalmas hátránya, hogy az időtartam alatt az alkalmazó teljesen magatehetetlen, így könnyen áldozatul eshet a rá vadászóknak. A legtöbb vámpír így veszeli át a nappalt.

A vér hívogató szava

Típus: mentálmágia

Kör: második

Vér pont: 1

Erősség: 40

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: speciális

Mágiaellenállás: mentális

Egy tudatalatti készítményt plántál az áldozatba, hogy menjen a vámpír jelenlegi tartózkodási helyére (csak irány, és kb. távolság). Csak olyan személy lehet a célpontja, akit a vámpír egyszer már sikeresen befolyásolt Vitae-mágiával, ill. egy lebomlott VÉRKÖTELEK vérvonalába tartozik.

Lady Soinne rettegése

Típus: asztrálmágia

Kör: második

Vér pont: 1

Erősség: 40

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: speciális

Hatótáv: látótávolság

Mágiaellenállás: asztrális

Az alkalmazó félelmet kelthet egy kiválasztott személyben. A rettegés az illető csontjáig hatol, és képtelen megfontoltan cselekedni: k6 körig vagy dermedten áll (50%) vagy menekülésbe fog (50%). Ezután percenként asztrál-próbára jogosult (módosítók nélkül), annak sikeréig továbbra is félelem fogja el az alkalmazóval kapcsolatban. Sikeres mágiaellenás mentesít.

Prédát kereső tekintet

Típus: nekromancia

Kör: második

Vér pont: 1

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 óra

Hatótáv: 25 láb

Mágiaellenállás: -

Képesé teszi alkalmazóját az élőlények teste által kibocsátott hősugarak érzékelésére, így biztosítva tökéletes látást a sötétben.

A claire-i démon alakjának felöltése

Típus: anyagmágia

Kör: harmadik

Vér pont: 3

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: speciális

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Az alkalmazó egy óriásdenevér alakját veheti fel ezzel a varázslattal. Az időtartam alatt megtartja immunitásait, de csak első körös vitae-mágiát alkalmazhat. Képesé válik használni a denevérek összes veleszületett képességét, így repülni is tud 150 (L) sebességgel. Harcolni csak korlátozottan képes: Ké-je 40, Té-je 50, Vé-je pedig 120 lesz. Sebezni k5 Sp-t sebez. Ebben a formában legfeljebb napfelkeltéig maradhat, a leggyengébb napsugár is semlegesíti a hatást, ami kellemetlen következményekkel járhat.

Belső tartalékok enyhítő hidege

Típus: nekromancia

Kör: harmadik

Vér pont: 5

Erősség: 25

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: speciális

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Nagyobb sérülések gyógyítására alkalmazott formula. Az alap Vp igény csupán a folyamat beindításának az ára. A procedura annyi körig tart, ahány életerő-pontot az alkalmazó regenerálni szeretne, és minden megkezdett két pont gyógyulásért további 1 Vp-t kell a varázslatra áldoznia.

Floriad babonázó tekintete

Típus: speciális

Kör: harmadik

Vér pont: 1

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: speciális

Hatótáv: látótávolság

Mágiaellenállás: akaraterő-próba

Felerősíti a vámpír befolyásoló-képességeit: az asztrális és mentális varázslatai 15E-vel erősebbnek minősülnek az időtartam alatt. Bővebb leírása az azonos nevű psi diszciplínánál található.

A harsnack-i irhás gyilkos vadászata

Típus: anyagmágia

Kör: negyedik

Vér pont: 5

Erősség: 25

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: spediális

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A vámpír farkassá változik. Ebben a formában rendelkezik minden képességgel, amivel egy átlagos farkas, továbbá saját élőholt immunitásait is megtartja. Vitae varázslatokat azonban csak az első körből alkalmazhat. Harcértékeit megtartja, sebzése 2k6 Sp-re módosul. Sebessége 140 (Sz). A varázslat hátrányokat is ad, méghozzá jelentőseket: az időtartam alatt érzelmileg még instabilabbá válik, asztrálja k6 ponttal csökken. További hátrány, hogy megmagyarázhatatlan módon a vérfarkasok potenciális vetélytársat látnak benne, és automatikusan megtámadják. Minden másban a Böreváltás-denevér varázslat leírása mérvadó.

A pórok akaratának porba tiprása

Típus: mentálmágia

Kör: negyedik

Vér pont: 3

Erősség: 40

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: látótávolság

Mágiaellenállás: mentális

Egy konkrét utasítást adhat egy látótávolságon belül található embernek. Érdekes módon a varázs csak emberekre hat.

