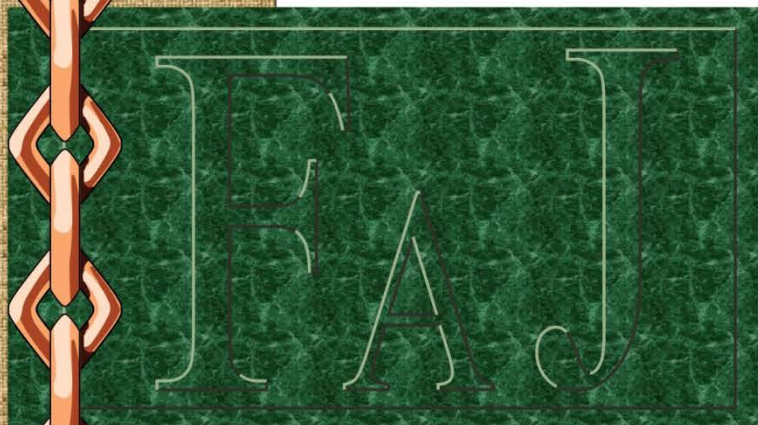


## Wier



**Leírás:** Bizonyos szempontból nem tekinthetőek külön fajnak, nincs társadalmuk, kultúrájuk, emberként élnek, igazi kilétüket titkolva. Idővel megejtően szép férfivá vagy nővé serdülnek, és semmiben sem különböznek külsőre az emberektől, szemfoaik alig észrevehető különbségétől eltekintve.

Viszont sorsuk egy átkos szenvedéllyel verte meg őket: olthatatlanul szomjaznak a friss vérre, ettől függetlenül éppúgy táplálkoznak, mint más ember. Először hús esztendős korában jelentkezik bennük a friss vér iránti vonzalom. Nem cél nélküli vágy ez, hanem olyan képességekkel ruházta fel a wiereket, amelyeknek az ember csak ritkán juthat birtokába. Természetükhöz az uralkodás illik, a szolgasorsot nehezen viselik. Különös képességeik révén már ifjúkorban magas pozíciókba kerülnek. Jellemük általában Halál, de ez nem jelent minden esetben velejéig romlott, gonosz lényt. Az Élet jellem nagyon ritka, így akár „jó” istenek papja is lehet, de ha hódol szenvedélyének, akkor könnyen elveszíti istene jóindulatát és varázslatait.

### Tulajdonságok

Szépség	+1
Intelligencia	+1

Erő	18 (20)
Állóképesség	18 (20)
Gyorsaság	18 (20)
Ügyesség	18 (20)
Egészség	18 (20)
Szépség	19 (21)
Intelligencia	19 (21)
Akaraterő	18 (20)
Asztrál	18 (20)

### Korkategóriák:

I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
13-16	17-30	31-42	43-55	56-75	76-

DE ha vért iszik, azon a napon NEM öregszik!

### Választható kasztok

Harcos, fejvadász\*, lovag, tolvaj\*, pap\*(csak halál jellemű isten papja), paplovag\*(csak halál jellemű isten paplovagja), boszorkány, boszorkánymester, varázsló\*

### Különleges képességek:

- vérmágiának, vérel kapcsolatos varázslatnak nem esnek áldozatul, az aktív vérmágiát 20m-es körzetben megérik
- szükségük van naponta egy kb. pohárnyi, vagy kupányi állati vagy emberi vérré Ha nem fogyasztanak vért egy napig: arcuk elkínzott lesz



(Szépség -1), gondolataik szinte csak a körül járnak (Intelligencia -1), mind ingerültebbé válnak (Asztrál -1). Mindez öt napig elviselhető, utána már fizikai fájdalommal jár, képességei lecsökkennek (kábulat módosítói érvényesek). Ilyenkor a vér szaga, látványa könnyen az örületbe kergetheti, Akaraterő és Asztrál próba, ha sikertelen, ráveti magát a „táplálékra”. Saját és más vérivók, betegek vére nem oltja szomját, alvadt vértől megbetegszik. Rendszeres vérivással: Infralátás 30m, hallás és szaglás 2x, nem öregszik aznap!!

- Élet csókja: Ép szívás gyógyításra, vagy elraktározza különleges szervébe hogy varázsoljon belőle (max. Egészsége 10 feletti része), szomját oltsa vagy gyógyítsa magát.
- Varázslatai: 1 Ép-ért: Árnyak, Elkoppintás (Tűzgyújtás fordítottja), Rettegés, 2 Ép-ért:
  - Bűbáj/Szerelemvarázs, 3 Ép-ért: Parancs,
  - Felejtés csókja, 4 Ép-ért: Halál csókja.
  - Minden varázslat: erőssége: 5E, v.idő: 1 szegmens, szint = wier szintje.

### ***Más formában:***

#### **Wier (Vérivó)**

A wierek bizonyos szempontból nem tekinthetők külön fajnak: nincs külön társadalmuk, kultúrájuk, az emberek közt élnek, valódi kilétüket titkolva. Máságukról születésük után eleinte semmi sem árulkodik, mindössze a már újszülött korban is tőhegyes szemfogak. Idővel sudár termetű, rabul ejtően szép nővé vagy férfivá serdülnek. Ismertetőjegyeik a hegyes szemfogak sem különböznek immár annyira más emberkéitől. A tényt, hogy a wierek a nagyhatalmú élőhalottak, a vámpírok rokonai, csupán az leplezte le, hogy különös képességekkel áldotta és átkos szenvedéllyel verte meg őket sorsuk: olthatatlan vággyal szomjaznak a friss vére. A vér ivása azonban nem elengedhetetlen szükségletük, éppen

úgy esznek, isznak ők is, mint a többi ember, csupán megrögzött szenvedélyük. Ha lemondanak, vagy lemondani kényszerülnek róla, időlegesen elveszítik különleges képességeiket, olyanná lesznek, mint bármely közönséges halandó.

Mindezek dacára a wierek nem mindig Halál jelleműek, bár a sors rájuk szabta szenvedélyül kétségtelenül efelé sodorja őket. Sokan közülük szembeszállnak sorsukkal, s a hatalomról lemondva egyáltalán nem, vagy csak emberséges módon vesznek magukhoz vért. Csak állat vért isznak, azt is szolid formában, serlegből, vagy edényből.

A wier természete, gondolkodásmódja, viselkedése neveltetéstől függ, akárcsak az embereknél. Először húsz esztendő korában ébred fel benne a friss, meleg vér utáni szomj. Hiába állnak ellen az egyre erősebb, örjítőbb készítésnek, a legtöbb vérivón idővel elhatalmasodik a vámpír-természet. Nem cél nélkül való vágy ez, az állatok, vagy emberek még elő testéből kiszívott vér hordozta többlet-Életerő különleges képességekkel ruházza fel a wiereket, olyan hatalommal, melyhez hétköznapi ember csak évtizedes tanulás árán, vagy soha nem juthat.

Nem tudni jellemükből fakad-e, vagy pedig hosszú életük és különleges képességeik természetes velejárója, hogy idővel, bármely mélyről is kezdjék életútjukat, vezető szerephez, magas méltósághoz, kiváltságokhoz jutnak az emberi társadalomban. Természetükhöz az uralkodás illik, a szolgasorsot nehezen viselik. Különleges képességeik révén általában már ifjúkorban magasra jutnak.

Természetesen a vérivás minden épeszű halandóban félelmet kelt, így az emberi és félembeli társadalmakban könnyörtelenül, tűzzel-vassal irtják az efféle szenvedély rabjait. A leleplezett wier, legyen bármennyire jóindulatú teremtmény, nem számíthat kegyelemre, egyedül a rang és a hatalom mentheti meg, a vagyont, a katonák serege.

Az állatok különösen érzékenyek a vérivók jelenlétére, szagukat megérezve nyugtalanná, sőt agresszívvá válhatnak (40% eséllyel). Ha az állat első alkalommal „nem dobja meg” a kívánt százalékot, többé képtelen

lesz észlelni a wier nem emberi mivoltát. A Pszi Kyr-metódusának Aura Érzékelés nevű diszciplínája azonnal leleplezi a vérivó szenvedélyt.

A wierekről keveset tud a világ. Tudós bölcsek áldoztak életükből esztendőket annak kiderítésére, ki és miért születik wiernek, s elsősorban hogyan, hiszen mindkét szüleje közönséges ember. Mágia, pontosabban a lélekvándorlás mágia által megbolygatott törvényei hozzák létre e különös, és különleges teremtményeket. Mondják, lelküket karmatikus súly terheli, valamely sötét cselekedett, amelyet előző életükben követtek el, önhibájukon vagy azon kívül. Wierként születnek újjá azok, akik előző életükben a hatalomvágy rabszolgái voltak, s akik másokat tettek vérszívó élőholtta gyalázatos szertartások által. A kísértésekkel teli és hatalommal kecsegtető élet kemény, de igazságos próbatétel számukra. Ám wierként térnek vissza azok is, akiket a sötét szertartások szakítottak ki a lélekvándorlásból, vagy akiket mások gonoszsága avagy egy meggondolatlan

A wier élőlény, nem élőhalott, mint lelki rokona a vámpír. Valójában e két teremtmény között más rokonság és hasonlóság nem fedezhető fel, mint a közös szenvedély a várvás. A wier, szörnyű szenvedélyétől eltekintve, nem különbözik a közönséges embertől, még akkor sem, ha halála után gyakran vámpírrá változik. Amúgy jellemétől, természetétől függ, miként viszonyul az övénel kétségtelenül nagyobb élőhalottakhoz. Ha tobzódik borzalmas hatalmában, bizonyára irigységgel tekint a vámpírokra, hogy ellesse tudásukat gyakran a szolgálatukba szegődik. Más a helyzet amikor a wier megtagadja szenvedélyét, az ilyen még az embereknél is nagyobb gyűlölettel néz rokonaira, gyakorta saját balsorsának okozóját látja bennük, valljuk be nem is alaptalanul.

A wier karakter származásától és neveltetésétől függően tulajdonképpen bármelyik kasztba tartozhat, bármelyik kaszt tulajdonságait elsajátíthatja.

Kétségtelen, hogy leggyakrabban a különféle sötét papi és lovagrendeket, boszorkány és boszorkánymester szektákat, varázslóiskolákat részesíti előnyben, hatalomvágyának köszönhetően. A fejedelmek, tolvajok és gladiátorok lemondástól terhes életmódját, szolgálatsort nehezen viselné.

Egyes kasztok tudása nem érhető el a wierek számára, ami nem elsősorban a wier karaktereken, hanem sokkal inkább ezen kasztok tanítómesterein múlik. A harc- és kardművész mesterek, az "Élet" jellemet hirdető istenek papjai aligha fogadnának maguk közé egy vérivó szörnyszülöttet. Csak a Halál jellemű istenek papjai, paplovagjai lehetnek vérivók, mint ahogyan az egyes varázslóiskolák sem fogadják maguk közé az ilyen tanítványt.

Az „Élet” jellemű wier valóságos ritkaság, az ilyen karakter akár még „jó” vallások papja, paplovagja is lehet. A lelki kettőség, a kínzó vérszomj, s vele szemben a visszatartó erkölcsök páratlanul érdekes szerepjátéka adnak lehetőséget. Az efféle wiert kizárólag az igazi szerepjátékot előnyben részesítő Játékosoknak ajánljuk, figyelemmel a mindkét oldalról megszorításokkal sújtott karakter okozta nehézségekre. Ha az ilyen karakter hódol a szenvedélyének, elveszíti istene jóindulatát, ha elzárkózik attól, különleges wier képességeiről mond le, s szüntelen szenvedés jut osztályrészül.

A wierek, mint közönséges halandók, bármelyik Pszi-iskolát elsajátíthatják. Mivel azonban Harc-, és Kardművésszé nem lehetnek, a Slan-pszit teljes formájában sohasem tanulhatják meg.

A wierek egyetlen állandóan fennálló különleges képessége, hogy semmiféle vérmágiának, és vérrel kapcsolatos varázslatnak nem eshetnek áldozatul. Az ilyen varázslat a vérivón létre sem jön. Ugyanakkor az éppen aktív vérmágiát 20 méteres körzetben megérzi, akár leplezett, akár nem.

A wierek összes többi képessége ideiglenes, azaz csak akkor rendelkeznek velük, ha rendszeresen hódolnak vérivó szenvedélyüknek. Amikor azt elmulasztják, képességeiket időlegesen elveszítik.

A vérivók látszólag közönséges emberekként is élhetik az életüket, azonban lelkük mélyén mégis ott lappang a vér utáni örökös szomj. Sokan a leleplezéstől való félelmükben vagy saját állati természetüktől elborzadva választják az emberibb, ámde gyötrelmesebb utat, s csak mértékkel hódolnak szenvedélyüknek. Ők csak a legvégső esetben élnek vérivással, s jórészt csak állatok vérért fogyasztják,

serlegekből, vagy ivókupákból. Mások szinte tobzódnak a szenvedélyük nyújtotta előnyökben, s szó szerint az utolsó cseppig kiélvezik sötét hatalmukat. Naponta vérrel oltaniuk kell szomjukat. Pontos megkötés nincs, de egy kisebb pohárnyi vér semmiképp sem elegendő.

Ha egy wier egy teljes napon át nem fogyaszt vért, arca elkínzottá válik (Szépsége 1-gyel csökken), gondolatai minduntalan visszatévednek szenvedélyére, amelynek elmulasztott hódolni (Intelligencia 1-gyel csökken). Gyötrelme napról-napra fokozódik, mind ingerültebbé válik (Asztrálja naponta 1 ponttal csökken, maximum 5-tel). Öt nap után már erős fizikai fájdalmat okoz neki különleges táplálékának hiánya, Képességei lecsökkennek, ingerlékenyvé válik (a Kábulat módosító<sup>1</sup> vonatkoznak rá). Ilyenkor a vér szaga, vagy egy nyílt, vérző seb látványa könnyen az örületbe kergetheti (Akaraterő és Asztrál próbát köteles dobni, ha elvéti ráveti magát a "táplálékra"). Saját és más vérivók testnedvei nem oltják szomját, sőt, attól undorodik, miként a beteg emberek véréből, vagy az alvadt vértől is. Utóbbiakat az első korty után megérzi, és ha tovább fogyaszt belőlük, maga is megbetegszik. A Mesterfokon képzett alkímisták ismernek egy költséges eljárást, melynek segítségével az élőlények testnedvei lepecsételt amforákban huzamosabb ideig friss állapotban tárolhatók, alvadás nélkül. A nem egyenesen élőlényből kiszívott vér, nem jelent Életerőt, azt sem sebeinek gyógyítására, sem varázserejének fokozására nem fordíthatja a vérivó.

minden wier képes az Élet Csókjának (lásd. Boszorkánymágia) alkalmazására, vérszívás formájában. Maximum annyi Ép-t képes kiszipolyozni, ahánnyal áldozata rendelkezik. Ebből az Ép-mennyiségből gyógyíthatja saját (Ép) sebeit, mire azok heg nélkül befornak, vagy pedig életerőt raktározhat el különleges varázshatalmának gyakorlásához. A wier rendelkezik ugyanis egy különleges, mágikus szervvel, amely a vérként kiszívott életerőt varázserővé alakítja. Ez maximum annyi életerő (Ép) elraktározására képes, amennyi a vérivó Egészségének 10 feletti része. Az elfogyasztott, azaz összegyűjtött életerőből a wier az alábbi, a Boszorkánymágiára hasonlító varázslatokat hozhatja létre:

- 1 Ép Árnnyak
- 1 Ép Elkoppintás (a Tűzgyújtás fordítottja, a gyertyák kialszanak)

- 1 Ép Rettegés
- 2 Ép Bűbáj (avagy Szerelemvarázs az ellentéte neműekre)
- 3 Ép Parancs
- 3 Ép Felejtés csókja
- 4 Ép Halál Csókja

A varázslatok 5 E erősségűek, és semmiképpen nem erősíthetők. Egyéb jellemzőikben az azonos boszorkányvarázslatokra hasonlítanak. A szint a wier Tapasztalati Szintjével egyezik meg, míg a varázsláshoz szükséges idő minden esetben mindössze 1 szegmens. A Bűbáj avagy Szerelemvarázs, a Rettegés és a Parancs alkalmazásához a vérivónak elég rápillantania áldozatára, ám a hatás csak akkor jön létre, ha az áldozat óvatlanul egyenest a wier szemébe néz. A wier 1 Ép elraktározott életerő feláldozásával 1 napra mellékhatás nélkül elfojthatja a vér iránti szomját. Ezen a napon nem sújtják a Képesség-csökkenések, és különleges képességeit is használhatja. A vérivó azon a napon, amikor ember véréből szívtá ki, nem öregszik.

Ha súlyosan megsebesül, de nem talál a környezetében alkalmas áldozatot, akinek véréből kiszívva magát gyógyíthatná, a wier az elraktározott Életerőből is fordíthat a gyógyulásra. Természetesen a saját vére sem erre, sem más képességeinek használatára nem alkalmas.

A wierek harapása k3 Fp sebet okoz, és más vérivó teremtményekével ellentétben, nem fertőző.

### Különleges képességeik:

- Infralátás, 30 méter távolságig.
- Hallása és szaglása az emberinél kétszer jobb.
- Azon a napon, melyen embervért vesz magához, nem öregszik.

### Tulajdonságok:

- Intelligencia +1
- Szépség +1

**Lehetséges kasztok:**

- Harcos
- Fejvadász\*
- Lovag
- Tolvaj\*
- Pap\*
- Paplovag\*
- Nomád sámán
- Boszorkány
- Boszorkánymester
- Varázsló\*

- Akaraterő: -5
- Asztrál: -5
- KÉ: -15
- TÉ: -20
- VÉ: -25

\* Csak a KM engedélyével.

**<sup>1</sup>Kábulat módosítói:**

- Erő: -2
- Állóképesség: -2
- Gyorsaság: -2
- Ügyesség: -2

?.  
Szerző: ismeretlen  
Forrás: MAGUS-Site G-portal  
Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk első fele megjelent BlackRawen neve alatt (2007.04.16.) a Hotdog/MAGUS oldalon is, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül. Az egyetlen eltérés/kiegészítés, hogy a játszható kasztok közé bekerült a bajvívó\*, szerzetes és a sámán\* is.