A sornack-i kísértet erőinek megidézése

Típus: anyagmágia

Kör: negyedik

Vér pont: 4

Erősség: 20

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A vámpír teste légiessé válik III. fokon. Így közönséges fegyverek nem tehetnek benne kárt, noha a fatárgyak továbbra is normális módon sebzik.

Halálon túli béklyó kivetése

Típus: nekromancia

Kör: negyedik

Vér pont: 5

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: hajnalig

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A procedúra során a Vitae-alkalmazó saját Vitaejéből ad a kiszemelt élőholtak. Az, minden 5 Vp után +5 HM módosítót kap. A Vitae mintegy drogként hat az élőholtra, így az, ha függővé vált (10% + 5%/ 5Vp halmozódó esély), mindent megtesz, hogy ismét kaphasson az eszenciából. Képességeitől, hatalmától függően szolgálni fogja, vagy megtámadja a vámpírt. Minden 5 Vp után heti 1nap kell Vitaehez jutnia, különben szenvedni kezd, ami fanatizmust esetleg gyűlöletet ébreszthet az alanyban.

Béklyózott szolgálat

Típus: mentálmágia

Kör: ötödik

Vér pont: 1

Erősség: 40

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: mentál

Tartós mentális béklyót vet a célszemélyre. A varázslat hátulütője, hogy a varázslatra áldozott vérpont addig nem nyerhető vissza, amíg a célszemély vérvonalából akár egy személy is él. Ha az eredeti áldozat halálakor jelen van egy, az ő vérvonalához tartozó személy, akkor a vérkötelék átrakható rá, máskülönben az lebomlik, de a fenti megkötésig a vérpont nem nyerhető vissza. Ez a varázslat is csak emberekre hat.

Életadó csók a pornak

Típus: nekromancia

Kör: ötödik

Vér pont: 25

Erősség: 40

Varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Az alkalmazó egy általa kiszívott áldozatból teremthet teljes értékű vámpírt. Az így létrejött bestia fölött nincs közvetlen uralma alkotójának.

Godarick vadászainak végzete

Típus: nekromancia

Kör: hatodik

Vér pont: 2

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: speciális

Hatótáv: 10 láb

Mágiaellenállás: -

A vámpír pórusain Vitaet kezd izzadni, ami egy furcsa vérlénnyé áll össze. Ez a vérlény mentális összeköttetésben áll teremtőjével, tudata korlátozott. Harcolni nem képes, veszély esetén elmenekül. Vége 150. Megsebezni csak tűzzel (ez normális módon sebzí) vagy östűzzel lehet (2x-es sebzés), de faggal mozgásképtelenné tehető. A napfény körönként k6 Vp-t sebez rajta. A lény kitűnően rejtőzik és lopózik (80%). Alapvetően folyékony halmazállapotú, így bárhol átfér, és fizikai úton nem tehető kár benne. Elsődlegesen Vitae-raktározására használatos: a 2-n felül teremtésekor felhasznált Vp-k később visszanyerhetők. A vérlény léte korlátozott: naponta 2 Vp-t veszít, míg el nem porlad.

Kúszó nedű

Típus: nekromancia

Kör: hatodik

Vér pont: 3

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 perc

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

A papi vérgyűjtés varázslat vitae megfelelője. Rendkívül látványos: az időtartam alatt keletkező sebekből a vámpír szájába szivárog minden kiontott vér. Ezzel a vámpír feltöltheti vérpontjait: minden 3 Ép-nyi, vagy 10 Fp-nyi sérülésből 1 Vp-t nyerhető.

A Nagyúr kegyének keresése

Típus: nekromancia

Kör: hetedik

Vér pont: 15

Erősség: 75

Varázslás ideje: speciális

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat rendkívül ritka: jó ha 25 példány található belőle Ynevszerte. Elsődleges fellelési helye az Árnyfóliás. Mindazonáltal ez az egyedüli mód a szabad vámpírok számára, hogy áthághassák fizikai kötelékeiket, és egy magasabb létformává válhassanak: a lehetőség, hogy királyvámpírként folytassák evilági pályafutásukat. A procedura gyakorlatilag egy áldozat az Árny Nélküli Birodalom urának (ld. Ranil-pap leírása), aki az áldozat nagyságtól függően (10+1/az alap 15 Vp-n túl feláldozott Vp%) figyelmére méltónak találhatja a vámpírt.

2002.06.18.

Szerző: Dronner

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely