VAMPIR®

MASKARADA

Prolog:

Zgromadzenie Bestii

Bela Lugosi nie żyje, ja zresztą też. Ale to, co zostało z Belego, gnije gdzieś w sosnowej trumnie, podczas gdy ja mam tę możliwość, żeby siedzieć tutaj na balkonie, smakować swojego drinka i patrzeć na ciebie. Popraw mnie, jeśli się mylę, ale wydaje mi się, że wyszedłem na tym lepiej.

Patrząc na ciebie mam wrażenie, że nie pojmujesz. Oczywiście że nie – to są cyniczne, racjonalne czasy i nie zamierzasz uwierzyć, że jestem martwym człowiekiem, tylko dlatego, że tak mówię. Wiek temu byłoby inaczej – prawdę mówiąc było inaczej, kiedy po raz ostatni miałem z kimś taką pogawędkę – ale teraz mamy wiek faktów. A fakty są takie, że trupy nie ruszają się, nie chodzą, nie mówią. Strasznie mi przykro, moja droga, ale mam dla ciebie niespodziankę. Ten trup tak robi.

A więc usiądź. Proszę, nalegam, abyś poczuła się komfortowo. Nalej sobie drinka, najlepiej z tej butelki po lewo – do smaku tych po prawo trzeba się przyzwyczaić. Zapowiada się długi wieczór i wydaje mi się, że będziesz potrzebować mocnego drinka albo dwóch. W końcu, w ciągu najbliższych kilku godzin zamierzam wyjaśnić ci w najdrobniejszych szczegółach, dlaczego wszystko co myślałaś, że wiesz o życiu i śmierci, jest błędne. Innymi słowy, nie wiesz najmniejszej rzeczy o tym, jak świat naprawdę funkcjonuje, a ja chcę otworzyć ci oczy.

Ale boję się, moja droga, że nie spodoba ci się to, co ujrzysz.

Czym jestem

Zanim posuniemy się dalej, pozwól, że powiem, że otrzymasz ode mnie niespotykaną możliwość. Mój rodzaj nie opowiada o sobie twojemu rodzajowi – nie teraz i w dużej mierze nigdy. Spędziliśmy wieki, skrywając się za sceniczną kurtyną, którą nazywamy Maskaradą, aby ukryć prawdziwe przedstawienie przed wami, ale w końcu wszystko sprowadza się do prostego faktu: my wampiry nie chcemy, abyście wy śmiertelni wiedzieli, że jesteśmy. Z tych samych powodów, dla których wilk nie chce, aby owca wiedziała, że kręci się w pobliżu. To czyni naszą pracę łatwiejszą. A więc, na przykład, chociaż w istocie posiadamy ostre kły, którymi powieści za dziesięć centów i kino nas obdarzyły, wy śmiertelni nie zobaczycie ich, aż my nie zdecydujemy się, aby tak się stało. Jak teraz.

Wyglądasz blado, moja droga. To się nigdy nie powtórzy, jeśli spotkamy się później, pozwól, że zajmę się bladym wyglądem nas obojga. Cóż, muszę przyznać, że jestem rozczarowany, że wydajesz się być poruszona myślą o tym, że jestem wampirem. Pozbieraj się, jeśli możesz. Prawdę mówiąc obawiam się, że to będzie najmniejszy szok, jaki na ciebie czeka tej nocy. Proszę, nie marnuj chwili próbując dojść

racjonalnego, naukowego wyjaśnienia, ponieważ takiego nie ma. Jestem, czym jestem. Czym wielu, wielu z nas jest – jak uważają niektórzy – zbyt wielu.

Psiakrew, czy naprawdę jesteś aż tak głupia? Usiądź z powrotem. Powiedziałem usiądź. Teraz popatrz. Spokój, przestań krzyczeć. Nikt nie przyjdzie cię uratować i nikt nie zadzwoni na policję – nie w tym budynku. Dyskretni sąsiedzi są błogosławieństwem dla kogoś w mojej sytuacji. To wspaniałe jak ignorują wszystko, co ich bezpośrednio nie dotyczy.

No, przynajmniej masz dowód. Teraz mi wierzysz? Tak, to krew, w tej drugiej karafce; podawana zimna, oczywiście traci wiele ze swego smaku. Możesz spróbować, jeśli chcesz, ale nie polecam, nie. Nie jesteś przygotowana, aby smakować takie rzeczy, przynajmniej nie w obecnym kształcie.

Nie wybiegaj naprzód próbując odgadnąć moje intencje, moja droga. Jeżeli miałbym zachowywać się zgodnie z twoimi ulubionymi kalkami, byłabyś już martwa. Cóż, w końcu jestem drapieżnikiem, a cały twój gatunek jest moją ofiarą.

Początki

Czuję, że powinniśmy zacząć od samego początku całej rzeczy. Faktycznie jestem wampirem, wyniesionym do tego stanu egzystencji w Roku Pańskim 1796 przez kobietę, którą przedstawiono mi jako, cytuję, „damę wieczoru". Człowiek, który nas sobie przedstawił – jeden z jej służących – miał dziwne poczucie humoru.

Ale odbiegam od tematu. Tak, piję ludzką krew. Bez pożywienia, które ona zapewnia, uschnąłbym; z nim, będę żył wiecznie. Tak, wiecznie. Aż nie zostanę zniszczony – a zniszczenie Przeklętego nie jest takim zwykłym działaniem, mogę cię zapewnić – my wampiry jesteśmy w każdym calu tymi nieśmiertelnymi, o których krążą legendy. Tylko słońce i wrażenia, które ono wywołuje, pozostają dla nas na zawsze zabronione; my, Spokrewnieni, możemy pić przez noce nie kończących się wieków, możemy pozostawać niezmiennymi, podczas gdy wszystko co znamy, obraca się w pył i jest zastępowane przez kolejny rekwizyt, który obróci się w pył, i tak w kółko...

Ach, znowu tracę wątek. Krew, tak, krew. Mogę przetrwać na krwi zwierząt – większość z nas może, poza naprawdę starymi spośród naszego rodzaju – ale taka dieta jest nieprzyjemna. Niesmaczna. Nie, wszyscy chcemy żywić się najlepszym winem, inaczej można cały czas mieć przytłumiony ból we wnętrznościach, którego nigdy nie można się pozbyć. Jest gorszy od głodu, a wampir, który zbyt długo działa bez pożywiania się, ma skłonność do demonstrowania godnego pożałowania braku samokontroli.

Są jeszcze inne ukryte oznaki mojej kondycji. Moje serce nie bije; siła mojej woli wystarczy, by zmusić krew do płynięcia w mym ciele. Moje wewnętrzne organy, zgodnie z tym co mówią wszyscy, zanikły do szczątkowych łupinek, ale to nie będzie miało znaczenia dla koronera, bo kiedy zostanę zabity naprawdę, błyskawicznie rozpadnę się w proch. Teraz nie kłopoczę się takimi drobiazgami jak oddychanie, ekstremalne temperatury i tym podobne. Moja skóra jest zimna, chociaż mogę podjąć wysiłek, aby ją ogrzać. Czyniąc taki wysiłek, kosztuje mnie to ubytek cennej krwi. Zwykłe jedzenie napawa mnie obrzydzeniem i nie zostaje na dłużej niż kilka sekund w tym, co pozostało z mojego żołądka. Nawet z wiecznością rozciągającą się przede mną, moja droga, mam lepsze pomysły na wykorzystanie swojego czasu, niż przesiadywać w toaletach, wyciskając z siebie resztki żarcia.

W pojęciu laika nie jestem już więcej człowiekiem. W rzeczywistości jestem po prostu pijącym krew, chodzącym trupem, nie do odróżnienia od innych w kostnicy, poza tym, że się ruszam. Zachowałem wspomnienia takie jak ogrzewanie mojego ciała i pamiętanie o tym, by mrugać do towarzystwa tak jak do ciebie.

Powiedz dziękuję, moja droga. Utrzymywanie się rześkim i różowym, patrząc na ciebie, kosztuje mnie więcej, niż możesz to sobie wyobrazić.

Ach, wracajmy do picia krwi, charakterystycznego aktu, jak już powiedziałem, mojego stanu. Tak, obawiam się, że to konieczność, chociaż nie trzeba zabijać ofiary. Wszystko, co potrzebne, to trochę samokontroli i wysiłku, by zamknąć ranę – i nie, nie wszyscy pijemy z szyi. Możesz skreślić kolejną kliszę ze swojej listy. Pojawia się problem z pozostawieniem ofiary żywej, bo gdy ktoś nie ma pewnych... zabezpieczeń, ona pamięta. Takie złamanie Maskarady nie jest niczym dobrym. Często o wiele sensowniej jest po prostu zabić.

Mój problem z piciem

Sedno sprawy tak naprawdę leży w tym, że picie krwi nie tylko pozwala na przedłużenie mego istnienia, ale dostarcza doznań, jakich nic innego na tym świecie nie może zaoferować. Jak to jest? Moja droga, słowami nie da się tego opisać. Wyobraź sobie picie najlepszego szampana i najbardziej zmysłowe uczucia, jakie kiedykolwiek doświadczyłaś. Dodaj do tego dreszcz, jaki czuje palacz opium, gdy bierze pierwszy mach z nowej fajki, i możesz mieć pewne poczucie, bardzo, bardzo maleńkie poczucie tego, jak to jest, gdy pije się krew bydła – wybacz mi, żyjącej ludzkiej istoty. Dzisiejsi nałogowcy będą kłamać, kraść, oszukiwać, by zdobyć swój bilecik do Nieba. Mój jest lepszy i czyni mnie jeszcze nieśmiertelnym. Czy potrafisz sobie wyobrazić

czyny, które mógłbym popełnić, by zaspokoić swój Głód? Nawet nie próbuj snuć przypuszczeń; prawda jest gorsza, niż potrafisz to sobie wyobrazić. A inni z mojego gatunku uważają mnie za dżentelmena. Teraz wyobraź sobie niektórych moich krewnych, tych, którzy nie są tacy mili jak ja.

Mogą – i taka jest prawda – popełniać czyny, o których nawet ja nie chcę myśleć.

I w tym miejscu znajdujesz się ty, biedna, mała, śmiertelna istotka, która dowiaduje się, jak kruche jest jej istnienie.

Zaczynasz się już bać? Powinnaś.

Pierwszy śmiertelny łyk

W większości pierwszy łyk krwi pije się w noc, gdy stajesz się wampirem – jednym z Rodziny, jak lubimy siebie nazywać. Proces nazywany jest Spokrewnieniem, i ma dwie charakterystyczne i raczej trudne fazy. Pierwsza jest prosta: wampir, który pragnie stworzyć potomka, wypija do ostatniej kropli całą krew swego przyszłego „dziecka". To nie różni się od normalnego picia, poza tym, że nie trzeba się martwić o wymazywanie pamięci lub o pozbycie się ciała po wszystkim. Różnica przychodzi później.

W momencie gdy ostatnia cząsteczka opuściła ciało, „ojciec" wampir – termin techniczny to „stwórca" – następnie zwraca część swej zdobyczy. Przegryza swoją wargę lub nadgarstek, lub

cokolwiek, i pozwala cząstce swej krwi przejść przez usta swej ofiary. Przyjmując, że śmiertelny nie opierał się aktywnie i udanie procesowi – a uwierz mi, niewielu tak robi – i przyjmując, że stwórca nie spóźnił się z ofiarowaniem swego daru, krew przepływa powoli przez gardło ofiary i przywraca ją do życia, jednak już jako wampira.

Wydaje się proste, nie? Prawda jest, a prawda zawsze jest nie taka jak powinna być, bardziej skomplikowana. Moje własne Spokrewnienie może wyglądać na streszczenie niezwykle romantycznej opowieści, jakie o nas w tym wieku opowiadacie, i nawet pomimo tego rzuca mną na samo wspomnienie. Były tam wszystkie składniki romansu – oświetlona świecami sypialnia, wypite w połowie kieliszki wina, falująca, blada pierś mojej pani – ktoś mógłby pomyśleć, że uciekliśmy z przyjęcia na strony powieści. Padliśmy na łóżko i w chwili uniesienia namiętnością zatopiła swe kły w mej szyi. Pomiędzy przyjemnością tej chwili i przyjemnością jej picia – tak, to jest całkiem przyjemne dla śmiertelnych, a nawet może niektórych uzależnić – byłem całkiem zadowolony. Pamiętam wyraźnie, jak myślałem, że zaraz po wszystkim moja matka była tuż przy mnie i że ta swobodna kobieta sprowadzi na mnie śmierć, pamiętam nawet, jak śmiałem się, gdy moja stwórczyni spijała moje życie.

I wtedy gdy tak leżałem, patrząc na otwarte, błyszczące drzwi przede mną, gdy moja dusza podjęła pierwsze niepewne kroki w kierunku Nieba, ona przecięła swój nadgarstek i wlała jad wiecznego życia do mego gardła. Możesz wyśmiać mnie za to, że nie odrzuciłem jej oferty, ale nawet w obliczu Boga życie jest słodkie. Jej krew paliła, gdy spływała po moich wargach do gardła, a ja odkryłem, że chcę żyć. Ból, który przyniosła krew, dowiódł, że byłem żywy. I gdy stało się jasnym, że nie wstąpię do Nieba, świecące drzwi zniknęły z uczuciem niewypowiedzianego smutku, zostawiając mnie z moją stwórczynią i morderczym głodem. Na szczęście była na tyle miła, że była przy mnie w trakcie zmiany; uwiodła mego najlepszego przyjaciela, zanim mnie podeszła, i ukryła go w sąsiednim pokoju jak chomik magazynujący swoje zapasy. Kiedy ja opuszczałem moje umierające ciało, on leżał bez czucia, czekając na mój głód.

Ach, tak, głód stworzenia. Ta odrobina krwi, której stwórca używa, by obdarzyć cię Spokrewnieniem to niewiele – kilka kropli o znaczeniu bardziej mistycznym niż odżywczym. Na pewno nie dostarczają tyle pożywienia, by zaspokoić głód nowonarodzonego wampira. Nowonarodzony potomek powinien się modlić, by jego stwórca zgromadził kilka butelek lub jeszcze lepiej ciał, by było coś, z czego mógłby pić zaraz po zmianie. Byłem świadkiem horroru dopiero co Spokrewnionych, poddanych temu nie dającemu się kontrolować głodzie, którzy w swym szaleństwie

rozrywali na strzępy każdego, kto był w pobliżu. Zabijesz swego ukochanego, swoje dziecko, swoich rodziców, swojego księdza, by ugasić to pragnienie, i będzie ci dobrze – tak długo, jak długo trwa szał.

W tym właśnie, moja droga, cały sęk. Ponieważ nieważne jak długo trwasz w tym stanie szału, nieważne co go wywołało – strach czy głód, czy ból, czy wściekłość – nieważne na jak długo poddałaś się temu zwierzęciu wewnątrz ciebie, nie możesz kontrolować tego, co robisz, i zawsze upadasz. To wtedy musisz poradzić sobie z konsekwencjami swego czynu, gdy to zwierzę noszące twoją skórę sprawowało kontrolę. A pierwszy szał nigdy nie jest ostatnim. Ktoś mógłby pomyśleć, że w miarę dojrzewania jest coraz łatwiej panować nad utratą kontroli. Ktoś, kto tak myśli, jest w błędzie.

Bestia

Zwierzęca strona natury wampira nazywana jest Bestią, co jest, jak podejrzewam, próbą demonizowania jej przez rozdwojenie jaźni. Niestety, zwyczajne nadanie ohydnemu popędowi innego imienia nie wystarczy, by go powstrzymać. Na końcu Bestia i tak zawsze wygrywa, jestem tego pewien. Jeśli ktoś przetrwa wystarczająco długo jako wampir, jego własna natura zmusza go do obscenicznych rzeczy. I ostatecznie przyzwyczaja się do popełniania tych okropności i posuwa się do nowych, i wszystko co było ludzkie w tym wampirze umiera. Kiedy ostatni okruch człowieczeństwa w wampirze zanika – i kiedy wystarczająco się napatrzył na przyjaciół, kochanków i potomków, którzy odeszli, wtedy Bestia go przejmuje raz na zawsze. Wampir staje się zwierzęciem. Jeśli kiedykolwiek osiągniesz ten stan, są szanse, że nie zauważysz nawet, kiedy stałaś się jak wściekły pies.

Jeśli twoja wola jest silna i masz przyzwoite poczucie własnego ja, możesz przetrwać dekady, wieki nawet – rozmawiałem ze Spokrewnionym, który ma już dwa tysiące lat. Ale nigdy, przenigdy nie będziesz wolna od strachu, że Bestia pewnej nocy zwycięży.

Oczywiście najlepszą drogą by zwalczyć Bestię, to być cały czas w bojowym nastroju, a to oznacza regularnie się odżywiać. I znów regularne odżywianie się oznacza, że wcześniej lub później zaczniesz zabijać bydło – śmiertelnych – i im więcej bydła zabijesz, tym łatwiejsze staje się zabijanie. W ten sposób wygrywa Bestia. Nawet jeśli nie robisz tego umyślnie, nawet jeśli proces zaczyna się przypadkowo, wcześniej lub później przywykniesz do widoku świeżego trupa, leżącego u twoich stóp, za którego jesteś odpowiedzialna. Po dziesiątym, setnym, tysięcznym trupie przestaje on być osobą i staje się obiektem, żywicielem. Notatką w twojej historii wieków. A ty w tym momencie przestajesz być w najmniejszym stopniu człowiekiem.

Powrót do Krwi

Ale Krew to coś więcej niż jedzenie, znacznie więcej. To moc tak wielka, że niektóre wampiry nazywają ją vitae – życie. Krew, poza tym że jest niezbędna, by przeżyć, może zostać użyta na wiele sposobów. Legendarna siła lub szybkość wampirów? Produkt odpowiedniego zastosowania krwi. Niewrażliwość na śmiertelne rany? Kolejny łyk z tego samego źródła. Władowano w mój brzuch cały magazynek pistoletu i ani o odrobinę nie zwolniłem. I oczywiście krew może spowodować, że moja skóra będzie wyglądać, cóż, prawie jak ludzka.

Oczywiście wszystko ma swoją cenę. Im więcej krwi zużywam na takie salonowe sztuczki, tym szybciej zużywa się to, co jest w moim żołądku. Im szybciej opróżniam swoje flaki, tym wcześniej muszę pić i polować po raz kolejny.

Wolisz więc, żebym przestał z tą sztuczką z ciepłem, prawda? Jestem twoim dłużnikiem. To takie ożywcze spotkać młodą osobę, która pragnie nie zważać na pozory, nie uważasz? Hmm? Moja droga, gdybyś była sześć razy starsza niż dziś, mogłabyś być moją córką. Młodą to odpowiednie słowo.

Czuję, że robię się coraz głodniejszy. Miałabyś coś przeciw towarzyszeniu mi w mieście? Inna wersja jest taka, że zostawię cię tutaj jako więźnia, ale wolałbym tego nie robić. Bez wątpienia zaczęłabyś kombinować, jak uciec, a ja straciłbym moje antyki, które mogłabyś uszkodzić. Ciebie mogę zastąpić. Mojej własności nie. Proste.

Kłamstwa

Jest mi miło, że zdecydowałaś się w końcu pójść. Szczęśliwie, że znalazłem dla ciebie coś odpowiedniego w garderobie pokoju gościnnego, nieprawdaż? Nie, nie z wcześniejszej ofiary, jeśli o to się martwisz, po prostu kiedy pewne sytuacje powtarzają się w przeciągu stu dwudziestu lat, uczysz się, by być zawsze przygotowanym. Chyba nie spodziewasz się, że jesteś pierwszą kobietą, z którą spacerowałem od czasu mego Spokrewnienia? Jesteś wspaniała, ale nie pozwól, by ci to uderzyło do głowy, moja droga.

Zimno dziś. Widzę, że gapisz się na mój oddech – tak, paruje jak twój. To kolejny sposób użycia krwi, jeden z użyteczniejszych, by ukryć mnie przed łowcami wampirów i innymi nieprzyjemnymi istotami. Zdziwiłabyś się, jak wielu z mojego rodzaju zakończyło swoje istnienie, bo zapomniało o drobnym szczególe. Diabeł kryje się w szczegółach i jest tak samo szczęśliwy, gdy może zwrócić się przeciw swoim domniemanym sługom jak przeciw tym, którzy myślą, że działają w boskiej intencji.

Tak, tymczasem ten wilk chce się wmieszać w stado.

Hmm. Łowcy. Są złymi, złymi ludźmi, pełnymi zapału i determinacji dla ich samowolnie wytyczonej misji. Większości z nich nie udało się podejść na pół mili, by zniszczyć kogoś z mojego rodzaju; z pozostałych, znaczna większość czyni dla swojej sprawy więcej krzywdy niż dobra. Wyrywają słabych i głupich ze stanu nieżycia, pozostawiając lepsze, sprytniejsze, silniejsze wampiry. Większość działa na własną rękę, banda śmiecia nosząca śrutówki i kołki, przemierzająca noc. Inni pracują dla różnych agencji rządu, przekonanego, że jesteśmy częścią planu jakiegoś wroga chcącego obalić narodowy model. Matoły.

Najbardziej niebezpieczni łowcy związani są z kościołem katolickim i czymś nazywanym Stowarzyszeniem Leopolda. Nie daj się oszukać: to współczesna Inkwizycja. Oni i inni poznali wystarczająco sporo prawdy o Rodzinie, by wyciągnąć wszystkie złe wnioski. Zgodnie z tym co myśli łowca wampirów, wszyscy jesteśmy pionkami Szatana, zesłanymi na Ziemię, by siać chaos i służyć naszemu diabelskiemu Panu.

To zwyczajnie gówno prawda. Nie mam żadnego pana ani wampira, ani człowieka; nie służę żadnej woli poza swoją. Wampiry po prostu mają... apetyty i cele, które różnią się od tego, co

przeciętny Inkwizytor uważa za normalne. I znów powiedziano mi, że drą szaty i biczują się, co także trudno uznać za przyzwoite zachowanie.

Jest całe mnóstwo innych półprawd i nieporozumień, z których większość służy naszym celom. Widzisz kościół przed nami? Zobaczysz, że stoję in media crucis – dokładnie tam, gdzie cień krzyża pada na ulicę – i nie czyni mi to najmniejszej krzywdy. Także żaden inny krucyfiks, Gwiazda Dawida ani żaden inny religijny symbol, chyba że osoba go trzymająca sama ma trochę wiary w sobie. Ale ten rodzaj wiary jest dziś naprawdę rzadki, zapewniam cię. W dziewięciu przypadkach na dziesięć możesz natknąć się na księdza, wyrwać mu krzyż z rąk i zabić go w chwili, gdy on będzie wciąż pytał się Boga, co dokładnie poszło nie tak.

Nie, żebym ja robił takie rzeczy, oczywiście.

Większość rzeczy, które ci sprzedają w filmach to bujdy. Czosnek? Nic nie wart. Kołek? Tylko, jeśli trafi cię prosto w serce, i nawet wtedy tylko cię unieruchamia. Płynąca woda? Kąpię się, dziękuję bardzo. Słońce? Cóż, jest rzeczywiście bolesne, ale potrzeba więcej niż jednego promyczka, by obrócić cię w proch. To samo z otwartym ogniem – pali cię, ale zajmuje to więcej niż sekundę.

Czy ja rzeczywiście używam „cię" w tych wszystkich przykładach? Jest mi strasznie przykro. Nie wiem, co mnie naszło.

Co do tego gdzie teraz idziemy, cóż, idziemy do nocnego klubu. Bardziej dokładnie, to idziemy do wodopoju, gdzie zbiera się bydło nieświadome, że w pobliżu są drapieżniki. Ty także spotkasz kilku z mojego rodzaju, z innych rodów. Nie martw się, jesteś bezpieczna tak długo, jak znajdujesz się w moim towarzystwie. Nie pozwolę nikomu skrzywdzić cię dzisiejszej nocy.

Smak krwi

Jesteśmy na miejscu: Xero, ostatnie odkrycie dla nocnego życia w tej metropolii. Fajne miejsca pojawiają się i znikają – sale dansingowe zmieniają się w kluby dyskusyjne, te w kluby jazzowe i bary z hamburgerami, które przekształcają się w kawiarnie, dyskoteki i wreszcie... w to. Szczegóły nie są ważne; zawsze znajdą się miejsca, gdzie młodzi mogą pokazać jak są buntowniczy, przynajmniej do chwili, gdy skończą się pieniądze. Chcą zaznać niebezpieczeństwa, tak jak my smaku krwi. Skrzyżowanie naszych interesów jest naturalne, ale ironia sytuacji jest dla nich stracona.

Nie, nie będziemy musieli czekać w kolejce. Bramkarz przy drzwiach to jeden z naszych, zobaczysz. On jest tym, co nazywamy ghulem. Pije trochę krwi wampirzej

i w zamian poznaje część z korzyści bycia wampirem. Tylko kilka, zrozum – ghule są całkowicie śmiertelni. Korzyści z tego układu są ograniczone; ghule nie otrzymują wszystkich naszych mocy, ale w zamian mogą w dalszym ciągu płodzić dzieci, czuć słońce na ramionach... i przypadkowo utopić się.

Tak, możliwość stworzenia ghula to kolejna właściwość krwi. Jest wiele ważnych rzeczy, których ci nie powiedziałem o krwi; w końcu nie płacą mi za bycie twoim nauczycielem. Wciąż ciekawa? Dobrze, posłuchaj tego. Wypij trzy razy krew wampira i jesteś beznadziejnie zniewolona przez niego. Rezultat tego uczucia nazywamy więzią krwi i jeśli wampir jeszcze ją wzmacnia, ta więź może trwać wiecznie. W końcu nawet śmierć nie pozwoli ci od tego uciec.

Możesz to sobie wyobrazić? Być zmuszonym do kochania kogoś na zawsze? Wiedząc, że miłość jaką ją darzysz – która jest tak silna, że zabijesz lub umrzesz dla tej osoby – jest kłamstwem, cholernym kłamstwem? Nienawidzisz i kochasz jednocześnie, i nie możesz nic z tym zrobić.

Tak, brzmi to jakbym mówił o swoich własnych doświadczeniach, prawda? Zabawne jak to działa. Uważaj na nogi tutaj; kierownictwo zapomina, że nie wszyscy goście widzą w ciemnościach.

Osobny gatunek

Teraz, zanim cię przedstawię, krótki kurs na temat stosunków w rodzinie. Zgodnie z legendami wampirów, wszyscy pochodzimy od Kaina, syna Adama i Ewy. Przypuszczalnie Bóg pokarał Kaina za zabicie Abla, zmieniając go w wampira; znamię, jakim Bóg obdarzył Kaina, było w istocie klątwą wampiryzmu. Kain odkrył, że może przekazać swą klątwę dalej przez Spokrewnienie, i stworzył potomka, by ulżyć swej samotności. Niestety, proces nie zatrzymał się w tym miejscu. Każdy z potomków Kaina stworzył swego potomka, a oni stworzyli swoich potomków, i tak dalej. Kain zrozumiał swój błąd, zakazał dalszego tworzenia wampirów i zniknął.

Oczywiście gdy nie ma kota, myszy grasują. Młodsze wampiry nie posłuchały, tak jak można się było tego spodziewać, dlatego jestem tutaj. Oczywiście każdy krok z dala od Kaina – każde pokolenie wampirów – jest trochę słabsze, troszkę bliżej śmiertelnych. Kain jest pierwszym pokoleniem, jego potomkowie są drugim, i tak dalej, po kolei. Trzynaste pokolenie jest prawdopodobnie ostatnim wartym oleju, na którym smażyliby się w piekle; dochodzę do przekonania, że czternaste pokolenie jest jakąś hybrydą.

Nigdy nikogo nie pytaj o pokolenie. Uważane to jest za śmiertelną obrazę.

Ale to nie wszystko – możesz mnie usłyszeć w tym hałasie? Dlaczego śmiertelni chcą przy tym tańczyć, ten hałas na tak wysokim poziomie? W każdym bądź razie, nie wszyscy jesteśmy tacy jak Kain. Świat stałby się rajem, gdybyśmy byli! Zamiast tego, każdy z wnuków Kaina – Przedpotopowcy, jak nazywamy te mityczne istoty, gdyż uważa się, że pochodzą jeszcze z czasów przed małym Potopem Noego – prawdopodobnie dzierżył unikalne mistyczne dary i klątwy i wszystkie wampiry pochodzące od tego szczególnego Spokrewnionego wciąż mają te cechy. Staliśmy się wyspecjalizowani, hodowani jak psy myśliwskie lub konie wyścigowe, a te wyspecjalizowane rody nazwano klanami. Trzynaście wielkich klanów jest nam znanych, każdy z odrębnymi mocami i poglądami. Te moce, tak przy okazji, nazywamy Dyscyplinami. Rzeczywiście są magiczne. Widziałaś, jak użyłem jednej ze swoich. Módl się, żebyś nie poznała innych.

Ach, jest jeszcze Jyhad. Tak, Jyhad. Odwieczna Walka, Wielka Gra, czy jaki tam poetycki przydomek ktoś zapragnie mu nadać. Większość Spokrewnionych powiedziałaby, że Jyhad, tak jak Przedpotopowcy, jest niczym innym jak mitem, ale wielu w to wierzy, głęboko w swych martwych, zimnych sercach. Jak głoszą opowieści, w czasie pierwszych nocy, najstarsi potomkowie Kaina zaczęli toczyć między sobą wojnę, używając swych własnych potomków i bydła jako pionków posyłanych tam i z powrotem przeciwko sługom swych wrogów. Oczywiście, ponieważ my wampiry jesteśmy nieśmiertelni, antyczni feudałowie nigdy całkowicie nie wyginęli, i tak gra pozorów i gróźb, obrony i kontrataku toczy się dalej – jak mówią – po dzisiejszą noc, z większością uczestników nieświadomych, że są częścią wojny. Spokrewniony przeciw Spokrewnionemu, klan przeciw klanowi, śmiertelny naród przeciw innemu śmiertelnemu narodowi, wszyscy pociągani za sznurki przez ukrytych lalkarzy. Głupie uczucie, naprawdę. I wiesz, nocami widziałem wiele dziwnych rzeczy i czasami zastanawiam się, czy moje działania są naprawdę moimi własnym... Ach, dobrze już. Egzystencjalne bzdety.

W każdym bądź racie pozwól, że cię przedstawię znajomym. Widzisz tę kobietę tam w tej czarnej, koronkowej sukience i wysokim kapeluszu? Nie, nie tę, tę drugą. Nazywa się Jillian. Jest jedną z nas, ale z innego klanu niż mój. Dokładnie, to należy do klanu Toreador, Klan Róży, jak go nazywają. Sztuka, piękni chłopcy, wyobrażający sobie, że są bohaterami z Keatsa lub Shelleya. Takie jest powszechne przekonanie. Ja niewiele zważam na stereotypy, zwłaszcza te szlachetne.

Dżentelmen w czarnym garniturze i koszuli bez kołnierzyka, próbujący niezauważenie obserwować Jillian i jej znajomych? To Paolo, Tremere. Tremere są magami, całkiem przykrymi i tajemniczymi. Zdenerwuj jednego z nich i będziesz miała całą ich bandę przeciwko sobie. A tam w rogu chuligan w motocyklowej kurtce, wyglądający na szorstkiego i zamyślonego. Devin. Klan Brujah, podburzacz tłumu. Wcześniej czy później jego bajroniczna postawa zwróci uwagę jakiejś kobiety, pozwoli się rozweselić i zabrać do domu, a wtedy... cóż, wiesz, co wtedy się dzieje.

Nawet nie myśl o tym, by przeszkodzić, bo sam cię zabiję. Pomyśl o sobie, jakbyś oglądała na żywo film dokumentalny. To jest to, co tutaj się dzieje, naprawdę. Przetrwają przystosowani. Stado ludzkie straci jedno lub dwa zwierzaki, ale większość będzie żyć dalej, nietknięta. To jest równowaga pomiędzy drapieżnikami i ofiarami.

Właśnie o to chodzi Camarilli, o utrzymanie równowagi. Zapewnienie, że nie wpadnę w amok w stadzie i że nie dowiesz się, że wokół ciebie są łowcy.

Co to jest Camarilla? Nic wielkiego, jak twierdzą niektóre wampiry. W teorii jest to ochronna organizacja, nakierowana na zapewnienie porządku i utrzymanie Maskarady. W rzeczywistości należy do niej tylko siedem wielkich klanów, plus różni

pochlebcy. Kilka innych klanów pozuje na niezależne, a reszta to bestialski kult zwany Sabatem. Sabat powoduje, że ten tam, Devin, wygląda jak nauczyciel z przedszkola; są o wiele bliżej tego, co Inkwizycja myśli o nas z Camarilli.

Nie popełnij błędu myśląc, że my w Camarilli jesteśmy mili. Nie jesteśmy. Zdajemy sobie z tego sprawę, że jest o wiele bezpieczniej współistnieć i pracować nad wami, niż z wami walczyć. Nigdy, przenigdy nie daj się oszukać, że jesteśmy dobrymi chłopcami.

Po prostu więcej z was pożytku, gdy jesteście żywi a nie martwi.

Żadnych dobrych perspektyw na dzisiejszą noc, wydaje mi się, że Devin cię zauważył. Wyjdźmy stąd. Wyglądasz, jakbyś potrzebowała świeżego powietrza, a to miejsce zaczyna mnie nudzić.

Nie, nie zamierzam cię zabić i wypić twej krwi na ulicy. Akt Spokrewnienia powinien być ofiarowany w komforcie, w luksusie. Poza tym, moi ghule powinni zgromadzić wystarczająco wiele pożywienia na twój pierwszy głód; jestem szczodrym stwórcą.

Proszę, nie udawaj zszokowanej. Naiwność nie pasuje do ciebie. Dawałem wskazówki przez całą noc, a ty je skwapliwie podejmowałaś. Poza tym, nie myślałaś

chyba, że opowiem ci o tym wszystkim i pozwolę ci po prostu odejść? Och, większość ludzi pomyślałaby, że oszalałaś, gdybyś powtórzyła moją opowieść, ale wystarczająco wielu by uwierzyło. Uwierzyliby i powiedzieli innym. I wszystko rozpadłoby się jak domek z kart.

Tak więc, moja droga, nie ma szansy, byś wyszła z tego żywa.

Możesz jednak wyjść z tego martwa. Wiesz, co ci oferuję. Wiesz, że tam w głębi swej duszy pragniesz tego. Gdyby tak nie było, próbowałabyś uciec parę godzin temu. Ale ty wciąż tu jesteś.

Więc, wspaniała pani, czy mam cię uczynić wiecznie żywą? Tak? Jestem zaszczycony.

Weź mnie pod ramię, moja droga. Boisz się jeszcze?

Powinnaś.

WAMPIR®

MASKARADA

NARRACYJNA GRA GROZY

Opracowanie oryginalne

Twórcy Wampira Maskarady: Mark Rein•Hagen with Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrook, Stewart Wieck
Autorzy nowej edycji: Justin Achilli, Andrew Bates, Phil Brucato, Richard E. Dansky, Ed Hall, Robert Hatch, Michael B. Lee, Ian Lemke, Jim Moore, Ethan Skemp, Cynthia Summers
Rozwinięcie trzeciej edycji: Robert Hatch
Redaktor: Cynthia Summers
Kierownictwo artystyczne: Lawrence Snelly i Richard Thomas
Projekt graficzny i skład: Aileen E. Miles
Ilustracje: John Bolton, Mark Chiarello, Mike Danza, Guy Davis, John Estes, Richard Kane Ferguson, Darren Frydendall, Michael Gaydos, Rebecca Guay, Pia Guerra, Fred Harper, Mark Jackson, Leif Jones, Brian LeBlanc, Paul Lee, Vince Locke, Greg Loudon, Larry MacDougall, Jon J. Muth, William O'Connor, George Pratt, Andrew Ritchie, Matt Roach, Christopher Shy, Bill Sienkiewicz, Lawrence Snelly, Ray Snyder, Ron Spencer, Richard Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Karl Waller, Kent Williams, Matthew Wilson
Projekt I i IV str. okładki: Aileen E. Miles

735 Park North Blvd.
Suite 128
Clarkston, GA 30021
USA

White Wolf Game Studio

© 1998, 2001 White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Powielanie bez pisemnej zgody wydawcy jest całkowicie zabronione, z wyjątkiem krótkich fragmentów na użytek recenzji oraz nie wypełnionych kart bochaterów, które można powielać wyłącznie na własny użytek. White Wolf, Wampir: Maskarada, Wampir: Mroczne Wieki, Mag Wstąpienie oraz Świat Mroku są zarejestrowanymi znakami handlowymi White Wolf , Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wilkołak: Apokalipsa, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Trinity oraz Wampir: Rodzina Wschodu są znakami handlowymi White Wolf, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie postacie, nazwy i imiona, miejsca oraz tekst niniejszej publikacji są chronione prawem autorskim przez White Wolf, Inc.

Pojawienie się w tej książce jakichkolwiek nazw firm czy produktów, lub odwoływanie się do nich, nie jest próbą naruszenia znaków handlowych lub praw autorskich

Podręcznik ten korzysta z sił nadprzyrodzonych dla tworzenia tła, postaci i tematów. Wszystkie mistyczne i nadprzyrodzone elementy są fikcyjne i przeznaczone tylko dla rozrywki. Przez wzgląd na wagę problemów, poruszanych w tej książce, doradzamy Czytelnikom rozwagę.

Strona White Wolf pod adresem http://www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf oraz rec.games.frp.storyteller

Dedykacja

Dla Was, starzy i nowi fani, którzy pomogliście nam w dojściu do tego momentu. Niech początek nowego milenium będzie dla Was tak dobry, jak koniec starego był dla nas.

Uwaga

Wampir: Maskarada jest grą. Wymaga ona wyobraźni, wysiłku i przede wszystkim dojrzałości. Częścią dojrzałości jest zdanie sobie sprawy, że **Wampir** jest grą i że wszystkie sytuacje przedstawione na tych stronach są całkowicie wymyślone. Jeśli pokonasz kogoś w *Monopoly*™, nie idziesz z komornikiem do jego domu, żeby zabrać to, co wygrałeś. Jeśli zatopisz czyjś statek w *Battleship*™, nie idziesz na nabrzeże i nie zaczynasz obrzucać okrętów koktajlami Mołotowa. Te same zasady stosują się do każdej gry fabularnej lub narracyjnej.

Innymi słowy, nie jesteś wampirem. Kiedy gra się skończy, odłóż na bok książki, spakuj kostki, ciesz się życiem i pozwól cieszyć się nim innym.

99,9999% tych z Was, którzy są wystarczająco rozsądni, nie potrzebuje tej śmiesznej uwagi, bawcie się dobrze.

Wydawca: ISA Sp. z o.o.
Tłumaczenie: Michał Jaskólski
Korekta: Renata Jarkowska
Korekta merytoryczna: Tomasz Andruszkiewicz
Skład i łamanie: Maciej Tomasz Byczyński

Informacje na temat sprzedaży:
Biuro handlowe – Al. Krakowska 110/114, 02-256 Warszawa
tel./fax: (0-22) 846-27-59

Prawa do wydania polskiego i wszelkich produktów powstających na podstawie narracyjnej gry Wampir należą do ISA Sp. z o.o.

ISBN 83-87376-62-0

Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony internetowej
www.isa.pl

WAMPIR® MASKARADA

Spis Treści

Prolog: Zgromadzenie Bestii	1
Wprowadzenie	20
Rozdział Pierwszy: Świat Mroku	26
Rozdział Drugi: Klany i Sekty	62
Rozdział Trzeci: Bohater i Cechy	98
Rozdział Czwarty: Dyscypliny	144
Rozdział Piąty: Zasady	188
Rozdział Szósty: System i Dramatyzm	198
Rozdział Siódmy: Historia Rodziny	236
Rozdział Ósmy: Narracja	252
Rozdział Dziewiąty: Wrogowie	268
Dodatek	284
Epilog: W Świetle Krwawego Księżyca	306

Wprowadzenie

Wampiry.

Pijące krew trupy, zawrócone z grobów, aby ucztować na krwi żyjących. Przeklęte potwory przynależne do Piekieł, które unikają kary za skradzione bezprawnie życie. Erotyczni drapieżnicy, którzy czerpią środki do swej egzystencji z niewinnych, walczących – lub być może chętnych? – mężczyzn i kobiet.

Od początku świata ludzkość mówiła o wampirze – nieumarłym, demonicznym duchu, gnieżdżącym się w ludzkim ciele, trupie podnoszącym się ze swojego grobu opętanym, palącym głodem ciepłej krwi. Od Węgier po Hong Kong, od New Delhi po Nowy Jork, ludzie na całym świecie doświadczyli dreszczy wyśmienitego przerażenia, przyglądając się uczynkom skradającego się nocą wampira. Wampir istnieje w powieściach horrorach, filmach, serialach telewizyjnych, grach video, na ubraniach, a nawet na płatkach śniadaniowych.

Ale te opowieści to mity, prawda?

Nieprawda.

Wampiry weszły pomiędzy nas w czasach prehistorycznych. Są pomiędzy nami cały czas. Toczyły wielką i sekretną wojnę od pierwszych, najwcześniejszych nocy w historii ludzkości. Rezultat tej odwiecznej walki może wpłynąć na przyszłość ludzkości – zbawienie lub potępienie.

Narracja

Książka, którą trzymasz, jest podstawowym podręcznikiem do narracyjnej gry z White Wolf Publishing, **Wampir: Maskarada**. Korzystając z zasad, które są w tej książce, ty i twoi przyjaciele możecie wcielić się w role wampirów i opowiadać historie o triumfach, upadkach, ciemnych sprawkach i przebłyskach dobroci swoich postaci.

W narracyjnej grze, gracze tworzą postać, korzystając z zasad zawartych w tej książce, i następnie prowadzą te postacie przez przygody nazywane opowieściami. Opowieści składają się z kombinacji życzeń graczy i instrukcji Narratora (patrz poniżej).

W wielu przypadkach narracja jest podobna do gier w stylu *Jak ugościć Mordercę*. Każdy gracz odgrywa rolę bohatera – w tym przypadku wampira – i angażuje się w formę improwizowanego teatru, mówiąc, co wampir by powiedział, i opisując, co wampir by zrobił. Większość z tych działań może przybierać dowolną formę – gracze mogą swoimi postaciami mówić lub robić cokolwiek chcą, tak długo jak ich dialogi i działania są zgodne z osobowością i umiejętnościami bohaterów. Jednakże pewne działania najlepiej rozstrzygać przy użyciu kości i zasad prezentowanych w tej książce.

Kiedy tylko zasady i opowieść są w konflikcie, opowieść zwycięża. Używaj zasad tylko tak często – lub najlepiej tak rzadko – jak musisz, by prowadzić mrożące krew opowieści o strachu, nienawiści i miłości.

Gracze i Narratorzy

W **Wampira** najlepiej grać z grupą od dwu do sześciu osób. Większość z tych ludzi będzie graczami. Tworzą oni postaci wampirów – wyobrażenia podobne do tych znanych z powieści, filmów i komiksów. W każdej grupie jednak jedna osoba musi pełnić rolę Narratora. Narrator nie tworzy jednego głównego bohatera dla siebie. Raczej działa jako połączenie reżysera, moderatora, narratora i sędziego. Narrator opracowuje dramat, przez który gracze poprowadzą swoje postacie, wymyśla intrygi i konflikty, używając swojej wyobraźni. Narrator pełni także rolę postaci drugoplanowych – przyjaciół, z którymi postacie współpracują, i wrogów, z którymi postacie walczą. Narrator opracowuje charakterystyczne szczegóły dla osadzenia opowieści – bary, nocne kluby, firmy i inne instytucje, do których uczęszczają bohaterowie. Gracze decydują, jak ich postacie reagują w określonych sytuacjach, ale to Narrator (przy pomocy zasad) decyduje, czy postaci się udało, a jeśli tak, to na ile. Ostatecznie, Narrator jest najwyższym autorytetem w rozstrzyganiu zdarzeń, które miały miejsce w czasie gry.

Przykład: Rob, Brian, Cynthia i Allison spotkali się, aby grać w **Wampira**. Rob, Brian i Cynthia są graczami: Rob gra Baronem d'Havillandem, arystokratycznym Ventrue; Brian gra Palpą, mieszkającym w kanałach Nosferatu; a Cynthia gra Maxine, ulicznym punkiem z klanu Brujah. Allison jest Narratorem i powiedziała, że gracze zostali zaprowadzeni przed oblicze wampirzego księcia miasta na sąd za pożywianie się w zakazanej części miasta.

• Allison (opisując scenę): „Pokój, do którego zostaliście zawleczeni, jest duży, bogaty i wypełniony pamiątkami z epok od włoskiego Renesansu do Renesansu Harlemu. Duży, żelazny kandelabr, pełny świec, rzuca słabe światło na nawy zapełnione obrazami i rzeźbami. Cóż, wy jednak nie macie zbyt wiele czasu na przyglądanie się, popędzani przez egzekutora księcia, Lorda Maxwella, zostaliście brutalnie pchnięci przed wielkie, dębowe krzesło – prawie tron. Cienie wydają się skupiać na wyniosłej postaci siedzącej w uroczystej pozie, wydającej polecenia, nieruchomej, wpatrującej się w was swoimi płonącymi oczami."

• Allison (i tym razem mówi jako książę): „Przez więcej niż wiek utrzymywałem porządek w mojej domenie. Okiem czułego ogrodnika obserwowałem, jak miasto rozwija się z prowincjonalnego miasteczka do kwitnącej metropolii. Poskromiłem anarchistów i zdławiłem intrygi Czarnej Ręki. Przez jakąż to zuchwałość wy, nowo narodzone szczeniaki, decydujecie się na kpiny z moich zasad? Odpowiadajcie szybko i zgodnie z prawdą, zanim was osobiście nie zakołkuję i wystawię na pocałunek słońcu!"

Gracze mogą teraz zdecydować, co robić.

• Rob (mówiąc jako Baron d'Havilland): „Panie, wyraźnie nastąpiło jakieś nieporozumienie, gdyż moi przyjaciele i ja..."

• Cynthia (jako Maxine): „Nie ośmielaj się mówić w moim imieniu, ty słabej krwi, nędzna kreaturo! Do diabła z twoimi zasadami, ty faszystowska świnio! Teraz mamy wiek XX i będę chodzić wszędzie, gdzie tylko zechcę!"

• Allison (opisując niezbyt wesołą reakcję księcia): „Palce księcia wyraźnie zacisnęły się na oparciach tronu i cichy syk wydobywa się z jego gardła."

• Brian (opisując działanie swojej postaci): „Wspaniale Maxine! Unikam wzroku księcia i rozglądam się dookoła. Czy jest tam jakaś kolumna, cień lub inne miejsce, gdzie mogę się schować? Jeśli tak, to chcę użyć mojej Niewidoczności (magicznej mocy niewidzialności), aby stąd uciec."

Co wydarzy się później, zależy od działań graczy i decyzji Narratora. Jak widzisz, każdy gracz jest arbitrem działań i wypowiedzi swojej postaci. Ostatecznie to Allison, Narrator, jest tym, który decyduje o reakcjach postaci księcia w stosunku do działań i wypowiedzi postaci graczy; to Allison, mówiąc jako książę, odgrywa zachowania księcia; i to Allison jest tą, która decyduje, czy działania postaci zakończyły się sukcesem, czy porażką.

Czym jest wampir?

Narracja i odgrywanie w grach może cechować się wieloma rodzajami zwolenników. W niektórych gracze przyjmują role herosów w światach fantasy lub super herosów ratujących świat przed czarnymi charakterami. W **Wampirze** gracze przyjmują osobowości wampirów – nieśmiertelnych krwiopijców rodem z horrorów – i prowadzą te postacie przez świat faktycznie identyczny jak nasz.

Wampiry, które chodzą po ziemi dzisiejszej nocy – lub Spokrewnieni, jak często sami siebie określają – są zarówno podobni jak i różni od naszych oczekiwań. Prawdopodobnie najlepiej byłoby zacząć naszą dyskusję o nieumarłych, jak gdyby byli osobnym gatunkiem istot czujących, z wierzchu podobnych do ludzi, którymi kiedyś byli, ale ukazujących mnóstwo fizjologicznych i psychologicznych różnic.

W wielu przypadkach wampiry przypominają potwory znane z mitów i kina. (Jest trochę prawdy w starych opowieściach, że być może zostali stworzeni przez oszukanych i sfrustrowanych śmiertelnych). Jednakże – jak wielu nieustraszonych łowców wampirów z żalem się przekonało – nie wszystkie opowieści starych żon o wampirach są prawdziwe.

• **Wampiry są nieśmiertelne.** Prawda. Jakkolwiek mogą zostać zabite (coś bardzo skomplikowanego), nie starzeją się i nie umierają z przyczyn naturalnych. Nie potrzebują jedzenia takiego jak ludzie i nie muszą oddychać.

• **Wampiry są żyjącymi trupami i muszą podtrzymywać swoje istnienie krwią żywych.** Prawda. Wampir w sensie klinicznym jest martwy – jego serce nie bije, nie oddycha, jego skóra jest zimna, nie starzeje się – jednak myśli, chodzi, planuje, mówi... i poluje, i zabija. Aby podtrzymać swoją sztuczną nieśmiertelność, wampir musi systematycznie spożywać krew, najlepiej ludzką. Niektóre skruszone wampiry uzupełniają siły witalne krwią zwierząt, a niektóre starożytne wampiry muszą polować i zabijać innych ze swego rodzaju, aby się pożywić.

Wampiry wysysają krew swoich ofiar przez chowane kły, którymi są w magiczny sposób obdarzane, gdy po raz pierwszy umierają. Każdy wampir może także w magiczny sposób zalizać rany spowodowane swoimi kłami, ukrywając fakt swojego pożywienia się.

Krew jest najważniejsza dla Spokrewnionych, zarówno jako sedno ich egzystencji, jak i źródło ich mocy. Pożywienie śmiertelnych, ich powietrze i miłość – to wszystko jest bez znaczenia dla wampira. Krew jest jedyną pasją Spokrewnionych i bez niej szybko by uschnęli i rozpadli się w pył. Co więcej, każdy wampir może używać tej skradzionej krwi do leczenia, siły i innej magii.

• **Każdy, kto umiera od ugryzienia wampira, powstaje, aby stać się wampirem.** Fałsz. Gdyby to była prawda, świat byłby zalany przez wampiry. Wampiry żywią się ludzką krwią, to prawda, i czasami zabijają swoje ofiary – ale ludzie, którzy umierają od ataku wampira, zazwyczaj są unicestwiani. Aby powrócić jako nieumarły, ofiara musi być pozbawiona krwi i następnie nakarmiona kroplą krwi atakującego wampira. Ten proces, zwany Spokrewnieniem, powoduje mistyczną transformację z człowieka w nieumarłego.

• **Wampiry są potworami – demonicznymi duchami w ciałach trupów.** Fałsz... i prawda. Wampiry nie są demonami same z siebie, ale kombinacja tragicznych czynników pociąga je nieubłaganie w stronę nikczemnych działań. Początkowo nowo stworzony wampir wielokrotnie myśli i zachowuje się tak jak to robił za życia. Nie staje się natychmiast diabelskim, sadystycznym potworem. Jednakże wampir wkrótce odkrywa swój przytłaczający głód krwi i orientuje się, że jego przetrwanie zależy od pożywiania się na ludzkim gatunku. W wielu przypadkach sposób myślenia wampira ulega zmianie – przyswaja sobie zachowania mniej pasujące do społecznego wszystkożercy, a bardziej odpowiadające samotnemu drapieżnikowi.

Początkowo niechętny do zabijania, w końcu wampir jest zmuszony do morderstwa przez przypadek lub z potrzeby – a z czasem zabijanie staje się łatwiejsze. Dowiadując się, że nie jest godny zaufania, przestaje ufać innym. Orientując się, że jest inny, odgradza się od świata śmiertelnych. Zdając sobie sprawę, że jego egzystencja zależy od tajemnicy i kontroli, zaczyna używać pierwszego przykazania. A wszystko ulega degeneracji, gdy lata przechodzą w dziesiątki lat, następnie w stulecia, i wampir zabija więcej i więcej, i widzi, jak ludzie, których kochał, starzeją się i umierają. Ludzkie życie, tak krótkie i tanie w porównaniu z jego, zaczyna być coraz mniej wartościowe, aż do chwili gdy śmiertelne „stado" wokół niego nie znaczy więcej niż rój nieznośnych owadów. Stare wampiry zaliczają się do najbardziej zmęczonych, nieczułych, pełnych paranoi – pokrótce potwornych – istot, jakie świat kiedykolwiek znał. Możliwe że nie są dokładnie demonami – ale, kto może to odróżnić?

• **Wampiry palą się na słońcu.** Prawda. Wampiry muszą unikać słońca albo umrą, chociaż niektóre mogą wytrzymać dotknięcie słońca na bardzo krótki okres czasu. Wampiry są istotami nocnymi i wiele z nich ma olbrzymie trudności, aby się obudzić podczas dnia, nawet w zadaszonych pomieszczeniach.

• **Wampiry odstrasza czosnek i płynąca woda.** Fałsz. To są mity i nic więcej.

• **Wampiry są odstraszane przez krzyże i inne święte symbole.** To jest generalnie fałsz. Jakkolwiek, jeśli trzymający symbol ma gorącą wiarę w siłę, jaką on reprezentuje, wampir może ucierpieć od wymachiwania tym symbolem.

• **Wampiry umierają od kołka wbitego w ich serce.** Fałsz. Jednakże, drewniany kołek – lub strzała, bełt z kuszy, etc. – jeśli przebije serce, sparaliżuje potwora do chwili, aż zostanie usunięty.

• **Wampiry mają siłę dziesięciu mężczyzn; mogą wydawać rozkazy wilkom i nietoperzom; mogą hipnotyzować żyjących i leczyć nawet najbardziej groźne rany.** Prawda i fałsz. Moc wampira zwiększa się wraz z wiekiem. Młode, nowo stworzone wampiry są często niewiele silniejsze od ludzi. Ale kiedy wampir posuwa się w wieku i w zrozumieniu, uczy się korzystać ze swojej krwi do wywoływania tajemnych, magicznych mocy, które przez wampiry zwane są Dyscyplinami. Potężni starsi są często porównywani do fikcyjnego Lestata czy Drakuli, a prawdziwi starożytni – Matuzalemowie i Przedpotopowcy, którzy kroczą przez noce od tysięcy lat – często posiadają moce dosłownie równe bogom.

Spokrewnienie

Wampiry są tworzone w procesie zwanym Spokrewnieniem. Niektóre klany wampirze Spokrewniają bardziej przypadkowo niż inne, ale Spokrewnienie nie jest prawie nigdy ofiarowane lekką ręką. W końcu każdy nowy wampir jest potencjalnym konkurentem do pożywienia i władzy. Potencjalne Dziecko jest często obserwowane przez tygodnie lub lata przez uważnego Ojca, który stopniowo szacuje, czy śmiertelny będzie dobrym nabytkiem dla społeczności Rodziny.

Spokrewnienie jest podobne do zwykłego odżywiania się wampirów – wampir wysusza swoją wybraną ofiarę z krwi. Jednak po pozbawieniu jej krwi, wampir oddaje cząstkę swojej nieśmier-

telnej krwi śmiertelnemu. Jedynie mała cząstka – kropla lub dwie – konieczna jest, aby przeistoczyć śmiertelnika w nieumarłego. Ten proces może być przeprowadzony nawet na martwym człowieku, pod warunkiem, że ciało jest wciąż ciepłe.

W chwili gdy krew jest podana, śmiertelny budzi się i zaczyna pić z własnej woli. Ale, choć ożywiony, śmiertelny jest w dalszym ciągu martwy; jego serce nie bije, a on także nie oddycha. W ciągu następnego tygodnia lub dwóch ciało śmiertelnego przechodzi serię subtelnych transformacji; uczy się, jak korzystać z krwi w swoim ciele, a także uczy się specjalnych mocy swojego klanu. Teraz jest wampirem.

Polowanie

Kiedy wszystko jest już powiedziane i zrobione, najbardziej podstawowa różnica pomiędzy ludźmi i wampirami leży w sposobach ich odżywiania. Wampiry nie mogą funkcjonować na normalnym pożywieniu śmiertelnych; zamiast tego, muszą podtrzymywać swe wieczne życie przez spożywanie krwi – świeżej ludzkiej krwi.

Wampiry zdobywają swoje pożywienie na różne sposoby. Niektóre utrzymują „stada" uległych śmiertelnych, którzy kochają ekstazę wampirzego Pocałunku. Niektórzy wkradają się nocami do domów, pożywiając się ze śpiących ludzi. Niektórzy włóczą się po miejscach zabawy śmiertelnych – nocnych klubach, barach i teatrach – nęcąc śmiertelnych zakazanymi romansami, kryjąc swoją drapieżność za aktami namiętności. Wreszcie są inni, którzy zdobywają swe pożywienie w najbardziej tradycyjny sposób – czając się, atakując i ogłuszając (lub nawet zabijając) śmiertelnych, którzy zapuszczą się zbyt daleko w opuszczone nocne alejki i puste miejsca.

Nocny świat wampira

Wampiry cenią siłę, dla niej samej i bezpieczeństwa które daje – i w sposób śmiesznie łatwy zdobywają doczesne dobra, bogactwa i wpływy. Hipnotyzujące spojrzenie i kilka słów zapewnią sprytnemu wampirowi dostęp do wszelkich bogactw, jakie tylko może sobie wymarzyć. Niektóre potężne wampiry są w stanie zaszczepić sugestie posthipnotyczne lub rozkazy w umysłach śmiertelnych, powodujące zapominanie wyglądu wampira. W ten sposób wampiry są w stanie w łatwy sposób zapewnić sobie legiony nieświadomych niewolników. Więcej niż kilku „urzędników publicznych" i korporacyjnych baronów w sekrecie służy swym wampirycznym panom.

Chociaż są wyjątki, wampiry mają tendencję do trzymania się miast. Miasto zapewnia niezliczone możliwości do polowania, romansowania i politykowania – a odludzie często okazuje się niebezpieczne. Dzikie pustkowia są domem Lupinów, wilkołaków, które są odwiecznymi wrogami wampirów i które myślą jedynie o natychmiastowym zniszczeniu wampirów.

Jyhad

Wiele wampirów dąży do tego, by nie mieć nic wspólnego ze swoim rodzajem, wybierając polowanie i istnienie w samotności. Jednakże cywilizacja nieumarłych jest manipulowanym i trującym tańcem i tylko kilka wampirów zostało całkowicie nietkniętych. Od starożytnych nocy, Spokrewnieni walczą o przywództwo w starożytnej i wielowarstwowej walce znanej jako Jyhad. Przywódcy, kultury, narody i armie, wszyscy byli pionkami w tajemnej wojnie i wampirze spiski wpłynęły istotnie (ale też nie wszystkie) na historię ludzkości. Niektóre rzeczy są takimi, jakimi się wydają w mrocznym świecie wampirów; zamach stanu, krach ekonomiczny czy prąd społeczny może być zaledwie zewnętrzną manifestacją, skrywającą odwieczną walkę. Starsze wampiry wydają z cienia polecenia, manipulują śmiertelnymi a także innymi wampirami, sami są manipulowani. W rzeczywistości większość walczących może nawet nie wiedzieć dla kogo walczą ani dlaczego.

Chociaż rozpoczęty tysiące lat temu, Jyhad szaleje nawet dzisiaj. Chociaż drapacze chmur zajęły miejsca zamków, karabiny maszynowe i rakiety zastąpiły miecze i pochodnie, a giełdowe portfele zastępują piwnice pełne złota, gra pozostaje ta sama. Spokrewniony walczy ze Spokrewnionym, klan walczy z klanem, sekty walczą z sektami, tak jak to robili od wieków. Wampirze wendety zaczęte nocami w Charlemagne rozgrywają się dziś na ulicach Nowego Jorku; zniewaga wyszeptana na dworze Króla Słońca może znaleźć swój koniec w przejęciu korporacji w Sao Paulo. Ciągle rozrastające się miasta zapewniają niezliczone możliwości dla pożywiania się, zdobywania władzy – i wojny.

Coraz częściej wampiry mówią o Gehennie – od dawna przepowiadanej nocy apokalipsy, kiedy wszystkie starożytne wampiry, mityczni Przedpotopowcy, powstaną ze swoich ukrytych legowisk, aby pożreć wszystkich młodszych nieumarłych. Ta Gehenna, jak mówią Spokrewnieni, poprzedzi koniec świata, wampiry jak i śmiertelni zostaną pochłonięci w nieubłaganym rozlewie krwi. Niektóre wampiry starają się zapobiec Gehennie, niektóre fatalistycznie jej oczekują, a inne wciąż uznają za mit. Ci, którzy wierzą w Gehennę, mówią, że koniec zbliża się coraz szybciej – możliwe, że jest to już tylko kwestia lat.

Jak korzystać z tej książki

Ta książka jest podzielona na kilka rozdziałów, z których każdy jest zaprojektowany, aby zbadać i wyjaśnić poszczególne zagadnienia gry. Pamiętaj jednak, że w grze narracyjnej najważniejszym rozdziałem jest twoja wyobraźnia. Nigdy nie pozwól, aby cokolwiek w tej książce zastąpiło twoją własną kreatywność.

Rozdział Pierwszy: Świat Mroku opisuje Spokrewnionych i świat, w którym polują.

Rozdział Drugi: Klany i sekty opisuje 13 wielkich „klanów" Rodziny i organizacje, w których są sprzymierzone.

Rozdział Trzeci: Bohater krok po kroku opisuje, jak stworzyć postać wampira.

Rozdział Czwarty: Dyscypliny wyszczególnia magiczne moce nieumarłych.

Rozdział Piąty: Zasady opisuje podstawowe sposoby rozwiązywania różnych działań postaci.

Rozdział Szósty: System opisuje ogrom sposobów na umiejętne udawanie, od delikatności do brutalnej walki.

Rozdział Siódmy: Historia Rodziny szczegółowo opowiada starożytną historię i krwawe wojny pomiędzy Dziećmi Kaina.

Rozdział Ósmy: Narracja mówi Narratorowi, jak zbudować zajmującą opowieść, w którą wciągnięci będą bohaterowie.

Rozdział Dziewiąty: Wrogowie daje wskazówki o przyjaciołach (kilku) i wrogach (wielu) Spokrewnionych.

I wreszcie **Dodatek,** który zawiera uzupełnienia i zasady dla zaawansowanych graczy.

Drama

Większość gier w **Wampira** ma miejsce przy stole i gracze opisują co ich bohaterowie mówią lub robią. Jednakże gry mogą być prowadzone także przez odgrywanie Dramy. Ta ekscytująca forma gry ma wiele wspólnego z improwizowanym teatrem, z tym że gracze ubierają się jak ich postacie i odgrywają zachowania swoich postaci, jak gdyby byli aktorami w sztuce. Tak więc, zamiast mówić „Moja postać podchodzi do stołu i podnosi antyczny dokument", ty podszedłbyś do odpowiednio przystrojonego stołu i podniósł ten „antyczny dokument" (prawdopodobnie rekwizyt stworzony przez Narratora – na przykład kawałek pergaminu, który został nadpalony na brzegach, aby nadać mu stary wygląd, i lekko przybrudzony od kurzu z podłogi).

Narrator w dalszym ciągu prowadzi akcję i kieruje intrygą; opisuje specjalne cechy inscenizacji, przewiduje wyzwania, które przejdą gracze, i może w każdej chwili przerwać akcję.

Drama nie używa w zasadzie kostek; alternatywne zasady, chociażby takie jak zaprezentowane w linii produktów **Teatr Wyobraźni** firmy White Wolf, zajmują miejsce kostek, gdy konieczne jest określenie rezultatów działań. Większość sytuacji jest po prostu rozstrzygana przez odgrywanie i decyzje Narratora.

Bezpieczeństwo

Konieczne jest przestrzeganie niektórych zasad, aby Drama była bezpieczna i zabawna dla wszystkich uczestników i osób postronnych. Inaczej niż inne zasady w tej książce, te zasady *muszą* być przestrzegane.

• **Nie dotykaj:** Kropka. Wszystkie walki i fizyczne interakcje muszą być rozstrzygane za pomocą kostek lub innego systemu. Graczom nie wolno nigdy uderzać, chwytać lub w inny sposób dotykać kogokolwiek podczas gry. Narrator jest odpowiedzialny za zakończenie Dramy, jeśli jeden z graczy zachowuje się wyraźnie niewłaściwie.

• **Żadnej broni:** Rekwizyty takie jak kapelusze, ubrania i laski są wspaniałe w Dramie. Broń nie jest. Kropka. Żadnych noży, mieczy i niczego, co choć trochę przypomina broń palną. Nawet nie przynoś podrabianych mieczy, pistoletów na wodę czy gumowej broni. Jeśli twoja postać musi nosić broń, weź kartkę 3 na 5 cali i napisz pistolet, miecz lub cokolwiek innego; w czasie walki, zaprezentuj kartkę Narratorowi, rozstrzygnie o jej użyciu w grze.

• **Graj w domu:** Drama jest pomyślana do grania w domu lub w innym wyznaczonym miejscu. Nie włączaj do gry osób postronnych i upewnij się, że każdy w okolicy lub przechodzący obok wie dokładnie, co robisz. Gra może wyglądać niepokojąco lub nawet strasznie dla tych, którzy nie są świadomi tego, co się dzieje. Nie staraj się szokować lub straszyć przechodzących; to nie tylko jest niedojrzałe, ale może także prowadzić do słusznego oskarżenia.

• **Wiedz, kiedy przestać:** Jeśli Narrator oznajmia koniec Dramy lub inną przerwę w akcji, przestań natychmiast. Narrator jest ostatecznym arbitrem wszystkich wydarzeń w grze. Jeśli gra jest przerwana na noc, wyjmij swoje kły i powiedz, że jest noc.

• **To jest tylko gra:** Drama jest po to, aby mieć z niej zabawę. Jeśli rywal wygrywa, jeśli bohater ginie lub gdy plan upada, to nie jest koniec świata. Czasami ludzie lubią spotkać się razem poza grą i porozmawiać o niej – powiedzmy, grupa graczy, która stworzyła koterię nowicjuszy, zebrała się, aby ponarzekać na swoich starszych przy pizzy – i to nie jest nic złego. Ale dzwonienie do członka twojego klanu o czwartej rano, aby poprosić o towarzyszenie na zebranie twojego primogenu, jest posunięciem się trochę za daleko. Pamiętaj, każdy gra, aby mieć z tego przyjemność.

Dolna granica: Drama może być jedną z najbardziej bogatych i satysfakcjonujących doświadczeń narracyjnych, jeśli jest prowadzona dojrzale i odpowiedzialnie. Nie żartujemy z tym „dojrzale i odpowiedzialnie". W Dramie ty jesteś rekwizytem, jest więc ważne, byś zwracał się do siebie i innych z najwyższą uwagą, godnością i szacunkiem. Ta gra zdecydowanie *nie* jest o prawdziwym piciu krwi, polowaniu, walce i erotyce. Nie jesteś wampirem, ty tylko go odgrywasz w grze.

Materiały źródłowe

Wampir składa hołd staremu i wciąż żywemu gatunkowi. Subkultura wampira/gotyku pojawia się i znika w oczach opinii publicznej, ale jest trwale żywa (lub nieumarła) i aktywna. Poniżej jest kilka ważnych wpływów na **Wampira: Maskaradę** i Świat Mroku.

Zalecana literatura zawiera: Bram Stoker *Drakula*; Ann Rice *Wywiad z wampirem*, *Wampir Lestat*, *Królowa Potępionych*; Poppy Z. Brite *Lost Souls*; Brian Lumley seria *Nekroskop*; Whitley Streiber *The Hunger*; Richard Matheson *Jestem Legendą*. Wampir występuje w romantycznej poezji Byrona, Shelleya i Baudelaire'a. Równie dobrze możesz pójść do miejskiej lub uniwersyteckiej biblioteki i poczytać trochę starych strasznych mitów i legend o wampirach z całego świata.

Wampir odegrał też rolę w filmie. *Drakula* Beli Lugosiego i niemy *Nosferatu* Murnaua są pradziadkami gatunku. Inne dobre (a przynajmniej interesujące) filmy to: *The Hunger*, *Near Dark*, *Vamp*, *The Lost Boys*, *Salem's Lot*, horrory Christophera Lee Hammera i *Vampire Hunter D. Drakula* Coppoli nie jest najlepszym filmem jeśli chodzi o intrygę, ale posiada niezłe efekty. Na wakacje dobre są *Buffy pogromca wampirów* i *Od zmierzchu do świtu*. Jest tam kilka rozrywkowych momentów.

Ze względu na klimat Świata Mroku sprawdź: *Łowca Androidów*, *Batman* Tima Burtona (ale tylko pierwszy film), *Milczenie owiec*, *Trainspotting*, *New Jack City* i większość filmów Hitchcocka.

„Więc jesteśmy zgodni w tym, że jeden z nas przybierze imię i tytuły Ojca?"

Siedem głów skinęło z akceptacją. W pokoju było siedmiu mężczyzn, wszyscy idealnie do siebie podobni w budowie i w wyglądzie. Każdy miał wyraźny podbródek i arystokratyczną twarz; każdy był ubrany w strój o wiele za ciepły jak na tę kastylijską noc. Na zewnątrz słychać było krzyki po hiszpańsku i portugalsku – kupcy przewozili swoje towary, wino, swoje kobiety. Ich głosy wpływały przez pojedyncze okno, tak jak światło małego zachodzącego księżyca.

„Jeśli stanie się powszechną wiedzą, że nasz Ojciec został zniszczony, konsekwencje będą… nieprzyjemne. Da to nadzieję anarchistom i ich mocodawcom. Spowoduje, że niektórzy z naszych młodszych braci przestaną się nas bać z powodu naszego osłabienia. I nastąpi podział w radach współpracowników naszego ojca, opóźniając zjednoczenie klanów. Uważam, że są to wszystko efekty przez nas niepożądane." Mówiący był być może najstarszym z zebranej siódemki. Siedział w wysokim, złoconym krześle, wyścielanym czerwienią, z nogami rzeźbionymi w lwie pazury. Inni siedzieli na mniejszych, niższych siedziskach. Jeden z nich, siedzący najbliżej okna, zabrał głos.

„Ale który? I jakie kroki powziąć, aby zachować sprawę w tajemnicy? Jeśli szarada zostanie zdemaskowana, straty będą gorsze, niż gdybyśmy potwierdzili zniszczenie Ojca."

Najstarszy wzruszył nieznacznie ramionami. „Myślałem, że będąc najbliższy Ojcu wiekiem i mocą… – w tym momencie rozległo się kilka mruknięć – … ja nim zostanę. I że będę mógł polegać na więzi wspólnego pochodzenia, zapewniającej wasze milczenie."

Pozostali rozejrzeli się dokoła, zamienili ze sobą spojrzenia, sprawdzając zdecydowanie braci do stawienia oporu. Po chwili zaczęła się paplanina, że tak, oczywiście, będą częścią jego planu.

„Wasz pokaz solidarności jest wzruszający, moi bracia. Czy wybaczycie mi na moment?"
I najstarszy syn Hardestadta wstał i ruszył w stronę drzwi biblioteki, które usługujący ghul, kiedyś służący u Templariuszy, trzymał dla niego otwarte. Za sobą usłyszał stukot metalowych kielichów po drewnianym blacie, gdy jego bracia sięgnęli po zakąski, które przygotował kilka godzin wcześniej. Każdy kielich zawierał mieszankę krwi różnych potężnych i starożytnych Kainitów, wszystkich dawno temu zniszczonych przez Hardestadta Młodszego. Każdy zawierał także trochę własnej krwi Hardestadta, maskowanej przez silniejszy zapach starszej krwi. To nie był pierwszy raz, kiedy Hardestadt spróbował takiego podstępu; łamanie winem woli służącego było łatwym zadaniem dla jednej z mocy Hardestadta.

Tak, milczenie będzie zapewnione.

Rozdział Pierwszy:
Świat Mroku

Świat **Wampira: Maskarady** nie jest naszym światem, chociaż jest wystarczająco zbliżony, aby wywołać przerażający dyskomfort. Świat zamieszkany przez wampiry jest *jak* nasz, tyle że widziany przez ciemne okulary. W tym świecie zło jest namacalne i wszechobecne; ostateczne noce zmierzają ku nam, świat balansuje w napięciu na ostrzu brzytwy. To jest świat mroku.

Na zewnątrz Świat Mroku jest jak ten prawdziwy świat, który wszyscy zamieszkujemy. Popularne są te same zespoły, przemoc wciąż gnębi centra miast, korupcja i rozkład moralny istnieje w tych samych rządach. W Świecie Mroku jest Statua Wolności, Wieża Eiffela i CBGB. Jednakże bardziej obecne niż w naszym świecie jest poczucie przerażenia – wszelkie bolączki naszego świata są jeszcze bardziej wyeksponowane w Świecie Mroku. Nasz strach jest bardziej prawdziwy. Nasze rządy są *bardziej* zdegenerowane. Nasz ekosystem każdej nocy umiera coraz bardziej. I istnieją wampiry.

Wiele różnic pomiędzy naszym światem i Światem Mroku wynika z istnienia wampirów. Starożytni i niezbadani Spokrewnieni zabawiają się ludzkością jak kot ze złapaną w pułapkę myszą. Nieśmiertelna Rodzina manipuluje społeczeństwem, aby odsunąć od siebie nudę i niepewność, które zagrażają im każdej nocy, lub aby strzec się przed manipulacjami odwiecznych rywali. Nieśmiertelność jest przekleństwem wampirów z powodu zamknięcia w leniwej egzystencji i martwych ciałach.

Ten rozdział przygląda się światu wampirów. Świat Mroku odzwierciedla namiętność i strach jego tajemnych władców, a nadzieja na zbawienie jest jedyną rzeczą pozwalającą większości mieszkańców tego przeklętego miejsca wciąż żyć – lub nie żyć.

Świat Mroku

Największą różnicą pomiędzy naszym światem i tym z **Wampira: Maskarady** jest obecność nieśmiertelnych potworów, pociągających za sznurki ludzkości. Przemoc i rozpacz są bardziej powszechne, ponieważ są konieczne, aby Spokrewnieni mogli kontynuować swoją egzystencję. Świat jest ponury, ale ucieczka jest zawsze obecnym towarem – możliwe, że zbyt obecnym. Świat **Wampira** jest mieszanką rozpaczy i przerażenia.

Gotyk-punk i zapowiedź przyszłości

Gotyk-punk jest najprawdopodobniej najlepszym sposobem opisania fizycznej natury Świata Mroku. Środowisko jest silną mieszanką stylów i wpływów i napięcie spowodowane zestawieniem mniejszości etnicznych, klas społecznych i subkultur, powoduje, że świat ten jest żywym, ale niebezpiecznym miejscem.

Aspekt gotycki oddaje nastrój Świata Mroku. Budynki na skarpach górują nad głowami, przyozdobione klasycznymi kolumnami i wykrzywionymi gargulcami. Mieszkańcy są przytłoczeni przez pionową skalę architektoniczną, zagubieni pomiędzy iglicami, które wydają się podążać w kierunku Nieba, aby uciec z fizycznego świata. Pozycja Kościoła wzrasta, gdyż śmiertelni gromadzą się pod każdym sztandarem oferującym im nadzieję w dzisiejszych czasach. Podobnie kulty rozwijają się w tajemnicy, obiecując siłę i zbawienie. Instytucje kontrolujące społeczeństwo są nawet bardziej stateczne i konserwatywne niż te w naszym świecie, gdyż wielu z rządzących woli zło świata, które zna, niż chaos zrodzony przez zmiany. To jest podzielony świat posiadających i nie posiadających, biednych i bogatych, zbytku i nędzy.

Aspekt punku opisuje sposób życia przyjęty przez wielu mieszkańców Świata Mroku. Aby nadać swym istnieniom sens, buntują się, zderzając się z ostojami władzy. Gangi grasują na ulicach, a przestępczość zorganizowana powiększa półświatek w reakcji na bezsensowność życia. Muzyka jest głośniejsza, szybsza, bardziej agresywna i hipnotycznie monotonna, słuchana przez masy, które znajdują zbawienie w tej ucieczce. Mowa jest bardziej ordynarna, moda bardziej śmiała, sztuka bardziej szokująca a technologia daje to wszystko każdemu za kliknięciem przycisku. Świat jest bardziej skorumpowany, ludzie są duchowymi bankrutami, a eskapizm coraz częściej zastępuje nadzieję.

Jak by nie był wystarczająco straszny, przez ostatnie kilka lat był świadkiem cichego ale rozprzestrzeniającego się straszliwego nacisku Rodziny. Wielu Spokrewnionych szepcze o Jyhadzie, odwiecznej wojnie lub grze, o której mówi się, że pochłonęła większość starożytnych wampirów. Ta walka była prowadzona od początku czasu, ale wiele wampirów obawia się, że kiedy jedno tysiąclecie przekształci się w następne i przekleństwo nieumarłych osłabnie, apokaliptyczny koniec będzie na wyciągnięcie ręki. Znaki i zapowiedzi zapisane w proroczej *Księdze Nod*, niepokoją wampiry z wszystkich klanów i rodów, nawet tych, którzy twierdzą, że nie wierzą. Pogłoski w kryjówkach Sabatu i salonach Camarilli mówią o zamieszaniu na Wschodzie, armiach Bezklanowego motłochu, wampirach, których krew jest tak słaba, że nie mogą dokonywać Przemiany, o spotkaniach z tajemniczymi starszymi, których wielka moc zdradza niedostrzegalne pochodzenie, o czarnych półksiężycach i pełnych księżycach czerwonych jak krew. Wszystko, mówią wierzący, jest oznaką, że nadchodzą Ostateczne Noce i że koniec wszystkich rzeczy jest bliski.

Niektórzy Spokrewnieni wierzą, że Sąd jest blisko, na wyciągnięcie ręki, że moce Niebiańskie przygotowują się ostatecznie do osądzenia wampirów i tego, co uczynili ze światem. Inni mówią o Oczyszczeniu lub *Gehennie*, nocy, kiedy większość starożytnych wampirów powstanie, aby zjeść swoje dzieci, używając ich słabszej krwi do zaspokojenia swojego głodu. Niewielu przyznaje się do takich przesądów, ale większość czuje namacalne napięcie w obecnych nocach. Starsze wampiry maczają palce w pojedynczych druzgocących atakach, negując odwieczne schematy, działając pod wpływem szału. Wojenne watahy straszliwego Sabatu rzucają się na fortece swych wrogów, gdyż boją się, że nie otrzymają kolejnej szansy. Grupki kanibali Assamitów, dawniej trzymanych w szachu przez wielką klątwę, polują na inne wampiry i spijają żarłocznie ich krew. Wampiry niepewnego pochodzenia są ścigane i niszczone przez ogarniętych paranoją starszych, którzy boją się ich jako zwiastunów Gehenny. Chociaż cierpliwość jest szczególną zaletą pośród nieśmiertelnych, jest coraz rzadziej praktykowana i cały świat Spokrewnionych balansuje na krawędzi wielkiego, wspólnego szaleństwa.

Gotyk-punk jest nastrojem i otoczeniem wyrażanym w czasie trwania gry. Największy udział w kreowaniu tej atmosfery spada na Narratora, ale także gracze powinni wziąć pod uwagę, że ich postacie są w tym świecie osadzone. Nastrój jest także sprawą dobrego smaku. Niektóre grupy mogą preferować bardziej gotyk niż punk, podczas gdy inni mogą chcieć równą ilość obu składników. W końcu jest to twoja gra i możesz z tego uczynić, co tylko będziesz chciał. Po prostu miej w pamięci, że doświadczanie świata jest wspólnym wysiłkiem i wszystko, co gracze i Narrator robią, pomaga w uczynieniu świata bardziej wiarygodnym. Działania, otoczenie, postacie i opisy wyrażają estetykę gotyk-punku.

Miasta

Wampiry są nieodłącznie mieszkańcami miast, chociaż niektóre uważają to raczej za kwestię decyzji niż za rzecz natury. Miejskie pejzaże oferują Spokrewnionym wszystko, czego mogą sobie życzyć: niemal nieograniczony dostęp do krwi, wystarczające możliwości utrzymywania kontaktów, aby usatysfakcjonować najbardziej towarzyskie wampiry (i wystarczającą izolację, zadowalającą największych samotników) i ucieczkę od wilkołaków, które czyhają na wiejskich terenach z dala od miejskich świateł.

Niefortunnie dla Spokrewnionych miasta są kluczowymi terenami dla Jyhadu, wielkiej kanibalistycznej wojny, która wybuchła pomiędzy nieumarłymi wcześniej niż najstarsze wampiry pamiętają. Noc jest tak kapryśna jak Spokrewnieni i długie okresy względnego pokoju mogą wybuchnąć krwawą rzezią bez żadnego ostrzeżenia. Jeśli wampiry przywiązują się do miast dla ochrony i pożywienia, zderzenie z innymi Spokrewnionymi jest nieuniknione.

W dawnych nocach, kiedy ludzi było mniej i miasta nie były tak zatłoczone, Spokrewnieni często podróżowali po swoich terenach łowieckich samotnie, nigdy nie spotykając drugiego z ich rodzaju. W czasach współczesnych kontakt z innymi drapieżnikami jest prawie nie do uniknięcia i dlatego zazwyczaj wewnątrz miast istnieje pewna równowaga sił. Starsze wampiry kontrolują ich własne terytoria, książęta nieumarłych rządzą żelazną ręką, samowolni anarchiści włóczą się po ulicach slumsów, a dzikie wampiryczne *fety* mają miejsce daleko od śmiertelnych. Nawet najbardziej ostre konflikty pomiędzy Spokrewnionymi dzieją się za zasłoną *Maskarady*, kodeksu milczenia, który chroni Rodzinę przed ujawnieniem się otaczającym ich ludziom.

Ironią jest, że miasta są jednocześnie więzieniem i rajem dla Spokrewnionych. Opuszczając je, ryzykują utratę swych nieżyć z głodu lub od pazurów wilkołaków. Pozostając mogą folgować swoim namiętnościom, ale nieuchronnie kolidują z innymi ze swego rodzaju. To jest napięta, wiotka egzystencja, podporządkowana oddalaniu niezliczonych przekleństw nieśmiertelności: depresji, bezskuteczności i oszałamiającej nudy.

Szacunkowy stosunek ilościowy wampirów do śmiertelnych zwiększył się w ostatnim wieku. Wielu wampirzych książąt wymusza limit jednego wampira na 100.000 śmiertelnych, w interesie utrzymania istnienia Rodziny w tajemnicy. Niemniej jednak – w szczególności w ostatnich kilku latach – niektóre miasta przekroczyły ten poziom i wciąż zwiększająca się populacja Spokrewnionych zaczyna być wielkim problemem. W miastach, które nie trzymają się tak skrupulatnie Maskarady, jak te pod kontrolą Sabatu, stosunek ten może wynosić do dwóch lub trzech razy więcej niż poziom możliwy do zaakceptowania. Przeludnienie nie jest łatwym problemem do załatwienia; arbitralne decydowanie, które wampiry mogą pozostać, a które muszą ponieść Ostateczną Śmierć, jest kwestią polityczną, w której żaden książę nie chce decydować.

Niektóre wampiry jednakże czują, że sytuacja będzie rozwiązana siłą. Młode wampiry słabej krwi pojawiają się ze zwiększoną częstotliwością w miastach starszych i wielu Spokrewnionych szepcze, że czas „zadraśnięć", kiedy wielcy panowie Jyhadu przebudzą się i pochłoną resztę, jest już niedaleko.

Rodzina

Wampirów obawiano się od dawna jako chciwych potworów nocy – straszliwych czarnych postaci wychodzących z ciemności, aby wykradać niemowlęta z łóżeczek i okradać niewinnych z ich krwi. Wampiry są także istotami nieludzko pięknymi, bezgranicznie namiętnymi i drapieżnie zmysłowymi.

Każdy wampir jest jedyny w swoim rodzaju i każdy ma swoją własną fascynującą historię do opowiedzenia. Jednak najważniej-

szą cechą łączącą wszystkie wampiry jest ich potępienie. Ważniejszy niż pochodzenie, klan, sekta czy motywacja jest fakt, że wszystkie wampiry są nieumarłymi drapieżnikami. Poczucie lojalności i obowiązku spada na drugi plan wobec nieuchronnego popędu do zaspokojenia głodu.

Wampir wysuwa ten temat przed inne. Wampiry są potworami. Jakie to uczucie, gdy pozostawia się martwe, pozbawione krwi dziecko na śmietniku? Manipulować śmiertelnymi jak pionkami na szachownicy? Podejrzewać, że starsi będą tobą władać jak bezwolną bronią przeciw swym starożytnym wrogom? Udawać życie w sekrecie i rozlewie krwi? Ulegać podszeptom Bestii i rozdzierać niewinne ofiary na strzępy?

W reakcji na środowisko, Spokrewnieni wytworzyli kompletne społeczeństwo, które istnieje tuż poza zasięgiem wzroku śmiertelnych. Wiek, klan, sekta, stwórca, władza, wpływy i wiele innych aspektów nieżycia czynią Spokrewnionych tym, kim są. Częścią istnienia każdego Spokrewnionego jest członkostwo w licznych społecznych kastach, które uatrakcyjniają wampirze człowieczeństwo. Przez tworzenie i wymuszanie dla siebie ról, nieważne jak sztucznych, Spokrewnieni poszukują ucieczki od Bestii, która czai się w ich wnętrzu. **Wampir: Maskarada** ma faktycznie podwójne dno. Wampiry ukrywają się przed śmiertelnymi, ale kryją się również przed samymi sobą, udając, że nie są tym koszmarem, którym naprawdę się stali.

Jednym sposobem, jakim Przeklęci wyróżniają siebie, jest kombinacja wieku i pokolenia, to jak daleko jest Spokrewniony od swego przodka, Kaina. Młode wampiry muszą przysłużyć się swym starszym, aby zostać uhonorowanymi najmniejszym polepszeniem swego statusu, a społeczność Spokrewnionych jest często zachowawcza i śmieszna jak sami nieśmiertelni Przeklęci. Istnieje niewielki stopień ruchliwości, jednak starsi Spokrewnieni zawsze szukają zasobów i sprzymierzeńców, którzy mogą ich wspomóc przeciw rywalom w Jyhadzie.

Najwyższy status jest przypisywany Przedpotopowcom, wampirom Trzeciej Generacji. Większość wampirów uważa tych Spokrewnionych za legendarnych – oczywiście żaden nie był wiarygodnie widziany współczesnymi nocami. Najniższy szczebel w statusie jest dzierżony przez nowicjuszy i bezklanowych Pariasów, do których nie przyznaje się żaden klan lub są tak słabej krwi, że niemożliwe jest ustalenie ich pochodzenia.

• **Przedpotopowcy**

Te starożytne wampiry, jeśli w ogóle istnieją, są prawdopodobnie najpotężniejszymi istotami na świecie. Członkowie Trzeciej Generacji, *Przedpotopowcy* są tylko dwa stopnie od Pierwszego Wampira, Kaina. Przedpotopowcy, kiedy zdecydują się powstać z ich długiego snu, będą oddziaływać na każdego, kogo spotkają; zgodnie z kilkoma fragmentarycznymi relacjami o ich działalności, posiadają praktycznie boską moc. Zgodnie z legendą Spokrewnionych, było 13 pierwotnych Przedpotopowców, chociaż niektórzy zostali przypuszczalnie zniszczeni. Ich odwieczna wojna, Jyhad, dotyka wszystkich Spokrewnionych, a niezliczone warstwy manipulacji i kłamstw kamuflują wszystkie intrygi Starożytnych.

• **Matuzalemowie**

Jeśli Przedpotopowcy są bogami Spokrewnionych, straszliwi *Matuzalemowie* są półbogami i awatarami. Gdzieś między pierwszym a drugim tysiącem lat w Spokrewnionych zachodzi poważna zmiana. Czasem zmiana jest fizyczna, podczas gdy innym razem umysłowa lub emocjonalna. Jakakolwiek jest natura tej zmiany, rezultat końcowy jest taki, że wampir nie okazuje już żadnych oznak człowieczeństwa. Usuwając się w pełni z ziemskości do królestwa ponadnaturalnego, Matuzalemowie często odpoczywają tam, gdzie mogą uciec w sen przed spragnionymi kłami młodszych

wampirów. Ich moce są tak wielkie, że kontynuują prowadzenie swych niezbadanych planów mentalnie, komunikując się magicznie lub telepatycznie (i prawie zawsze niewidzialnie) ze swymi sługami.

Spokrewnieni bardzo boją się Matuzalemów, którym nadano wiele straszliwych cech. Pogłoski mówią o Matuzalemach, których skóra stała się kamienna, że są albo okropnie zniekształceni, albo nieziemsko piękni, tak że nie można na nich patrzeć. O niektórych mówi się, że piją tylko wampirzą krew, a o innych, że kontrolują losy całych narodów ze swych zimnych krypt.

• **Starsi**

To Spokrewnieni, którzy istnieją przez setki lat i generalnie sięgają od szóstej do ósmej generacji. Z wiekami gromadzonej pomysłowości i straszliwej żądzy władzy, starsi Spokrewnieni są fizycznie najbardziej aktywnymi uczestnikami Jyhadu – nie pozwalają sobie na długie okresy letargu, które krępują Matuzalemów i Przedpotopowców, nie są tak bezsilni lub łatwo manipulowani jak młodsi z Rodziny. Określenie starszy jest trochę subiektywne; Spokrewniony, który może być uważany za starszego w Nowym Świecie, może być zaledwie kolejnym ancillae w Europie lub starszych krańcach świata. Starsi trzymają mocną ręką strukturę władzy w Rodzinie, zapobiegając zdobywaniu pozycji i wpływów przez młodsze wampiry, posługując się kontrolą utrzymywaną przez dekady, jeśli nie przez wieki.

• **Ancillae**

Są stosunkowo młodymi wampirami (pomiędzy pierwszą a drugą setką lat nieżycia), którzy dowiedli, że są wartościowymi członkami Rodziny. Ancillae są lokajami potężniejszych Spokrewnionych i – jeśli są mądrzy lub mają szczęście – jutro będą starszymi. Ancillae są pomiędzy nowicjuszem i starszym, wskazującym, że Spokrewniony pokazuje już pazurki, ale brak mu wieku i doświadczenia, aby stać się prawdziwym mistrzem Jyhadu. Ponieważ populacja świata tak wzrosła w ciągu ostatnich dwóch wieków, przeważająca większość wampirów to ancillae i nowicjusze (patrz poniżej).

• **Nowicjusze**

To ledwie wypuszczone żółtodzioby i leniwi członkowie Rodziny. Naznaczeni stygmatem jako ci, którzy nie dowiedli przed starszymi swej wartości, nowicjusze są niedoświadczonymi wampirami, choć pewnej nocy mogą stać się kimś – ale co bardziej prawdopodobne staną się pionkami w planach innych nieumarłych.

• **Żółtodzioby**

Także nazywani mniej zwięźle jako potomek (chociaż każdy wampir poza Kainem jest czyimś potomkiem), *żółtodzioby* są nowo zrodzonymi wampirami wciąż pod kuratelą i ochroną ich *ojców*, wampirów, którzy ich stworzyli. Żółtodzioby nie są uważane za pełnych członków wampirzego społeczeństwa i często są traktowane bez szacunku, jako własność ojca. Kiedy ich ojciec zdecyduje, że jego potomek jest gotowy, żółtodziób może stać się nowicjuszem, w zależności od akceptacji księcia.

Inne podziały

• **Anarchiści**

Są wampirami, które odrzucają Tradycje Kaina i starszych. Ironią jest to, że starsi przyznają anarchistom pewien status (choć niechętnie), w zależności od umiejętności zdobywania władzy, pomimo ich opozycji. Anarchiści są także darzeni respektem za ich namiętność i energię, którą niewielu starszych członków Rodziny, powolnych wraz z wiekiem i brakiem satysfakcji, może zgromadzić. Ostatecznie jednak większość Rodziny postrzega anarchistów jako szakale, podtrzymujący swe nieżycie tym, co wyślizgnie się z rąk starszych.

• **Pariasi**

To bezklanowe wampiry, odrzucone przez innych Spokrewnionych i pogardzane przez tych, którzy w ogóle zdecydują się ich zauważać. Wampiry mogą stać się bezklanowe, bo albo nie mają możliwości zidentyfikowania swojego ojca (i przez to nie należą do jakiegokolwiek rodu), albo przynależą do tak słabego pokolenia, że nie są dostrzegalne jakiekolwiek cechy klanowe. Pariasi są zawsze uważani za bękarty i sieroty, chociaż niektórzy osiągają pewien stopień znaczenia pośród anarchistów. Kiedyś było niewielu Pariasów, ale okres powojenny doświadczył nagłego wzrostu ich liczby. Niektórzy starsi głoszą skrajne poglądy o Czasie Słabej Krwi, który wskazuje na bliskość Gehenny.

Spokrewnienie

Nie każda ofiara Pocałunku wampira staje się sama wampirem – stworzenie nowego wampira wymaga świadomego działania i często zgody. *Spokrewnienie* jest określeniem dla aktu przeistoczenia śmiertelnego w wampira. Kiedy wampir chce stworzyć potomka, jego łowy nabierają nowych cech. Spokrewniony nie poszukuje już po prostu pożywienia; zamiast tego, staje się bardziej świadomy i sprytny, poszukując najlepszego zestawu indywidualnych zachowań, które dają podstawę nieśmiertelności.

Powody, dla których zostają Spokrewnieni nowi członkowie Rodziny, różnią się u różnych wampirów. Niektórzy ojcowie czują wielkie wyrzuty sumienia wobec swojej nieśmiertelnej klątwy wampiryzmu i wybierają śmiertelnych, którzy mogą „coś dać z powrotem" zdeprawowanej rasie Spokrewnionych. Niektóre wampiry szukają wielkich artystów, myślicieli, kreatorów lub po prostu litościwych dusz, których talenty zostaną zachowane na zawsze. Ci Spokrewnieni często bardzo cierpią, kiedy widzą, jak ich samolubność wpłynęła na tych przyjętych do stada, gdyż Przemiana często niszczy iskierkę kreatywności. Spokrewnionym brakuje umiejętności do innowacji – raczej kopiują ludzkie mody, niż je ustanawiają, i nawet ich najbardziej natchnione prace nie są niczym więcej niż słabymi imitacjami dzieł śmiertelnych, które dawno przeminęły. Jest ironią, że ci Spokrewnieni, którzy chcą zachować talent potomka na zawsze, robią mu większą szkodę, niż jakby pozwolili mu zestarzeć się naturalnie.

Inni Spokrewnieni są mściwi i złośliwi przy Przemianie. Wybierają tych śmiertelnych, którzy im się nie podobają i chcą, aby cierpieli. Niektórzy szczególnie okrutni Malkavianie delektują się wprowadzaniem prawdziwie i żałośnie szalonych do swoich szeregów, mając nadzieję na uzyskanie trochę nowego spojrzenia w szaleństwo żółtodzioba. Okropni Nosferatu także delektują się w Przemienianiu próżnych i pięknych do swojego klanu, bawiąc się udręczonymi wrzaskami potomka, gdy staje się zdeformowanym koszmarem. Nawet Toreadorowie w swym zdegenerowaniu czasami wybierają potomków w celu zapewnienia swojej przewagi nad tymi, którzy odnieśli sukces w życiu.

Jednakże większość Spokrewnionych Przemienia z samotności lub pożądania. Te wampiry są niezmiennie najgorsze ze wszystkich, po zaspokojeniu swej żądzy lub udręki zostają nie z przyjazną duszą ale z potworami w każdym calu tak okrutnymi i drapieżnymi jak one same.

Spokrewnieni rzadko Przemieniają z kaprysu – prawo do stworzenia potomka dawane jest rzadko i ci, którzy szanują Tradycje,

są niechętni zmarnowaniu możliwości, której mogą nie otrzymać przez kolejne tysiąc lat. Jednak niektóre wampiry są kapryśne, nonszalanckie lub po prostu nie zważają na prawo księcia do zniszczenia ich oraz ich potomstwa. Szeregi Pariasów powiększają Spokrewnieni, którzy nie znają swojego pochodzenia, przypadkowo powstali po pozostawieniu przez nieostrożne wampiry, aby umarli, albo które opuściły swych ojców, którzy o nich nie dbali.

Fizyczny akt stworzenia potomka nie jest złożony, niemniej jednak wielu ojców odmawia nauczenia swego potomstwa tego procesu. Wampir najpierw wypija całą krew swojej ofiary, aż do jej śmierci – co nie jest trudne, gdy raz Pocałunek został wymierzony, ofiara jest często zbyt zatracona w agonalnym uniesieniu, aby oprzeć się atakującemu. Po pozbawieniu swego przyszłego potomka śmiertelnej krwi, ojciec umieszcza cząstkę swojej własnej w ustach potomka. Ta cząstka różni się, niektóre wampiry karmią swoje potomstwo dosłownie z własnych nadgarstków, podczas gdy inni Spokrewnieni zostawiają maleńką kroplę na wargach potomka i obserwują, jak Bestia ich przejmuje. Wieść niesie, że wampiry z Sabatu Spokrewniają swoich potomków, następnie ich zakopują, zmuszając do odkopania się z własnych grobów.

Jakikolwiek sposób jest podjęty, potomek umiera fizyczną i duchową śmiercią, tylko aby powstać w sposób nienaturalny. W większości przypadków umieranie jest chwilą wielkiego bólu i udręki; potomek cierpi na spazmy i wstrząsy, gdy jego ciało zrzuca śmiertelną powłokę.

Natychmiastowe odrodzenie jest prawdopodobnie największą przyjemnością, jaką Spokrewniony może kiedykolwiek odczuwać, i jest najprawdopodobniej ostatnią prawdziwą ekstazą, jakiej wampir kiedykolwiek dozna. Kiedy mistyczny proces przekształca teraz martwe ciało potomka, wyrównuje niedoskonałości i często czyni je pięknym, chociaż w nienaturalny sposób. Taka piękność, gdy się na nią patrzy, jest przerażająca jak drapieżna gracja rekina lub jadowitego węża. Zmysły potomka także wyostrzają się do wyjątkowego poziomu, odkrywając dźwięki, których nigdy wcześniej nie słyszał lub nie zauważał, namacalne bodźce, których nigdy nie doświadczał dotykiem, pełnię kolorów niedostrzegalnych dla ludzkiego oka i ogrom wyraźnie rozpoznawalnych zapachów.

Zmysł smaku wampira także się wyostrza, chociaż w kierunku jednego przerażającego smaku. Tylko jedna substancja zadowala wampiry: ludzka krew. Od chwili powstania wampir jest niewolnikiem namiętności swojego Głodu, i każdej nocy od Spokrewnienia przez całą wieczność będzie doświadczać głodu, który może być zaspokojony tylko przez polowanie na członków swego dawnego gatunku.

Po Spokrewnieniu potomka określa się mianem żółtodzioba, znajdującego się pod ochroną i kierownictwem swojego ojca, aż do chwili gdy uzna on go za gotowego do samotnego stawienia czoła nocy. Jest odpowiedzialnością stwórcy, aby nauczyć potomka tajemnic Rodziny, chociaż taka nauka jest często wyrywkowa i zawsze napiętnowana uprzedzeniami i zazdrościami ojca. Wielu ojców, namiętnych spiskowców, pochlebców lub zwyczajnych oszustów, zatruwa umysły swych potomków przeciw swym wrogom lub specjalnie pomija ważne informacje, aby lepiej panować nad swym potomstwem w przyszłości.

Pierwsze noce

Potomek powoli wkraczający w świat Przeklętych, uczy się o społeczeństwie nieumarłych przez nauczanie swego stwórcy i gromadzenie doświadczenia. Jeśli jego stwórca przedstawi go innym Spokrewnionym, żółtodziób może zdobyć z pierwszej ręki wiedzę o przepychu i rytuałach nieodłącznych wampirzej społeczności. Większość stwórców, jednakże, izoluje swoje potomstwo od reszty Rodziny, obawiając się, że spotkanie z innymi wampirami może odciągnąć wiedzę szczeniąt od tego, czego ich stwórcy chcą ich nauczyć.

Wiele z tych pierwszych nocy jest spędzana na uczeniu się, co to znaczy być nieumarłym. Potomek nieuchronnie spotka swoją Bestię i albo wpada w szał, albo szybko uczy się, jak opanować jej dziki zew. Stwórca może ofiarować pomoc i poradę w poskramianiu Bestii lub może obserwować, jak przejmuje jego potomka, a następnie po wszystkim potępić jego słabość. Teraz właśnie potomek uczy się, że nieśmierć jest faktycznie przekleństwem – pomimo mocy, jaką daje mu Spokrewnienie, nie jest już dłużej całkowicie sobą i musi być zawsze świadomy Głodu, który drzemie w jego wnętrzu.

Również w tym samym czasie potomek uczy się – za późno! – doceniać emocjonalne zdolności śmiertelnych. Jak u wampira, serce potomka umarło, pozostawiając jego zimne ciało niezdolnym do prawdziwego odczuwania czegokolwiek. Większość wampirów rekompensuje to, *czyniąc* się czującymi, wyczarowując wspomnienia emocji, które dawno umarły. Desperacja jest wszystkim, co pozostaje w sercach wielu wampirów, gdy zdają sobie sprawę, co stracili, gdy ich śmiertelne ja umarło.

Pierwsze noce są czasem ponurych odkryć. Wielu żółtodziobów nie może poradzić sobie z okropnościami nowego świata nocy, w którym się odrodzili, i wybierają spotkanie z niszczącymi promieniami słońca, a nie kontynuowanie swego istnienia.

Polowanie

Najważniejszą lekcją, jakiej nowy Spokrewniony musi się nauczyć, jest polowanie na ludzką ofiarę. Stwórca niechybnie zajmuje ważną rolę w tym procesie, instruując potomka w sztuce zdobywania pożywienia lub zostawiając go swojej pomysłowości.

Złośliwość natury Spokrewnionych ma tendencję do wychodzenia na wierzch podczas uczenia potomstwa, jak polować. Wiele wampirów nie daje „okresu niemowlęctwa" swojemu potomstwu, kiedy wampiry mogłyby pożywiać się krwią zwierząt. Właściwie to większość stwórców nie informuje swojego potomstwa, że krew zwierząt może być pożywieniem wampira. Natychmiast kierują oni swoje potomstwo przeciw rodzajowi ludzkiemu, zmuszając ich do polowania na tych, którymi kiedyś byli.

Potomek wkrótce orientuje się, że polowanie jest sednem egzystencji wampira. Ze wszystkich praktyk w jakie ojciec wprowadza swego potomka, pożywianie się jest absolutnie niezbędne do egzystencji wampira. Dlatego, wielu stwórców uczy swoich potomków delektowania się polowaniem, podgrzewania swoich namiętności terrorem lub rozkoszowania się oczekiwaniem na krew. Pożywianie się wampirów, znane jako *Pocałunek*, jest wielką ekstazą dla *żywiciela*, osoby na której żywi się wampir. Nie potrzeba mówić, że Spokrewniony także czuje fizyczną rozkosz, gdy pożywna vitae wdziera się, aby zapełnić pustkę w jego wampirzej duszy.

Spokrewnieni żywią się na wiele różnych sposobów, jakie najlepiej pasują do ich osobowości. Niektórzy członkowie Rodziny preferują brutalność w żywieniu się, brutalnie piją ze swych żywicieli, a po wszystkim pozostawiają ich, nie licząc się z ich uczuciami. Inni posuwają się do maksymalnego zwiększania zmysłowości Pocałunku, wymyślając długie uwodzenie i tworząc istne haremy swoich śmiertelnych kochanków, z których mogą się żywić. Inni Spokrewnieni kradną vitae swym żywicielom bez ich wiedzy, żywiąc się ze śpiących lub nieprzytomnych. Spokrewnieni doświadczają także następstw picia z ludzi, których krew miała szczególne właściwości – vitae chorego smakuje źle i może mieć dla wampira efekt niezbyt pomyślny, a Spokrewniony pijący z pijanych lub naćpanych żywicieli sam będzie się czuł pijany lub naćpany. Niektórzy Spokrewnieni lubią tę zastępczą rozpustę i wybierają swych żywicieli specjalnie pod tym kątem.

W końcu każdy wampir ma swój własny styl i preferencje w pożywianiu się. Uczenie się, jak się żywić, daje wampirowi możliwość do znalezienia tych preferencji i stwórca często lubi obserwować, jak jego potomek podejmuje pierwsze niezdarne kroki, aby stać się prawdziwym drapieżnikiem. Spokrewniony musi pamiętać jednak, aby szanować Maskaradę, kiedy się żywi. Aby to osiągnąć, najczęściej zalizuje rany od swoich kłów, magicznie zasklepia je, nie pozostawiając śladów po ugryzieniu.

Schronienia

Gdy żółtodziób staje się coraz bardziej świadomy tajemnic Spokrewnionych, musi założyć swoje własne schronienie. Chociaż swoje pierwsze noce spędzi najpewniej w towarzystwie rodzica i w jego bezpiecznym schronieniu, czas nieuchronnie zmusi go do opuszczenia gniazda.

Wybranie schronienia jest bardzo osobistym procesem, podobnie jak wybieranie mieszkania przez człowieka. Wampir musi wziąć pod uwagę pewne potrzeby, decydując o swoim schronieniu, o które większość śmiertelnych nie musi się martwić.

Schronienie musi być oczywiście zabezpieczone przed promieniami słońca. Nawet najdelikatniejsze liźnięcie słońca może spowodować, że Spokrewniony zajmie się ogniem. Schronienie musi także oferować rozsądną izolację – ciekawscy sąsiedzi, obserwujący nocne przyjścia i wyjścia osoby z mieszkania obok, mogą okazać się kłopotliwi. Ostatecznie, schronienie powinno oferować fizyczne bezpieczeństwo; w ciągu dnia wampiry śpią niewzruszenie i nawet jeśli są zdolne do przebudzenia się, zachowują się niemrawo i z wielką ospałością. Tak więc Spokrewniony jest zdany na łaskę swych wrogów, kiedy dowiedzą się o jego legowisku.

Z tych powodów wielu Spokrewnionych preferuje niedostępne lub ściśle strzeżone schronienia. Nosferatu wolą sekretność, jaką oferują kanały, podczas gdy Verntruebez poczucia własnej godności będą myśleć o posiadaniu dostatnio urządzonych apartamentów. Część Rodziny utrzymuje swe śmiertelne domy jako schronienia, podczas gdy inni wybierają miejsca, gdzie nikt nawet nie pomyśli, by się rozglądać.

Domena

Chociaż jedynie najbardziej potężne wampiry roszczą sobie prawa do regionalnych domen, większość wampirów milcząco domaga się niewielkich przestrzeni osobistych wpływów. Oczywi-

ście wielu książąt pozwala wampirom uznawać za swoje domeny jedynie własne schronienia i ich bezpośrednie otoczenie.

Wampirza *domena* to teren, w którym jest władza – król, jak to było kiedyś. To oczywiście nie znaczy, że sprawuje on jakąkolwiek kontrolę lub posiada jakiekolwiek interesy w domenie, a zaledwie to, że nominalnie jest to jego teren. Inni Spokrewnieni, którzy życzą sobie go odwiedzić, muszą prosić o zgodę wampira, który uznaje tę domenę za swoją.

Niewiele młodych wampirów rości sobie prawa do domen innych niż własne schronienia; starsi już przejęli najlepsze tereny miasta pod własną egidę. Są one poważną kością niezgody pomiędzy wieloma Spokrewnionymi miasta, gdyż zwiększająca się liczba niemartwych musi powodować kurczenie się zasobów oferowanych przez ograniczone tereny, w których zamieszkują. Czasami otwarta rewolta lub subtelna uzurpacja jest jedynym sposobem na zdobycie nowej domeny.

Społeczność Spokrewnionych

Wampiry są przede wszystkim samotnymi drapieżnikami. Spokrewniony może istnieć przez lata lub nawet dziesiątki lat bez spotkania z innym wampirem, woląc polować w samotności lub przechadzać się pomiędzy wybraną grupą śmiertelnych. Niemniej jednak, większość Spokrewnionych wybiera lub jest zmuszana do współpracy z podobnymi sobie ze względu na działania Jyhadu.

Społeczność Przeklętych ma swoją strukturę tak jak każda ludzka instytucja. Liczne stanowiska, tytuły i obowiązki krążą wśród wyższych klas miasta Spokrewnionych i te stanowiska dają wielką władzę – chociaż często towarzyszy jej niebezpieczeństwo, gdyż ci, którzy chcą wstrząsnąć podstawami struktur władzy Spokrewnionych, często szukają rzucających się w oczy posiadaczy tytułów.

Poniższe społeczne przedstawienie odnosi się w szczególności do części Rodziny skupionej w sekcie znanej jako *Camarilla*. Jako podtrzymująca Maskaradę i chroniąca starodawne tradycje władzy, Camarilla ustanawia standardy interakcji pomiędzy wampirami. Wampiry mogą przyjmować model Camarilli lub buntowniczo od niego odchodzić, ale nie mogą go po prostu zignorować. Spokrewnieni całkowicie poza egidą Camarilli często podążają zupełnie różnymi zwyczajami, ale omówimy je później.

Książę

Od niepamiętnych czasów wampiry stosują prawo Darwina: przetrwa tylko silny. Ci, którzy mieli ambicje, aby objąć władzę, i siłę, by ją utrzymać, będą rządzić. Wampiry przyjmowały role szlachciców i wojowników, kontrolując dowolne terytorium, które mogli utrzymać, żyjąc w niełatwym rozejmie ze swoimi śmiertelnymi i Spokrewnionymi sąsiadami, ciągle dążąc do zwiększenia swych posiadłości i stad. W miastach starożytnego świata, który często okazywał się zgubny, wampiry walczyły o tereny handlowe i łowieckie.

W starszych nocach najpotężniejszy wampir w każdym mieście lub regionie obejmował nad nim władzę i stosował wszelkie dostępne środki, zapewniające utrzymanie pełnej kontroli. W miarę upływu czasu, powstawały tradycje wokół tego kontrolowania i roszczenia praw i pewne stanowiska były po cichu przyznawane lub wymuszane przez tego u władzy. Camarilla ustanowiła i wymuszała te idee przez kolejne stulecia po Renesansie. W 1734 londyński anarchista opublikował pamflet, dyskredytujący społeczność starszych z Rodziny, łamiąc Maskaradę w bardzo zauważalnym stopniu. Camarilla odpowiedziała szybko, po pierwsze ukrywając całe wydarzenie („Najbardziej godne uwagi dzieło fantastycznej fikcji!") i niszcząc anarchistę, a następnie formalnie potwierdzając pozycję księcia. Stanowisko to jest wciąż dzierżone przez wiele wampirów.

Książę jest, żeby powiedzieć to prosto, wampirem, który ma wystarczającą siłę, aby utrzymać władzę nad miastem, kodyfikować prawa dla tego miasta i utrzymać pokój. Taka pozycja jest zwykle utrzymywana przez starszego, gdyż kto jak nie starszy ma konieczną osobistą charyzmę i siłę, aby objąć i utrzymać władzę w metropolii? W niektórych mniejszych miastach młodsze wampiry mogą być w stanie zdobywać pozycję w ten sam sposób, ale ich żądania rzadko są respektowane przez miejskie koterie. Czasem dziwne okoliczności powodują, że młodsze wampiry obejmują pozycje książąt, ale niewielu takim parweniuszom udaje się utrzymać swe tytuły, kiedy pojawią się starsi.

Tytuł książę jest po prostu tytułem nadanym dla sformalizowania roli, niezależnie czy jest dzierżona przez mężczyznę, czy kobietę. Nie ma żadnych dynastii wampirzych rządzących w miastach przez wieki, żadnych dziedzicznych wstąpień na tron. Czasami książę może być nazywany tytułem właściwym ziemi, którą rządzi, jak baron, sułtan, hrabia lub mniej formalnym tytułem jako szef. Uczeni Spokrewnionych, szukający pochodzenia tej nazwy, wierzą, że ma swe korzenie w Wiekach Mroku, jako nawiązanie do pana dworu, pozostając stałym terminem po opublikowaniu *Księcia* Machiavellego.

Książę nie króluje nad miastem. Jego rola jest bardziej rolą nadzorcy i sędziego niż monarchy. Jest sędzią, który uspokaja kłótnie pomiędzy Spokrewnionymi, ostatecznym autorytetem w sprawie stosowania Tradycji w mieście, podtrzymującym pokój. Ponad wszystko jego uwaga zaprzątnięta jest Maskaradą i jej utrzymaniem. Czy oznacza to regularne oczyszczanie miasta z Sabatu, czy trzymanie za gardło dzikszych elementów, zależy od niego? Nie każdy książę zdaje sobie sprawę lub dba o to, że jego władza jest postrzegana jako bardziej nieformalna; rzeczywiście, niektórzy wymagają traktowania podobnego do traktowania dawnych królów, utrzymując dwór i wymagając, by ich poddani w domenie byli obecni, gdy wydawane są królewskie oświadczenia. Taka arogancja może powodować rozgoryczenie zarówno wśród zniewolonych młodszych, jak i zirytowanych starszych.

Wampirzy mieszkańcy miasta nie są związani z księciem żadnymi przysięgami lojalności lub podległości. Ich posłuszeństwo zależy od ich tchórzliwości i większość książąt ma zapewne środki do wzmocnienia tego tchórzostwa. Jeśli władza księcia jest kwestionowana lub udaremniana, może on odwołać się do argumentów siłowych, aby utrzymać kontrolę. Jednakże jeśli nie ma wystarczającej siły do rozwiązania problemu lub okazuje się, że nie ma przyjaciół, jego panowanie dobiega końca.

Podążając protokołem nałożonym przez Tradycje, wiele wampirów ignoruje książąt lub słucha ich jednym uchem, tylko by upewnić się, że nie przeoczą niczego, co może ich dotyczyć. Generalnie Spokrewnieni mają ważniejsze rozrywki od słuchania swojego przywódcy. Niektórzy starsi, Inconnu, i ci o mocnej pozycji (tacy

jak justycjariusze) uznają komunikaty księcia za zabawne i aroganckie, za przechwałki chłopaka wciąż będącego pod wrażeniem wystawnego dostojeństwa władzy.

Jednakże pomimo wszystko, książę nie jest kimś do odrzucenia. Książę dzierży potężny zasób ziemskiej władzy, aby zdobyć i utrzymać swoją pozycję. Nie tylko zarządza sprawami Rodziny w mieście, ale często ma całkiem duży wpływ na sprawy śmiertelnych. Policja, straż pożarna, firmy budowlane, szpitale, biuro burmistrza – wszyscy są niezwykle użyteczni dla niszczenia czyichś wrogów lub zapewnienia czyichś wpływów na określoną sferę życia. Jeśli książę chce zniszczyć gang wyjątkowo kłopotliwych anarchistów, może przy pomocy firmy budowlanej zburzyć ich schronienie w środku dnia. Finansowany przez Kościół, łowca działający na terenie lokalnej katedry, może otrzymać telefon z biura burmistrza z pytaniem o jego odpisy podatkowe na Kościół. Takie wpływy zazwyczaj skupiają uwagę tych, którzy mogą być skłonni do grania księciu na nosie. Nie jest mądre denerwować kogoś, kto mógłby spowodować, że twoje schronienie zostanie zakwalifikowane do rozbiórki przez radę dzielnicy lub doprowadzić do tego, że twoja linia telefoniczna mogłaby być „przypadkowo" przecięta w chwili kopania rurociągu gazowego.

Zostać księciem

Jak już zostało wspomniane wcześniej, nie ma dynastii ani rodzin królewskich, z których wybierani są książęta (chociaż niektóre klany dyskutowałyby z tym poglądem). Tradycyjnie rządzi najstarszy wampir z miasta, chociaż nie jest to regułą w każdym mieście. Każdy wampir może próbować uzyskać władzę nad domeną i tytuł księcia. Książę rządzi swobodnie, tylko jeśli jego pozycja nie jest kwestionowana. Jeśli znajdzie się w kłótni z jednym lub więcej pretendentami do władzy, wtedy sprawy się komplikują. Jest szalona walka o koronę i ktokolwiek przetrwa, zostaje księciem. Koronacja, jeśli naprawdę można to tak nazwać, może być bezkrwawym przewrotem wspieranym przez starszych lub brutalnym zagarnięciem, przeprowadzonym przez żądną krwi klikę. To normalne, że aktualny reżim jest obalany brutalnie i bezlitośnie, co służy dwojakiemu celowi, rozprawienia się z dawnym księciem i wizualnej demonstracji siły nowego księcia. Kimkolwiek jest nowy książę i w jakikolwiek sposób zdobył tron, to jednak potrzebuje poparcia starszych, jeśli pragnie utrzymać koronę dłużej niż jedną noc. Co najważniejsze, rada starszych, znana jako primogen, musi usankcjonować władzę księcia; bez tego przyzwolenia jego rządy będą wyjątkowo krótkie.

Walka o księstwo nie jest po prostu kwestią strzałów o północy na opustoszałej ulicy lub kwestią jakiejkolwiek otwartej walki. Jak wszystko, co dotyczy Dzieci Kaina, subtelność liczy się w każdej sprawie i wojna o koronę toczy się w ukryciu. Wampiry miasta – starsi, koterie, niezależni – obierają swoje strony jak rywale zjednujący swoich przyjaciół i określający wrogów. Wiele rzeczy może pokierować wampirem do wyboru określonego stanowiska – obietnica nagrody, lojalność w stosunku do wampira lub klanu, przywileje gwarantowane po objęciu tronu, osobiste przekonania lub groźby – ale raz wybrawszy, zmiana ugrupowań może być ekstremalnie niebezpieczna, w szczególności jeśli poparta została niewłaściwa strona, a walka jest już skończona. Instytucje śmiertelnych, będące pod kontrolą wampirów – banki, przemysł, wyższe sfery, szkoły, policja, półświatek – są używane przeciw rywalowi. Cokolwiek może dać przewagę, było i będzie wypróbowane. Kiedy dym opada, pozostaje tylko jeden pretendent, a cała stawka jest w jego ręku. Rzadko nowy książę jest tak szczodry, że pozostawia swojego wroga przy życiu; nawet gdyby to zrobił, primogen nigdy by na to nie pozwolił.

Oczyszczając dom

Czasem grupa anarchistów lub nowicjuszy decyduje się obalić księcia raz na zawsze. Przewroty są niebezpieczne, chyba że ma się bardzo solidnych sprzymierzeńców. Książęta rzadko zawdzięczają swoje stanowiska tylko urokowi osobistemu i większość do ochrony ma stado swych potomków. Atak na księcia bardzo często oznacza atak na primogen, który może zawsze zniszczyć każdą potencjalną insurekcję w imię stabilności miasta.

Przewrót najczęściej kończy się polityczną próżnią i w świecie Spokrewnionych próżnia może mieć daleko sięgające konsekwencje. Miasto w chaosie oznacza niestabilność; koterie walczą o miejsce w nowym układzie, starsi chcą zapewnić sobie przetrwanie i czasem zamieszanie przyciąga niechętnie widzianą obecność Sabatu, wilkołaków lub łowców czarownic. Wynikające zagrożenie dla Maskarady może czasem oznaczać umieszczenie na tronie dowolnego wampira, aby tymczasowo ustabilizować miasto, ale takie rozwiązanie jest rzadko efektywne i często wywołuje dalszy chaos.

Większość starszych i właściwie większość wampirów w mieście poprze księcia w imię stabilności miasta. Wojna nigdy nie jest przyjemna i dla starszych, zainteresowanych swym przetrwaniem, wojna oznacza potencjalnie Ostateczną Śmierć. Jeśli książę nie stał się kompletnie niezdolny do rządzenia – z powodu szaleństwa, nadprzyrodzonego zepsucia lub nieznośnej tyranii – Kainici jego miasta mogą liczyć na związanie się z nim na dobre.

Abdykacje czasami się zdarzają. Faktycznie, ostatnimi nocy, liczba dziwnych, nagłych abdykacji i tajemniczych zniknięć rządzących uderzyła w starożytne struktury władzy. Jeśli jeden lub więcej członków primogenu zdecyduje uczynić nieżycie księcia uciążliwe, mogą odwołać go ze stanowiska. Głosowanie votum nieufności także jest możliwe, ale bardzo rzadkie z powodu potencjalnego chaosu, który może powstać, gdy książę zostanie zmuszony do opuszczenia stanowiska lub zrezygnuje z powodu nieprzyjemnych okoliczności.

Zalety władzy książęcej

Niektóre wampiry uważają, że tylko szaleni lub próżni dążą do zdobycia pozycji księcia. W końcu, jako symbol władzy Kainitów w mieście, książę jest najbardziej ulubionym celem dla anarchistów, Sabatu i innych śmiałków. Dodać jeszcze do tego polityczne kłótnie i staranie się o pozycję na dworze księcia i okaże się, że krytycy mają rację. Jednakże, władza książęca musi mieć zalety, skoro nawet najmłodsi marzą o niej.

• Prawo do potomka – tylko książę może swobodnie tworzyć potomstwo. Inne wampiry, chcące być stwórcami, muszą najpierw uzyskać jego zgodę lub ryzykują zniszczeniem siebie i swojego nowego potomka. Książę może odmówić Spokrewnionemu, który go obraził, prawa do stworzenia potomka; odwrotnie, może tworzyć nowe wampiry zgodnie ze swą wolą, w celu zapewnienia sobie większej liczby lojalnych stronników. Większość książąt jest oporna w przyzwalaniu na tworzenie potomków swoim poddanym. To

wynika częściowo z paranoi, a częściowo z prostego względu na przestrzeń; w końcu przeludnione miasto ryzykuje Maskaradę.

• Ochrona ze strony starszych – Primogen generalnie popiera księcia tak długo, jak długo utrzymuje porządek, strzeże Maskarady i chroni miasto przed kłopotami, takimi jak najazdy wilkołaków czy ataki Sabatu.

• Władza polityczna – wewnątrz Camarilli książę może oczekiwać posłuchu większości starszych i cieszy się większym statusem niż większość Spokrewnionych. Niemal w każdym środowisku jest mu z reguły okazywany szacunek.

• Kontrola nad domeną i tymi, którzy do niej wkraczają – na podstawie Piątej Tradycji książę może rozszerzyć swe panowanie na tych, którzy wkraczają do jego domeny, którą jest całe miasto lub region. Od nowo przybyłych wampirów czy to podróżnych, czy też mających nadzieję pozostać, oczekuje się, że przedstawią się księciu. Książę może ukarać Spokrewnionego, który tego nie uczyni.

• Pożywienie – książę może zakazać lub ograniczyć tereny łowieckie innych wampirów z wielu różnych powodów, z których najważniejszy to utrzymanie Maskarady. To najczęściej dotyczy tego, gdzie Spokrewnieni mogą się żywić (np. „Zakaz polowania w dzielnicy czerwonych latarni" lub „Unikać hotelu Clermont") i z kogo (np. „Klerycy i dzieci są nietykalni"). Nie stosowanie się do zakazów dotyczących pożywiania się, może być bardzo niebezpieczne, gdyż książę ma prawo ukarać naruszających prawo.

• Domena nad wrogami – na podstawie Szóstej Tradycji książę może zwołać krwawe łowy przeciw tym, którzy mu notorycznie wchodzą w drogę. Nie może ich zniszczyć zależnie od swojej woli (protekcja starszych może niefortunnie się skończyć, jeśli książę przekroczy swe uprawnienia), ale jeśli dowiedzie, że jego wrogowie złamali jedną lub więcej Tradycji, jest jak najbardziej w pełni swych praw do ukarania ich. Naturalnie to, co składa się na pogwałcenie Tradycji, może być mocno naciągnięte w imię władzy.

Nocna rozgrywka

Gry sił i intrygi, których pełno w otoczeniu księcia, rzadko słabną. Kiedy kilku starszych przepycha się, aby zdobyć lepsze pozycje i dostęp do księcia, nieżycie może stać się naprawdę ekscytujące. Każdy Kainita na swój własny sposób próbuje przyciągnąć panującego na swoją stronę, czy to przez pochlebstwa, oszustwa, czy nawet groźby, jeśli stawka jest wystarczająco wysoka. Przez to, wszyscy gracze praktykują wystudiowany brak zainteresowania tymi wszystkimi brudnymi sprawkami, ale tylko głupiec by w to uwierzył. Doprowadzenie spraw do punktu *coup d'etat* lub abdykacji jest złym pomysłem – próżnia polityczna może oznaczać krew na ulicach – ale starsi na szczytach władzy uczestniczą w więcej niż jednej grze.

Większości książąt „doradza" grupa starszych, nazywana primogenem. Primogen może być uznawany za najbardziej potężne wampiry w mieście i może rywalizować z księciem o wpływy wśród Rodziny z miasta. Jednakże w pojedynkę albo nie są tak potężni jak książę, albo nie dbają o poświęcanie się obowiązkom utrzymywania miasta (uwaga na to ostatnie, gdyż jeśli będą niezadowoleni, mogą wywołać przewrót zwyczajnie naciągając fakty). Primogen zazwyczaj służy jako równowaga i ograniczenie dla władzy księcia, jednocześnie szuka poparcia dla siebie lub swojego klanu. Spory w primogenie mogą pogrążyć najprostsze decyzje i spowodować wiele kłopotów.

Konflikt pomiędzy księciem i primogenem nie jest na pewno jedynym składnikiem politycznej gry Spokrewnionych. Książę kontra starsi, klan kontra klan, straszy kontra nowicjusz, tradycjonalista kontra anarchista – w połączeniu z osobistymi wendetami, rewanżami, zachłannością, sojuszami i łapówkarstwem, dają niespokojną mieszankę, która może zmieniać się z nocy na noc.

Inni ważni Spokrewnieni

Przez wieki pewne stanowiska powstały w miastach. Niektórzy towarzyszą księciu w utrzymywaniu porządku; inni zaczynają od stanowisk raczej „bezcelowych", które z czasem nabierają sensu.

• Primogen – to zgromadzenie starszych z każdego klanu miasta. Najczęściej każdy klan ma swojego reprezentanta w primogenie, ale w niektórych miastach książę nie zezwala określonym klanom na miejsce w tym zgromadzeniu starszych. Teoretycznie primogen reprezentuje klany wewnątrz tego politycznego ciała starszych, ale w praktyce primogen jest częściej „klubem starych wampirów"i kazirodczym siedliskiem zdrady i zabiegania o względy. Primogen – określenie odnoszące się do indywidualnych członków tak samo jak do ciała zbiorowego – zbiera się z woli księcia. W miastach z potężnymi i despotycznymi książętami, primogen może być niczym więcej niż marionetką, podczas gdy w innych miastach książęta rządzą w całkowitej zależności od rady starszych.

Nie ma znaczenia, że książę często nie jest reprezentantem swojego klanu w primogenie. Chociaż niektórzy Spokrewnieni twierdzą, że takie podwójne zaangażowanie klanów w polityczne struktury zaważa na faworyzowaniu tego klanu, ale nikt nie jest na tyle władny, aby to zmienić.

• Szeryf – większość szeryfów jest mianowana przez książąt i aprobowana przez Primogen. Określenie ich zadań może być różne, zależnie od miasta, najważniejszą pracą *szeryfa* jest bycie „egzekutorem" księcia, wampirem, który doprowadza przestępców na dwór, utrzymuje porządek na ulicach i generalnie jest gotowy asystować przy wszystkich siłowych aspektach rządzenia. Szeryfowie mogą mianować zastępców, którzy czasem potrzebują akceptacji księcia.

• Harpie – ci Spokrewnieni szczycą się byciem duszami towarzystwa w Elysium. Zajmują się ploteczkami i towarzyskimi manipulacjami, a status jest ich mocną stroną. Z dobrym lub złym słowem dla księcia mogą stworzyć lub zniszczyć egzystencję wampira w mieście. Te stanowiska rzadko są obsadzane otwarcie; z czasem ci z umiejętnościami potrzebnymi harpiom zmierzają na szczyt hierarchii. Większość z nich nie przejmuje się pogróżkami i pokazuje znaczne zrozumienie duszy wampira. Przeciwstawianie się harpiom może zapewnić pozycję na najniższym szczeblu drabiny władzy przez wiele lat.

• Sekretarz – primogen czasami utrzymuje sekretarzy jako pomocników. Zadaniem *sekretarza* jest pobudzanie i zachęcanie do dyskusji i podejmowania decyzji w czasie spotkań klanowych, i informowanie klanu o działaniach jego przedstawiciela w primogenie. Sekretarze są wybierani przez primogen.

• Seneszal – to stanowisko jest tym, bez którego książęta chcieliby się obyć, ale które czasem jest konieczne. Jeden książę powiedział, że wypełnianie obowiązków na tym stanowisku jest podobne do wybierania, jakim nożem poderżnąć mu gardło. *Seneszal* ma być kanclerzem, drugim w kolejności, i doradcą księcia. W każdej chwili może być poproszony do zajęcia miejsca księcia, jeśli ten opuszcza miasto w interesach, abdykuje lub zostaje zamordowany. Naturalnie, książę pragnie zachować ostateczną

decyzję, kto obejmie tak ważną pozycję i wielu bezskutecznie walczyło z primogenem w tej sprawie. To jest niebezpieczne stanowisko – znajomość tematu może podsunąć komuś pewne pomysły...

• Gospodarz Elizjum – jest odpowiedzialny za to, co się dzieje w Elizjum. Toreador pragnący wystawić swoje najnowsze prace, Tremere chcący wygłosić wykład lub Brujah planujący otwartą dyskusję nad polityką księcia – wszyscy muszą mieć zgodę Gospodarza, który może odwołać lub zaakceptować wydarzenie z powodów utrzymania Maskarady. Gospodarz jest też odpowiedzialny za zapewnienie, że śmiertelni nie wejdą do środka w czasie Elizjum i wszystko potoczy się gładko. Większość Gospodarzy jest mianowana przez książąt, często z zastrzeżeniem, że nominacja jest warunkowa aż do sprawdzenia kwalifikacji.

• Oprawca – gdy noce stały się coraz bardziej pełne przemocy i miasta zapełniły się nieznanymi Spokrewnionymi, niektórzy książęta przywrócili to antyczne stanowisko. Zasadniczo *oprawca* patroluje granice księstwa, wyszukując i często niszcząc niedawno przybyłych, którzy nie zaprezentowali się księciu. Pariasi, podobnie jak szczeniaki 13, 14 i 15 generacji, mają wiele powodów do obaw ze strony oprawców. W niektórych przypadkach, nawet wampiry, które postąpiły zgodnie z protokołem, padają ofiarami oprawców, gdyż książęta odruchowo reagują na groźby przeludnienia i szpiegostwa. Niektórzy z oprawców to zabójcy Assamici na kontraktach książąt.

Tradycje

Wampiry żyjące w mieście rządzonym przez księcia muszą zaakceptować pewną odpowiedzialność za przywileje bezpieczeństwa i stabilności. Ta stabilność jest utrzymywana, tylko kiedy wszyscy Spokrewnieni zachowują się we właściwy sposób, według uniwersalnych zasad. Te zasady są ładnie nazywane jako *Sześć Tradycji*, chociaż są one mało kulturalnymi sugestiami. Dla Spokrewnionych w Camarilli i dla książąt, którzy je wymuszają, są prawem. Wampir może być pewien, że gdziekolwiek pojedzie, Tradycje będą miały zastosowanie. Mogą być różnie interpretowane, ale istnieją. Poprzez wprowadzanie w życie tych praw i na ich mocy książęta otrzymują większość swej władzy. Oczywiście wtedy książęta są pośród najbardziej zagorzałych zwolenników Tradycji.

Uważa się, że Tradycje, które tworzą prawo wampirów, zostały ustanowione po wycięciu Drugiej Generacji. Rzadko były spisywane, ale nigdy nie zostały zapomniane i w jakimś sensie są znane wszystkim Spokrewnionym. Nawet wampiry, które pogardzają Tradycjami, znają je; chociaż poszczególne wyrażenia mogą się różnić, intencje kryjące się za nimi nigdy się nie zmieniają.

Jest popularnym zwyczajem Camarilli, że stwórca recytuje Tradycje swojemu potomkowi, zanim zostanie uznany za nowicjusza. Niektórzy książęta wystawiają olbrzymie spektakle, aby uhonorować przemianę nowych potomków z żółtodziobów w nowicjuszy, podczas gdy inni nawet nie potrzebują uczestniczyć w uwolnieniu, ufając stwórcy, że wykona to w sposób właściwy. Prawie każdy potomek uczy się Tradycji grubo przed tą recytacją, ale tej chwili jest przypisywana duża symbolika i znaczenie w życiu Camarilli. Zagorzali zwolennicy Camarilli i Tradycji twierdzą, że nowo Spokrewniony członek Rodziny nie jest prawdziwym wampirem, dopóki jego stwórca nie przedstawi mu Tradycji. Oczywiście Tradycje są całkiem poważną sprawą i ojciec jest odpowiedzialny za to, by potomek się do nich dostosował.

Niektóre wampiry twierdzą, że sam Kain ustanowił Tradycje, kiedy stworzył swego potomka, i że to, do czego stosują się współczesne wampiry, jest oryginalnym życzeniem ich przodka dla swoich następców. Inni jednakże myślą, że Przedpotopowcy stworzyli Tradycje w celu utrzymania kontroli nad swymi potomkami lub że były to po prostu idee zdrowego rozsądku, które stosowano przez tysiąclecia, ponieważ się sprawdzały. Sądzi się na przykład, że Tradycja Maskarady, istniała w jakiejś formie od czasów Pierwszego Miasta, ale została zmieniona w odpowiedzi na Inkwizycję.

Wiele młodych wampirów, dzieci współczesnego świata, postrzega Tradycje jako zwyczajne narzędzie w rękach starszych do trzymania żelazną ręką Spokrewnionych, i w tym sensie narzędzie antyczne. Czasy, które stworzyły konieczność Maskarady, są skończone i należą do zamierzchłej przeszłości. Kain, Gehenna, Przedpotopowcy – to wszystko mity o treści jak te o Potopie lub Wieży Babel, i wszystkie mają na celu kontrolowanie młodszych generacji. Już czas aby przerwać Tradycje i żyć we współczesnym świecie. Wampiry Sabatu chętnie przyjmują ten sposób rozumowa-

Tradycja Pierwsza: Maskarada

Nie ujawnisz swej natury tym, co ze Krwi nie są.
Czyniąc tak, swego dziedzictwa Krwi się wyrzekasz.

Tradycja Druga: Domena

Domena rzeczą twoją jest. Szacunek tobie winni są wszyscy, kiedy w niej się znajdują. Podważać twego słowa nie wolno nikomu, kiedy w twej domenie jest.

Tradycja Trzecia: Progenitura

Możesz być ojcem jeno za przyzwoleniem Starszego twego. Jeśli innego stworzysz bez przyzwolenia twego Starszego, ty i potomek twój zgładzeni będziecie.

Tradycja Czwarta: Opieka

Twymi własnymi dziećmi są ci, których sam kreujesz. Póki potomka swego spod opieki nie wypuścisz, rozkazywać mu będziesz w sprawach wszelkich. Jego zaś grzechy twoimi będą.

Tradycja Piąta: Gościnność

Szanuj domenę cudzą. Kiedy w obce miasto przybędziesz, przedstawisz się temu, kto nim włada. Bez zgody jego nikim tam jesteś.

Tradycja Szósta: Destrukcja

Nie będziesz zabijał nikogo z rodzaju swego. Prawo destrukcji jeno Starszemu twemu przysługuje. Jeno najstarszy pośród was Krwawe Łowy zarządzić może.

nia, a ich pogarda dla Tradycji jest jedną z ważniejszych motywacji, kryjących się za ich ciągłymi atakami na antyczne struktury władzy.

Większość starszych postrzega młodszych jako pełnych temperamentu młodzieńców, którzy myślą, że wszystko wiedzą, ale którym brakuje wiedzy i doświadczenia wynikającego z wieku. Jako że wielu buntowników to anarchiści i nowicjusze, przeważnie bezsilni i bez głosu w społeczności Spokrewnionych, powinno być naturalne, że są tacy dzicy. Jednakże, nie każdy starszy obiera taki pobłażliwy punkt widzenia. Wielu uważa, że zuchwałe szczeniaki, żądające porzucenia Tradycji, mogą spełnić swe życzenie, kiedy sprowadzą na swe głowy śmiertelnych. Naturalna selekcja załatwia sprawę tej garstki, ale taka selekcja czasem była wspomagana przez księcia wyprowadzonego z równowagi przez szczególnie krnąbrnego młodego wampira.

Poniżej podane jest najbardziej typowe sformułowania Tradycji. Pamiętaj, że to są sformułowania używane przez Starszych i przy uroczystych okazjach. Słowa mogą się różnić w zależności od klanu, wieku wampira lub z czystego przypadku. W czasie prezentacji potomka księciu, może on być poproszony o wyrecytowanie Tradycji jako dowodu, że jego stwórca spełnił swój obowiazek.

Tradycja Maskarady

Stała się fundamentem współczesnego społeczeństwa Spokrewnionych i dała pewność, że wampiry zostaną tajemnicą dla śmiertelnych. Ujawnienie wampirów śmiertelnym byłoby zabójcze dla obu stron. Chociaż większość ludzi nie wierzy w wampiry, jest wystarczająco wielu, którym ujawnienie wampirzej egzystencji, wystawiłoby Spokrewnionych na ryzyko. W dawnych nocach, w czasie Wieków Mroku i bardziej przesądnych wiekach, ta Tradycja była mniej restrykcyjnie stosowana i wampiry poruszały się nocą, nie przejmując się zbytnio śmiertelnymi, którzy ich widzieli. Inkwizycja i Czas Ognia zmieniły to drastycznie, gdyż te wampiry, które mogły być widziane, były wyrzynane i torturowane, aby wyjawiły swe tajemnice. Podczas gdy młodzi mogą mówić o Inkwizycji jak o historii starożytnej, dla starszych, którzy to przetrwali, są to wciąż świeże wspomnienia. To jest jeden z ważniejszych punktów spornych pomiędzy Camarillą i Sabatem – Sabat nie widzi żadnej potrzeby w ukrywaniu się przed słabym bydłem, podczas gdy Camarilla wie, że prawda jest inna.

Złamanie Maskarady jest najpoważniejszą zbrodnią, jaką może popełnić wampir, i jedną z najłatwiejszych dla księcia do sfabrykowania, kiedy chce ukarać wroga. W zależności jak ściśle książę podtrzymuje Maskaradę, cokolwiek, od używania wampirycznych mocy publicznie do utrzymywania kontaktów ze śmiertelnymi przyjaciółmi, może się złożyć na złamanie Maskarady.

Aby odsunąć od siebie znudzenie swoją nieśmiertelnością, wiele wampirów działa na granicy Maskarady, czując dreszczyk zakazanych emocji, gdy ich nieżycie znajduje się w zagrożeniu. Świat poznał wielu artystów, poetów, pisarzy, muzyków, modeli, bywalców salonów, aktorów i projektantów mody, o których motłoch nie wiedział, że byli wampirami. Oczywiście wiele z tych wampirów widziało, jak ich nieżycia dążą do nagłego końca, gdy inni Spokrewnieni decydowali, że ich dalsze istnienie jest zagrożeniem dla wszystkich Dzieci Kaina.

Maskarada jest niebezpiecznym balansowaniem; na ironię losu, starsi, którzy podtrzymują ją najmocniej, są czasem tymi, którzy jej zagrażają. Apokryficzna przypowieść mówi o parze łowców wampirów – nowego rekruta i jego patrona – podczas poszukiwań w nocnym klubie. Patron powiedział do swego podwładnego – „Jest wampir w tym miejscu. Znajdź go" – po czym podopieczny natychmiast wybrał chudego, bladego dżentelmena w czternastowiecznym stroju. Oczywiście, że to był wampir – wysłannik Verntrue z sąsiedniego miasta.

Tradycja domeny

Dawniej wampiry ustanawiały swoje prawa do określonego terytorium jako swych terenów łowieckich, podstaw władzy lub po prostu terytoriów, którymi chciały się zaopiekować. Ta Tradycja była wówczas stosowana, by wprowadzić ideę „domeny" i wampir mógł być usprawiedliwiony zabiciem innego wampira, ponieważ została naruszona jego domena. Przez lata, jak społeczeństwa się zmieniły, stało się to niemożliwe do zaakceptowania. Przez ostatnie mniej więcej 200 lat miasto lub region rządzone przez księcia stało się domeną księcia po jego wstąpieniu na tron, przynajmniej w teorii. Prawdą jest, że sporo wampirów utrzymuje domeny z powodu zwykłego podtrzymywania zwyczajów („Kanały *zawsze* były domeną Nosferatu" lub „Verntrue rządzili tym bankiem od czasu jego założenia".) Oczywiście współcześnie, w miastach o populacji 30, 50 lub nawet 100 wampirów, konieczne są pewne ustępstwa. Na przykład, wiele wampirów poluje gdzie chce, na wspólnych terenach łowieckich miejskich knajp, teatrów i nocnych klubów, które znane są jako lunapark w slangu Spokrewnionych.

Młodsze wampiry, i wiele starszych, w dalszym ciągu często próbują trzymać niewielkie terytoria, chroniąc je i używając jako swoje prywatne tereny łowieckie. Niektórzy anarchiści twierdzą, że są one nadawane przez księcia jako nagroda, dowód na to, że tylko salonowe pieski dostają prezenty. To nie jest prawda – Spokrewniony trzymający swoje skrawki terenu narusza Drugą Tradycję i książę nie musi tego tolerować. Jednakże często pozwala tym naruszeniom trwać z powodu wygodnictwa; są ważniejsze sprawy niż ściganie każdego małego anarchisty, który oznaczył teren. Może powierzyć pewnym zaufanym sprzymierzeńcom opiekę nad poszczególnymi terenami i nagradzać ich przywilejami za obciążenie pracą, ale w końcu on trzyma domenę nad miastem. To pozwala mu zachować porządek i pozwala mu na mocy Drugiej Tradycji karać intruzów.

Dla pojedynczych wampirów lub niewielkich grup, wyznaczających swoje terytorium, domena ma ogromną wartość, nawet jeśli jest to miejskie wysypisko. Niewielu książąt darowuje terytoria, ale czasem pozwala na „osadnictwo", zapewniając sobie tam poparcie i utrzymanie praw. Ciemną stroną tego są walki gangów anarchistów lub koterii. To może rozlać się na świat śmiertelnych i zagrozić Maskaradzie. Niektórzy książęta posunęli się tak daleko, że inicjują takie konflikty bez względu na niebezpieczeństwo, w celu napuszczenia tych intrygantów na siebie i aby wykluczyć ich ze spraw miasta.

Jeśli nie ma nic innego, każdy Spokrewniony może uznawać swoje schronienie za swą domenę, czyniąc się odpowiedzialnym za działalność na tym terenie. Niektóre wampiry podejmują aktywne działania w swym otoczeniu w celu zapewnienia bezpieczeństwa, podczas gdy inni chcą jedynie pokoju, w którym mogą schronić się przed słońcem, i nie przejmować się niczym innym.

Kwestia, co dokładnie składa się na domenę, jest dyskutowana co noc. Czy domena oznacza fizyczne terytorium i to, co z nim

związane (na przykład łowy i schronienie), czy domena także daje wampirowi dostęp i wpływ na sprawy ludzkie z nią związane? Większość książąt argumentuje, że domena jest tylko kwestią fizycznej „gleby", ale mądrze zdają sobie sprawę, że wpływy na sprawy śmiertelnych są nieodłączną sprawą związaną z terytorium, nieważne jak będą próbowali to powstrzymać. Wampir, który utrzymuje domenę w dokach, nic nie poradzi, ale będzie zaangażowany w nocne sprawy śmiertelnych, związane z załadunkami i związkami, z powodów zapewnienia bezpieczeństwa swemu schronieniu (w końcu strajk pracowników może być bardzo niewygodny, w szczególności jeśli jego kryjówka jest po drugiej stronie pikiety). Tylko niewielu wampirów wyznacza swoją domenę, otaczając się śmiertelnymi, na których nie mogą w jakiś sposób oddziaływać, co może być pomocą lub bolączką dla ich książąt. Książę jest skłonny wkroczyć, kiedy władza konkretnego wampira wewnątrz i poza jego domeną zagraża jego własnej.

W miarę jak mijają noce i zapowiedź Gehenny przenika społeczność Spokrewnionych, coraz więcej i więcej wampirów umacnia swoje prywatne domeny pomimo zakazów księcia. Tylko w ten sposób, jak rozumują te paranoiczne istoty, mają szansę na przeżycie Jyhadu.

Tradycja progenitury

Wielu książąt uważa, że to oni są starszymi z formuły tej Tradycji i żądają, aby każdy wampir pragnący stworzyć potomka, otrzymał ich zgodę przed kreacją. Większość wampirów stosuje się do tego bardziej ze strachu niż z szacunku; w końcu nieżycie potomka jest w zagrożeniu. Jeśli dziecko zostało stworzone bez zgody, książę może uznać je za swoje, ogłosić stwórcę i potomka banitami i wyrzucić z miasta lub natychmiast ich uśmiercić. W zależności od uznania księcia, potomek, który został stworzony i porzucony nie będąc świadomym swojej nowej egzystencji, może być zaadoptowany przez inne wampiry, które akceptują pełną odpowiedzialność, jakby oni go stworzyli. Camarilla uznaje prawo księcia do zakazania kreacji z obawy o przerost populacji. Faktycznie te obawy o coraz bardziej rozrastającą się populację wampirów, spowodowały, że na ostatnim konklawe jej liderzy wskrzesili instytucję oprawcy. Oprawcy patrolują domeny książęce, szukając Spokrewnionych stworzonych bez zgody i albo ich przeganiają, albo niszczą.

W Starym Świecie ta Tradycja ma kilka następstw. Konieczne są konsultacje między potencjalnym stwórcą i księciem, w domenie którego leży schronienie stwórcy (jeśli jest takie). Europejska Rodzina jest znana ze swojego całkowitego braku tolerancji dla tych, którzy naruszają tą Tradycję. Nie uzyskanie zgody przez któregokolwiek z tych niemartwych, może zakończyć się natychmiastową likwidacją potomka i możliwe, że także stwórcy. Lekceważenie lub brak szacunku może być właściwe tylko motłochowi, ale oni oczywiście nie należą do Starego Świata.

Tradycja opieki

Kiedy wampir tworzy potomka, jest odpowiedzialny za niego, jak ludzki rodzic za swoje dziecko. Jeśli potomek nie może dać sobie rady z brzemieniem wampiryzmu, jego stwórca musi w ten czy inny sposób rozwiązać ten problem. Jeśli potomek zagraża Maskaradzie, czy przez ignorancję, czy przez złośliwość, stwórca musi go kontrolować, musi zadbać, żeby potomek poznał Tradycje i wynikające z nich obowiązki, i upewnić się, że potomek nie stworzy zagrożenia dla siebie i Maskarady po jego wypuszczeniu. Stwórca jest także odpowiedzialny za ochronę swojego potomka. Książę nie jest niczym zobligowany do uznania potomka i inne wampiry mogą bezkarnie zabić potomka lub wypić jego krew.

Przed stworzeniem mądry wampir bierze pod uwagę dojrzałość potencjalnego potomka. Czy będzie w stanie wytrzymać przemiany w swoim ciele i duszy? Czy zrozumie, co zostało powiedziane przy odczytywaniu Tradycji? Żaden ojciec nie pragnie być odpowiedzialny za potomka na zawsze (chociaż długie dzieciństwo nie jest nieznane), ale wypuszczenie potomka zanim będzie gotowy, jest igraniem z destrukcją.

Wypuszczenie potomka najczęściej wymaga od stwórcy przedstawienia potomka księciu, w którego domenie żyją stwórca i potomek. Młodzian może być poproszony o wyrecytowanie Tradycji lub przedstawienie dowodu, że je zrozumiał. Jeśli książę z jakichkolwiek powodów nie zaakceptuje potomka, musi on poszukać sobie nowego miasta. Czasem stwórca musi także przedstawić potomka swojemu ojcu, ale nie jest to zawsze wymagane.

Po wypuszczeniu potomek (teraz nowicjusz) ma zgodę na życie w mieście na pełnych prawach zgodnie z prawem księcia i Tradycjami. Uwolnienie jest postrzegane jako ważny rytuał przejścia, podobnie jak osiągnięcie pełnoletniości przez śmiertelnych, gdyż nowicjusz jest odpowiedzialny za swoje własne działania. Będzie uważnie obserwowany przez pierwsze miesiące; jego działania określą, czy będzie uważany za dojrzałego i tak traktowany.

Tradycja gościnności

Niektórzy nazywają ją także Tradycją grzeczności: Zapukaj zanim wejdziesz. Została ustanowiona zanim jeszcze książęta zaczęli rządzić w miastach i jest przestrzegana nawet jeśli jest tylko jeszcze jeden Spokrewniony w domenie. Mówiąc prosto, wampir przyjeżdżający do nowego miasta powinien przedstawić się księciu lub innemu starszemu w tym mieście. Akt poznania może być albo bardzo odświętny, albo bardzo zwyczajny. Niektórzy z książąt wymagają od gości ogłoszenia swego przyjazdu natychmiast, podczas gdy inni dają na prezentację tydzień lub miesiąc księżycowy. Pewni bardzo liberalni książęta pozwalają nawet gościom przybywać i wyjeżdżać jak chcą, a wymagają prezentacji, tylko gdy gość pragnie pozostać w mieście na stałe.

Ci, którzy nie zdecydują się na prezentację, podejmują olbrzymie ryzyko. Jeśli w mieście akurat trwa Jyhad, nowo przybyły może być pomyłkowo uznany za wroga. Książę może odwołać się do Drugiej Tradycji, aby móc ukarać wampira, który się nie przedstawił. Na mocy Piątej Tradycji prawo księcia do przesłuchania każdego, kto wkracza do jego domeny, jest niepodważalne, nawet jeśli jego prawo wyprzedzania może doznać niepowodzenia. Książę może także odmówić prawa wjazdu do miasta każdemu, kto do niego przybywa, w szczególności w przypadkach nowo przybyłych o słabej reputacji lub tych, którzy przynoszą kłopotliwy bagaż w postaci krwawych łowów, wrogów lub są potencjalnym zagrożeniem dla miasta i Maskarady.

Takie indywidualne zakazy stały się całkiem popularne, gdy książęta stali się pełni paranoi i ksenofobii w świetle nadciągającej Gehenny. Niektórzy książęta, po prezentacji wizytującej grupy Spokrewnionych, zezwalają na wejście jedynie niektórym członkom kliki. Zabraniają wjazdu innym, rozumując że jeśli grupa ma do załatwienia jakieś złowrogie sprawy, jej szkodliwy potencjał zosta-

nie osłabiony przez zmniejszenie jej liczebności. Niektórzy znani Spokrewnieni mogą okazać się niemile widziani w niektórych miastach, podczas gdy ich towarzysze zostaną przyjęci bez zastrzeżeń.

Nie każdy wampir wybiera prezentację. Wampiry z Inconnu, Matuzalemowie i nawet niektórzy starsi odmawiają z powodu nie uznawania praw księcia nad nimi, nawet jeśli są w jego domenie. Wampiry z niezależnych klanów (takich jak Ravnos lub Giovanni) wolą, aby oczy księcia ich nie widziały. Samowładcy lub anarchiści po prostu drwią z księcia; nie są częścią przyjęcia, więc dlaczego powinni przejmować się pukaniem? A wampiry, które zostały stworzone i następnie porzucone – coraz popularniejszy fenomen – mogą być nieświadome tej konieczności.

Tradycja Destrukcji

Tradycja Destrukcji jest prawdopodobnie najłatwiej nadużywana i najbardziej gorąco kwestionowanym aspektem Kodeksu Kaina. Niewiele innych praw wzbudzało tyle kontrowersji w kręgach władzy i ta Tradycja jest zawsze reinterpretowana.

Większość wierzy, że oryginalne znaczenie dawało stwórcy prawo do zniszczenia własnego potomka (co jest utrzymywane w mocy przez prawo Spokrewnionych). Jeśli jednak starszy jest interpretowany jako książę, Tradycja daje swoje współczesne znaczenie, które wielu książąt z przyjemnością przyjmuje. Tylko książę może zażądać destrukcji innego Spokrewnionego w mieście. Camarilla utrzymuje te roszczenia w mocy, gdyż zapewniają dodatkowe bezpieczeństwo dla władzy księcia. To jest prawo, do którego wielu książąt jest przywiązanych i z konieczności wprowadzają je z brutalną siłą.

Zamordowanie innego wampira przez kogoś, kto nie otrzymał Prawa do Destrukcji, nie jest tolerowane. Jeśli wampir złapany jest na gorącym uczynku, najczęściej oznacza to zniszczenie mordercy przez siebie. Śledztwo w sprawie takiego morderstwa jest z reguły szybkie i szczegółowe, chociaż status ofiary ma na to pewien wpływ. Generalnie wyższa ranga ofiary to szybsze i bardziej szczegółowe śledztwo. Chociaż morderstwo dwóch nowicjuszy może spowodować przerażenie w społeczności, to dopiero śmierć starszego warta jest gwałtownych działań wyjaśniających. Niektórzy ancillae wyciągnęli z tego wniosek, że anarchistów można zabijać bezkarnie. To jest niebezpieczne założenie; jeśli nie ma nic innego, książę może rozkazać zabić mordercę za próbę uzurpacji danego mu Tradycją prawa.

Zamieszanie na ulicach jest uważane przez wielu jako jeden z najlepszych sposobów na ukrycie zabójstw w Rodzinie, ale kara, gdy jest się złapanym, jest w dalszym ciągu okrutna. Wampir niższej rangi niż straszy może uzyskać sankcję na zabicie innego wampira podczas krwawych łowów.

Lextalionis

Starożytne prawo „Oko za oko, ząb za ząb" jest prawdziwe dla Spokrewnionych, jak i dla innych. Zasada jest prosta: ci, którzy łamią Tradycje, są zabijani. Wampir, który narusza Tradycję i skupia na sobie gniew starszych, zostaje upolowany i zniszczony. Od wszystkich, którzy słyszą zew, oczekuje się, że będą uczestniczyć i pomagać. Najbardziej znana nazwa dla tego działania to *krwawe łowy*.

Tylko najstarszy w mieście ma prawo zwołać krwawe polowanie. Najstarszy w większości wypadków rozumiany jest jako książę. Inni starsi lub nawet

ancillae mogą zwołać krwawe łowy, ale niewielu będzie uczestników; wkroczenie na teren zastrzeżony dla księcia jest niemądre. Tylko głupi książę zwołałby otwarcie krwawe łowy z powodów osobistych; nawet najniższy rangą Spokrewniony wie, do czego służą i książę korzystający z nich bez odpowiedniego usprawiedliwienia, traci szacunek w oczach swoich poddanych.

Za pomaganie i współdziałanie z ofiarą można na pewno ściągnąć krwawe łowy na siebie. Zalecany jest przynajmniej nominalny udział, gdy chce się przetrwać, nawet jeśli Spokrewniony nie zgadza się z łowami lub jego oskarżeniami. Potężny książę może zażądać uczestnictwa wszystkich wampirów z miasta w łowach, pod karą uznania za współsprawców. Ten dekret jest zarezerwowany dla najbardziej poważnych przestępstw.

Krwawe łowy nie są polowaniem w sensie angielskich polowań na lisy, co przychodzi do głowy większości młodych wampirów. Polujący rozchodzą się po całym mieście, aby tropić swoją ofiarę. Śmiertelni rzadko zdają sobie sprawę, co się wokół nich naprawdę dzieje. Ale często wpływy wśród śmiertelnych są wykorzystywane przeciw ofierze; która np. może odkryć, że każda linia lotnicza ma już wszystkie miejsca zarezerwowane, policja wysłała za nim listy gończe, zostali na niego nasłani opłacani przez Kościół łowcy czarownic, jego konta bankowe zostały zablokowane, zanim zdołał je opróżnić itp. Niepokojące, że wielu, wielu książąt posuwa się do zwoływania tropicieli Assamitów spoza domeny, używając ich jak wampirzych psów gończych przeciw ściganym.

Krwawe łowy nie są zwoływane lekką ręką, chociaż w ostatniej dekadzie były zwoływane częściej niż kilka wieków wcześniej. Camarilla zastrzega sobie prawo do sprawdzenia sądu księcia na konklawe, wysłuchując dowodów za i przeciw oskarżonemu. Groźba konklawe wystarczająco odstraszała od zwoływania łowów. Książę zdecydowany na zwołanie polowania bez powodu, rzadko doświadczał formalnego ukarania (chyba że uczynił z tego zwyczaj), ale często tracił wiele ze swego statusu. Niestety, nawet jeśli oskarżony zostaje uznany za niewinnego, jest już po fakcie, a tradycja nakazuje, że jeśli raz krwawe łowy zostały ogłoszone, nie można ich przerwać.

Ścigany może spróbować uciec z miasta i szukać nowego schronienia, jest to opcja czasem oferowana przez książąt, którzy zostali zmuszeni do wydalenia kogoś z miasta w imię stabilności. Jednakże, według tradycji, polowanie pozostaje aktualne w tym mieście, nieważne kto będzie w przyszłości rządził. Ścigany nie powinien nigdy próbować powrotu, chyba że pragnie spotkać Ostateczną Śmierć.

Krwawe łowy są z reguły wewnętrznymi sprawami miast, w których się zrodziły. Ale w przypadku naprawdę okropnych zbrodni, polowanie rozszerza się na tereny innych miast. Spokrewnieni, którzy popełnili przestępstwa dotyczące Camarilli jako całości (na przykład spektakularne złamanie Maskarady w ogólnokrajowej telewizji), są przykładem takiej zbrodni.

Elizjum

Chociaż większość młodszych wampirów postrzega tradycję Elizjum za przestarzały zwyczaj, to jest to jedna z bardziej szanowanych tradycji Spokrewnionych. Książę może zadeklarować, że fragmenty domeny będą *Elizjum*, miejscami wolnymi od przemocy. To tutaj wiele wampirów przychodzi spędzić noc, debatując, politykując i prowadząc intrygi pomiędzy sobą przez długie godziny. To tutaj toczą się miejskie sprawy Spokrewnionych i każdy wampir będzie miał przynajmniej jedną okazję, aby odwiedzić Elizjum chociażby tylko po to, aby pomówić z księciem lub starszym. Jednak, jest oczywistym, że jest to teren starszych i od każdego młodego, który tu przyjdzie, oczekuje się, że będzie o tym pamiętał.

O Elizjum mówi się, że obowiązuje w nim „Pax Vampirica", co oznacza, że wszelka przemoc jakiegokolwiek rodzaju jest niedozwolona i że Elizjum jest terenem neutralnym. Podczas gdy mogą zdarzyć się wybuchy złości i mogą być wymieniane gorące słowa, oczekuje się, że rywale powstrzymają swe nerwy na uwięzi. Przeprosiny nie działają, naruszającym spokój pokazuje się drzwi i każe poprawić swe zachowanie. Jeśli sprawy wymykają się na miejscu spod kontroli, książę może ukarać winnych obrazy przez przywołanie Pierwszej Tradycji.

Większość powierzchni Elizjum to miejsca sprzyjające artystycznym lub intelektualnym poszukiwaniom, takie jak gmachy oper, teatry, muzea, galerie, uniwersytety i tym podobne. Czasami nocne kluby lub nawet niektóre schronienia Spokrewnionych są ogłaszane jako Elizjum. Gdziekolwiek się pójdzie, oczekuje się, że ze względu na Maskaradę wymagania co do ubrania i zachowania będą zaspokajane.

Zasady Elizjum są proste:

1) Nie dopuszcza się żadnej przemocy. (Wielu książąt posuwa się w tym o krok dalej i żąda, aby żadna broń nie była wnoszona do Elizjum, aby zapobiec sięganiu po nią przez zbyt nerwowych.)

2) Żadna sztuka nie może być zniszczona pod karą Ostatecznej Śmierci. (Sztuka czasem zostaje rozszerzona o artystę, czyniąc wampiry z Klanu Toreador wielkimi zwolennikami Elizjum.)

3) Elizjum jest terenem neutralnym. (Z odniesieniem do Zasady Numer Jeden; to, co się dzieje poza terenem Elizjum, to zupełnie inna sprawa, jednakże szczeniak nowicjusz, który urazi starszego w Elizjum, powinien mieć zaufany transport, kiedy wychodzi do schronienia).

4) Pamiętaj o Maskaradzie przez cały czas. (W to wchodzą takie sprawy jak wychodzenie, rozładowywanie konfliktów, polowanie.)

Także przychodzenie do Elizjum głodnym jest postrzegane jako niepoprawne zachowanie. Czasem zapewniony jest poczęstunek, ale częściej nie, a polowanie w pobliżu Elizjum może wzbudzić podejrzenia. Jeśli Spokrewniony przyprowadza do Elizjum gościa, jest odpowiedzialny za jego zachowanie.

Sekty

Sekty są grupami wampirów i klanów, które przypuszczalnie dzielą wspólną ideologię. Są wynalazkiem współczesnym, ale bardzo ważnym. Sekty w kształcie znanym dzisiaj, powstały po Wielkiej Rewolucji Anarchistów, która miała miejsce w Europie w piętnastym stuleciu. Wielu starszych niechętnie akceptuje członkostwo w sektach, szyderczo określając sekty jako „głupota – liczy się tylko Krew." Starsi utrzymują, że przed Wielką Rewolucją Anarchistów i Inkwizycją nie było żadnych sekt. Inne wampiry twierdzą, że wampir może mieszkać w dużym mieście przez dekadę lub dłużej, nie spotykając innego Spokrewnionego, więc jakie znaczenie mają sekty?

Bezwzględnie większość wampirów należy do jednej lub drugiej sekty; inni deklarują niezależność lub też że są członkami swojego

klanu, a nie sekty. Sekta znana jako Camarilla jest bezsprzecznie największa i najbardziej rozpowszechniona, chociaż jej rywal Sabat poczynił ostatnio znaczące posunięcia na jej szkodę i wciąż na każdym kroku walczy z Camarillą. Tajemnicze Inconnu utrzymuje, że nie jest sektą. Trzyma się z dala od innych sekt, chociaż wydaje się być zorganizowane. Po drugiej stronie medalu, anarchiści starają się wszystkim udowodnić, że są sektą, chociaż są pierwsi, aby prosić o pomoc Camarillę, kiedy Sabat pojawia się na rogatkach miast. Tak więc Camarilla uważa, że anarchiści są pod jej władzą.

Kulty Gehenny

Im bardziej strach przed Gehenną ogarnia Spokrewnionych, powstaje coraz więcej *Kultów Gehenny*. Te grupy, które przypominają sekretne stowarzyszenia lub kliki, są bardziej popularne w Camarilli. Jednak niektóre kulty Gehenny przenikają do Sabatu i nawet do niezależnych klanów. Ze względu na piętno przynależenia do kultu Gehenny, jego sprawy są zawsze prowadzone w sekrecie, oficjalnie są wyszydzane jako głupie plotki. Ostatnimi nocy, jednakże, kulty rozprzestrzeniły się i niektóre wampiry o dużej władzy i wpływach potajemnie należą do kultów Gehenny.

Kulty Gehenny istnieją, aby przygotować się na koniec świata lub uchronić przed nim. Obawiając się kulminacji Jyhadu i powrotu Przedpotopowców, kulty przygotowują się albo na służenie Starożytnym (w ten sposób mają nadzieję uniknąć zniszczenia wraz z końcem świata), albo by odkryć ukryte schronienia Przedpotopowców (aby w nie prewencyjnie uderzyć i uniknąć Gehenny).

Camarilla

Największa sekta istniejących wampirów, Camarilla, dba o Maskaradę, mając nadzieję na utrzymanie miejsca dla Spokrewnionych. Camarilla jest otwartą społecznością; uznaje wszystkie wampiry za swoich członków (niezależnie czy chcą należeć, czy nie) i każdy wampir może prosić o członkostwo bez względu na pochodzenie.

Zgodnie z często przekorną historią Rodziny, Camarilla powstała pod koniec Rewolucji Anarchistów, mniej więcej w piętnastym wieku. Spokrewnieni z Klanu Ventrue głośno przyznają się, że są siłą sprawczą w powstaniu sekty, której wielu Spokrewnionych zawdzięcza swe nieżycia. Wraz z wprowadzaniem Maskarady, Spokrewnieni uzyskali sposoby na ukrycie się przed *Inkwizycją*, kościelną organizacją, zaprzysiężoną w niszczeniu ponadnaturalnych stworzeń.

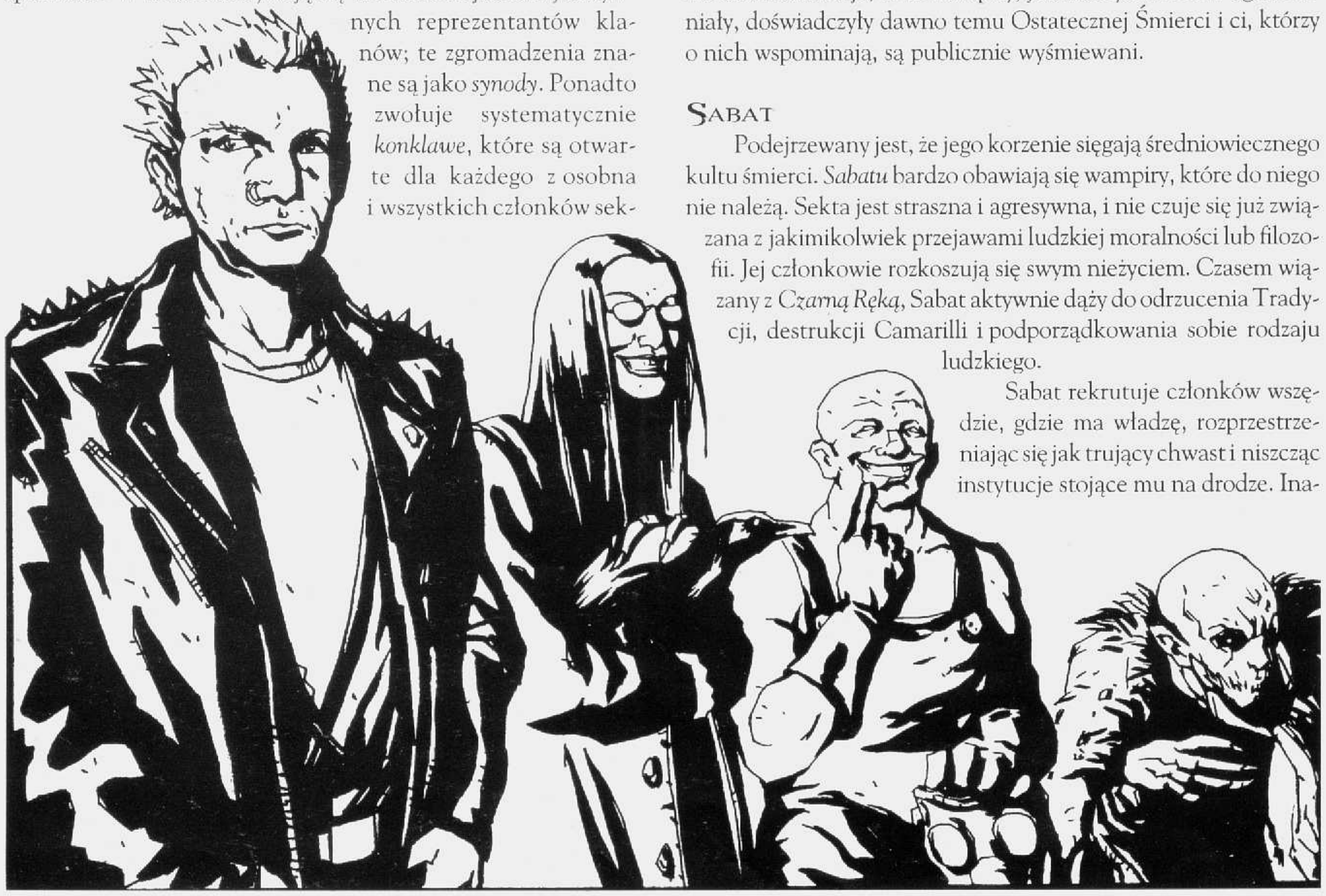
Chociaż Camarilla jest największą sektą, jedynie połowa z 13 znanych wampirzych klanów aktywnie uczestniczy w jej sprawach. W sekcie odbywają się zebrania najbardziej aktywnych reprezentantów klanów; te zgromadzenia znane są jako *synody*. Ponadto zwołuje systematycznie *konklawe*, które są otwarte dla każdego z osobna i wszystkich członków sekty, aby omówić sprawy zagrożeń dla sekty. Tylko *Egzekutorzy*, urzędnicy wybrani przez Wewnętrzny Krąg, aby zajmować się sprawami Tradycji, mogą zwoływać konklawe. Egzekutorzy są zawsze poważnego wieku i są naprawdę niebezpieczni; ich interpretacje Tradycji skupiają się na zachowaniu gatunku. Egzekutorom towarzyszą grupy wampirów nazywanych *archontami*; spotkanie archonta jest zazwyczaj złowieszczym zdarzeniem.

Oficjalnie Camarilla nie uznaje istnienia Przedpotopowców i Kaina. Rozumuje, że te wampiry, jeśli kiedykolwiek w ogóle istniały, doświadczyły dawno temu Ostatecznej Śmierci i ci, którzy o nich wspominają, są publicznie wyśmiewani.

Sabat

Podejrzewany jest, że jego korzenie sięgają średniowiecznego kultu śmierci. *Sabatu* bardzo obawiają się wampiry, które do niego nie należą. Sekta jest straszna i agresywna, i nie czuje się już związana z jakimikolwiek przejawami ludzkiej moralności lub filozofii. Jej członkowie rozkoszują się swym nieżyciem. Czasem wiązany z *Czarną Ręką*, Sabat aktywnie dąży do odrzucenia Tradycji, destrukcji Camarilli i podporządkowania sobie rodzaju ludzkiego.

Sabat rekrutuje członków wszędzie, gdzie ma władzę, rozprzestrzeniając się jak trujący chwast i niszcząc instytucje stojące mu na drodze. Ina-



czej niż Camarilla, Sabat uznaje istnienie Przedpotopowców, chociaż zajadle im się przeciwstawia. Według propagandy Sabatu, Przedpotopowcy pociągają za sznurki cały świat. Sabat Camarillę postrzega jako pionki Starożytnych i walczy z jej członkami na każdej płaszczyźnie. Większość Sabatu okazuje olbrzymią pogardę dla wampirów Camarilli, których postrzegają jako tchórzliwych śmieci, niezdolnych do zaakceptowania swej drapieżnej natury.

Postronni niewiele wiedzą o wewnętrznych sprawach Sabatu. Niektórzy Spokrewnieni z Camarilli wątpią nawet w jego istnienie, wierząc, że jest to plotka stworzona przez starszych, aby trzymać kłopotliwych potomków w szeregu – wampirzy odpowiednik złego wilka. Sensacyjne opowieści o sekcie, że jej członkowie folgują nieograniczonej diablerii, czczą demony, polują na inne wampiry i je zabijają, czy że posiadają umiejętności do zerwania więzów krwi, rozprzestrzeniają się jak greckie ognie. Jedyną zgodną pogłoską dotyczącą Sabatu jest ta, że jego członkowie wyraźnie kochają ogień – o sekcie mówi się, że zostawia za sobą płonący ślad.

Inconnu

Inconnu nie jest sektą, chociaż jest oddzielną grupą podobnie myślących wampirów. Członkowie nie chcąc być dłużej marionetkami starszych od nich i zmęczeni bezustannymi intrygami tych młodszych, wydają się zupełnie odsuwać od Jyhadu. To jest to, co odróżnia wampiry Inconnu od tych z innych sekt – Inconnu dystansuje się od innych wampirów i ich zasługujących na pogardę machinacji.

Członków Inconnu podejrzewa się (gdyż nikt nigdy naprawdę ich *nie szukał*), że są starzy i potężni. Wielu wyraźnie spędziło wiele czasu w letargu, aby lepiej uniknąć Jyhadu. Niektórzy Spokrewnieni podciągają Inconnu do Przedpotopowców, twierdząc, że oddalili się od świata w bezkresny, nieludzki byt. Inni Spokrewnieni wierzą, że wszyscy z Inconnu podążają za lub osiągnęli Golkondę, mityczny stan wampirzej transcendencji.

Spokrewnieni, którzy mają do czynienia z Inconnu, z reguły opuszczają spotkanie w poczuciu głębokiej misterii i lęku. Chociaż Inconnu wydają się być nieformalnie i luźno zorganizowani, pomiędzy sobą porozumiewają się bardzo dobrze. Inconnu wiedzą, kiedy unikać Spokrewnionych, kiedy się przed nimi ukryć i kiedy uwolnić swoje znaczne moce, aby odwrócić od siebie ich uwagę. Ich program jest nieznany.

Klany

Jeśli wierzyć mitom o Przedpotopowcach, Kain stworzył potomków, którzy następnie stworzyli swoje potomstwo. To potomstwo, z tego wynika, że Trzecie Pokolenie, było progenitorami współczesnych *klanów* i wszystkie wampiry pochodzące od nich dzielą wspólne cechy i charakterystyki. Oczywiście jest to prawdą do pewnego stopnia, ale każdy klan ma zestaw wampirzych mocy, których jego członkowie uczą się szybciej niż innych, i każdy klan posiada wyróżniającą słabość lub wadę charakteru, przez którą jego członkowie mogą być identyfikowani.

Pochodzenie jest ważne dla Spokrewnionych. Chociaż są samotnikami i z reguły unikają wzajemnie swojego towarzystwa, Przeklęci kładą szczególny nacisk na swoje dziedzictwo. Honor należny wampirowi wynika zarówno z klanu, jak i z generacji, i nawet najbardziej tępemu Spokrewnionemu okazywany jest szacunek, jeśli jego pochodzenie tego wymaga.

Jest trzynaście znanych klanów, każdy przypuszczalnie założony przez jednego z Przedpotopowców. Krążą jednak plotki wśród Spokrewnionych o mniejszych klanach lub *liniach krwi*, które oddzieliły się od swoich rodzimych genealogii gdzieś w nocach historii. Niewiele wampirów kiedykolwiek spotkało Spokrewnionych, którzy twierdzili, że pochodzą z tych tajemniczych linii krwi. Jest powszechnie akceptowane, że z tych trzynastu „wielkich" klanów, siedem potwierdza swe członkostwo w Camarilli, dwa należą do Sabatu, a pozostałe cztery nie należą w ogóle do żadnej sekty.

Klany Camarilli

Camarilla twierdzi, że wszystkie wampiry są pod jej wpływami, czy sobie tego życzą, czy nie. Camarilla realnie składa się z siedmiu klanów, ale każdy wampir może być uznany za jej członka, jeśli tak zadeklaruje.

Brujah

Jak mówią, *Brujahowie* kiedyś byli królami-filozofami Mezopotamii, Persji i Babilonu. Kontrolowali imperium, które rozciągało się od kolebki cywilizacji w północnej Afryce i zgromadzili ogrom wiedzy z całego świata. W dążeniu do wolności i oświecenia, zabili swego stwórcę. Za to Kain wykluczył ich z Pierwszego Miasta. Odtąd Brujahowie doświadczali nieuchronnego upadku. Dziś są postrzegani jako niewiele więcej niż zepsute dzieci, nie mające żadnego poczucia dumy czy historii., Brujahowie, jedni z głównych inicjatorów Wielkiej Rewolucji Anarchistów, zostali wzięci pod obcas przez założycieli Camarilli i dlatego są rozgniewani na starszych. Niemniej jednak, Brujahowie występują jako miecz sekty i jej agitatorzy. Testują Tradycje i buntują się w imię czegokolwiek, co jest im bliskie. Wielu Brujahów jest zdeklarowanymi anarchistami, przeciwstawiającymi się autorytetom i nie służącymi żadnemu księciu.

Gangrel

Czyhający w mroku *Gangrele* posiadają niepokojące, zwierzęce tendencje i cechy. Rzadko bywają w jednym miejscu; są włóczęgami zadowolonymi jedynie wtedy, gdy wędrują samotnie pod nocnym niebem.

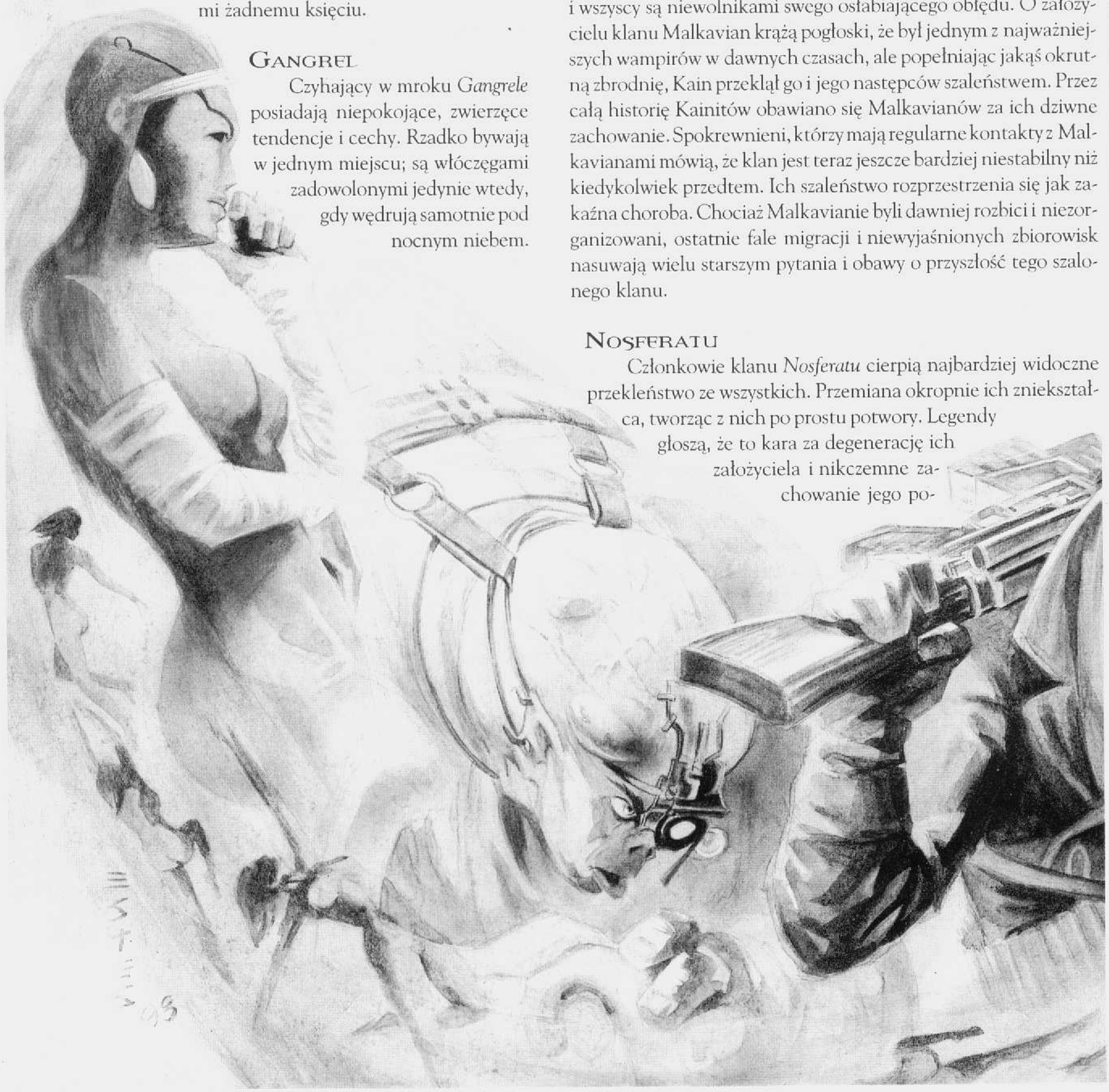
O ich założycielu mówi się, że był barbarzyńcą, inaczej niż pozostali progenitorzy klanów, i z tego powodu Gangrele często Spokrewniają samotników. Zimni, trzymający się na uboczu i dzicy, są często tragicznymi indywidualistami; chociaż mogą nienawidzić miejskich tłumów i ograniczeń, obecność zagrożenia ze strony wilkołaków powstrzymuje większość Gangreli od życia z dala od ich granic. Wydają się całkowicie popierać Camarillę, gdyż ingeruje w ich nieżycie mniej niż Sabat. Jednakże niektórzy członkowie klanu Gangrel myślą, że niezależność będzie lepsza niż ich nominalne zaangażowanie w Camarilli i dalsze członkostwo klanu w sekcie nie jest pewne.

Malkavian

Klan *Malkavian* wycierpiał wiele w ciągu historii i dalej tak się dzieje. Każdy członek tego klanu jest dotknięty szaleństwem i wszyscy są niewolnikami swego osłabiającego obłędu. O założycielu klanu Malkavian krążą pogłoski, że był jednym z najważniejszych wampirów w dawnych czasach, ale popełniając jakąś okrutną zbrodnię, Kain przeklął go i jego następców szaleństwem. Przez całą historię Kainitów obawiano się Malkavianów za ich dziwne zachowanie. Spokrewnieni, którzy mają regularne kontakty z Malkavianami mówią, że klan jest teraz jeszcze bardziej niestabilny niż kiedykolwiek przedtem. Ich szaleństwo rozprzestrzenia się jak zakaźna choroba. Chociaż Malkavianie byli dawniej rozbici i niezorganizowani, ostatnie fale migracji i niewyjaśnionych zbiorowisk nasuwają wielu starszym pytania i obawy o przyszłość tego szalonego klanu.

Nosferatu

Członkowie klanu *Nosferatu* cierpią najbardziej widoczne przekleństwo ze wszystkich. Przemiana okropnie ich zniekształca, tworząc z nich po prostu potwory. Legendy głoszą, że to kara za degenerację ich założyciela i nikczemne zachowanie jego po-



tomka, ale teraz klan Nosferatu jest znany ze swojego zrównoważenia i spokoju w każdej sytuacji. Nosferatu mają reputację brokerów informacji i zbieraczy tajemnic, gdyż ich straszny wygląd zmusił ich do udoskonalenia swych mistycznych umiejętności ukrywania się czasem w otwartej przestrzeni. Obecnie klan twierdzi, że dystansuje się od swego założyciela i już mu nie służy. Niektórzy Spokrewnieni rozgłaszają, że klan jest w bardzo złych stosunkach ze swoim założycielem, który czynnie dąży do ich zniszczenia.

Toreador

Synowie marnotrawni Spokrewnionych, Klan *Toreador* folguje zbytkowi i zepsuciu. Wszyscy twierdzą, że utrzymują patronat nad sztuką. W dużym stopniu ten patronat jest prawdą, jako że klan liczy wielu utalentowanych artystów, muzyków, pisarzy, poetów i innych utalentowanych twórców. Z drugiej strony klan posiada równie wielu pozerów, którzy udają przed sobą wielkich estetów, ale brakuje im umiejętności tworzenia czegokolwiek. Jak mówi legenda, wsparcie Toreadorów dla sztuki datuje się od czasów Przemiany przez założyciela klanu pary bliźniaków. Bliźniacy prowadzili swe nieżycia pięknie i próżniaczo, podczas gdy ich stwórca Arikel (jeśli wierzyć opowieściom) kochała ich do szaleństwa, chroniła ich przed zarazą, głodem i morderstwami, które pochłonęły Pierwsze Miasto. Co więcej, krążą ponure plotki, że jeden z tych bliźniaków ostatecznie stał się zepsuty moralnie i zamordował swojego brata i ojca. Klan Toreador gwałtownie temu zaprzecza i kto porusza ten temat, doświadcza gniewu klanu.

Tremere

Żaden klan nie jest tak okryty wyrachowaną tajemnicą jak *Tremere*. Twórcy i praktycy straszliwej magii krwi, tajemniczy Tremere mają mocno złożoną strukturę władzy, opartą na zdobywaniu władzy, a także fanatyczną lojalność w stosunku do klanu, praktycznie nieznaną żadnym innym Spokrewnionym. Z powodu zasłony tajemniczości otaczającej klan, niepokojące opowieści, dotyczące natury ich wampiryzmu, wychynęły na powierzchnię. Niektórzy Spokrewnieni twierdzą, że Tremere nie są wampirami całkowicie, ale raczej śmiertelnymi czarownikami, którzy przeklęli sami siebie na zawsze, gdy studiowali tajemnice nieśmiertelności. Jedna z najbardziej niesamowitych plotek, rozprowadzona przez Cygana, który był gościem w ich fundacji w Wiedniu, jest taka, że założyciel klanu, sam Tremere, przechodzi straszną metamorfozę. Klan Tremere milczy na ten temat i patrzy spode łba na tych, którzy mogliby coś wiedzieć o ich tajemnicach.

Ventrue

Liderzy Camarilli, *Ventrue*, twierdzą, że stworzyli i popierają sektę od czasu jej

powstania. Klan podejrzewa, że jego założyciel został zamordowany przez członka klanu Brujah, co jest wielką urazą dla dumy Ventrue. W każdym bądź razie jest prawie na pewno potwierdzone, że założyciel klanu już nie istnieje i przez to klan osiągnął niespotykaną niezależność od Przedpotopowców. Niemniej jednak, Ventrue aktywnie angażują się w Jyhad, w którym wykorzystują swoje ogromne wpływy. Wiele ciekawości budzą pośród Spokrewnionych wewnętrzne sprawki tego świetnie zorganizowanego klanu. Plotki o mrocznych tajemnicach i drzemiących gdzieś Starożytnych czasami wychodzą na wierzch spod surowej fasady Ventrue.

Klany Sabatu

Jak Camarilla, Sabat przyjmuje każdego Spokrewnionego, który pragnie stać się jego członkiem, pod warunkiem, że wampir zaakceptuje nieludzką filozofię sekty. Faktycznie, prawie każdy klan Camarilli ma swoich *odszczepieńców* lub anty-klan, analogię w Sabacie; ci buntownicy odrzucają doktryny głównego klanu na korzyść sposobu myślenia potworów. Oba wiodące klany Sabatu przyznają się do zniszczenia swych Przedpotopowych założycieli i mówi się o nich, że dążą do zniszczenia wszystkich Przedpotopowców.

Lasombra

Lasombra są panami ciemności i cienia i posiadają talenty przywódcze tak wielkie jak Klan Ventrue. Faktycznie wielu Spokrewnionych postrzega Vemtrue i Lasombra jako odwrócone odbicia siebie. Dawniej, Lasombra byli szlachcicami, ale chaos historii Spokrewnionych i powstanie Sabatu spowodowały, że większość z nich odwróciła się plecami do swej historii. Teraz Lasombra przyzwyczaili się całkowicie do klątwy, jaką jest bycie wampirem. Sabat wpłynął na klan tak mocno, jak klan wpłynął na kształt Sabatu, i bez rządów tych upadłych arystokratów Sabat najpewniej by się rozpadł.

Tzimisce

Dawni tyrani Wschodniej Europy, *Tzimisce* zostali wykorzenieni ze swoich siedzib w Starym Kraju i schwytani w szpony Sabatu. Opętany przez szczególną szlachetność, w parze ze złem, które przewyższa możliwości ludzkiej percepcji, Klan Tzimisce prowadzi Sabat do odrzucenia wszystkiego, co ludzkie. Pewne apokryfy Spokrewnionych twierdzą, że Tzimisce był dawniej jednym z najbardziej wpływowych klanów na świecie, ale Spokrewnieni spiskowali, aby doprowadzić jego członków do ich obecnego stanu. Bardziej niż inne wampiry, Tzimisce rozkoszują się swą potwornością. Praktykują „kształtującą ciało" Dyscyplinę, której używają do zniekształcania swych wrogów i rzeźbienia siebie w istoty porażająco piękne.

Niezależni

Niezależne klany nie przyznają się do członkostwa w żadnej sekcie, zamiast tego podążają legendarnymi zasadami swych założycieli. Niezależne klany mają tendencję do bycia najbardziej spójnymi i społecznymi ze wszystkich, gdyż ich obowiązki klanowe powodują, że współdziałają z innymi wampirami prawie co noc.

W dawniejszych nocach niezależne klany dzierżyły domeny z dala od schronień reszty Spokrewnionych i nie uczestniczyły za bardzo we wstrząsach Inkwizycji i Rewolucji Anarchistów. W rezultacie rzadko ich widziano, ich członków uważano bardziej za legendę niż fakt. Kilka ostatnich lat to zmieniło. Świat się kurczy i wszyscy mówią o geopolityce i globalnej ekonomii, klany Camarilli i Sabatu znajdują swoje stada i sfery wpływów coraz bardziej wchodząc w konflikt z niezależnymi. Niezależni Spokrewnieni pojawiają się w domenach Camarilli i Sabatu ze zwiększoną częstotliwością i klany afiliowane przy sektach zaczynają zdawać sobie sprawę, że cztery neutralne klany mają sieci, sprawy i cele większe, niż im się wcześniej wydawało.

Assamici

Assamici są siejącymi przestrach zabójcami z ziem daleko na wschodzie. Żaden inny klan nie zyskał tak zasłużonej reputacji za diablerię, chociaż sprzedają swe mordercze usługi innym Spokrewnionym, działając jako płatni zabójcy. Zgodnie z naukami samych Assamitów piją krew innych Spokrewnionych na rozkaz swego założyciela, próbując pozbyć się swego przekleństwa. Assamici byli tak przerażający, że podczas nocy Wielkiej Rewolucji Anarchistów Tremere rzucili na nich klątwę, czyniąc ich niezdolnymi do picia krwi innych Spokrewnionych. Jednak ostatnio Assamitom udało się odrzucić tę klątwę, więc znów polują na innych Spokrewnionych. Spokrewnieni, którzy regularnie współpracują z klanem, zauważyli zwiększone pragnienie krwi u części Assamitów oraz ich lekceważenie dawnego kodeksu honorowego. Niektórzy Spokrewnieni wierzą, że Assamici teraz działają na polecenie starszych sił, możliwe, że przygotowując swój z góry ustalony udział w ostatecznych posunięciach Jyhadu.

Giovanni

Obrzucani obelgami tak mocno jak Setyci, *Giovanni* są klanem finansistów i nekromantów. Handlowanie duszami dało temu klanowi nieproporcjonalne zasoby władzy, podczas gdy działanie w świecie finansów uczyniło ten klan obrzydliwie bogatym. Inni Spokrewnieni niechętnie ufają chciwym Giovannim, którzy wydają się używać swoich wpływów w jakimś bliżej nieznanym celu. Część złej reputacji Klanu Giovanni wynika z faktu, że jest to bardzo zamknięty klan, wybierający prawie wszystkich swych członków z kazirodczej ludzkiej rodziny. Reputację psuje im też szerząca się plotka, że jego członkowie zagarnęli swój status Spokrewnionych od wampira, który dokonał ich Przemiany. Wkrótce po staniu się wampirami, lider klanu Giovanni zniszczył swego ojca i linię krwi, przebudowując klan na swój własny sposób.

Ravnos

Potomkowie cygańskich Romów i ich pradziadów z Indii, *Ravnosi*, prowadzą nomadyczny tryb nieżycia. Tak jak Cyganie, tak Ravnosi są pogardzani z powodu swej reputacji złodziei i włóczęgów. Wielu książąt i przywódców Sabatu prześladuje Ravnosów z powodu chaosu, jaki podąża za tymi Spokrewnionymi. Ravnosi oddają pogardę równym sobie, równo potępiając Camarillę i Sabat. Ravnosi są także znani z ich umiejętności tworzenia zadziwiających iluzji, którymi lepiej maskują swoje znaki. Ostatnie ruchy Ravnosów stały się nawet bardziej niekonsekwentne niż zwykle; zaczęły krążyć pogłoski wśród miast Europy i Azji, mówiące o Matuzalemach Ravnosów, którzy powstali z letargu, aby kierować grami swych młodych.

Wyznawcy Seta

Pochodzą z Egiptu i są uważani za oddających cześć niemartwemu wampirzemu bóstwu – Setowi, któremu służą ze wszystkich

swoich sił. Setyci zdają się być całkowicie pochłonięci „korumpowaniem" innych, zniewalaniem ofiar w sidła swych własnych słabości, ale nikt nie jest w stanie zgadnąć dla jakich tajemniczych powodów. Inni Spokrewnieni pogardzają Wyznawcami Seta i klan nie ma żadnych sprzymierzeńców. Niemniej jednak wiele wampirów poszukuje Setytów, gdyż o klanie krążą pogłoski, że posiada tajemne moce i sekrety z dawnych nocy. Grzech i upodlenie nieuchronnie podążają śladem Setytów i wielu książąt odmawia im pozwolenia na wjazd do miast. Pewne niecne cele jednoczą Wyznawców Seta i krążą o nich plotki, że są jednym z nielicznych klanów mających ciągły kontakt ze swoim założycielem. Wielu Spokrewnionych słusznie obawia się tych wampirów z rozdwojonym językiem, gdyż ich wygląd jest często wystarczający, aby doprowadzić Spokrewnionego do zniszczenia.

Koterie

Wampir jest istotą samotną. Niezdolny już do ujrzenia dziennego światła lub współistnienia z innymi, pominąwszy zamiar wysysania ich krwi, wampiry często wychodzą nocami tylko po to, by zdobyć pożywienie.

Niemniej jednak, samotność zbiera swoje żniwo na osamotnionych Spokrewnionych. To jest szczególnie prawdziwe, jeśli chodzi o młodsze wampiry – nowicjuszy i żółtodzioby – które także grupują się razem dla ochrony przed swoimi starszymi. Jako takie zgromadzenia Spokrewnionych, znane jako *koterie*, były klamrą spinającą społeczność Spokrewnionych przynajmniej przez ostatnie sto lat.

Starsi szydzą z koterii, gdyż sami żyją w staroświeckich schronieniach z dala od groźnych rąk śmiertelnych. Nie są w stanie zdać sobie sprawy, że młodsze, słabsze wampiry często nie mają innej opcji niż Ostateczna Śmierć. Samotny nowicjusz może przedłużyć swoją żałosną egzystencję na moment, ale wcześniej lub później, bez kogoś, kto pilnuje mu pleców, stanie się kolejną ofiarą niezliczonych innych drapieżników miasta. Prawdę mówiąc, wielu starszych *obawia się* koterii nowicjuszy, chociaż nigdy się do tego nie przyznają. Ustawione wampiry podważają rosnącą siłę koterii na każdym kroku, obawiając się ich wszechstronności i nowoczesnego spojrzenia.

Koterie są tu i teraz. Chociaż nienaturalne, kłopotliwe, często nieefektowne i prawie zawsze napięte, koterie zapewniają jedyną ucieczkę dla wampirów szukających czegoś więcej niż tylko utrzymywanie się przy swoich nieżyciach.

Cele

Głównym powodem, dla którego wampiry zakładają koterie, innym niż podstawowa potrzeba bezpieczeństwa, jest wspólny interes, więzy krwi, wspólne ideologie, przynależność do gangu, praktyczne nastawienie lub nawet zwykła wygoda. Koterie są tak zróżnicowane i jest ich tak wiele jak Spokrewnionych, którzy je tworzą.

Koterie klanowe

Jednym z najczęściej spotykanych typów koterii jest typ tworzony wyłącznie z członków jednego klanu. Rody Brujahów są jednym z najlepszych przykładów tej koterii, gdyż wampiry, które mają tego samego ojca, zbliżają się do siebie, gdy ich stwórca zaczyna być nimi znudzony i zostawia ich samym sobie. Młodzi Ventrue czasem tworzą konsorcja, grupując swoje zasoby, aby lepiej wkroczyć w podstawy władzy ich starszych. Kabały Tremere także są znane z grupowania swych zasobów; te kabały często utrzymują bliskie powiązania z klanem jako całością, zgodnie ze sformalizowaną naturą Czarowników. Wylęgi Malkavianów, zjednoczone pod charyzmatycznym przywództwem jednego z nich, często przypominają kulty lub spotkania Rodziny Mansonów o niezdrowych umysłach. Nawet niezależni i terytorialnie fałszywi Toreadorzy czasem zbierają się razem, by tworzyć salony lub ruchy artystyczne, złożone z kilku pełnych inspiracji Spokrewnionych. Rodzinne zebrania wampirów Giovanni czasem są uznawane jako koterie, chociaż zazwyczaj są prowadzone przez starszych klanów lub ancillae, podobnie jak komórki Assamitów i kulty Setytów. Zasadniczo każda grupa Spokrewnionych o wspólnym pochodzeniu ma powód do trzymania się razem, chociaż jest to rzadziej spotykane pośród zatwardziałych indywidualistów z Klanu Gangrel i Tzimisce.

Koterie gangów

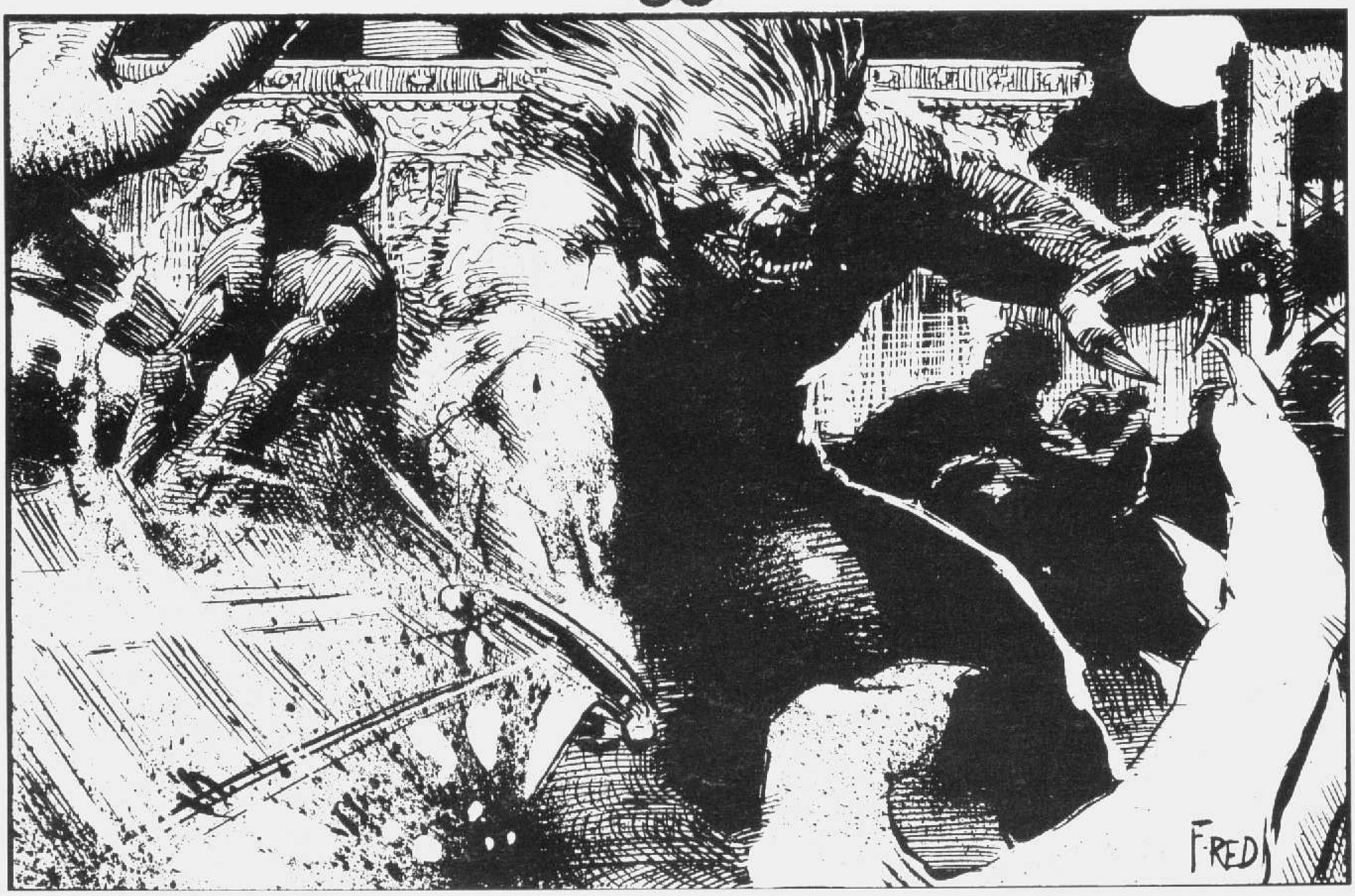
Powszechne pośród znających ulice i mniej zamożnych Spokrewnionych koterie gangowe są prawdziwym koszmarem i plagą miast. W ich skład wchodzą wampiry, ghule i wszyscy, którzy jakoś przekonali wampiry, aby ich nie zjadły. Ich szeregi zawierają brutalne wampiry, przeważnie z klanów Brujah, Gangrel, Malkavian i Ravnos oraz z Pariasów. Koterie gangów są agresywne i bezlitosne, chociaż czasem bronią praw bezdomnych i dryfujących (którzy zazwyczaj kończą jako członkowie gangu lub jego stado). Koterie gangów mogą być nomadyczne jak motocyklowe gangi Cyganów lub osiadłe jak oddziały ogólnokrajowych gangów. Są często uwikłane w lokalny rynek narkotykowy i mnóstwo czasu spędzają, walcząc z innymi gangami lub koteriami gangów o prawa do dystrybucji.

Koterie anarchistów

Chociaż agresywna taktyka, sposób ubierania i klanowe makijaże koterii anarchistów czasem powodują mylenie ich z koteriami gangów, fundamentalna ideologia jest inna. Koterie anarchistów przeciwstawiają się planom starszych i ich władzy, argumentując, że każdy wampir powinien mieć sprawiedliwe, równe prawa do domen i terenów łowieckich. Koterie anarchistów najczęściej składają się z Brujahów, Gangreli, Malkavianów i Nosferatu, niewielu obrażonych Verntrue lub pozbawionych iluzji Tremere przyłączyło się do sprawy. Jeśli Toreador jest widziany pośród anarchistów, prawdopodobnie jest biedny lub próbuje zdenerwować swojego ojca. Anarchiści są z reguły młodszymi Spokrewnionymi i te koterie są często krótkotrwałe, gdyż grupa robi wystarczająco dużo kłopotów, aby ściągnąć uwagę księcia i wtedy zostaje zniszczona lub rozwiązana przez starszych miasta i ich służących. Anarchiści dowiedli, że mogą osiągnąć znaczne sukcesy na Zachodnim Wybrzeżu, chociaż ich władza kruszeje co noc pod wpływem Kitajczyków ze Wschodu.

Koterie wojenne

Camarilla ma efekty w swej walce z Sabatem i jedną z jej najlepszych taktyk jest ustanowienie koterii wojennych. Kiedy miasto staje się spornym terytorium pomiędzy dwiema sektami, Sabat często przysyła fale nowo Spokrewnionych wampirów przeciw swoim wrogom. Camarilla, z jej lepszą organizacją i większymi zasobami, dowiodła, że efektywnym sposobem odpychania tych ataków jest tworzenie zespołów nowicjuszy i ancillae, którzy otrzymują możliwość wywarcia wrażenia na starszych przez powstrzymanie najazdu. Te koterie są często stworzone z różnych członków – wojowników



Brujahów i Gangreli, zwiadowców Nosferatu i Malkavianów, magów Tremere i dyplomatów Verntrue i Toreadorów. Chociaż normalnie ograniczone na czas trwania wojny, te koterie czasem łączą więzy kamractwa wśród ich członków, którzy utrzymują stosunki po odepchnięciu zagrożenia ze strony Sabatu.

Koterie dyplomatyczne

Czasami książę potrzebuje wprowadzić jakąś kwestię polityczną lub sprawę nie cierpiącą zwłoki, ale brakuje mu możliwości do wprowadzenia jej samemu. W tej sytuacji prosi starszych swego miasta o zarekomendowanie członka Rodziny, który by podjął się zadania. Po wymianie próśb i złożeniu obietnic (lub ich odwołaniu), książę ma grupę wampirów, z których może wybierać. To są często koterie kosmopolityczne, złożone w większości w ten sam sposób, co koterie wojenne, ale często z mniejszym naciskiem na fizyczną przemoc. Koterie dyplomatyczne często cieszą się aprobatą starszych, księcia i primogenu, ale to może działać na ich niekorzyść, jeśli przestępcy są usposobieni przeciw obecnej władzy.

Koterie przestępcze

Koterie przestępcze przypominają rodziny mafijne, *gumi* yakuzy, kręgi Seoulpa, kartele narkotykowe i chińskie tajne stowarzyszenia. Zasadniczo są to grupy wampirów, które pragną zrobić pieniądze poza systemem, koterie przestępcze zajmują się oszustwami, wymuszeniami, prostytucją, dystrybucją narkotyków (często z pomocą mniejszych koterii kryminalnych lub gangów), lewymi częściami samochodowymi, złodziejstwem na wielką skalę, strajkami związkowymi, hazardem, zakładami i ochroną. Jeśli coś jest nielegalne, to na pewno zajmą się tym; władza wampirów i ich wpływy pozwalają koteriom przestępców stworzyć wysoce zyskowną mieszankę przestępczości w białych i niebieskich kołnierzykach. Jednak gdy coś się nie wiedzie, wewnątrz koterii dochodzi często do rozłamów. Klany zaangażowane w koterie przestępcze mają tendencję być bardziej związane z Brujahami, Toreadorami, Ventrue, Giovanni i niezwykłymi Pariasami, chociaż jeden z gangów na ulicy Gambio w Nowym Jorku jest podejrzewany o to, że przewodzi mu Nosferatu.

Koterie przedsiębiorców

Podobne do przestępczych, ale legalne.

Koterie wywiadowcze

Książę z reguły nie może stworzyć swego wywiadu, raczej wysyła agentów, którzy robią to za niego. Książę lub jeden z jego ministrów zbiera grupę Spokrewnionych, potem rozsyła ich do różnych miast lub do innej grupy w tym samym mieście i oczekuje ich raportów. Starsi Spokrewnieni mają pożytek z tego sposobu szpiegowania, ostrożnie poruszając swoimi pionkami i agentami dla niewygody ich rywali. Szpiegów załatwia się bez żadnych skrupułów i takim koteriom Spokrewnionych radzi się, aby postępowały delikatnie i nawiązały tak wiele kontaktów jak to tylko możliwe.

Koterie zabawy

Niektórzy Spokrewnieni łączą się z innymi w celu grania dla publiczności. Całe zespoły złożone z wampirów istnieją wśród społeczności wampirzej, jeżdżąc po kraju jak śmiertelni muzycy i grając dla prestiżowych książąt i potrafiących docenić ich patronów z klanu Toreador. Tak samo teatralne zespoły aktorów wampirów grupują

się razem, aby wystawiać popularne sztuki lub nawet dzieła Spokrewnionych dramatopisarzy. „Ruchy" grających artystów i innych rzemieślników pojawiają się i znikają, podnosząc sprawy socjalne. Oczywiście wampiry z klanu Toreador chętnie skłaniają się do tego rodzaju koterii, ale trash-metalowe zespoły Brujahów, aktorzy Malkavianów i szokujące działania Nosferatu nie są czymś nieznanym. Nawet niektórzy Gangrele lubią możliwości, jakie daje im podróżowanie.

Koterie poszukujące

Jyhad rozpościera się na przestrzeni tysięcy lat i wiele sekretów zostało ukrytych przez wieki. Koterie poszukujące są mistycznymi archeologami, zdecydowanymi odkryć nie tylko artefakty Spokrewnionych, ale także tajemnice Rodziny. Koterie poszukujące często tworzą się samorzutnie, podążając za swą ukrytą wiedzą raczej z pragnienia niż z nakazu. Niektóre zdają relacje książętom lub patronom, podczas gdy inne działają niezależnie. Koterie poszukujące mają najczęściej Tremere, Toreadorów i Ventrue, ale wielu Brujahów jest skorych do przyłączenia się do sprawy, a więcej niż jeden z Wyznawców Seta został z niechęcią przyjęty do poszukujących koterii. Koterie poszukujące są zazwyczaj nomadyczne, podróżują tam, gdzie zaprowadza je podjęte poszukiwania.

Koterie społeczne

Ciągnie swój do swego i to jest szczególnie prawdziwe w przypadku koterii społecznych. Zjednoczone przez więzy towarzyskiego znaczenia lub zwykłego wspólnego entuzjazmu, koterie społeczne są powszechne w miastach Camarilli i Sabatu. Niektóre koterie towarzyskie łączą się w kontrkulturze gotyckiej, klubowej lub innych kontrkulturach, dzieląc podobne gusta w muzyce i modzie. Koterie wyższej klasy dzielą wspólne zainteresowania we wpływach, sztuce, modzie lub czymkolwiek innym, co im przyjdzie do głowy, podczas gdy koterie towarzyskie Sabatu często poszukują groteskowej rozrywki. Stowarzyszenia śmiertelnych jak Fabianie są przykładem ludzkich koterii społecznych, podczas gdy harpie są doskonałym przykładem społecznej koterii Spokrewnionych. Członkowie dowolnego klanu mogą przyłączyć się do towarzyskich koterii, gdyż są rzadko uzależnione od umiejętności lub produktywności, skłaniając się w kierunku dyskusji i braterstwa.

Krwawe kulty

Niedawno przywrócone do życia przez zbliżanie się Gehenny, krwawe kulty są prawie powszechnie pogardzane, a książęta formalnie je potępiają jako naruszenia Maskarady. Krwawe kulty są grupami Spokrewnionych, którzy zwabiają śmiertelnych do uczestniczenia w „religijnych" rytuałach, następnie piją z nich krew lub zniewalają „wyznawców". Łącząc najbardziej okropne aspekty bycia ghulem i uczestnictwa w kulcie, krwawe kulty polują na zdesperowanych śmiertelnych, którzy poszukują czegoś, co nadałoby sens ich życiu. Oczywiście te kulty są złamaniem Maskarady, gdyż wampiry otwarcie ukazują ponadnaturalną (jeśli nie wampirzą) istotę swojemu zborowi i ryzykują wystawienie wszystkich Spokrewnionych na gniew wściekłych ludzi.

Koterie diabolistów

Koterie diabolistów są inną reakcją przeciw groźbie Gehenny. Wielu młodych Spokrewnionych, sfrustrowanych ciągłym dzierżeniem władzy przez starszych, obiera krótką, bezpośrednią drogę do tej władzy, i właściwie *poluje* na nich, zabijając i wypijając ich moce. Chociaż nie każda koteria istnieje dla tego celu, watahy diabolistów reprezentują jedną z przyczyn, dla których starsi naprawdę obawiają się młodszych Spokrewnionych i koterii, które tworzą. Najbardziej przerażające są *falangi* Assamitów lub komórki wojenne, które podkradają się i doprowadzają do upadku starszych na sposób wilków polujących na zwierzynę.

Koterie bohaterów

Gracze powinni zwrócić szczególną uwagę na cele swoich koterii i wybrać wspólną sprawę satysfakcjonującą wszystkich bohaterów. Jako nieśmiertelne istoty Spokrewnieni nie łączą się tak po prostu. Bohaterowie tkwiący w koteriach, co do których żywią niechęć lub wrogość, nie działają na dłuższą metę. Podczas tworzenia bohatera gracze powinni mieć możliwość upewnienia się, że ich postacie będą miały jakiś powód do bratania się. **Wampir** jest grą grozy, tajemnicy i manipulacji i nastrój może być łatwo zepsuty przez nadmiar drobnych kłótni.

Bądź odpowiedzialny. Graj postacią, która nie zrujnuje zabawy wszystkim innym.

Watahy Sabatu

Występujące wyłącznie w Sabacie, *watahy* są podstawową jednostką społeczną Czarnej Ręki. Złożone z kilkunastu Sabatników, watahy zapewniają lojalność ich członków przez wymóg regularnego picia przez każdego wampira mikstury krwi pozostałych towarzyszy. Tak mistycznie związane watahy Sabatu są najbardziej zwartymi i niebezpiecznymi grupami istniejących wampirów. Każda wataha jest inna, ma swoją nazwę, zasady przynależenia, zwyczaje, sposoby ubierania i rytuały. Niektóre watahy istnieją od wieków; te watahy mają swoje okrutne legendy o zabitych członkach oraz o gorzkich rywalizacjach z innymi watahami.

Lista koterii nie jest w żaden sposób wyczerpująca – wampiry mają wiele powodów do łączenia się, a sprawa powinna być wystarczającą do utrzymania ich jedności pomimo ich charakterów. Koterie są jak kliki nieumarłych i bardzo rzadko dokładnie pasują do stereotypu. W końcu powody przyłączania wampirów są nieodgadnione. Jako takie koterie są rzadko jednolitym frontem, częściej są narzędziem dla pojedynczych wampirów do zdobycia swoich własnych agend.

Łowcy czarownic i inni śmiertelni

Spokrewnieni polują na bydło; taki jest bieg spraw. Chociaż starsi są do bólu ostrożni, to jednak równie dobrze i inni mogą polować na nich. Wampiry muszą poruszać się delikatnie i zawsze pamiętać o Maskaradzie. Gdyby ludzka rasa w całości zwróciła swoją uwagę na Spokrewnionych, Dzieci Kaina zostałyby szybko zlikwidowane. Przesądy są najlepszą bronią wampirów. Przez umacnianie niewiary śmiertelnych, przez kultywowanie drobnomieszczańskiej wiary w rozum, przez przedstawianie obecności wampirów jako fantazji dzieci i obłąkanych, Spokrewnieni pozwalają masom bydła wykonać pracę osłonienia ich przed śmiertelnymi, którzy wiedzą, że wampiry przemierzają w nocy świat.

I faktycznie jest ich kilku. Ci śmiertelni ignorowani lub wyśmiewani przez ogromną większość bliźnich, decydują się zgłębiać ukryty świat Spokrewnionych. Niektórzy robią to z ciekawości lub dla zakazanych emocji; inni boją się Rodziny i dążą do ich całkowitej eksterminacji. Dzieci Kaina nie ryzykują; ich starsi pamiętają dawną Inkwizycję, kiedy rasa wampirów została niemalże wytępiona w rozlewie ognia i krwi. Więc wszyscy śmiertelni, „którzy wiedzą", są wspólnie nazywani *łowcami czarownic*, słowem, które Spokrewnieni nadali tym pobożnym katom.

Inkwizycja wciąż istnieje, chociaż żadne oficjalne wypowiedzi o tym nie mówią. Inkwizycja współczesnego świata jest znana jako *Stowarzyszenie Leopolda*. Wielu jego członków to badacze i okultyści, ale niektórzy są fanatycznymi łowcami wampirów, którzy, w sposób prawdziwie torquemadowski bezlitośnie niszczą nasienie szatana.

Większość Inkwizytorów jest fanatykami. Fragmentarycznie wykształceni i wyszkoleni rzadko powodują realne zagrożenie. To, co wiedzą o Rodzinie, zdaje się pochodzić ze starych zapisków i kiepsko przetłumaczonych manuskryptów. To, oczywiście, prowadzi do błędów w łowach, a nie jest mądre popełnianie błędów, gdy ma się do czynienia z wampirami. Podobnie większość Inkwizytorów jest zwykłymi ludźmi, bez jakichkolwiek nadnaturalnych mocy typowych dla świętych. Chociaż taki łowca może trzymać krucyfiks i wściekle machać nim wampirowi przed twarzą, święty symbol będzie tylko zwyczajnym przedmiotem. Niewielu Inkwizytorów faktycznie manifestuje odpowiednią Wiarę do odparcia lub nawet zranienia Przeklętego swoją świętą aurą.

Na świeckim poziomie Spokrewnieni często poruszają się na wyższych poziomach ludzkiej władzy. Chociaż działają potajemnie i sprytnie, jest wystarczająco wiele śladów ich istnienia, aby wzbudzić podejrzenia niektórych członków światowych agencji wywiadowczych. W czasach testów DNA i komputerowych baz danych Maskarada jest faktycznie naprężona.

Inne grupy śmiertelnych znajdują się na peryferiach świata Przeklętych. Mistyczne, tajemnicze towarzystwo, znane jako *Arcanum*, dąży do ujawnienia śladów paranormalnych. Spokrewnieni starają się pokazać Arcanum jako komiczną organizację ogrodowych „pogromców duchów" i dyletantów, ale czasami – i coraz częściej – odkrywającą przypadki warte zainteresowania. Dodatkowo różne przestępcze organizacje stają się pionkami w intrygach Spokrewnionych.

Aby uzyskać więcej informacji o łowcach czarownic, zajrzyj do Rozdziału Dziewiątego.

Inni

Spokrewnieni nie są jedynymi potworami, czającymi się na ulicach Świata Mroku. Za wieloma mrocznymi cieniami czai się para oczu należąca do czegoś... innego. Spokrewnieni dzielą noc z wieloma innymi nieludzkimi istnieniami. Kiedy Spokrewnieni wejdą w styczność z tymi innymi, rezultaty rzadko należą do przyjemnych, gdyż nadnaturalni mieszkańcy świata dążyli do supremacji przez tysiąclecia. Wielu Spokrewnionych podejrzewa, że ci inni mają swoje własne społeczności. Niestety, niewielu wampirów było w stanie dotrzeć wystarczająco blisko do innych, aby opowiedzieć, a jeszcze mniej zdołało uciec, aby ostrzec.

Legendarna *Księga Nod* mówi o innych, ostrzegając Rodzinę, że w miarę zbliżania się Końcowych Nocy, te istoty zaczną powsta-

wać, aby przygotować się na koniec świata. Oczywiście ostatnie noce były świadkiem coraz częstszych – i często groźnych – kontaktów z tymi tajemniczymi istotami.

Lupini

Z dala od bezpiecznych ulic miast, świat należy do *Lupinów*, potworów, które od niepamiętnych czasów były zaciętymi wrogami Rodziny. Znani także jako wilkołaki, Lupini podróżują w watahach, tak jak normalne wilki. Wampiry obawiają się wilkołaków jako bezlitosnych, efektywnych morderców i niejeden wampir twierdzi, że był świadkiem, jak jeden wściekły Lupin zniszczył całą koterię Spokrewnionych. Zamknięte i ksenofobiczne wilkołaki gardzą Rodziną; dokładna przyczyna kryjąca się za tą niechęcią jest nieznana, ale wampir złapany przez wilkołaka jest z pewnością w strasznym niebezpieczeństwie. Mądrzy Spokrewnieni wiedzą, że opuszczenie swojej ochrony oznacza sprowokowanie niebezpieczeństwa w postaci chmury futra i kłów. Nocami, kiedy księżyc w pełni jest wysoko, Spokrewnieni mogą słyszeć wycia Lupinów i czuć, jak wiatr niesie ich zapach.

Ostatnie lata widziały zwiększoną agresywność części Lupinów. Dawniej, niechętne do opuszczenia swych domen, watahy wilkołaków zaczęły poszukiwanie Spokrewnionych wewnątrz miast, nawet najeżdżając dawniej niezdobyte domeny wampirów. Wampiry klanu Gangrel, które wiedzą więcej o życiu Lupinów niż jakikolwiek inny Spokrewniony, boją się, że wielka wojna może być już blisko i pierwsze uderzenie w ostatecznej rozgrywce Jyhadu zostanie wykonane nie przez wampira, ale przez wilkołaka.

Magowie

Magowie bardzo przypominają ludzi. Tremere utrzymują, że magowie są ludźmi, jednak znającymi się na tajemnicach starożytnej magii. Chociaż nie okazują wrogości wampirom, magowie wydają się woleć samotność i nie zawahają się wyeliminować przeszkadzającego Spokrewnionego. Niewiele wampirów wie o mocach tej grupy. Krążą pogłoski, że magowie mogą wywołać prawdziwie fantastyczne efekty, ale wyraźnie utrzymują praktykę podobną do Maskarady, która podobnie chroni ich przed pełnymi obaw ludźmi.

Duchy

Wydawałoby się, że niektóre dusze wiodą życie po śmierci albo po to, by nawiedzać żyjących, albo żeby rozwiązać sprawy, których nie mogli dokończyć za życia. Ponieważ duchy najwyraźniej istnieją „po drugiej stronie", bardzo niewielu wampirów miało z nimi do czynienia, chociaż wampiry Giovanni są znane z tego, że są w stanie z nimi rozmawiać. Niektóre duchy twierdzą, że są duszami tych zabitych przez wampiry i powrócą, aby trapić noce tych wampirów jękami i torturami.

Faerie

Niewiele wampirów wie *cokolwiek* o faeriach i wydaje się, że ogólnie panuje strach przed nimi. Jakakolwiek jest przyczyna tego strachu, faerie są kolejno kojarzone ze zmyślonymi, cudownymi mocami lub zdolnością do rzucania straszliwych klątw. Ci, którzy mają zdanie na ten temat, utrzymują, że „dzicy" nie powinni być lekceważeni.

Ghule

Spokrewnieni potrzebujący potężnych służących często utrzymują *ghuli*. Stworzeni przez dawanie śmiertelnemu lub zwierzęciu łyk wampirzej krwi, bez wypicia najpierw ich krwi, ghule najczęściej służą jako narzędzia swych panów, jako *dawcy*. Chociaż nie tak potężni jak Rodzina, ghule mogą używać vitae, aby stać się nadprzyrodzenie silnymi i prężnymi.

Większość ghuli jest fanatycznie lojalna w stosunku do swych panów, gdyż są tak samo podatni na więzy krwi (str. 218) jak Spokrewnieni. Ghule potrzebują krwi swego dawcy, aby utrzymać swój stan, są więc często zmuszone do picia z tego samego wampira.

Krążą przerażające pogłoski, że ghule zaczynają walczyć, buntują się przeciw swym panom z Rodziny, zabijają ich i szukają cennej vitae u innych wampirów. Ale nie służą nowym panom; raczej, uderzają w nieświadomych lub słabych Spokrewnionych i biorą krew siłą, często niszcząc nieszczęsnego wampira. Wielu Spokrewnionych śmieje się z tych plotek, ale za dobrze znają moce ghuli, więc trzymają się na baczności.

Kitajczycy

Dzieci Kaina rozeszły się po całym świecie, ale wielu zostało powstrzymanych na Dalekim Wschodzie przez tajemniczych *Kitajczyków*, nie Spokrewnionych wampirów, pochodzących ze Wschodu. Kitajczycy lub Rodzina Wschodu, wydają się mieć bardzo mało wspólnego z ich Zachodnimi braćmi. Plotki o demonicznych mocach, otaczających tych azjatyckich gości, i ich zagadkowym zachowaniu, obcym sposobie myślenia, budzą w wielu z Zachodniej Rodziny niepokój. Sprawy pogarszają coraz częstsze informacje o Zakapturzonym Mandarynie, potężnym kitajskim wampirze, i jego obecności w wydarzeniach fatalnych dla Spokrewnionych.

Zagadki

Jakby te niepokojące informacje nie były wystarczające, niektórzy Spokrewnieni twierdzą, że mieli do czynienia nawet z dziwniejszymi istotami nocy, z demonami, nieśmiertelnymi mumiami, podobnymi do zombie chodzącymi trupami, mistycznymi duchami, zmiennokształtnymi zwierzętami, czującymi gargulcami, aniołami i trudniejszymi do zdefiniowania istotami. Jedyna pewność wynikająca z tych wypowiedzi jest taka, że Świat Mroku jest tak samo straszny, jak zróżnicowany.

Pokolenia i mitologia Kainitów

Zgodnie z najczęściej przyjmowaną historią Rodziny, rasa wampirów powstała z pierwszego wampira Kaina. Wypędzony do ziemi Nod po zabiciu brata Abla, Kain został przeklęty przez Boga i w ten sposób stał się pierwszym wampirem. Potem Kain stworzył trójkę potomków, którzy następnie stworzyli swoje własne potomstwo i tak dalej, i tak dalej.

Wielokrotnie cytowana wiedza Rodziny, znana jako *Księga Nod*, zawiera wiele ilustracji mitu stworzenia Rodziny. Niestety, u tych, którzy chcieliby wiedzieć wszystko, księga nasuwa więcej pytań niż odpowiedzi, i nawet formułuje inne teorie o pochodzeniu Rodziny (teorie te zostały uznane za herezję i zakazane przez Camarillę, chodzi o Krąg Lilith). Wszyscy powinni wiedzieć, że na niektóre pytania nie ma odpowiedzi.

Starożytna wiedza

Ustna historia Rodziny – chociaż niektórzy twierdzą, że jest to bardziej legenda niż historia – zajmuje ważne miejsce w społeczeństwie wampirów. Najpopularniejszym i najszerzej akceptowanym mitem jest ten o Kainie, Pierwszym Wampirze, i zabójstwie jego brata. Zwodniczy tekst znany jako *Księga Nod* rejestruje wygnanie Kaina i jego późniejszą podróż na wschód. Większość tego co jest „znane" o Kainie, pochodzi z różnych części *Księgi Nod*, chociaż niewiele jest potwierdzeń, że księga istnieje i czy jest prawdziwa.

Na początku był tylko Kain.
Kain, który poświęcił się z miłości do brata.
Kain, który został wygnany.Kain, który został przeklęty wieczną nieśmiertelnością.
Kain, który został przeklęty wieczną żądzą krwi.
To Kain, od którego wszyscy pochodzimy.
Stwórca naszych stwórców.Przez wieki żył w kraju Nod,W samotności i bólu.
Przez wieki pozostawał sam.
Ale mijające wspomnienia zatopiły jego cierpienie
I wtedy powrócil do świata śmiertelnych,
Do świata śmiertelnych,
Do świata, który stworzyli jego brat i jego dzieci.

Gdy Kain powrócił do Dzieci Seta (imię, jakim wampiry zaczęły nazywać bydło), wielu uwierzyło, że stworzył wielkie miasto, w którym wampiry współistniały ze śmiertelnymi. Niektórzy historycy Spokrewnionych mówią o tym okresie jak o idyllicznej harmonii, chociaż niektórzy bardziej cyniczni Kainici mówią, że wampiry były dla Dzieci Seta jak plaga. Jest powszechną wiarą, że 13 klanów powstało w tym samym czasie, gdy potomkowie Kaina stworzyli swych własnych potomków. Nieścisłości w opowieści sugerują, że mogło być więcej niż 13 członków Trzeciego Pokolenia lub więcej niż trzech członków Drugiego Pokolenia. Kulty Kainitów skupione wokół mitu o progeniturze twierdzą, że mogło być nawet 100 członków Trzeciego Pokolenia, ale nie ma na to żadnych dowodów.

Chociaż stał się władcą potężnego narodu, wciąż był sam,
Gdyż nikt nie był jak on. Jego cierpienie znów urosło.
Wtedy popełnił kolejny wielki grzech, stworzył potomków
[Których było tylko trzech.]†
Ale oni stworzyli nowe potomstwo, wnuków Kaina,
I Kain powiedział: „Koniec tej zbrodni. Nie będzie już żadnego."
A słowo Kaina prawem było, i jego ród go posłuchał.
Miasto trwało przez wieki
I stało się centrum potężnego imperium.

Noce miasta były policzone, opowieść toczy się dalej, Bóg zesłał Wielki Potop, by wymazać niegodziwość Kaina, który stworzył potomstwo. Biblijne świadectwa śmiertelnych przedstawiają to wydarzenie jako czasy, w których Noe zbudował swoją arkę, by uratować przed tym losem ludzkość. Wampiry, które przetrwały, stały się znane jako Przedpotopowcy, gdyż zostali Spokrewnieni przed Potopem.

Ale wtedy nadszedł Deszcz i Wielki Potop zmył świat.
Miasto zostało zniszczone.
I ludzie w nim żyjący.
Znów Kain popadł w wielki ból i uciekł w samotność,
Stając się niczym pies wśród odpadków,
Pozostawiając swe potomstwo ich własnemu losowi.
Przybyli do niego i błagali, by wrócił,
By pomógł odbudować miasto.
Ale on nie poszedł z nimi,
Mówiąc, że Potop został zesłany jako kara
Za jego powrót do świata żywych
I odwrócenie prawdziwego prawa.

Bez swego ojca Kaina wampiry popadły w drobne sprzeczki między sobą. Z czasem morderstwo i skąpstwo stały się prawem Rodziny i chociaż próbowali odtworzyć chwałę Pierwszego Miasta, to Drugie Miasto stało się siedliskiem intrygi, oszustwa, żądzy krwi i diabolizmu.

Powrócili więc sami do śmiertelnych
I ogłosili się nowymi panami.
Każdy stworzył ród,

By głosił chwałę Kaina,
Ale nie mieli jeszcze wiedzy ani umiaru.
Wielka wojna wybuchła, starsi przeciw swemu potomstwu,
I potomstwo wymordowało swych rodziców.

Ci zabójcy to te wampiry, które dały początek klanom, będąc ojcami Czwartego i niższych pokoleń. Brak mądrości uchronił ich od patrzenia, jak potomkowie zwracają się przeciwko nim, tak jak oni zwrócili się przeciw swym ojcom. Gdy to stało się oczywiste, Starożytni zaczęli wielką grę, wojnę o władzę, Jyhad, i ukryli się, by kierować ruchami ze swych sekretnych schronień.

Ta straszliwa wojna doprowadziła do nieuchronnego upadku Drugiego Miasta i Spokrewnieni oraz Dzieci Seta rozeszli się po wszystkich krańcach Ziemi, gdzie mogli być stosunkowo wolni od potwornych wpływów Przedpotopowców. Ta wiara była jednak fałszywa, gdyż moc i wpływy Trzeciego Pokolenia nie znały granic. Dlatego opowieści głoszą, że Jyhad szaleje po dziś dzień i że wszyscy Spokrewnieni nie są niczym innym jak pionkami w kanibalistycznej wojnie pomiędzy starszymi.

Buntownicy zbudowali tedy nowe miasto
I wprowadzili do niego [13] plemion.††
Miasto było piękne, a jego ludzie czcili ich jak bogów.
Stworzyli własne potomstwo,
Kainitów Czwartego Pokolenia.
Ale bali się JyhaduI zakazali temu potomstwu,
By tworzyli innych swego rodzaju.
Tę moc starsi zachowali dla siebie.
Gdy nowy potomek był stworzony, polowano na niego i zabijano
A jego stwórcę wraz z nim.
Miasto było tak piękne jak to Kaina, ale zaczęło się starzeć.
Jak wszystko co żyje, powoli zaczęło umierać.
Bogowie nie od razu dostrzegli prawdę,
A kiedy to zauważyli, było za późno.
Ich miasto zostało zniszczone, a ich władza zniknęła.
I musieli uciekać, a ich potomstwo wraz z nimi.
Ale wielu zostało zabitych, gdyż stali się słabi.
Gdy upadły autorytety, wszyscy mogli tworzyć własne rody
I wkrótce powstało wielu nowych Kainitów,
Którzy rządzili Ziemią.
Ale to nie mogło przetrwać.
Przez ten czas powstało zbyt wielu nowych Kainitów.
I znów wybuchła wojna.
Starsi byli już w ukryciu,gdyż dostrzegli ostrzeżenie.
Ale ich potomkowie założyli swe własne miasta i rody,
I to oni zostali zabici w wielkiej wojnie.
Wojna była tak twielka, że nie przetrwał nikt z tego pokolenia,
By móc o nich dłużej mówić.
Fale śmiertelnych zalały kontynenty,
By zburzyć i spalić miasta Kainitów.
Śmiertelni myśleli, że prowadzą swoje własne wojny,
Ale to dla nas przelewali swoją krew.
Gdy wojna skończyła się,
Wszyscy Kainici ukrywali się przed innymi swego rodzaju
I przed ludźmi, którzy ich otaczali.
W ukryciu pozostają po dzisiejszą noc,
Gdyż Jyhad wciąż trwa.

† Kilku historyków Rodziny wierzy, że ten wers był błędnie tłumaczony przez milenia dzielące Pierwsze Miasto od współczesnych nocy. Zapiski pierwszych historyków wampirów wskazują, że wers ten w niektórych tłumaczeniach Księgi Nod był interpretowany jako „Których było przynajmniej trzech".

†† Większość Spokrewnionych akceptuje tę liczbę jako 13, tak jakby istniało 13 znanych klanów, ale przynajmniej jeden z fragmentów Księgi Nod wspomina o „trzech przez 10" zamiast o „trzech i 10" w odniesieniu do Trzeciej Generacji. To oznacza dla niektórych Spokrewnionych, że kiedyś istniało przynajmniej 30 osobnych klanów, jeśli rzeczywiście zostały wszystkie wyniszczone.

Kain

Rzekomy ojciec wszystkich wampirów, Kain, jest bardziej mitem niż rzeczywistością współczesnych nocy. Niektórzy z Czwartego Pokolenia i członków Sabatu twierdzą, że spotkali Kaina, ale historia została przefiltrowana przez tak wielu inicjatorów Jyhadu, że nikt nie może precyzyjnie powiedzieć, gdzie kończy się prawda, a zaczyna fałsz.

Sceptyczni Spokrewnieni zauważyli nieścisłość w micie o Kainie. Jeśli dziećmi Kaina jest Drugie Pokolenie i przez to są o dwa stopnie oddalone od Kaina, co, jeśli cokolwiek było Pierwszym Pokoleniem? Oczywiście Kain sam w sobie nie był Pierwszym Pokoleniem, gdyż trudno by mu było być o jeden stopień oddalonym od siebie. Ten problem prawdopodobnie nie zostanie rozwiązany.

Drugie Pokolenie

Według tekstów Rodziny o nieznanej autentyczności, Kain stworzył trójkę dzieci. Stworzone by ulżyć cierpieniu Kaina, niektóre podania zgadzają się na imiona Zillah, Irad i Enosch, chociaż ostatnie jest częściej określane jako Enki, wiodły swój żywot w Pierwszym Mieście Enocha.

Niewiele wiadomo o Drugiej Generacji – członkowie prawdopodobnie stworzyli Trzecie Pokolenie, ale nic nie jest wiadome o nich po tym, jak ich potomkowie obrócili się przeciwko nim w okresie nocy Pierwszego Miasta. Prawdopodobnie Drugie Pokolenie zginęło w czasie Wielkiego Potopu lub z rąk swoich dzieci.

Trzecie Pokolenie

Trzecie Pokolenie, wampiry znane jako Przedpotopowcy (gdyż istnieli przed Wielkim Potopem), prawdopodobnie dali początek temu, co jest nazywane klanami we współczesnym znaczeniu. Ostatnio opowieści o aktywnych Przedpotopowcach stały się powszechniejsze, a dowody na ich istnienie, chociaż wątpliwe, pojawiają się każdej nocy. Chociaż Camarilla wyśmiewa pomysł o Przedpotopowcach, prawdopodobnie czterech z nich było widzianych. Lucjan i Mekhet, to oczywiście pseudonimy dla założycieli klanów, którzy pragną zachować anonimowość, są jedynymi, o których powszechnie wiadomo, że są aktywnymi wampirami Trzeciego Pokolenia. Klan Giovanni i ich założyciel regularnie kontaktują się ze sobą. O niektórych Przedpotopowcach mówi się, że zostali zniszczeni, ale nikt nie jest w stanie potwierdzić tych wiadomości.

Przedpotopowcy są właściwymi graczami Jyhadu, starożytnej i strasznej gry, której założeniem jest krzyżowanie planów innym członkom Trzeciego Pokolenia. Zwroty sytuacji w Jyhadzie są nieprzewidywalne, ale Przedpotopowcy mają swoje pionki w każdym zakątku Ziemi, wykonujące polecenia swych śpiących panów. Zasady są niepoznawalne, tak jak nie są znani gracze. Wszystko od otwartych wojen po trwające wieki gry szpiegowskie wydaje się być *de rigeur*.

Tak czy inaczej gra zawsze była atakiem i kontratakiem. Niektóre wampiry, podkreślając pochodzenie słowa *Jyhad*, zastanawiają się, czy są także inne czynniki w grze. Jest możliwe, że Spokrewnieni zaangażowani w Jyhad osiągnęli legendarny spokój Golkondy i mogą próbować wspomóc lub przeszkodzić innym w osiągnięciu ich stanu transcendencji. Oczywiście przeciwdziałają im wrogowie, którzy nie chcą, aby do tego doszło.

Przedpotopowcy są prawie boscy w zakresie swoich umiejętności i posiadają moce niewyobrażalne przez tych, którzy nie są ich kalibru. Naukowcy Jyhadu wysuwają hipotezy, że tylko Trzecie Pokolenie ma prawdziwą władzę nad życiem i śmiercią i może być zniszczone, tylko jeśli samo tak zdecyduje lub ktoś równy mocą. Ci sami Spokrewnieni zastanawiają się, czy być może Jyhad nie jest konkursem, w którym ostatni Przedpotopowiec, który nie doświadczy Ostatecznej Śmierci, zostanie ogłoszony zwycięzcą.

Czwarte i Piąte Pokolenie

Te potężne wampiry znane są jako Matuzalemowie. Liczą sobie tysiące lat, są wyjątkowo rzadko spotykani i prawie tak potężni jak Trzecie Pokolenie. Niewielu z tych pokoleń pozostało aktywnymi uczestnikami Jyhadu, gdyż ich silna krew pożądana jest przez młodszych od nich. Wielu Matuzalemów ucieka w ukryty letarg, w którym mogą uniknąć prób diablerii przez słabszych Spokrewnionych i kontrolować swoje własne siły w Jyhadzie. W ostatnich latach rozsiewane są plotki o wielu potężnych Matuzalemach, którzy powstali w różnych zakątkach ziemi. Pogłoski mówią, że najbardziej wpływowi członkowie Wewnętrznego Kręgu Camarilli, regenci i prisci Sabatu, są Matuzalemami.

Szóste, Siódme i Ósme Pokolenie

Najbardziej potężni *widzialni* mistrzowie Jyhadu są członkami Pokoleń od Szóstego do Ósmego. Spokrewnieni tych wieków skoncentrowali tereny wpływów i dzierżą wystarczające ilości władzy, aby byli najważniejszymi pionkami Jyhadu, chociaż te wampiry uznają za nieprawdopodobne to, że same mogłyby być manipulowane. Książęta, potężni członkowie primogenu i egzekutorzy, z reguły pochodzą z tych generacji, chociaż należy zauważyć, że europejscy posiadacze tych tytułów są z reguły niższej generacji i mają większe moce niż ich amerykańscy odpowiednicy.

Członkowie tych pokoleń są powszechnie rozumiani jako starsi. Ósma Generacja jest oczywiście najmniejszą generacją, przy której mogą być uważani za starszych, chociaż to wydaje się bardzo arbitralne. Większość członków Ósmego Pokolenia i niższych została stworzonych długo przed współczesnymi nocami i dlatego są przyzwyczajeni do wielkiej władzy i wysokich stanowisk.

Dziewiąte i Dziesiąte Pokolenie

Spokrewnieni Dziewiątego i Dziesiątego pokolenia grają w niebezpieczną grę. Są zbyt starzy i doświadczeni, aby ich kojarzyć z mniejszymi nowicjuszami i ancillae, ale są zbyt słabi, aby utrzymać się pomiędzy starszymi, Dziewiąte i Dziesiąte Pokolenie zostaje pozostawione samym sobie. Nie potrzebują takiego kierownictwa, jak bardziej dzicy i młodsi Spokrewnieni, i w ten sposób spotykają noc na własnych warunkach. Podobnie do dorastających ludzi poznają smak władzy i wpływów, które wkrótce mogą posiąść.

Jedenaste, Dwunaste i Trzynaste Pokolenie

Nowicjusze i młodzi ancillae, członkowie tych generacji są stosunkowo nowi w przekleństwie wampiryzmu. Chociaż są potężnymi istotami pomiędzy sobą, ledwo porównywalni do śmiertelnych, z których się żywią, ich nowe moce są niczym w porównaniu ze starszymi, Spokrewnionymi setki lat temu. Większość graczy w **Wampira** będzie z tych pokoleń.

Czternaste i Piętnaste Pokolenie

Spokrewnieni tej słabej krwi, w wyniku współczesnego katastrofalnego rozwoju, pojawili się w ostatnich latach. Krew Kaina w nich jest tak słaba, że mówi się, iż są zdolni do wytrzymania światła

słonecznego i przyjmowania ludzkiego pożywienia. Wielu uczonych Spokrewnionych patrzy na napływ tych wampirów, przypominając fragmenty z *Księgi Nod*, które odnoszą się do Czasu Słabej Krwi. O tym czasie mówi się, że zapowiada nadejście Gehenny.

Współczesne noce

Wiele się ostatnio wydarzyło w Świecie Mroku i wielu Spokrewnionych przekonało się, że nadeszły Ostateczne Noce. Niezliczone wydarzenia zwiastują nadejście Przedpotopowców; świat przeszedł niezliczone zmiany tak jak Rodzina.

Różne wzmianki o Przedpotopowcach w większości przyjmowane z powątpiewaniem, stały się powszechne, wydawałoby się, że w miarę jak świat toczy się w kierunku swojego zniszczenia, pewne subtelności zostały zgubione w Jyhadzie. Czy te przewidywania są aktualne, czy nie, odkrywają paranoję i poczucie pilności, wcześniej obce. Opowieści o spotkaniu z istotą twierdzącą, że jest Kainem, także krążą jak nigdy przedtem. Podczas gdy kiedyś było modne wykpiwanie takich rozmów, wielu Spokrewnionych zastanawia się, czy istnieje jakieś uzasadnienie dla sprawy.

Sabat ostatnio wzmógł swą działalność, aktywnie rywalizując o władzę w Chicago, Atlancie, Waszyngtonie i innych miastach kontrolowanych przez starszych. Zwierzęca i okrutna sekta rozlała się jak szarańcza na Wschodnim Wybrzeżu i południowych granicach Stanów Zjednoczonych. Jej wpływy w Kanadzie wzmocniły się i wygląda na to, że Sabat realizuje wielkie okrążenie, otaczając Stany Zjednoczone i odcinając dostęp wszystkim, poza tymi, których uznaje. Wielu Spokrewnionych w drodze do Europy lub z powrotem zostało zniszczonych lub zniknęło zupełnie, gdy Sabat zaczął posługiwać się swymi wpływami na granicach.

Wydawać się może, że Zachodnie Wybrzeże jest stosunkowo wolne od obecności Sabatu, ale jest to prawdziwe tylko dlatego, że zakorzenili się tu Kitajczycy z Azji. Posiadłości anarchistów w Kalifornii stały się polami bitew i dumni anarchiści nawet błagali Wewnętrzny Krąg Camarilli o wsparcie w odrzuceniu azjatyckiego zagrożenia. Rodzina Wschodu wyraźnie posunęła się dalej od Zachodniego Wybrzeża i ich obecność może wkrótce zmienić układ władzy wśród Dzieci Kaina.

Camarilla jako całość wydaje się coraz mniej dominująca, jej wpływy zmniejszają się każdej nocy. Lata temu wydawało się, że sekta faktycznie panowała nad Ameryką Północną. Jak wzrasta milenijna histeria, coraz więcej i więcej wymyka się z zawsze mocnego chwytu sekty. Jeden z jej ważniejszych członków, potężny egzekutor znany jako Petrodon, został zaatakowany i zniszczony w Chicago przez nieznanych sprawców.

Jednakże Sabat doświadczył własnych strat i trudno powiedzieć, że ma przewagę. Ostatnio wszyscy Tremere Sabatu zostali zniszczeni w wielkim pożarze w Mexico City. Trzeba dodać fakt, że Malkavianie Sabatu przenieśli swe okrutne szaleństwo na swych braci z Camarilli oraz anarchistów, i Sabat stracił to ostrze, które miał kiedyś. Obie strony cierpią od ataków niezależnych Spokrewnionych, w szczególności Assamitów, którzy podążają na nowo swoją morderczą ścieżką. Nawet dawniej beztroscy Ravnosi zaczęli walczyć z większą celowością i wrogością, i niektórzy starsi zastanawiają się, czy odrzucając Oszustów, nie zignorowali kłów od dawna zaciskających się na ich gardłach.

Tak więc Świat Mroku chyli się ku upadkowi i każdej nocy rozpada coraz bardziej. Coraz mniej i mniej można być go pewnym, i coraz więcej złowieszczych znaków zaczyna być wyraźnie widzialnych, wielu Spokrewnionych zastanawia się, co kryje najbliższa przyszłość, i wydaje się, że nieśmiertelność może znaczyć niewiele, jeśli koniec świata jest bliski.

Gehenna

Głównym mitem Rodziny jest idea Gehenny. Spokrewnieni wierzą, że ta zbliżająca się apokalipsa zniszczy na zawsze każdą noc świata. Kiedy Gehenna nadejdzie, Przedpotopowcy powstaną i wyjałowią świat, zjadając zarówno Spokrewnionych, jak i śmiertelnych.

Chociaż niewielu Spokrewnionych z Camarilli przyzna się do tego, wielu wampirów wierzy, że Gehenna wkrótce nastąpi – możliwe, że nawet w ciągu kilku następnych lat. Zapamiętale łącząc ze sobą znaki z jakichkolwiek historii Kainitów i mitologicznych fragmentów Spokrewnieni próbują poznać prawdziwą naturę Gehenny i cudem jej uniknąć. Jednakże starsi wiedzą o nieugiętej woli Przedpotopowców. Jeśli taka będzie ich wola, Gehenna nadejdzie i przytłoczy świat, niszcząc każdego śmiertelnego i wampira w zalewie ognia i krwi.

Proroctwa zagłady

Kronika Tajemnic, objawiająca sekcja *Księgi Nod*, mówi o groźbie Gehenny. Objawienia są tajemnicze i skryte za mistycyzmem, ale wielu Spokrewnionych wierzy, że świat dzisiejszych nocy odbija znaki zwiastowane w Kronice. W rzeczywistości niewielu Spokrewnionych wierzy, że Gehenna już się rozpoczęła.

A świat zimnym się stanie
i nieczyste rzeczy podniosą się z ziemi,
i wielkie burze będą się przetaczać, błyskawice będą wzniecać
pożary, zwierzęta będą gnić i ich ciała
powykręcane upadną.
Takoż i nasi Prastwórcy
powstaną z ziemi.
Przerwą swój postna pierwszych z nas.
Zjedzą nas wszystkich...
A czasy te będziesz znał jako
Czas Słabej Krwi, która będzie znaczyć wampiry,
które nie mogą Zrodzić.
Poznasz je po Pariasach,
którzy dojdą do władzy.
Poznasz je po Dzikich,
którzy będą na nas polować nawet w najsilniejszym z miast.
Poznasz je po przebudzeniuniektórych najstarszych...
A ci, którzy zjedzą krew z serca, będą na szczycie
i Spokrewnieni pójdą każdy w swoją stronę,
i vitae stanie się tak rzadka jak diamenty...
Słońce zajdzie raz na zawsze!
Księżyc okryje się krwią!
Gehenna się zbliża.

Jeśli nawet, Spokrewnieni próbują udaremnić lub wesprzeć Jyhad w sposób, w jaki postrzegają swoje role w nadchodzącym krytycznym punkcie kulminacyjnym. Milenijne napięcie, które trapi planetę, jest z pewnością początkiem nadchodzącej apokalipsy i Ostateczne Noce wiszą nad nami. Chyba że...

Leksykon

Spokrewnieni mają swoją własną gwarę wyspecjalizowanych słów i zwrotów. Wampiry mają olbrzymią zdolność do podwójnej mowy; to, co mówią, często znaczy coś innego, niż to jest dosłownie interpretowane. Pewne słowa wytworzyły nowe znaczenia pośród Przeklętych, podczas gdy inne są unikalne dla wampirów i ich społeczności. Spokrewnieni, żyjący w ustalony sposób od wieków, niechętnie przyjmują nową mowę lub slang i można łatwo określić przybliżony wiek wampira przez sposób, w jaki dobiera słowa.

Mowa potoczna

Te słowa są w powszechnym użyciu pośród wszystkich warstw społecznych Rodziny.

Anarchista: Spokrewniony buntownik, który przeciwstawia się tyranii starszych. Anarchiści pragną redystrybucji bogactwa i zasobów miasta równo pomiędzy wampiry w nim mieszkające. Oczywiście starsi protestują przeciw temu, gdyż utrzymują swe wpływy od wieków.

Bestia: Nierozwinięte żądze i popędy, które grożą przemianą wampira w bezmyślnego, żarłocznego potwora.

Camarilla: Sekta mająca na celu głównie utrzymywanie Tradycji, zwłaszcza Maskarady.

Człowiek: Okruch człowieczeństwa, który jest zachowany u wampira; iskierka śmiertelności odróżniająca go od Bestii.

Diabolizm: Konsumpcja krwi innego Spokrewnionego aż do Ostatecznej Śmierci. Wampiry wysokiej generacji mogą obniżyć swoją generację przez praktykowanie tego; poszczególni starzy członkowie Rodziny mają tak wyrafinowane gusta, że krew śmiertelnych już im nie wystarcza i *muszą* spożywać krew wampirzą.

Domena: Obszar wpływów pojedynczego wampira. Książęta roszczą sobie prawa do całych miast jako swych domen, czasem pozwalając mniejszym wampirom mieć domenę wewnątrz swojej.

Dziecko: Wampir stworzony w trakcie Przemiany – dziecko jest potomkiem swego ojca. To określenie jest często używane w sposób obraźliwy, wskazując na brak doświadczenia.

Elizjum: Miejsce, gdzie wampiry mogą zebrać się i dyskutować bez obaw. Elizjum jest powszechnie ustalane w budynkach oper, teatrach, muzeach i innych miejscach związanych z kulturą.

Gehenna: Zbliżający się Armageddon, kiedy Przedpotopowcy powstaną z letargu i zniszczą rasę Spokrewnionych i resztę świata.

Ghul: Sługa stworzony przez napojenie śmiertelnego cząstką wampirzej vitae bez wypijania jego krwi (co spowodowałoby stworzenie potomka).

Głód: Bodziec do żywienia się, tak jak u dowolnej żyjącej istoty. Dla wampirów, jednakże, Głód zastępuje wszystkie inne żądze.

Inconnu: Sekta wampirów, która odsunęła się od spraw Spokrewnionych i w szczególności Jyhadu. Wielu Matuzalemów, jak mówią plotki, istnieje pośród Inconnu.

Jyhad: Tajemna, prowadząca do samozniszczenia wojna, rozpętana pomiędzy pokoleniami. Starsze wampiry manipulują młodszymi, używając ich jako pionków w straszliwej grze, której zasady opierają się zrozumieniu.

Klan: Grupa wampirów o wspólnych cechach przekazywanych przez Krew. Jest 13 znanych klanów, wszystkie prawdopodobnie założone przez członków Trzeciego Pokolenia.

Koteria: Niewielka grupa lub wataha Spokrewnionych, zjednoczona przez potrzebę wsparcia i czasem wspólne interesy.

Krew: Dziedzictwo wampira; to, co czyni wampira wampirem. Używane: *Wątpię w jej twierdzenia o tak szanowanej Krwi.*

Książę: Wampir, który rości sobie prawo do danej domeny, podtrzymuje te roszczenia przeciw wszystkim innym. Określenie to może odnosić się do obu płci.

Księga Nod: Luźna kolekcja legend i historii Rodziny. *Księga Nod* opisuje powstanie Rodziny, jednakże nie była nigdy opublikowana w całości. Fragmenty dokumentu i jego wiele częściowych przekładów krąży pośród pewnych warstw Spokrewnionych.

Lupin: Wilkołak, naturalny i śmiertelny wróg wampirzej rasy.

Łajdak: Wampir, który żywi się krwią innych Spokrewnionych z potrzeby lub perwersji.

Maskarada: Zwyczaj ukrywania egzystencji wampirów przed ludzkością. Zaprojektowana, aby chronić Rodzinę przed zniszczeniem z rąk rodzaju ludzkiego, Maskarada została przyjęta po tym, jak Inkwizycja zabiła wielu Spokrewnionych.

Ojciec: Rodzic wampira; Spokrewniony, który go stworzył.

Parias: Wampir nieznanego klanu lub w ogóle bez żadnego klanu. Pariasi są typowi dla wysokich generacji, gdzie krew Kaina jest zbyt słaba, aby określić zgodne cechy.

Pijak: Wampir, który ma w zwyczaju picie krwi z naćpanych lub pijanych śmiertelnych, aby doświadczyć ich odurzenia.

Pocałunek: Picie krwi, w szczególności ze śmiertelnika. Pocałunek powoduje uczucie ekstazy u tych, którzy go otrzymują.

Pokolenie: Ilość „kroków" pomiędzy wampirem i mitycznym Kainem; jak daleko pochodzi od Pierwszego Wampira dany wampir.

Przemiana: Moment przejścia od dziecka do wampira o pełnym statusie. Dopóki potomek nie zostanie uznany przez ojca za gotowego, oraz nie uzyska aprobaty księcia, nie może dostąpić Przemiany.

Pustkowie: Obszary miasta nie dostosowane do życia, zawierające cmentarze, opuszczone budynki, tereny zniszczone przez przemysł itp.

Rodzina: Rasa wampirów jako całość lub pojedynczy wampir. Według plotek to określenie powstało około XV i XVI wieku, po Wielkiej Rewolucji Anarchistów. Wampiry Sabatu szydzą z tego pojęcia.

Sabat: Sekta wampirów odrzucająca człowieczeństwo, akceptując swoją okrutną naturę. Sabat jest bestialski i agresywny. Woli raczej panować nad śmiertelnymi, niż się przed nimi ukrywać.

Schronienie: Dom wampira; tam gdzie znajduje azyl przed słońcem.

Sekta: Grupa Spokrewnionych zjednoczona przez wspólną filozofię. Trzy najszerzej znane sekty obecnie zamieszkujące noc to Camarilla, Inconnu i Sabat.

Spokrewnienie: Akt transformacji śmiertelnika w wampira. Przeistoczenie wymaga wypicia całej krwi ofiary i następnie zastąpienie krwi tej ofiary odrobiną swojej własnej.

Starszy: Wampir, który doświadczył trzy lub więcej wieków nieżycia. Starsi są najbardziej aktywnymi uczestnikami Jyhadu.

Więź Krwi: Mistyczna moc nad innym osobnikiem, zrodzona przez trzykrotne przyjęcie krwi określonego wampira; przyjęcie krwi od wampira jest uznaniem jego władzy.

Żółtodziób: Nowo stworzony wampir wciąż pod ochroną swojego starszego.

Życie: Eufemizm określający krew śmiertelnych. Wielu Spokrewnionych uznaje to określenie za sztuczne i zużyte.

Żywiciel: Źródło vitae dla życia lub przyjemności, głównie człowiek.

Archaizmy

Starsi z reguły używają tych sformułowań, które istniały na długo przed współczesnymi nocami. Doradzane jest używanie tych słów ostrożnie – w pewnym towarzystwie ich użycie może zostać uznane za śmiesznie anachroniczne, ale w innym towarzystwie, na przykład, mogą być zrozumiane jako propaganda starszych.

Amarant: Akt spożywania krwi innego członka Rodziny (vide *Diabolizm*).

Ancillae: „Udowodniony" wampir, pomiędzy starszymi i nowicjuszami.

Archont: Wampir w służbie egzekutora. Archonci mają głównie nomadyczną naturę, często ścigają Spokrewnionych, którzy uciekli, unikając kary z rąk Camarilli.

Autarkis: Spokrewniony, który pozostaje na uboczu większej społeczności wampirów danego miasta i często odmawia uznania praw księcia.

Bydło: Określenie śmiertelników, mocno obraźliwe. Zwrot *Rodzina i bydło* oznacza cały świat; wszystko.

Canaille: Kanalia. Leniwe masy ludzkości, pozbawione kultury i nieprzyjemne. Kanalie są postrzegane głównie jako źródło pożywienia.

Cauchemar: Koszmar. Wampir, który pije wyłącznie ze śpiących ofiar.

Consanguineous: Dosłownie „z tej samej krwi", w szczególności w odniesieniu do pochodzenia. Pokrewieństwo. Użycie: *Ten wampir jest Spokrewniony z Hardestadtem Starszym, jest jego dzieckiem.*

Dawca: Pan ghula; żywi go krwią i wydaje mu polecenia.

Dżentelmen: Spokrewniony, który poluje w nocnych klubach, barach i innych dzielnicach czerwonych świateł, gdzie śmiertelni poszukują rozrywki.

Golkonda: Legendarny stan wampirzej transcendencji; prawdziwe panowanie nad Bestią i równowaga pomiędzy przeciwstawnymi popędami i wyższymi uczuciami. W plotkach porównywana do Nirwany śmiertelnych, o Golkondzie częściej się mówi, niż się ją osiąga.

Humanista: Pogardliwe określenie dla wampira, który interesuje się światem śmiertelnych i aktualnymi wydarzeniami.

Humanitas: Stopień, w jakim Spokrewniony wciąż zachowuje swe człowieczeństwo.

Istota: Człowiek, mężczyzna, śmiertelnik.

Kainita: Wampir, przedstawiciel rasy Kaina.

Kunktator: Wampir, który unika zabijania przy dawaniu Pocałunku; zabiera tak niewiele krwi, aby uniknąć sprowadzenia śmierci na swoją ofiarę.

Lextalionis: Kodeks Rodziny i system karania występków. Sugeruje sprawiedliwość biblijną lub tę z kodeksu Hammurabiego – oko za oko – i karanie zgodne ze skargą.

Łowca czarownic: Śmiertelnik, który poszukuje i niszczy wampiry.

Matuzalem: Wampir, który istnieje przez milenia lub więcej; starszy, który już dłużej nie istnieje pomiędzy społecznością Rodziny. O Matuzalemach mówi się, że pochodzą z Piątego i Szóstego Pokolenia.

Niewolnik: Wampir związany Przysięgą Krwi po trzykrotnym wypiciu krwi innego członka Rodziny.

Nowicjusz: Młody członek Rodziny, niedawno Przemieniony.

Ozyrys: Wampir, który tworzy wokół siebie kult, aby zdobywać pożywienie. W miarę jak mijają tysiące lat, kulty Ozyrysa zaczynają być coraz powszechniejsze.

Papillon: Dzielnica czerwonych świateł; obszar miasta pełny nocnych klubów, burdeli, kasyn i innych miejsc o złej reputacji. Główny teren łowiecki miasta, gdzie znikanie ludzi idzie w parze z ogólnym niszczeniem obszaru.

Pijawka: Człowiek, który pije wampirzą krew, zachowując przy tym wolną wolę.

Praxis: Prawo książąt do rządzenia; prawo księcia do domeny. To określenie odnosi się również do kwestii polityki księcia i indywidualnych postanowień i posunięć.

Primogen: Przywódcy danego miasta; rządzące ciało starszych, zazwyczaj złożone z jednego członka każdego klanu obecnego w mieście.

Progenitura: Wszystkie dzieci danego wampira razem wzięte. Mniej formalny i pochlebny jest termin *Pomiot*.

Przedpotopowy: Przedstawiciel przerażającego Trzeciego Pokolenia, jedni z najstarszych żyjących w Rodzinie.

Przysięga Krwi: Więź krwi.

Rozbójnik: Żywi się z wyrzutków i śmieci społecznych. Rozbójnicy są często poniżani i nie mogą utrzymywać stałych schronień.

Ród: Genealogia wampira; ojciec Spokrewnionego, ojciec ojca itd.

Syrena: Wampir, który uwodzi śmiertelnych, aby pić ich krew, i zabiera tylko niewielką jej ilość, tak aby uniknąć ich śmierci.

Szczenię: Pogardliwy termin dla młodych członków Rodziny, pierwotnie odnosił się do własnego potomstwa.

Świta: Ludzie służący wampirzemu panu. To określenie jest prawie zanikające, odnosi się do czasów, kiedy wampiry utrzymywały olbrzymie grupy śmiertelnych, służących w posiadłości.

Tchnienie: Ostatni etap wędrówki, tuż przed osiągnięciem Golkondy.

Trzeci Śmiertelny: Kain, który został wyrzucony z raju i stał się Pierwszym Wampirem.

Vitae: Krew.

Władca: Spokrewniony, panujący nad innym dzięki Więzom Krwi.

Slang

Te powiedzenia są slangiem, współczesnymi odpowiednikami starszych zwrotów, które wypadły z użycia ze względu na swoje powiązanie ze starszymi rangami. Mają wiele znaczeń, gdyż są nieodłączne młodszym członkom Rodziny, którzy pragną ustanowić swą własną kulturę wampirzą.

Bankowość: Praktyka podejmowania krwi z banków krwi i szpitalnych rezerw. Ta krew jest mało smaczna, chociaż pożywi wampira, zaś starsi członkowie Rodziny unikają tej formy zaspo-

kojenia głodu. Spokrewniony to praktykujący jest znany jako *Bankier*.

Casanova: Wampir, który uwodzi śmiertelnych, aby zabrać ich krew, ale ich nie zabija. Casanova zazwyczaj wymazują z pamięci swych żywicieli ślad swojej obecności (vide *Cauchemar*).

Czarna Ręka: Inna nazwa sekty znanej jako Sabat.

Ćpun: Spokrewniony pijacy krew ludzi, którzy znajdują się pod wpływem narkotyków lub alkoholu, by w ten zastępczy sposób doświadczyć tych samych doznań.

Dawca: Sarkastyczne określenie żywiciela, najczęściej człowieka.

Festyniarz: Obraca się wśród ludzi z wyższych sfer i pije wyłącznie ze sławnych i bogatych.

Kocur: Wampir, który nie ma stałego schronienia, każdej nocy nocuje w innym miejscu. To określenie odnosi się także do Spokrewnionych, którzy piją wyłącznie z bezdomnych, włóczęgów i innych niskich warstw społecznych.

Kokietka: Rodzaj żeński dla Casanovy (*vide*).

Krwawa Mary: Człowiek, który dobrowolnie daje swoją krew wampirowi. Większość Krwawych Mary doznaje perwersyjnej satysfakcji z Pocałunku i aktywnie szuka wampirów, którzy wezmą od niej vitae.

Krwiodawca: Pogardliwe określenie dla śmiertelnych, wskazujące na to, że są zbiornikiem pożywienia. Bardziej pogardliwe określenie to *Żyła*.

Lenno: Sarkastyczne określenie na wampirzą domenę, odnoszące się w szczególności do księcia.

Lunapark: Teren łowiecki, w którym są bary, nocne kluby, burdele i inne lokale rozrywkowe. (vide *Papillon*).

Łowca głów: Wampir polujący i pijacy krew z innych Spokrewnionych (vide *Łajdak*).

Pastuch: Określenie na wyśmiewane wampiry, które odrzucają picie ludzkiej krwi, a zamiast tego żywią się na zwierzętach.

Przeklęci: Rasa Spokrewnionych; wszystkie wampiry.

Rewir: Współczesne określenie domeny; może odnosić się także do obszaru znajdującego się pod wpływami danego gangu.

Rodowód: Dziedzictwo wampira (vide *Ród*).

Rozpustnik: Odwiedzający Lunapark, szczególnie w celu picia krwi (vide *Dżentelmen*).

Sennik: Wampir pijący krew tylko śpiących ofiar.

Sępienie: Praktyka picia krwi tylko z bezdomnych i opuszczonych lub innych wyrzutków społecznych; ten, kto czyni to regularnie, znany jest jako *Sęp*.

Snajper: Śmiertelny polujący i niszczący Spokrewnionych (vide *Łowca czarownic*).

Ssak: Wampir; jeden z rasy Spokrewnionych.

Urodziny: Chwila gdy człowiek przestaje być człowiekiem i staje się członkiem Rodziny.

Wegetarianin: Pogardliwe określenie wampira, który pije tylko krew zwierząt (vide *Pastuch*).

Zaraz: Wampirza Dama Tyfusowa. Wampir, który nabawił się ludzkiej choroby i zaraża nią każdego żywiciela, z którego pije.

Lucita:

Cóż, trop został na nowo podjęty. Anatol znów opuścił swe ciało - w pewien sposób była to ulga, ponieważ przeklina, że musi pościć na tydzień przed spróbowaniem tego, a to oznacza mniej ciał do usuwania - i teraz twierdzi, że ma ślad.

Przypuszczalnie - ja przepisuję to, co Anatol powiedział, kiedy wyszedł z tego i skończył jeść, więc nie zabijaj posłańca, kochanie - odkrył, gdzie Setyci założyli swój kram. Wzdłuż Manayunk jest stary magazyn, służący jako świątynia. Twierdzi, że widział przynajmniej trzy Węże i około ośmiu ghuli. Większość z nich wygląda na stworzonych za zgodą, zgodnie ze zwykłą filozofią Setytów darowania vitae głupim osiłkom w zamian za osłonę. Są związani krwią, nie filozofią Węży.

Och, Anatol twierdzi także, że najważniejszym miejscem w świątyni jest odcięta głowa na kiju, która mówi wieloma językami i przepowiada przyszłość.

Nie śmiej się, kobieto, to lepsze niż to, co ty lub ja odkryliśmy w ostatnich latach. Poza tym, opis może pasować do jednego z artefaktów Nodytów, za którym podążałem przez ostatnie kilkaset lat - przedmiot zwany oathi.

W każdym razie, myślę, że jest to warte sprawdzenia. Zamierzam dać Anatolowi parę nocy na odpoczynek i porządne odżywienie się, a następnie zamierzamy sprawdzić ten magazyn. Możesz spotkać się z nami w Camden w czwartek w zwykłym miejscu - po drugiej stronie rzeki drogi wjazdowe są bezpieczniejsze.

Do tego czasu uważaj na Tatę
Beckett

Rozdział Drugi:
Klany i Sekty

W pierwszych nocach ojcowie tak opowiadają swym potomkom: trzynastu wnuków Kaina, którzy przetrwali zagładę Pierwszego Miasta, stworzyło potomstwo na swój wizerunek, przekazując im swe tajemne sztuki i magiczne zaklęcia. Tak powstało trzynaście wielkich klanów Rodziny, które straszą świat aż po dzisiejszą noc.

Wiek mijał za wiekiem, i każdy klan wytworzył swoją własna historię, tradycję i wiedzę. Gdy rozszalał się Jyhad i Przedpotopowcy poszli na straty, dzieci klanów same objęły przywództwo nad nocą.

Oczywiście nie zawsze było tak spokojnie przez wieki. Klany Sabatu podejrzewa się, że wyrżnęły swych założycieli w nikczemnym akcie ojcobójstwa. W ciągu biegu historii niektóre klany, jak Giovanni, przeszły znaczne mordercze zamieszanie, a jeden klan – żyjący w samotności Salubri – został zniszczony całkowicie, a jego mistyczne dary zagarnięte przez śmiertelnych parweniuszy.

Ten rozdział prezentuje 13 klanów, każdy przyznający się do pochodzenia od mitycznego Przedpotopowca. Ponieważ klany należą do sekt, pogrupowaliśmy klany po opisie sekty, do której należą. Pierwsza opisana jest Camarilla, strażnik tradycji wraz z tymi klanami (Brujah, Gangrel, Malkavian, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue), które jej składają prawdziwy lub fałszywy hołd. Następnie prezentowany jest arcywróg Camarilli, straszliwy Sabat, razem z jego założycielami z klanów Tzimisce i Lasombra. Wreszcie zostaje odkryta czwórka niezależnych klanów – Assamitów, Wyznawców Seta, Giovannich i Ravnosów.

Gracze mogą wybierać klany swych postaci z jednego wzoru lub mogą zdecydować, że zagrają Pariasami (Bezklanowymi). Każdy klan ma pewne wyróżniające go moce i słabości, które członek tego klanu automatycznie nabywa.

Linie krwi

Pochodzenie jest bardzo ważne dla Przeklętych. Wampiry pochodzące od wyjątkowo sławnych ojców często wykazują własne indywidualne cechy, a kilka wampirów oddaliło się od swych klanów w warty odnotowania sposób. Większość tego typu rzeczy może być symulowana przez zwykłe odgrywanie lub przez Zalety i Wady (str. 295); na przykład potomkowie potężnego Hardestadta mogą wszyscy przejawiać takie same ograniczenia w żywieniu lub obsesyjnie skupiać się na władzy, jako całość nie różnią się znacznie od Ventrue. W niektórych przypadkach linie krwi faktycznie manifestują inne Dyscypliny lub słabości; te są wynotowane w punkcie Linie Krwi pod każdym klanem.

Klany i bohaterowie

Narratorzy mają oczywiście całkowitą swobodę w ograniczaniu graczom wyboru klanu. W mieście należącym do Camarilli, na przykład, zdecydowana większość Spokrewnionych będzie wywodzić się z jednego z siedmiu klanów założycieli. A włączenie Assamity lub Tzimisce do takiej kroniki wymaga trochę dodatkowego wysiłku ze strony Narratora, i zachęcamy Narratorów, aby byli otwarci lub restrykcyjni przy wyborze klanu, zależnie od swego uznania. Jest także konieczne, aby rozwiać popularne nieporozumienie lub zapobiec wysuwaniu się go na pierwszy plan. Z paroma wyjątkami klany są tylko grupami Spokrewnionych, złączonych przez wspólną krew. Ktoś może mówić o pewnej manierze lub idei jak „taki istny Brujah" lub „typowy Ventrue", ale członkowie klanu są przede wszystkim *wampirami*. Stwierdzenia „jest Toreadorem, więc musi kochać sztukę" lub „ona jest Assamitą, więc musi być zimnokrwistym zabójcą" są tak samo niebezpieczne jak stwierdzenia o ludziach w prawdziwym świecie, bazujące na ich pochodzeniu etnicznym lub religii. Nie wszystkie klany mają niezachwianą wspólną linię lub obejmujące wszystko agendy, do których wszyscy członkowie, bez wyjątku, muszą należeć – nie doświadcza się agonii Spokrewnienia i skutków Bestii tylko po to, aby spędzić wieczność jako nijaki agent/urzędnik organizacji. Na każdego typowego członka klanu przypada wielu innych, którzy zaprzeczają potocznej wiedzy na temat klanu. Większość wampirów podąża za naukami swego klanu tylko o tyle, o ile im to pasuje osobiście. Graj wampirem, wyjątkową postacią, a nie „klanowym klonem."

Camarilla

Camarilla została powołana jako próba utrzymania społeczności wampirów razem przeciw siłom Inkwizycji w XV wieku. Pod jej twardymi rządami Tradycja Maskarady urosła z ostrożnej sugestii do głównej zasady nieżycia Rodziny. Nawet dziś Camarilla kojarzy się z egzekwowaniem Maskarady, utrzymywaniem harmonii pomiędzy Spokrewnionymi i ludźmi i zwalczaniem Sabatu, którego postrzega jako swego głównego przeciwnika.

Camarilla ogłasza się jako społeczeństwo Spokrewnionych i częściowo ma rację. Jest największą sektą nieumarłych na Ziemi. Prawie każdy wampir, nie bacząc na pochodzenie, może prosić o członkostwo w Camarilli. Prawdę mówiąc, Camarilla uznaje, że wszystkie wampiry są już pod jej egidą, nie licząc się ze zdaniem wampirów, których to dotyczy.

Przez lata sekcie udało się rozszerzyć swe wpływy nad innymi sferami wampirzego życia i za każdym razem dostawała po łapach za swoją bezczelność. Książęta nie znoszą żadnego mieszania się w wewnętrzne sprawy, a antyczni Matuzalemowie szydzą z zuchwałości młodych, którzy myślą, że mogą być uczestnikami Jyhadu. W końcu wpływy Camarilli zaczynają się i kończą na ochronie Maskarady i zapewnieniu współistnienia pomiędzy Rodziną i bydłem.

Camarilla uznaje prawo każdego zainteresowanego wampira do członkostwa, nie bacząc na linię krwi, ale większość reprezentuje siedem klanów założycieli. To ich członkowie założyli sektę i tylko te klany regularnie zwołują rządzący Camarillą Wewnętrzny Krąg. Inne wampiry z pozostałych linii krwi mogą uczestniczyć w konklawe i spotkaniach, ale ich głosy często pozostają bez echa.

Po Rewolucji Anarchistów Camarilla umiejscowiła się wprost naprzeciwko Sabatu, postrzegając to jako jedyny sposób, aby trzymać wojenne watahy na dystans. Camarilla samotnie podtrzymuje Maskaradę i chroni swój stan posiadania, podczas gdy Sabat gotów jest odrzucać Tradycję i wszystko, co święte, aby podtrzymywać swe urojone sny o Gehennie. Odmienność poglądów jest luksusem, na który nie można sobie pozwolić w stanie wojny, i Camarilla całkiem zdecydowanie uważa, że kto nie jest z sektą, jest przeciw niej. Jednakże dla dobra kilku przestraszonych starszych, tworzących wyższą klasę, Camarilla ma dość niewielu wrogów.

W tych współczesnych nocach Camarilla z trudnością jest monolitem. Starsi trzymają się swych pozycji, odmawiając oddania ich tym, którzy osiągnęli już godny zauważenia wiek. Młodsze wampiry czują się odrzucone z organizacji, od której oczekiwali wsparcia, ale która oferuje niewielką lub żadną nagrodę za ich wysiłki, pozostawiając zagrożenie karą, jeśli coś im się nie uda. Ancillae są unieruchomieni pośrodku, są niezdolni, aby zwrócić się w stronę starszych lub młodszych wampirów, podjęcie współpracy z nowicjuszami oznacza przeniesienie na niższe poziomy władzy, a próba współpracy ze starszymi grozi przekroczeniem granicy i zmiażdżeniem za bezczelność.

Wielu starszych w wyższych sferach Camarilli znajduje się w pozycji reliktów. Dobra większość nie chce lub nie jest w stanie nauczyć się nowych technologii, które młodsi opanowali – telefony komórkowe, laptopy, kevlar, granaty fosforowe, lampy kwarcowe, pociski zapalające – a we współczesnym świecie niezdolność do używania telefonu lub radia, stawia starszych w wyraźnie niekorzystnej pozycji. Jeśli oddaliby swoje stanowiska i znaleźli się poza siedzibami władzy, staliby się celami, gdyż ich osobiste wpływy uległyby zmniejszeniu bez Camarilli za plecami. Wtedy gdy pierwsze ataki paranoi stają się gwałtowne, starsi zabijają najlepszych i najbystrzejszych, którzy pewnej nocy mogliby okazać się zagrożeniem. Rezultatem jest organizacja, która zżera się nawzajem i pewnej nocy może żałować swego błędu.

Justycjariusze

Tych siedmiu potężnych wampirów jest sędziami mianowanymi przez Wewnętrzny Krąg, aby być oczami, rękoma i jeśli to konieczne, pięściami Camarilli. Justycjariusze jako jedyni cieszą się prawdziwym autorytetem pośród Camarilli i w całej Rodzinie, z wyjątkiem Wewnętrznego Kręgu. Wyłącznie oni są ostateczną instancją orzekającą w sprawach dotyczących Tradycji. To justycjariusz na szerokiej podstawie decyduje o karze dla tych, którzy złamali Tradycje; ktoś osądzony nie może oczekiwać litości. Justycjariusze mogą zwołać konklawe w dowolnej chwili albo by umocnić władzę, albo w celu podjęcia pewnych decyzji, którymi jeden justycjariusz pojedynczo nie chce się obciążać.

Spojrzenie z zewnątrz

Sabat

Camarilla? Relikt przestraszonych starszych, którzy żerują na swych dzieciach i trzymają się swych snów o chwale, która dawno minęła.

– Polonia, Arcybiskup Nowego Jorku

Niezależni

Ich przytłaczający ideał „dla dobra Rodziny" prowadzi ich do porwania cię, a jeśli nie chcesz iść, wtedy musisz być wrogiem. To jest powód, dla którego wolimy stać po naszej stronie ulicy.

– Ambrogino Giovanni

Justycjariusz służy przez trzynaście lat i jego działania mogą zostać podważone tylko przez innego justycjariusza. Jeśli sprawy się komplikują, konklawe może zostać zwołane przez walczących lub przez innego justycjariusza, pragnącego rozwiązać spór. Kiedy rywalizujący justycjariusze zdecydują się rozwiązać kwestie siłowo, niewielu Spokrewnionych uchowa się przed wykorzystaniem w nadchodzącej walce.

Wiele wampirów, starszych i młodszych także, oburza się na władzę, jaką dzierżą justycjariusze. Specjalnie nikt się tym nie przejmuje i bardzo niewielu marzy o otwartym zmierzeniu się z nimi, są zbyt potężni. Szokujący wyjątek wydarzył się w 1997, kiedy potężny justycjariusz klanu Nosferatu, Petrodon, został zamordowany przez nieznanych sprawców. Jaki ruch Jyhadu leży za tym zabójstwem albo czy jest to początek dalszych uderzeń przeciw justycjariuszom, nie wie nikt.

Archonci

Każdy justycjariusz wybiera pewną liczbę służących, znanych jako archonci, aby działali w jego imieniu, tak jak to odpowiada jego celom. Jeśli justycjariusze są rękoma Wewnętrznego Kręgu, to archonci są palcami u tych rąk. Żaden justycjariusz nie może być wszędzie, gdzie potrzebowałby lub chciałby być, a archonci mogą zapewnić jego obecność, przynajmniej odczuwalną, jeśli nie widzialną. Archonci, chociaż są częścią hierarchii władzy Camarilli, nie są wcale tak odsunięci od zwykłego nieżycia Spokrewnionych, żeby nie mogli go obserwować lub aby nie zdobyli zaufania innych Spokrewnionych spoza hierarchii; a to czyni ich doskonałymi obserwatorami. Niektórzy Spokrewnieni starają się zwrócić na siebie korzystną uwagę archonta, w nadziei, że ten wspomni o nich swojemu panu. Takie próby często spalają na panewce, gdyż chęć przypodobania się prędzej wzbudzi podejrzenia.

Archonci z reguły są wybierani z wyższych szeregów ancillae i czasami spośród starszych o mniejszym znaczeniu. Tak prestiżowe mianowanie może rozpocząć lub złamać karierę Spokrewnionemu w korytarzach władzy. Justycjariusze czasem wybierają archontów do przeprowadzenia specyficznych misji i wolą polityczne wyrobienie, intuicję i umiejętności nad rozpoznawalność.

Archont z reguły zajmuje swoje stanowisko tak długo, jak justycjariusz pragnie go utrzymywać lub gdy dobiega końca kadencja justycjariusza. Nie jest nieznaną praktyką, że nowy justycjariusz zatrzymuje archonta, który służył jego poprzednikowi, upewniając się, że archont rozumie komu teraz ma być posłuszny. Często jednak justycjariusz woli wybrać całkowicie nową ekipę, w szczególności gdy poprzednik odszedł w podejrzanych okolicznościach.

Konklawe

Konklawe są największymi wydarzeniami politycznymi w Camarilli – przynajmniej największymi wydarzeniami, na których każdy wampir może stawić się osobiście. Pewien amerykański członek Rodziny opisał konklawe swemu potomkowi jako „posiedzenie Komisji Izby Reprezentantów, Sąd Najwyższy i wiec kaznodziejski w jednym". Konklawe służy jako najwyższy sąd dla Rodziny Camarilli, sesja legislacyjna, rozważająca i decydująca o kierunkach przyszłej polityki Camarilli i potwierdzenie przewodniej zasady Camarilli czyli Maskarady i relacji Rodziny.

Wszyscy członkowie Rodziny, którzy usłyszą o zwołaniu konklawe, mają prawo na nie przybyć. Te wydarzenia mogą odbywać się wszędzie i trwać od kilku godzin do kilku tygodni. Miasto goszczące konklawe, może nie być nigdy świadome tego, co się dzieje, poza tym że wiele hoteli jest nagle zarezerwowanych. Naturalnie konklawe są ryzykownymi przedsięwzięciami; tak wiele wampirów (wielu z nich to starsi o potężnej krwi) w jednym miejscu stanowi kuszący cel dla Sabatu lub diabolistów. Wielu uczestników może nie wiedzieć, gdzie konklawe się odbędzie, aż do kilku nocy tuż przed samym wydarzeniem.

Tylko justycjariusze mogą zwoływać konklawe i tylko wtedy, gdy jest to niezbędne. Konklawe jest przeprowadzane w regionie geograficznym, który jest najbardziej zainteresowany poruszanym problemem lub centralnie, jeśli sprawa ma szeroki zasięg. Wampiry uczestniczące w konklawe, są powiązane ze sobą jako zgromadzenie i każdy może zabrać głos pod warunkiem, że ma poparcie co najmniej dwóch innych uczestników. Każdy członek zgromadzenia ma jeden głos dotyczący poruszanej kwestii.

Konklawe są zwoływane w sprawach dotyczących potężnych osobistości, takich jak książęta, lub poważnych naruszeń Tradycji. Każdy Spokrewniony może wnieść na konklawe skargę i oczekiwać, że zostanie ona rozwiązana. Książę może poprosić o większą swobodę w stosunku do Tradycji, rozwiązując problem Sabatu lub anarchistów, lub o mediację w konflikcie pomiędzy dwoma potężnymi starszymi. Konklawe może ogłosić krwawe łowy przeciw pojedynczym osobom, włączając w to książąt, lub doprowadzić do usunięcia ze stanowiska szczególnie potężnych książąt. Prawo do usuwania książąt jest jednym, na którym Camarilla trzyma twardą ręką, i gdy justycjariusz nie może usunąć księcia, może zwołać konklawe w celu wymuszenia jego abdykacji.

Wszelkie działania, które mogłyby skutkować poważnym naruszeniem Tradycji muszą być omawiane i uzgodnione na konklawe, aby uniknąć kary w przyszłości. Konklawe interpretuje sześć Tradycji i może dodawać poprawki lub ustanawiać precedensy. Wielu książąt zażądało, aby pewne uprawnienia, które mogłyby być naruszeniem Tradycji, zostały im dane w celu rozprawienia się z nieposłusznymi Spokrewnionymi.

Spokrewniony na procesie podczas konklawe może zakwestionować orzeczenie przez żądanie próby. Te próby mogą być dosłownie dowolnie trudnym zadaniem lub poszukiwaniem czegoś w ograniczonym czasie. Jeśli próba nie została zakończona w sposób satysfakcjonujący, justycjariusz może nałożyć dowolną karę. Jeśli zbrodnia zostałaby uznana za zbyt odrażającą, aby pozwolić na próbę, orzeczenie może być zakwestionowane przez rytualny pojedynek z jednym z oskarżycieli. Podobnie jak w próbie wszystko może się wydarzyć: rytualna broń, obaj przeciwnicy z zawiązanymi oczami, zakaz stosowania Dyscyplin, etc.

Po konklawe książęta często nagradzają tych, którzy głosowali na ich rzecz lub karzą tych, którzy tego nie zrobili. Niektóre wampiry, uprzedzając gniew księcia, załatwiają swoje sprawy i szukają nowych układów na konklawe. Inni korzystają z możliwości spodobania się, mając nadzieję, że ich „lojalność" zostanie kiedyś nagrodzona.

Nie każde zwołane konklawe jest nadzwyczajnym spotkaniem. Niektórzy justycjariusze organizują coroczne konklawe, pozwalając wszystkim Spokrewnionym przybyć, aby mieć możliwość omówienia spraw z zeszłego roku. Przez ostatnią dekadę

justycjariusz Toreadorów zwoływał konklawe w weekend poprzedzający Haloween, podczas gdy inne ma miejsce w Nowym Orleanie co trzy lata. Dają one możliwość Camarilli, aby omówić sprawy związane z całą sektą, aby zbratać się z innymi ze swojego stanu i klanu, i po prostu obcować z nowymi twarzami i starymi znajomymi. Jednakże wraz ze wzrastającą zuchwałością wielu wrogów sekty, wielu Spokrewnionych obawia się, że jedno z takich konklawe dostarczy doskonałego celu dla odwetowego uderzenia.

Wewnętrzny Krąg

Prawdziwe centrum Camarilli, ta grupa spotyka się w Wenecji raz na 13 lat, aby planować sprawy i kierunki wampirzego społeczeństwa – jak żadna inna grupa może pozwalać sobie na dyktowanie działalności rasy nieśmiertelnych drapieżników. Każdy klan ma jednego przedstawiciela, zazwyczaj najstarszego członka klanu, gdyż tylko najstarsi mogą decydować o głosowaniu klanu. Inni mogą zostać przyprowadzeni na spotkanie i pozwala im się na zabranie głosu, ale w końcu tylko starsi mogą głosować.

Jednym z głównych celów Kręgu jest mianowanie justycjariuszy, jednego z każdego z siedmiu klanów Camarilli. Mianowanie jest długim, przewlekłym procesem, gdyż każdy klan dąży do osiągnięcia najlepszego miejsca przy żłobie. Często, kiedy krzyki ucichają, przegrani kończą z młodymi lub stosunkowo słabymi justycjariuszami, ignorowanymi w ciągu ich 13-letniej kadencji. Ci, którzy w końcu zostają mianowani, są często kandydatami kompromisowymi lub nawet nie znanymi Spokrewnionym, którzy wydają się dla Kręgu łatwi do zmanipulowania. Ten ostatni typ czasem pokazuje zaskakujący pokład inicjatywy i może nawet ugryźć rękę, która go karmi.

BRUJAH

Klan Brujah jest w dużej mierze złożony z buntowników bez powodu. Indywidualistycznym, szczerym i niespokojnym Brujahom bliskie sercu jest dążenie do zmian społecznych. Szeregi klanu zawierają wielu spośród najbardziej agresywnych Spokrewnionych. Większość innych wampirów postrzega Brujahów jako punków i nie-godziwców, ale prawda jest taka, że za ich polemikami kryje się prawdziwa pasja.

Spokrewnieni Brujahowie przyjmują gniewne pasje i racje, które podpierają masą i zjadliwością. Niektórzy Brujahowie podążają za charyzmatycznymi członkami swego klanu, podczas gdy inni wolą krzykliwe pozycje, prowokujący indywidualizm. Klan przyznaje się do historii bogatej w wojowników-poetów i zaadaptował ten pomysł do współczesnych nocy; wielu Brujahów jest zadowolonych z możliwości wypowiedzenia swych myśli, a następnie pofolgowania sobie w zniszczeniach, aby zilustrować swoje poglądy.

Zaangażowanie Krzykaczy w zmiany jednoczy ich w mrocznych krucjatach. Brujahowie, choć na co dzień nie zawsze zgodni, w obliczu niebezpieczeństwa jednoczą swe siły. Kiedy wróg zostanie zniszczony, wszystkie układy zostają zerwane i sprawy wracają do zwykłego biegu. Wspólny Brujahom temat zawiera stworzenie Utopii Spokrewnionych, jednej z tych, które istniały w dawnych czasach, jednakże każdy wampir z klanu Brujah ma własne zdanie na temat czym *jest* Utopia.

Brujahowie opierają się na chaotycznym zachowaniu i wrzeniu, aby znaleźć zrozumienie dla swych idei, a Krzykaczom pozwala się na pewną swobodę, której inne klany nie mają. Faktycznie od Brujahów oczekuje się, aby z nikim nie byli powiązani i nie wykazywali się wojowniczością; ten stereotyp pracuje jako zaleta dla wielu elokwentnych, dobrze wysławiających się członków klanu, którzy nie mają potrzeby uciekać się do przemocy w czasie prowadzenia swych sporów.

Szanowani za wojowniczość i gotowość zebrania się pod jednym sztandarem, Brujahowie są fizyczną siłą Camarilli. Ostatnio jednakże, wielu Krzykaczy postrzega swoją rolę w Camarilli jako instytucji samej w sobie, i coraz więcej niespokojnych wieści krąży pośród klanu. Inni Spokrewnieni wierzą, że Brujahowie będą pierwszymi, którzy opuszczą Camarillę. Brujahowie również w to wierzą...

Przydomek: Krzykacze

Sekta: Odrzucając retorykę, większość Brujahów należy do Camarilli. Jednak niektórzy popierają anarchistów bezspornie bardziej niż Camarillę. Faktycznie anarchiści mają w swych szeregach więcej Brujahów niż członków jakiegokolwiek innego klanu.

Wygląd: Brujahowie mocno się różnią pod względem wyglądu, chociaż wielu przyjmuje radykalne style i zuchwały wygląd. Jeśli wierzyć powszechnym stereotypom, typowy Brujah nosi motocyklową kurtkę, przetarte jeansy, wojskowe buty i przeraża-

jącą ilość doskonale utrzymanych włosów. Prawdę mówiąc, niewielu Brujahów pasuje do tego obrazka. Młodzieżowe, modne ubrania i warte zauważenia fryzury są oczywiście spotykane u wielu Brujahów, ale inni wolą wysmakowaną garderobę, aby zachęcić innych do traktowania ich na serio. W końcu wygląd Brujaha często sugeruje jego nastawienie: skinhead-bandyta jest prawdopodobnie otwartym buntownikiem lub anarchistą, podczas gdy pedant w okularach, w tweedowym garniturze jest prawdopodobnie liberałem lub reformatorem. Należy zauważyć, jednakże, że przez danie Brujahom skłonności do nonkonformizmu, każde stwierdzenie o ideałach oparte na wyglądzie może być potencjalnie niebezpieczne. Brujahowie wyglądają tak, jak chcą.

Schronienie: Gdziekolwiek sobie tego zażyczą. *Zamierzasz* powiedzieć im, aby sobie poszli?

Bardziej niż jakikolwiek inny klan Brujahowie trzymają się w towarzystwie innych wampirów i jedno schronienie może mieścić cały ród. Spokrewnieni z klanu Brujah także utrzymują wiele schronów i kryjówek, gdyż ich konfliktogenna egzystencja często powoduje, że ich jedno schronienie staje się mało gościnne. Niektórzy nowicjusze z klanu Brujah przeprowadzają nawet praktykę nachodzenia domów. Zabijają mieszkańców lub zniewalają ich. Jak inne zajęcia, włamania do domów rzadko podtrzymują zainteresowanie Krzykaczy i wampiry przeprowadzają się, kiedy znudzą się lokalem.

Pochodzenie: Brujahowie wolą tych, którzy są zwolennikami zmian w takiej czy innej formie, i często przeprowadzają rekrutację na osiedlach akademickich, w grupach politycznych lub wśród uciskanych mniejszości. Młodzi Brujahowie mogą mieć każde pochodzenie i często mają gniewną sprawę lub palący problem ważny dla nich osobiście. Wszystkie typy dysydentów znajdują swoje miejsce w szeregach klanu Brujah, od rzucających bomby anarchistów na motorach przez wrzeszczących faszystów do nihilistycznych radykałów. To jest oczywiście część powodów, dla których klan jest tak mało zorganizowany – nienawiść pomiędzy Brujahami jest często bardziej zawzięta niż nienawiść do tych, którzy są ich wrogami.

Kreacja bohatera: Brujahowie często mają role kryminalistów, ale mogą być tak samo intelektualistami. Natury i Postawy są z reguły agresywne i podobne do siebie, gdyż Brujahowie noszą swoje emocje na swoich rękawach (kiedy *mają* rękawy...). Fizycznie predysponowani bohaterowie są dominujący pośród klanu, ale niektórzy wolą Atrybuty Umysłowe. Preferowane są też Umiejętności, potem dopiero Wiedza. Dowolne cechy pozycji mogą być właściwe dla bohatera z klanu Brujah, chociaż wielu wybiera Kontakty, Sprzymierzeńców i Stado. Bardzo niewielu Brujah ma Mentora.

Dyscypliny klanowe: Akceleracja, Potencja, Prezencja

Ułomności: Ognista namiętność jest jednocześnie błogosławieństwem i przekleństwem klanu Brujah. Chociaż szybcy aby zapalić się do sprawy, równie szybko wpadają w szał. Oczywiście Brujahowie całkowicie zaprzeczają skłonności do denerwowania się i stają się bardzo drażliwi, gdy porusza się ten temat. Stopień Trudności dla rzutu na opanowanie szału jest o dwa wyższy niż zazwyczaj.

Organizacja: Klan Brujah jest zbyt rozdrobniony i targany wewnętrznymi konfliktami, aby mieć prawdziwą organizację. Jego członkowie nie spotykają się ze sobą. Dwie konwencje, które klan utrzymuje, to Wiec i Rave. Wiece są właśnie tym: nieformalnymi spotkaniami Brujahów (i innych powstańców, Spokrewnionych i ludzkich), na których każdy kto może krzyczeć wystarczająco głośno, aby zostać usłyszanym, może wygłaszać swoje opinie. Rave, które wzięły swoją nazwę od całonocnych imprez techno w Anglii, są towarzyskimi spotkaniami, podobnymi do muzycznych lub rozrywkowych wydarzeń na wielką skalę. Jedno z reguły prowadzi do następnego i informacje o miejscu wydarzeń są często ukryte w mediach w czasie trwania imprezy. Te spotkania prawie niezmiennie przekształcają się w zamieszki, dalej trawiąc organizacyjne podstawy klanu.

Linie krwi: *Odszczepieńcy* Brujah z Sabatu są, co ironiczne, niemalże bastionem stabilności. W sekcie oddanej chaosowi i zniszczeniu Brujahowie są najbardziej niezawodnymi z potworów zapełniających Sabat. Są postrzegani jako mniej zapalczywi buntownicy i bardziej brutalni jako siły uderzeniowe. Brujahowie Sabatu zdają się być mniej inteligentni i bystrzy niż ich bracia i siostry z Camarilli. Ich sprawy załamują się na brzegu przy obietnicy dania upustu nowemu spustoszeniu.

Cytat: *Myśl dla siebie albo bądź martwy. W obu przypadkach jestem zadowolony.*

Stereotypy

Assamici: Jabłko upadło za daleko od jabłoni, aby mogli zajmować miejsce w naszym świecie.

Gangrel: Dobrze walczą i są gotowi iść pod mur w imię tego, w co wierzą. Może dołączymy do nich, jeśli opuszczą Camarillę. A może to my wyjdziemy pierwsi...

Giovanni: Nie jestem pewien, jaki jest ich punkt widzenia, ale jeśli zakłada zajmowanie się śmiercią, to nie może być dobry.

Lasombra: Gdy masz do czynienia z tymi Spokrewnionymi, najpierw uderz, a potem pytaj. Inaczej to oni zaatakują ciebie.

Malkavian: To kompletne świry, ale przynajmniej nie nienawidzą cię od razu za to kim jesteś.

Nosferatu: Fuj! Wciąż uderzają tak mocno jak my i wszystko wiedzą, więc najlepiej chyba to być z nimi w zgodzie. W końcu, biedne bękarty, potrzebują każdego przyjaciela, jakiego mogą mieć.

Ravnos: Dotknij mego gówna, a wyrwę ci twoje pieprzone serce, Eurośmieciu.

Toreador: Czy jakikolwiek z tych Spokrewnionych kiedykolwiek coś *zrobił*? Czy oni tylko patrzą na siebie każdej nocy?

Tremere: To tak, jakby ktoś przemienił paczkę maniaków D&D i powiedział im, że ich czary są prawdziwe.

Tzimisce: Bierz ich lub zostaw. Jeden, którego spotkałem, wydał mi się bardziej godny zaufania niż większość moich Krewnych z Camarilli, ale nie mogę oprzeć się myśli, że to dlatego, że czegoś chciał.

Ventrue: Te faszystowskie dupki są kompletnymi hipokrytami, tak jak każdy z odrobiną władzy. Mój stwórca powiedział, że w przeszłości nas wyjebali. Nasza zemsta będzie waszym piekłem, skurwysyny.

Wyznawcy Seta: Oślizgłe bękarty. Muszę się zastanowić, co ukrywają, jeśli to, *co pokazują*, jest tak ohydne.

Pariasi: Mam wśród Bezklanowych kilku przyjaciół. Jesteśmy jedynym klanem, który traktuje tych nieszczęśników jak równych.

Camarilla: Mniejsze zło – przynajmniej są lepiej zorganizowani niż Sabat.

Sabat: Znowu należy coś powiedzieć o stanowczym działaniu.

Gangrel

Ze wszystkich wampirów, Gangrele są prawdopodobnie najbliższe swej prawdziwej naturze. Ci nomadyczni samotnicy gardzą więzami społecznymi, woląc odludzie. Jak unikają zagrożenia ze strony wilkołaków, tego nie wie nikt; możliwe, że ma tu znaczenie fakt, że Gangrele sami są zmiennokształtni. Kiedy śmiertelny mówi o wampirze zmieniającym się w wilka lub nietoperza, prawdopodobnie mówi o Gangrelu.

Gangrele są groźnymi wojownikami. Ich okrucieństwo nie wynika z anarchicznego szału, ale ze zwierzęcych instynktów. Są pośród najbardziej drapieżnych Spokrewnionych i kochają zatracać się w dreszczyku emocji wywołanym polowaniem. Gangrele mają głębokie zrozumienie dla Bestii w swych duszach i wolą spędzać swoje noce we wspólnocie ze zwierzętami, które tak bardzo przypominają. W istocie Gangrele są tak zestrojeni z Bestią, że po zatraceniu się w szale, na ich ciałach pojawiają się zwierzęce cechy.

Klan sam w sobie ma niewielki szacunek dla reszty Spokrewnionych. To może być skutkiem pragnienia uniknięcia pułapek Jyhadu, ale co bardziej prawdopodobne jest wynikiem zwykłego braku zainteresowania. Oczywiście Gangrele powszechnie są postrzegani jako spokojni, małomówni samotnicy. Chociaż nie ma w tym więcej prawdy niż w każdym innym stereotypie, klan pokazuje niewiele z dostojeństwa, jakie można znaleźć wśród takich rodów jak Toreadorzy i Ventrowie.

Gangrele są blisko związani z Romami, Cyganami, przyjmując wiele z ich kultury w sposobie mówienia i zachowania. W plotkach podejrzewa się, że Romowie są faktycznie potomkami Przedpotopowca, który założył ród Gangreli, i każdy Spokrewniony, który skrzywdzi lub przemieni Cygana, będzie cierpiał od gniewu Starożytnego. Oczywiście wampiry z klanu Ravnos ignorują ten legendarny zakaz, a Gangrele i Ravnosi żywią w stosunku do siebie odwieczną nienawiść.

Przydomek: Dzikusy

Sekta: Klan Gangrel nominalnie jest w Camarilli, chociaż istnieje także spora grupa Gangreli z Sabatu. Większość Gangreli mało przejmuje się sektą i na ostatnich zlotach Gangreli coraz częściej podnoszą się głosy za całkowitą secesją z Camarilli.

Wygląd: Surowy styl nieżycia Gangreli i brak zainteresowania modą, często powoduje, że są postrzegani jako gburowaci i dzicy. To w parze z powszechnymi w klanie cechami zwierzęcymi powoduje, że Gangrel czasami wygląda naprawdę przerażająco. Niektórzy śmiertelni i Spokrewnieni odnajdują pewną drapieżną piękność w wyglądzie Gangreli, chociaż to może prowadzić do niebezpiecznie błędnych osądów co do intencji Gangreli.

Schronienie: Gangrele często nie mają stałych schronień, śpią gdziekolwiek, tam gdzie znajdą schronienie przed słońcem. Gangrel, który wystarczająco opanował Dyscyplinę Transformacji, śpi w zwykłej ziemi, wylegując się w zakamarkach naturalnego terenu. Chociaż wielu Gangreli woli mieć schronienie w dziczy lub podróżować z miejsca na miejsce, są tak samo wrażliwi na atak wilkołaków jak inni Spokrewnieni, często więc zostają zmuszeni do pozostania w granicach miasta.

Pochodzenie: Gangrele Spokrewniają dla rozmaitych powodów, tak jak większość członków Rodziny, ale nie przekazują Przekleństwa lekką ręką. Uogólniając, można powiedzieć, że Gangrele wolą Przemieniać samotników, tych, którzy mają fizyczną i emocjonalną odporność na szok wywołany zmianą. Szkolenie przez stwórcę, jakie by nie było, jest niemiłe i ostre; większość Gangreli musi odkryć kaprysy nieżycia bez niczyjej pomocy.

Kreacja bohatera: Gangrele często mają podobne Natury i Postawy, gdyż rzadko polegają na Przebiegłości, aby dostać co swoje. Fizyczne Atrybuty i Talenty oraz Umiejętności są powszechne pośród Gangreli. Często mają Sprzymierzeńców (Cyganów) lub Mentora jako Cechy Pozycji, ale rzadko mają wysoki poziom Wpływów lub Mienia.

Dyscypliny klanowe: Animalizm, Odporność, Transformacja

Ułomności: Gangrele są bardzo blisko Wewnętrznej Bestii; kiedy jej ulegną, zostawia ona ślad na ich ciałach. Za każdym razem kiedy Gangrel wpada w szał, otrzymuje jedną cechę zwierzęcą. Ta cecha jest określana przez gracza i Narratora; mogą to być czubate uszy, skóra, ogon, kocie oczy, warkliwy głos, kły, nawet łuski lub pióra. Za każde pięć otrzymanych cech zwierzęcych gracz na stałe redukuje jeden z atrybutów Społecznych o jeden.

Organizacja: Gangrele nie mają prawdziwej organizacji, o której można by mówić. Wampirom poważnego wieku, które dokonały wielkich czynów, okazywany jest z reguły szacunek, chociaż młodzi w żaden sposób nie są zniewoleni. Dzikusy spotykają się czasem w grupach zwanych Zlotami; na tych festiwalach wampiry tańczą, ucztują i opowiadają historie o swoich podróżach. Dyskusje pomiędzy Gangrelami są często osadzone pośród rytualnej walki do pierwszej krwi lub poddania się; chociaż barbarzyńskie walki rzadko kończą się Ostateczną Śmiercią przegranego. Gangrele najczęściej polują samotnie, chociaż czasami dwóch lub więcej Gangreli jednoczy się w koterię (stado lub watahę).

Linie krwi: Dwie linie krwi istnieją w Sabacie: Gangrel Wiejski (podobny w dużej mierze do głównej gałęzi klanu) i Gangrel Miejski (którego Dyscypliny to Akceleracja, Niewidoczność i Transformacja). Oba typy można znaleźć tylko pośród Sabatu.

Cytat: *Dostarczyłeś niezłej rozrywki, człowieku. Teraz jednak pościg się zakończył.*

Stereotypy

Assamici: Szakale udający lwy.

Brujah: Tak wiele złości, dla tak niewielu zdobyczy.

Giovanni: Kogo to rusza? Co oni mają z nami wspólnego?

Lasombra: Uczciwe bękarty. Kompetentne bękarty. Niemniej jednak bękarty.

Malkavian: Albo znają wielkie tajemnice, albo robią z nas wszystkich głupców. W każdym razie, trzymam się z daleka.

Nosferatu: Mądrzy obserwatorzy i użyteczni sprzymierzeńcy. Cóż, nie zdecydowałbym się chować na śmietniskach.

Ravnos: To, że te niehonorowe ścierwa odważają się przyznawać do pokrewieństwa z nami, jest zniewagą.

Toreador: Beznadziejne śmiecie.

Tremere: Oni nie są wampirami, choć mogą próbować. Rozrachunek został zaledwie odroczony.

Tzimisce: Beznadziejne śmiecie. Ventrue: Ich głupie polityczne gierki zajmują uwagę innych i dlatego jak na razie ich tolerujemy.

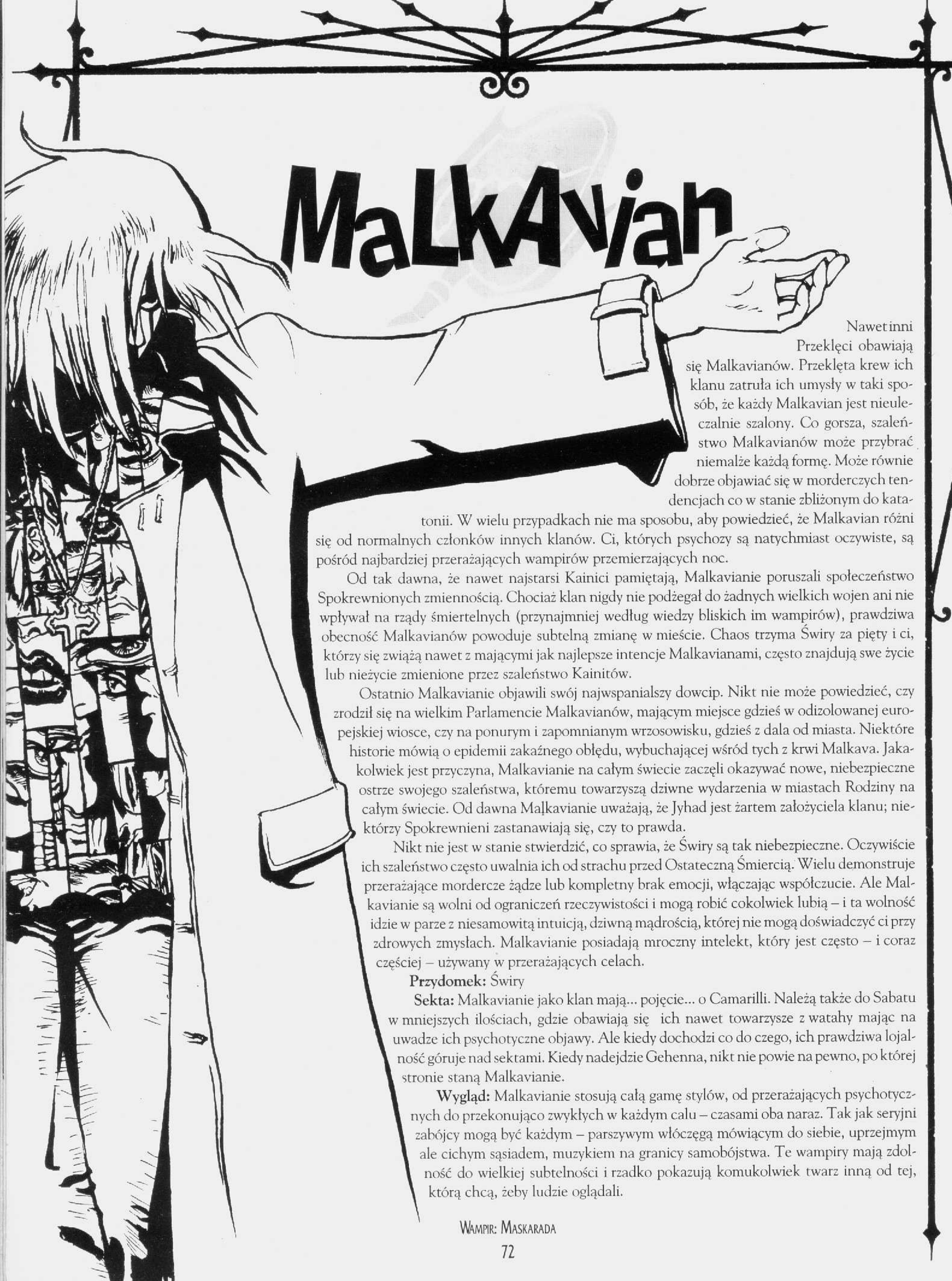
Wyznawcy Seta: Śmierdzą chorobą gorszą niż większość z nas. Cóż, wszyscy jesteśmy trupami.

Pariasi: Jesteśmy odpowiedzialni za wielu tych nieszczęśników. Ostatecznie jednak, muszą korzystać z nieżycia, jak tylko potrafią.

Camarilla: Krwawy wiatr zapowiada huragan; możliwe, że już czas opuścić chatę, zanim zawali się na nas.

Sabat: Zostajemy i odchodzimy, oszczędzamy i zabijamy, tak jak *my* zdecydujemy, o Czarna Ręko.

Malkavian



Nawet inni Przeklęci obawiają się Malkavianów. Przeklęta krew ich klanu zatruła ich umysły w taki sposób, że każdy Malkavian jest nieuleczalnie szalony. Co gorsza, szaleństwo Malkavianów może przybrać niemalże każdą formę. Może równie dobrze objawiać się w morderczych tendencjach co w stanie zbliżonym do katatonii. W wielu przypadkach nie ma sposobu, aby powiedzieć, że Malkavian różni się od normalnych członków innych klanów. Ci, których psychozy są natychmiast oczywiste, są pośród najbardziej przerażających wampirów przemierzających noc.

Od tak dawna, że nawet najstarsi Kainici pamiętają, Malkavianie poruszali społeczeństwo Spokrewnionych zmiennością. Chociaż klan nigdy nie podżegał do żadnych wielkich wojen ani nie wpływał na rządy śmiertelnych (przynajmniej według wiedzy bliskich im wampirów), prawdziwa obecność Malkavianów powoduje subtelną zmianę w mieście. Chaos trzyma Świry za pięty i ci, którzy się związą nawet z mającymi jak najlepsze intencje Malkavianami, często znajdują swe życie lub nieżycie zmienione przez szaleństwo Kainitów.

Ostatnio Malkavianie objawili swój najwspanialszy dowcip. Nikt nie może powiedzieć, czy zrodził się na wielkim Parlamencie Malkavianów, mającym miejsce gdzieś w odizolowanej europejskiej wiosce, czy na ponurym i zapomnianym wrzosowisku, gdzieś z dala od miasta. Niektóre historie mówią o epidemii zakaźnego obłędu, wybuchającej wśród tych z krwi Malkava. Jakakolwiek jest przyczyna, Malkavianie na całym świecie zaczęli okazywać nowe, niebezpieczne ostrze swojego szaleństwa, któremu towarzyszą dziwne wydarzenia w miastach Rodziny na całym świecie. Od dawna Malkavianie uważają, że Jyhad jest żartem założyciela klanu; niektórzy Spokrewnieni zastanawiają się, czy to prawda.

Nikt nie jest w stanie stwierdzić, co sprawia, że Świry są tak niebezpieczne. Oczywiście ich szaleństwo często uwalnia ich od strachu przed Ostateczną Śmiercią. Wielu demonstruje przerażające mordercze żądze lub kompletny brak emocji, włączając współczucie. Ale Malkavianie są wolni od ograniczeń rzeczywistości i mogą robić cokolwiek lubią – i ta wolność idzie w parze z niesamowitą intuicją, dziwną mądrością, której nie mogą doświadczyć ci przy zdrowych zmysłach. Malkavianie posiadają mroczny intelekt, który jest często – i coraz częściej – używany w przerażających celach.

Przydomek: Świry

Sekta: Malkavianie jako klan mają... pojęcie... o Camarilli. Należą także do Sabatu w mniejszych ilościach, gdzie obawiają się ich nawet towarzysze z watahy mając na uwadze ich psychotyczne objawy. Ale kiedy dochodzi co do czego, ich prawdziwa lojalność góruje nad sektami. Kiedy nadejdzie Gehenna, nikt nie powie na pewno, po której stronie staną Malkavianie.

Wygląd: Malkavianie stosują całą gamę stylów, od przerażających psychotycznych do przekonująco zwykłych w każdym calu – czasami oba naraz. Tak jak seryjni zabójcy mogą być każdym – parszywym włóczęgą mówiącym do siebie, uprzejmym ale cichym sąsiadem, muzykiem na granicy samobójstwa. Te wampiry mają zdolność do wielkiej subtelności i rzadko pokazują komukolwiek twarz inną od tej, którą chcą, żeby ludzie oglądali.

Schronienie: Świry najczęściej wybierają to schronienie, jakie im się spodoba, chociaż niektórzy wybierają szpitale dla starszych ludzi i słabo dotowane przytułki. Wielu podoba się towarzystwo zdesperowanych śmiertelnych i wolą slumsy i zakłady dobroczynne od bardziej izolowanych schronień.

Pochodzenie: Malkavianie wybierają swoich potomków ze wszystkich ścieżek życia i z wielu powodów. Każdy może zostać wybrany dla dalszych zakręconych celów stwórcy, chociaż większość Świrów woli Spokrewnić tych już bliskich szaleństwa. Większość innych wampirów wierzy, że Malkavianie Spokrewniają swoich potomków z kaprysu; jednakże faktycznie wszystkie Świry odkrywają się subtelnie, konkurując o pewien ledwie dostrzegalny cel, którego pełnego rozmiaru nikt – nawet ich stwórcy – nie są w stanie właściwie zgłębić.

Kreacja bohatera: Malkavianie są bardzo zróżnicowani, ale wielu ma Atrybuty Umysłowe jako pierwszorzędne, dopasowując się do reputacji klanu za jego mądrość i intuicję. Poza tym, każdy może zgadywać, jakie Cechy Malkavianie mogą manifestować – z różnorodnością ich ról i pochodzenia te szalone wampiry mogą być, kim chcą, gdziekolwiek chcą.

Dyscypliny klanowe: Nadwrażliwość, Demencja, Niewidoczność

Ułomności: Każdy wampir z krwi Malkava jest nieodwracalnie szalony w takiej czy innej formie. Niektórzy łączą to z klątwą krwi, podczas gdy inne Świry raczej nazywają to specjalnym błogosławieństwem, darem intuicji. Kiedy tworzona jest postać Malkaviana, gracz musi wybrać przynajmniej jeden rodzaj obłąkania (patrz str. 222) dla tej postaci w momencie Spokrewnienia; to obłąkanie może być chwilowo zwalczone przez Siłę Woli, ale nigdy nie może być całkowicie przezwyciężone.

Organizacja: Hierarchia Malkavianów, jeśli w ogóle istnieje, opiera się jakimkolwiek opisom. Większość jest zadowolona, gdy pozwala im się robić to, co lubią. Ale teraz Malkavianie demonstrują niezwykłą zdolność do działania w zgodzie nawet bez żadnego widocznego przywództwa – i czasem nawet bez wyraźnego porozumienia. Jak jeden powstają ze swych samotnych legowisk; jak jeden rozwiązują problem od ręki. I kiedy nie ma już problemu, wracają z powrotem do swych codziennych zajęć. Jeśli Malkavianie pozwalają sobie na jakiekolwiek machinacje jako klan, są niezrozumiali dla postronnych – co może być błogosławieństwem.

Linie krwi: Zanim Dyscyplina Demencji rozszerzyła się zaraźliwie w klanie (mniej więcej w 1997), duża liczba Malkavianów wyrażała swe zniekształcające umysł talenty w Dyscyplinie Dominacji. Niewielu Malkavianów zostało pochwyconych w powrotny przypływ szaleństwa, który pochłonął klan, i wciąż posiada tę moc zamiast Demencji. Reszta klanu nie zwraca na tych odmieńców żadnej szczególnej uwagi; choć są wyjątki. Malkavianie nie rozróżniają tej linii krwi i właściwego klanu w ogóle.

Cytat: *Śmiej się, jeśli chcesz. To nie ma znaczenia. Udawaj, że jesteś bardziej sprytny niż biedny, złamany świr. Nieważne. Ale pomyśl o tym: jesteś martwą rzeczą tak samo jak ja. Umarleś i odrodziłeś się. Co czyni mnie i ciebie innymi? Proste – ja* pamiętam *co widziałem, gdy byłem całkowicie i prawdziwie martwym. Też byś oszalał.*

Stereotypy

Assamici: Zrobione. Co dalej.

Brujah: *Chcę* lubić typowego Brujaha, ale jego czaszka jest tak twarda, że nie można jej skruszyć i otworzyć, aby dosięgnąć to, co dobre w środku, a o czym on nawet nie wie, że istnieje. Zapomnij o nim.

Gangrel: Oni nie są zwierzętami, nieważne co ludzie mówią. Popatrz pod skórę trupa, a potem zajrzyj w myśli bestii, i co znajdziesz? Tajemnicę, gorszą niż człowiek, trup czy zwierzę? Tak? Tak!

Giovanni: Jaką cenę zapłacili ci głupcy za ich wewnętrzne plotki? To są wczorajsze wiadomości, każdy może się o tym dowiedzieć, jeśli słucha, a Giovanni zapłacili swoimi duszami i teraz mogą to nazywać ich wielkim sekretem. Fuj.

Lasombra: (wybuch bezradnego, histerycznego chichotu, przechodzącego w głośny śmiech)

Nosferatu: Są wystarczająco upokorzeni przez swoje ciało, aby przebić się przez mur ułudy z innej strony percepcji. Dążą do czegoś, ale kto wie, czy cokolwiek tam jeszcze będzie, kiedy tam dotrą?

Ravnos: Mówią, że tworzymy sobie iluzje? Idź i przyjrzyj się Ravnosom przez chwilę?

Toreador: Marionetki, które poruszają swoje własne sznurki lub oferują się każdemu, kto chce wprawić je w taniec.

Tremere: Oni. Są. Dla nas.

Tzimisce: Pingwiny. Stwierdzili, że tak bardzo lubią wodę, że wymienili swoje skrzydła na płetwy. A byli *tak blisko.*

Ventrue: *Nigdy* nie zaakceptują tego, nieważne *kto* próbuje im to dać. Cóż, nie mów, że cię nie ostrzegaliśmy.

Wyznawcy Seta: Nie mogę ich zrozumieć. Czy nie są jeszcze szaleni? Czy nie rozumieją co widzieli? Dobry Boże. Dobry Boże...

Pariasi: Z ich liczby Mesjasz powstanie.

Camarilla: To jak *Nawiedzenie Hill House*, ale nie możesz doczekać się zakończenia, kiedy się budzą i orientują się, kim są!

Sabat: Jest więcej zabawy, kiedy nie próbujesz tak bardzo.

NOSFERATU

Potomkowie Kaina są nazywani Przeklętymi i żadne wampiry nie ucieleśniają tego pełniej niż nieszczęśnicy z Klanu Nosferatu. Gdy inne wampiry wciąż wyglądają jak ludzie i mogą podróżować w śmiertelnym społeczeństwie, Nosferatu są powykrzywiani i zdeformowani przez klątwę wampiryzmu. Inni członkowie Rodziny wzdrygają się, gdy mówią o Kainie, naznaczającym cały klan za potworności jego Przedpotopowego założyciela. Nosferatu spotykają się z niechęcią i ostracyzmem innych Potomków Kaina, którzy uważają ich za odrażających, i współdziałają z nimi tylko, gdy muszą.

Po Przemianie potomek Nosferatu cierpi bolesną transformację, która przez następne tygodnie zniekształca go i czyni z niego ohydnego potwora. Horror fizycznej degeneracji często pozostawia uraz psychologiczny. Niezdolny do chodzenia wśród trzody, Nosferatu musi zamieszkiwać podziemne kanały i katakumby.

Nosferatu do Przemiany często wybierają fizycznie lub emocjonalnie skrzywionych, poszukując w przekleństwie wampiryzmu możliwości wybawienia dla śmiertelnych. Co ciekawsze, wydaje się, że jest w nich jakaś wartość. Wielu Nosferatu jest zadziwiająco zrównoważonych i praktycznych, unikają obsesji, ataków i wściekłości swych braci. Nie czyni ich to szczególnie przyjemnymi w obejściu;, niektórzy Nosferatu delektują się szokiem i przestrachem, jaki ich groteskowy wygląd wzbudza u innych.

Nosferatu są *par execellence* specjalistami od przetrwania. Niewiele istot, ludzkich czy wampirzych, zna boczne uliczki miasta i ciemne rogi jak Nosferatu. Dodatkowo opanowali sztukę zakradania się i podsłuchiwania; stawiają sobie za cel, aby znać aktualne plotki i afery, nie ze zwykłej przyjemności, ale dla przetrwania. Brokerzy informacyjni mogą żądać wysokich cen za swoją wiedzę. Używając Dyscypliny Niewidzialności, Nosferatu słuchają rozmów innych z ukrycia. Jeśli członek Rodziny chce dowiedzieć się czegoś o działaniach mieszkańców miasta, dobrze by zrobił, konsultując się z Nosferatu.

Wreszcie, tysiące lat dzielenia deformacji i obelg wytworzyły mocne więzy pomiędzy potworami. Nosferatu powstrzymują się od kłótni i nienawiści powszechnych w innych klanach, woląc pracować wspólnie. Traktują się wzajemnie z drobiazgową grzecznością i bezpłatnie wymieniają się najnowszymi nowinami. Zadrzeć z jednym Nosferatu, to zadrzeć z nimi wszystkimi – a to dopiero może zrodzić kłopoty...

Przydomek: Szczury Kanałów

Sekta: Zadziwiające, ale klan jako całość należy do Camarilli, pomimo oczywistych trudności w utrzymaniu Maskarady. Możliwe, że cenią sobie bezpieczeństwo członkostwa; może po prostu chcą mieć inne klany w zasięgu wzroku. Cóż, mimo to, pewna liczba Nosferatu jest w Sabacie lub po prostu uważa się za *autarkis* (nie należących do żadnej sekty).

Wygląd: Dwóch Nosferatu nigdy nie wygląda dokładnie tak samo, ale są ohydni. Ziejące szczęki wypełnione kłami, przebarwienia, guzy, otwory zamiast nosów, uszy podobne do nietoperza, pochylone łyse głowy, powykręcane kręgosłupy, pazury, pomarszczona skóra, krosty i owrzodzenia, i zrośnięte palce, to tylko kilka możliwych deformacji jakie mają Nosferatu. Życie w kanałach i kryptach zdaje się powodować, że większość Nosferatu pachnie tak samo, jak wygląda.

Schronienie: Zniekształcenia zmuszają ich do obierania schronień z dala od oczu śmiertelnych, na cmentarzach, w opuszczonych magazynach, piwnicach. W dużych miastach całe rody Nosferatu kryją się w systemach kanalizacji i metra. Te „królestwa", szczególnie te starsze, są często bardziej rozbudowane niż śmiertelni lub Spokrewnieni są tego świadomi – podziemne labirynty rozciągają się głęboko w ciemnościach i są strzeżone przez potężnych ghuli. Nawet książęta traktują z rozwagą królestwa Nosferatu.

Pochodzenie: Nosferatu wybierają swe potomstwo z marginesu społeczeństwa: bezdomnych, chorych umysłowo i beznadziejnie antyspołecznych. Czasem mściwy Nosferatu wybiera do Spokrewnienia pięknego i pysznego śmiertelnika, aby z radością obserwować, jak Klątwa bierze górę.

Kreacja bohatera: Nosferatu może grać każdą rolę, ale często pochodzi z samotników, autsajderów i włóczęgów. Atrybuty Fizyczne lub Umysłowe są zawsze pierwszorzędne (Społeczne rzadko są czymś więcej niż trzeciorzędne!). Umiejętność krycia się jest wysoko ceniona w klanie, a Sztuka Przetrwania pozwala Szczurom znaleźć schronienie na zniszczonych obszarach, ulubionych przez Nosferatu. Nosferatu czasami mają sługi w postaci ghuli, zwierząt lub nawet jednego lub dwóch ludzkich sprzymierzeńców, ale Cechy Pozycji rzadko są dominujące wśród klanu.

Dyscypliny klanowe: Animalizm, Niewidoczność, Potencja

Ułomności: Jak wspomniano, Nosferatu są wysoce odpychający, gdy się na nich patrzy. Wszyscy Nosferatu mają wartość Wyglądu zero – wykreśl automatyczną kropkę z karty postaci. Nie można jej też zwiększyć przez punkty doświadczenia. Większość działań opartych na pierwszym wrażeniu, poza takimi jak zastraszanie, automatycznie się nie udają.

Organizacja: Chociaż Nosferatu nie mają sztywnych protokołów, które charakteryzują takie klany jak Tremere i Ventrue, ich wspólnie dzielona deformacja tworzy wyjątkową jedność. Unikani i obrzucani obelgami przez inne istoty, Nosferatu trzymają się razem z powodu konieczności i samotności.

Linie krwi: Jak wiele innych klanów, Nosferatu ma swój odszczepieńczy odpowiednik w Sabacie, chociaż ta gałąź nie różni się wielce od reszty klanu. Potomkowie niektórych stwórców czasem mają „podpisaną" deformację, ale niewielu wyróżnia się w jakiś znaczący sposób.

Cytat: *Podejdź tutaj, mały, może całuska?* (flegmowe, charczące kaszlnięcie) *Co jest? Wielki, zły gangster wystraszył się teraz? Nie lubi się być ofiarą, ha? Cóż, przyzwyczajaj się do tego, bo nie ujrzałeś nawet połowy tego, co cię czeka!*

Stereotypy

Assamici: To jest złe. To jest wyraźnie złe. Kręć się w pobliżu śmietnika, może nie będą chcieli cię ugryźć.

Brujah: Dużo mówią o równości i egalitaryzmie, i innym gównie, ale tak jak reszta nie robią nic.

Gangrel: Oni rozumieją – bardziej niż inni, w każdym calu. My nie mówimy dużo, a cisza wiele znaczy.

Giovanni: Znasz ten odór mojej skóry po ulewnym deszczu? Ten Giovanni, którego spotkałem, miał taki sam pochodzący z wewnątrz. Czułem go wydobywającego się z jego ust, kiedy podlizywał mi się, mówiąc coś o partnerstwie.

Lasombra: Podłe, podłe bękarty. Nie możesz nawet ufać cieniom, kiedy są w pobliżu. Uważaj na nich, obserwuj, co robią. Nie zejdą pierwsi, mówię ci to teraz.

Malkavian: Jest brzydki zapaszek w powietrzu i to nie jesteśmy my. Uważaj na nich, patrz, co czynią. Jeśli nie możesz ich więcej zobaczyć, uciekaj lub schowaj się.

Ravnos: Łatwo odsunięci. Zbyt, zbyt łatwo odsunięci. Zaczynam się zastanawiać, czy nie popełniliśmy tutaj dużego, dużego błędu...

Toreador: Sami powodują, że łatwo ich nienawidzić, prawda? Tremere: Naprawdę myślałeś, że abrakadabry i oko trytona pozwoli ci przeniknąć do głębi Jyhadu? Idiota. Baw się dobrze, w Piekle.

Tzimisce: Teoretycznie mogę docenić próżność w byciu potworem od początku do końca. Bezpretensjonalni, w pewnym sensie. W praktyce, są pojebanymi skurwysynami i nienawidzę ich.

Ventrue: Mały Lord Fauntleroy zasiadł na tronie, mały Lord Fauntleroy zmarł tam samotnie.

Wyznawcy Seta: Co oni mają takiego, czego my potrzebujemy? Pieniądze? Ha! Ekstra ciuchy? Ha! Wygodne mieszkania? Ha! Kochanki?!? *Ha!!!* Nie możesz zepsuć tego, co już jest brudne.

Pariasi: Uderzaj albo daj się pobić, ssaku. Ja wiem, co będę robił.

Camarilla: Zejdź tutaj na dół i daj mi ten rozkaz jeszcze raz, książę. Tak właśnie myślałem.

Sabat: Czy oni naprawdę myślą, że to, co robią, to *wyzwalanie?*

TOREADOR

Toreadorów nazywa się różnie – degeneraci, artyści, pozerzy, hedoniści, to tylko niektóre z określeń. Ale na żadne z tych uogólniających określeń klan nie zasłużył. W zależności od osobowości i nastroju, Toreadorzy są jednocześnie eleganccy i kwieciści, wspaniali i śmieszni, marzycielscy i rozpustni. Możliwe, że jedyny truizm, jaki może być przyczepiony klanowi, to estetyczny zapał jego członków. Cokolwiek Toreador robi, robi z pasją. Czymkolwiek Toreador jest, jest pełen pasji.

Dla Toreadorów wieczne życie jest przyjemnością. Wielu Toreadorów było artystami, muzykami lub poetami za życia; wielu spędziło frustrujące stulecia na produkowaniu żałosnych dzieł sztuki, muzyki lub poezji. Toreadorzy chwalą się, że kultywują to wszystko, co najlepsze w ludzkości. Czasami, szczególnie utalentowani lub zainspirowani twórcy są Spokrewnieni z klanem, aby zachować ich talent na wieczność. W ten sposób ich klan wprowadził do swoich szeregów niektórych największych ludzkich artystów, poetów i muzyków. Oczywiście, jeśli miałoby się powiedzieć jedną rzecz o Toreadorach, to z pewnością to, że nie ma wśród nich dwóch zgadzających się, co znaczy utalentowany i inspirujący.

Ze wszystkich klanów, Toreadorzy są wampirami najbardziej związanymi ze światem śmiertelnych. Podczas gdy inne wampiry postrzegają bydło jako pionki lub po prostu żywność, Toreadorzy płyną z gracją i bez wysiłku przez społeczeństwo Kanalii, kosztując przyjemności każdego wieku jak łakomczuch delektuje się rzadkimi delicjami. Toreadorzy ze wszystkich Spokrewnionych najłatwiej zakochują się w śmiertelnych i otaczają się najlepszymi, najbardziej eleganckimi i najbardziej luksusowymi rzeczami – i ludźmi – jakie świat ma do zaoferowania. Jest więc boleśnie tragiczne, kiedy Toreador ulega znudzeniu i porzuca estetyczne poszukiwania na rzecz bezsensownego hedonizmu. Tacy Spokrewnieni stają się dekadenckimi sybarytami, skupionymi tylko na folgowaniu osobistym kaprysom i rozpuście.

Toreadorzy są zaangażowani w Camarilli i podzielają miłość Ventrue do wyższych sfer społeczeństwa, chociaż nie dla nich nuda bieżących spraw – w końcu od tego są urzędnicy. Toreadorzy wiedzą, że ich miejscem jest urzekać i inspirować – przez swoje dowcipne wypowiedzi, pełne wdzięku zachowanie i po prostu przez iskrzącą się egzystencję.

Przydomek: Degeneraci

Sekta: Większość Toreadorów jest w Camarilli, gdyż tylko ta czcigodna organizacja promuje kulturę i pozwala Toreadorom żyć pośród śmiertelnych, tak jak tego chcą. Ci w Sabacie poszukują dziwnych „artystycznych" rozrywek, takich jak tortury i malowanie krwią, lub są przywódcami najbardziej dekadenckich podziemnych ruchów.

Wygląd: Toreadorzy Spokrewniają tak z pasji, jak i z każdego innego powodu; zgodnie z tym, wielu Toreadorów jest istotami o niezrównanej piękności. Ze wszystkich Spokrewnionych Toreadorzy są wampirami najbardziej przywykłymi do trendów ludzkiej mody; liczący sobie wieki Degeneraci często ubierają się często bardziej stylowo niż 30-letni śmiertelny.

Schronienie: Toreador dba o to, by zapewnić sobie komfortowe schronienie, wygodne dla celów towarzyskich i – ponad wszystko – pasujące do ich estetycznych gustów. Wampiry z bardziej artystycznym zacięciem mogą utrzymywać przestronne poddasza, aby wystawiać swe prace, podczas gdy ich odpowiednicy – pozerzy – uwielbiają bogate apartamenty, doskonałe do wydawania przyjęć.

Pochodzenie: Toreadorzy wywodzą się z szeregu ról, od samotnych, udręczonych artystów do rozwiązłych bogaczy. Niektórzy Toreadorzy są Spokrewnieni z powodu piękna i stylu. Widocznie zafascynowany stwórca uznał je za godne zachowania na wieczność.

Kreacja bohatera: Atrybuty Społeczne i Umiejętności są cenione wśród klanu, chociaż Toreadorzy z reguły są mniej skoncentrowani na całkowitej kontroli, a raczej na robieniu dobrego wrażenia. Percepcja jest także ceniona, zarówno za twórczość, jak i krytykę. Artyści preferują takie Umiejętności jak Ekspresja i Występy Publiczne, często ciesząc się wysokim poziomem tych estetycznych Cech; ich pozerscy bracia muszą dawać sobie radę z Umiejętnościami jak Przebiegłość i Etykieta. Toreadorzy są istotami bardzo społecznymi i kochają uwielbienie ze strony Rodziny i trzody; dlatego, Cechy Pozycji jak Sprzymierzeńcy, Kontakty, Sława, Stado, Mienie i Status są powszechne.

Dyscypliny klanowe: Nadwrażliwość, Akceleracja, Prezencja

Ułomności: Toreadorzy są w sposób nadprzyrodzony w harmonii z estetyką i pięknem, ale ta czułość może okazać się niebezpieczna. Kiedy Toreador spostrzega, słyszy lub nawet czuje coś co jest naprawdę piękne – osobę, obraz, piosenkę, szczególnie piękny wschód słońca – musi wykonać Test Samokontroli (trudność 6) lub wpadnie w trans. Toreador pogrąży się w fascynacji dopóki ta piękna rzecz nie zniknie. Rozentuzjazmowany Toreador nie może nawet się bronić, jeśli zostanie zaatakowany, chociaż zranienie pozwala mu na kolejny rzut na Samokontrolę, aby złamać zaklęcie.

Organizacja: Toreadorzy mają mało praktyczną organizację, chociaż ich koteryjność i towarzyskie powiązanie są legendarne. Klan spotyka się regularnie, ale bardziej aby wystawiać sute przyjęcia i pokazy, niż by zdziałać cokolwiek innego. Status pośród Toreadorów jest burzliwym wirem, w którym jeden subtelny uśmiech lub zjadliwa krytyka może doprowadzić do fortuny lub katastrofy; adorowany jednej nocy, popełni ledwie wyczuwalne *faux pas* i zostanie wykluczony z towarzystwa nocy następnej.

Linie krwi: Toreadorzy przykładają całkiem spore znaczenie do pochodzenia; wampir mający szczęście pochodzić od szanowanego ojca, jest obsypywany uwielbieniem (w każdym bądź razie przy nim), podczas gdy potomkowie stwórcy „z marginesu" doświadczają towarzyskiego upokorzenia. Niewiele z tych linii odbiega od głównego klanu w jakiś szczególny sposób. *Odszczepieńcy* Toreadorzy z Sabatu są wartym zauważenia wyjątkiem, gdyż równo traktują estetyczną rozkosz w pięknie lub brzydocie.

Stereotypy

Assamici: Jest piękno w tym, co robią, nie ma wątpliwości, ale jest to piękno, które najlepiej obserwować z dystansu.

Brujah: Pierwszej nocy ich namiętność przeraża. Drugiej nocy ich namiętność fascynuje. Trzeciej nocy ich namiętność rozpala. Potem... ich namiętność zaczyna być nudna.

Gangrel: Tak czarujący jak nieujarzmiony tygrys; tak wart uwagi jak domowy kot.

Giovanni: Ubierają się wspaniale i mają doskonałe maniery. Dlaczego więc, tak bardzo się ich boję?

Lasombra: Ich Miltonowa zarozumiałość jest przerażająco prowokacyjna lub prowokacyjnie przerażająca, ale wszystko traktują tak na poważnie.

Malkavian: Pęknięty kalejdoskop ich myśli jest wciągający na pierwszy rzut oka. Kto przyjrzy mu się zbyt dobrze, stanie się podatny na straszliwe bóle głowy.

Nosferatu: Ohydne bestie! I pomyśleć, że wpuszcza się ich do gmachów kultury! O, jaki brak ogłady...

Ravnos: Bohaterowie wielu wyśmienitych opowieści – cóż, wyśmienitych tak długo jak długo się w nich nie pokazują.

Tremere: Współpracuje się z rzeźnikiem i biurokratą, bo zapewnia to wygodę. Łaskawie nagradza się pracę wykonaną skutecznie. Jednak, nie zaprasza się najemnej pomocy na przyjęcia ani nie traktuje się miło wchodzących na krzywy ryj.

Tzimisce: Doświadczyć wstrętnych owoców tego klanu byłoby prawie warte swej ceny. Pamiętaj dobrze to „prawie", mój drogi.

Ventrue: Każde dzieło musi mieć swoją ramę; każde popiersie musi mieć swoją podstawę. Tak rozumują Ventrowie i wykonują swoje funkcje wspaniale.

Wyznawcy Seta: Jest nieuchronnym, oczywiście, że osoby o epikurejskim wyrafinowaniu będą w biegu wieczności zaangażowane we współpracę z tymi... o nieprzyjemnym usposobieniu. Pamiętaj dobrze o każdej transakcji i spłacaj wszystkie przysługi odrazu.

Pariasi: Naprawdę. Kto *ich* tu wpuścił?

Camarilla: Pod jej auspicjami Rodzina i bydło mogą współistnieć w harmonii, każdy korzystając z obecności drugiego.

Sabat: Dlaczego miałbym chcieć spędzić całą wieczność, tarzając się we krwi?

Cytat: *O, czyż nie jest śliczna? Tak, ona jest moim najnowszym odkryciem – jestem jej muzą, słodka, mała istotka. Wyobraź sobie! A co u... a Tomasza? Dlaczego, w końcu miał swoje 15* minut, *jak to mówią, ale to nie mogło trwać wiecznie, i wszystko zaczęło się robić tak nudne, więc musiałem powiedzieć adieu. Samobójstwo? Naprawdę? Głupi chłopak – powinien mi podziękować, że go nie uczyniłem Spokrewnionym. To by wszystko tak utrudniło, zresztą...*

TREMERE

Czy budzą lęk, brak zaufania, obawy, czy są obrzucani obelgami, zamknięte w sobie wampiry z Klanu Tremere nigdy nie są ignorowane. Ci, którzy słyszeli o działaniach klanu, są z reguły podejrzliwi w stosunku do Tremere, i mają rację. Nie bez powodu są nazwani Czarodziejami. Przez swoją własną sztuczkę opanowali rodzaj wampirzej magii, zawierającej rytuały i zaklęcia, która jest bardziej potężna niż każda inna moc Krwi. Połączona ze sztywną hierarchią klanu i tlącą się ambicją tak powszechną wśród Czarodziei, ta moc nie daje spokoju tym, którzy wiedzą, co Tremere potrafią z nią uczynić.

Zgodnie ze świadectwami pewnych członków Rodziny, Tremere powstali jako klan całkiem późno, przynajmniej jak na standardy nieśmiertelnych. Legenda jest taka, że w czasie europejskich Mrocznych Wieków, kabała ludzkich czarnoksiężników, przeprowadziła wielki rytuał nad ciałem pogrążonego w śnie Przedpotopowca i w ten sposób wyrwała dla siebie dar wampiryzmu. Wkrótce nadeszła wojna – klan żółtodziobów znalazł się ze wszystkich stron w okrążeniu Rodziny. Ale Tremere są mistrzami przetrwania. Stracili swoją ludzką magię, niemniej jednak zdołali zmienić swe rytuały, aby używać mocy ich krwi. Te magiczne umiejętności, teraz praktykowane jako Dyscyplina Taumaturgii, na zawsze zapewniła Tremerom miejsce w Rodzinie.

Czarodzieje z przyjemnością grają w dyplomatyczne gierki i intrygi ze swymi nowo poznanymi braćmi. Jednakże ich działania zawsze są naznaczone paranoją, gdyż Tremere wiedzą, że starsi co najmniej z trzech klanów mają do nich straszny uraz. Dlatego, Tremere pracują nad zdobyciem sprzymierzeńców, gdzie tylko mogą. Nic nie jest bardziej konieczne do ich przetrwania. W rezultacie potomkowie Klanu Tremere są pośród najbardziej ciężko pracujących i wykształconych ze wszystkich Kainitów; niewielu spotyka tych magów i ucieka bez przerażenia.

Tremere są wampirami Starego Świata, ale podróżowali przez kontynenty, aby znaleźć oparcie gdzie indziej. Siedzibą władz klanu jest Wiedeń, gdzie starsi Tremere zbierają się na radach i dyskutują o kierunkach przyszłości klanu. Ale wiele większych miast globu mieści „fundacje" Tremere – świetnie bronione domy, które są w równym stopniu uniwersytetami, klasztorami i fortecami. Tam Czarodzieje zbierają się, by wymienić informacje i studiować swą wampirzą magię, z dala od uwagi swych rywali.

Przydomek: Czarodzieje

Sekta: Klan Tremere był bardziej niż rad, aby przystąpić do Camarilli, kiedy Sekta się tworzyła, i szybko okazali się tam bezcenni. Faktycznie Tremere są jednym ze spinaczy sekty. Mają wyraźny interes w utrzymywaniu Camarilli silnej, oczywiście – skoro ich znienawidzeni wrogowie z klanu Tzimisce kierują swoje sługi z Sabatu przeciw każdemu Tremere, jakiego mogą znaleźć, Czarodzieje potrzebują sprzymierzeńców. A za cenną magiczną moc, jaką oferują, Tremere powodują, że Camarilla chętnie zapewnia wsparcie, jakiego potrzebują. Z ochroną Camarilli Tremere mają wolną rękę w poszukiwaniu tajemnych mocy, których tak chciwie pożądają.

Wygląd: Czarodziejscy Tremere są zwykle imponujący lub złowieszczy w wyglądzie. Niektórzy uwielbiają klasyczne garnitury; inni preferują trochę bardziej staroświecki wygląd, ubierając się w garnitury z lat czterdziestych, biżuterie z okresu króla Edwarda, proste czarne golfy z ery Beatu. Wielu nosi maskotki lub amulety z wygrawerowanymi kabalistycznymi lub tajemniczymi symbolami jako znak ich wiedzy. Chociaż pojedynczy Czarodziej może ubierać się w rozmaity sposób, od nieskazitelnie precyzyjnego do zaniedbanego i ekscentrycznego, oczy tych magów zawsze błyszczą wewnętrzną intuicją i przerażającą ostrością.

Schronienie: Chociaż Czarodzieje mogą utrzymywać swoje własne indywidualne schronienia (często wyposażone w bogatą bibliotekę), klan utrzymuje fundację w każdym mieście, gdzie jest silna obecność Tremere. Fundacja jest otwarta dla każdego z rodu Tremere i całkowicie zamknięta dla innych. Czarodzieje są znani ze swych doskonale strzeżonych schronień; prawie każdy jest dumny z mistycznych zabezpieczeń, które nawet dla innych Tremere byłyby trudne do obejścia.

Pochodzenie: Wielu Tremere było zainteresowanych okultyzmem lub innymi naukowymi poszukiwaniami za życia. Jednakże fascynacja nieznanym jest ledwie wystarczająca do zwrócenia uwagi Czarodziejów; członkowie klanu poszukują „uczniów" z agresywnymi naturami i jasnymi umysłami i mało dbają o mających zamęt w głowach praktykujących New Age lub o opętanych teoriami spiskowymi. Klan Tremere ma niepisaną tradycję seksizmu i większość jego członków jest mężczyznami. Ancillae Tremere ostatnio stali się trochę bardziej otwarci i wybierają wystarczająco wielu odpowiednio ambitnych i wytrwałych nowicjuszy obu płci.

Kreacja bohatera: Tremere z reguły mają silne Atrybuty Umysłowe i wysoką wartość Siły Woli; dyletanci i prostacy nie mogą sprostać ciężkim wymaganiom magii. Wielu ma Wiedzę jako pierwszorzędne Atrybuty, chociaż Umiejętności są równie wysoko pożądane. Chociaż kilku Tremere specjalizuje się w jednej określonej sferze doskonałości, wielu preferuje bardziej ogólne podejście do osobistych uzdolnień; w końcu Czarodziej nie może polegać na kimś bardziej niż na samym sobie.

Dyscypliny klanowe: Nadwrażliwość, Dominacja, Taumaturgia

Ułomności: Według prawa klanu każdy nowicjusz Tremere musi wypić krew siedmiu starszych klanu. Wszyscy są przynajmniej o krok od związania Więzami Krwi ze swoimi starszymi i przez to z reguły działają z wielką lojalnością do klanu. Co więcej, taki układ powoduje, że trudno im bronić się przed wolą swych starszych; trudność na próbę Dominacji ze strony przełożonego jest zmniejszona o jeden.

Organizacja: Nie istnieje bardziej shierarchizowana wewnętrzna struktura w jakimkolwiek innym klanie. Żaden klan nie ogranicza swych nowicjuszy tak ściśle. I żaden klan nie działa z taką jednością celu jak Tremere. Chociaż młodsi członkowie klanu mają generalnie mniej lub bardziej wolną rękę w tym, co robią, czasami jednak otrzymują instrukcje od swych starszych, których nie mogą zignorować.

Oczywiście klan Tremere zachęca do indywidualnych osiągnięć w grupie, postrzegając to jako metodę Darwina zapewniającą siłę klanu. Nic dziwnego, że Czarodzieje mają wielu wrogów, razem stanowią wielką moc.

Piramida władzy klanu Tremere zawiera kilka rang, każda podzielona na siedem mistycznych kręgów, które kandydat musi opanować, jeśli pragnie awansować w hierarchii (a niemal każdy Tremere tego pragnie). Najniższa ranga, ta ucznia, należy do nowicjuszy. Ponad uczniami są regenci, każdy rządzi jedną fundacją, następnie lordowie, których domeny zawierają kilka fundacji, czterdziestu dziewięciu Tremere dzierży tytuł kapłana, każdy ma wielką odpowiedzialność. I na szczycie piramidy jest Wewnętrzna Rada Siedmiu, niektórzy to władcy całych kontynentów, i o wszystkich mówi się, że są w stałej mentalnej łączności z innymi.

Linie krwi: Ścisła organizacja Tremere, a także ich upieranie się przy byciu posłusznym starszym, oferuje niewiele wolności. Nie pozwolono, aby jakikolwiek wariant linii krwi Tremere przetrwał do dzisiejszych nocy. Mała grupka buntowników Tremere znalazła swój dom w Sabacie, ale ostatnie wydarzenia spowodowały zniszczenie tej grupy.

Cytat: *Jesteśmy czymś więcej niż wampirami. Jesteśmy następnym krokiem w ewolucji Kainitów. Poprowadzimy innych, jeśli nam na to pozwolą, lub będziemy trzymać się sami, jeśli będziemy musieli. Ale przetrwamy.*

Stereotypy

Assamici: Co tu mówić? Jeśli ich drogi skrzyżują się z naszą magią, wtedy nie będziemy mieli wyboru i będziemy musieli ich wymazać z tej planety tak szybko, jak to możliwe – lub przekonamy innych, aby to zrobili.

Brujah: Czas był okrutny. Kiedy pierwszy raz się spotkaliśmy, Brujahowie byli uczonymi naszego rodzaju. Teraz stoczyli się do żałosnego stanu, a my przejęliśmy płomień wiedzy. To tylko dostosowanie, ale wydaje się jakoś marnotrawne. Nieważne.

Gangrel: Te bestie udają lojalne, ale są zbyt chętne, aby wydać nas Tzimisce. Musimy być zawsze silniejsi od tych hien, które winią nas za swoje stare, słabo wyleczone rany.

Giovanni: Poczynili całkiem imponujące wypady w tajemnice. Cóż, wydawać się może, że nekrofilia jest tak samo niezdrowa dla nieumarłych umysłów, jak dla żyjących.

Lasombra: Pomimo wszystkich ich pretensji do mądrości, ich chęć współpracy z Tzimisce wyraźnie odkrywa ich prawdziwą okrutność.

Malkavian: Ich gadanie o „intuicji", nieznanej nam, szybko zaczyna męczyć. Ale co by nie mówić, są prorokami wyjątkowej jasności. Jest podstęp w takich percepcyjnych sztuczkach, a my możemy już je odkryć.

Nosferatu: Niektóre zadania są obrzydliwe nawet dla nas, a Nosferatu wydają się właściwymi sługami do tych spraw.

Ravnos: Może im się wydawać, że są czarownikami, ale daj mi dziesięć minut, a udowodnię ci, ile są warci.

Toreador: Są konikiem polnym Ezopa; my jesteśmy mrówką. Oni myślą, że usprawiedliwią swoją nieśmiertelność swoją sztuką i przyjęciami, ale zimne czasy nadchodzą szybciej, niż się tego spodziewają.

Tzimisce: Jedną z pierwszych lekcji, jakiej się wszyscy uczymy, jest, że potwory ze Starego Świata wciąż chcą oddzielić nasze ciało od naszych kości. Jeśli to jest styl, jaki preferują, zobaczymy, jak będą tańczyć, kiedy ich rozpadające się rezydencje będą płonąć.

Ventrue: Te istoty mają obsesję na punkcie władzy. Nie wyczuwają przy tym bardziej delikatnych punktów tej władzy.

Wyznawcy Seta: Przeklnij ich! Zawsze węszą swymi wąskimi oczkami i rozdwojonymi językami, zawsze wślizgują się w najciemniejsze kąty, uśmiechając się głupkowato! Co oni *wiedzą?*

Pariasi: Inne klany szydzą z naszego rodu, wystarczy spojrzeć, jak wielu z tych bękartów stworzyli.

Camarilla: W wieży jest siła, nieważne jak bardzo niektóre cegły są zniszczone.

Sabat: Nazywają siebie wolnymi? Głupcy.

Ventrue

Spokrewnieni z Klanu Ventrue mają reputację honorowych, eleganckich i mających dobry gust. Od niepamiętnych czasów Ventrue byli klanem rządzących, wymuszającym starożytne tradycje i szukającym przeznaczenia dla Rodziny. W dawnych nocach Ventrue byli wybierani ze szlachciców, książąt handlu i innych mających władzę. W czasach współczesnych klan rekrutuje z zamożnych rodzin, bezwzględnie wspinających się po korporacyjnej drabinie i polityków. Jakiekolwiek jest ich pochodzenie, wampiry Ventrue dbają o stabilność i utrzymują porządek w Camarilli. Inni Spokrewnieni często mylą to z arogancją lub skąpstwem, ale dla Ventrue ich rola pasterza jest bardziej ciężarem niż honorem.

Ventrue wspierają Maskaradę całym swym sercem, czując, że pod jej kierunkiem można otrzymać najlepszą egzystencję dla wszystkich wampirów. Według nich inne klany są zuchwałe i impulsywne. Zbyt skoncentrowane na swoim krótkoterminowym komforcie, inne wampiry z przyjemnością oddają jutrzejszą wieczność za odrobinę krwi dzisiejszej nocy bez Ventrue. Nie byłoby Maskarady, nie byłoby wampirów. Tak więc Ventrue dźwigają Świat na swoich barkach. Dźwigają swój ciężar z zaciśniętymi zębami, zwykłe wspomnienie *noblesse oblige*. Żaden inny klan nie mógłby poprowadzić Dzieci Kaina w noce poprzedzające Gehennę – tak przynajmniej mówią Ventrue. Zresztą ich reputacja od tego zależy.

Ventrue postrzegają siebie jako szlachciców w klasycznym rozumieniu słowa, walcząc o utrzymanie statusu z tymi poniżej. Oni są królami, rycerzami, baronami współczesnych nocy. Chociaż walka przeniosła się z pól bitewnych do sal konferencyjnych, klan Ventrue kontynuuje pojedynek. Młodzi Ventrue zbierają i prowadzą swoje oddziały przy pomocy telefonów komórkowych i limuzyn, podczas gdy starsi patrzą na horyzont, aby dostrzec zagrożenia czyhające jak chmury burzowe. Wiele stanowisk pod kontrolą Camarilli jest pilnowana przez klan Ventrue, ale Arystokraci są niechętni rozluźnieniu swojego uścisku, pomimo wysiłku wkładanego w walkę o ich utrzymanie. Reputacja i osiągnięcia zawiodły daleko Spokrewnionych z klanu Ventrue, ale niewiele to znaczy, jeśli wampir nie może utrzymać swych wpływów.

Inne wampiry często rzucają oszczerstwa na Ventrue, pomawiając ich o świętoszkowatość, pompatyczność a nawet tyranię – i do Arystokratów zwracają się, kiedy coś pójdzie nie tak. Ventrue zjednują sobie i wpływają na ludzkie media, policję, politykę, służbę zdrowia, zorganizowaną przestępczość, przemysł, finansjerę, transport i Kościół. Kiedy inne wampiry proszą o pomoc, Ventrue mogą jej dostarczyć – po odpowiedniej cenie.

Naturalnie ciągną do wyższych sfer ludzkiego społeczeństwa, których wyrafinowanie dobrze im służy. Chociaż Ventrue poruszają się w tych samych kręgach społecznych co Toreadorzy, nie trwonią swego istnienia na frywolności i próżnej gadaninie. Ventrue dumnie obnoszą się przywilejem władzy i spokojnie noszą jej ciężar. Tak jak było zawsze; tak jak zawsze być powinno.

Przydomek: Arystokraci

Sekta: Eleganccy, arystokratyczni i królewscy Ventrue są panami Camarilli. To klan Ventrue był pierwszym, który położył podwaliny pod Camarillę, i to klan Ventrue

kieruje i schlebia Camarilli w jej ciemnych godzinach. Nawet we współczesnych czasach większość książąt pochodzi z Klanu Ventrue. Dla Ventrue oczywiście nie ma innej możliwości.

Wygląd: Ventrue kultywują klasyczny, tradycyjny wygląd. Przyzwyczajeni do swych zasad, Ventrue często przyjmują styl z czasów, kiedy jeszcze żyli. Można często odgadnąć wiek Ventrue przez określenie z jakiego okresu historii pochodzi jego ubranie. Młodzi członkowie klanu skłaniają się ku odzieży w stylu krawat i garnitur. Ventrue są eleganccy i stylowi, ale rzadko ekscentryczni. Zresztą, ktoś musi się wyróżniać, a nie wychodzić do przodu.

Schronienie: Nadają się tylko najlepsze. Ventrue powszechnie tworzą swe schronienia w rezydencjach lub wartościowych domach. Wampiry Ventrue często wywodzą się z zamożnych rodzin i ich schronieniami mogą być nawet domy przodków. Stara tradycja klanu Ventrue mówi, że każdy członek klanu może szukać schronienia u innego członka klanu i nie może być odrzucony. Ta tradycja jest rzadko przywoływana, gdyż wampir szukający azylu później ma wielki dług wobec wampira, który okazał mu pomoc. Niemniej jednak, zwyczaj ten uratował nieżycie niejednego Arystokraty.

Pochodzenie: Tradycyjnie wywodzą się z wyższej klasy pnia, chociaż ostatnimi nocy klan może przyjmować każdą godną uwagi osobę. Wiek, mądrość i doświadczenie odgrywają znaczącą rolę w Przemianach Ventrue i Arystokraci nigdy nie Spokrewniają z kaprysu. Niektórzy Ventrue tworzą nowicjuszy wyłącznie spośród rodziny w skomplikowanym postępie uszlachetniania. Inni członkowie Rodziny żartują, że Ventrue są wrodzeni, podczas gdy Ventrue utrzymują, że tylko najlepsi są godni członkostwa w klanie.

Kreacja bohatera: Atrybuty Społeczne i Umysłowe są równie ważne i znamienici członkowie klanu dbają o oba aspekty. Umiejętności i Wiedza mają podobną ważność, gdyż klan kładzie duży nacisk na dobre wykształcenie i zdolności. Rodzina Ventrue bardzo ceni sobie Cechy Pozycji. Wysokie poziomy Sławy, Wpływów, Mentora, Mienia, Sług i Statusu idą daleko w kierunku ustanowienia nadrzędności Arystokratów.

Dyscypliny klanowe: Dominacja, Odporność, Prezencja

Ułomności: Smak Ventrue jest wyrafinowany do poziomu ekskluzywności i każdy Arystokrata może brać tylko pewien rodzaj śmiertelnej krwi. Ten typ jest wybierany w czasie tworzenia postaci. Na przykład, poszczególni Ventrue mogą karmić się krwią dziewic, blondynów, nagich dzieci lub kleryków. Bohater nie będzie pił żadnego innego rodzaju krwi, nawet głodując. Ponadto Ventrue mogą pić krew wampirów.

Organizacja: Ventrue często spotykają się w danym regionie. Ich zebrania przypominają debaty i często kończą się gadaniem, a nie działaniem. Oczywiście ta nieruchawa dyskusja jest jedynym „cywilizowanym" sposobem rozwiązania problemu i impulsywni lub zuchwali Spokrewnieni często irytują się na sztywność klanu. Młodsi niecierpliwi Ventrue byli znani z organizowania bezpośrednich ataków na stanowiska i pozycje „starszych chłopców", które są postrzegane jako najwyższe oszustwo i prymitywność – oczywiście jeśli nie wygrają młodsi.

Linie krwi: Dziedzictwo jest szczególnie cenione przez klan, a potomkowie i wnukowie znaczących osobistości cieszą się szacunkiem (lub zawiścią) reszty klanu. Po ciemnej stronie odszczepieńcy Ventrue z Sabatu nie maja bardziej znienawidzonych wrogów niż Rodzina z ich macierzystego klanu. Ventrue Sabatu są ciemnymi rycerzami sekty, zaprzysiężonymi do pokutowania za upadki ich linii przez podtrzymywanie doktryn Sabatu. Są często spotykani pomiędzy paladynami i kapłanami Sabatu.

Cytat: *Prowadzenie Przeklętych jest moim brzemieniem, które dźwigam, nie twoim. Poradziłbyś sobie, jednakże czy twoje nieżycie jest pożytkiem dla Dzieci Kaina, czy krzywdą? Ja już to osądziłem.*

Stereotypy

Assamici: Szlachectwo było kiedyś udziałem tego klanu, ale odrzucili na bok swój honor w dążeniu za diabolizmem.

Brujah: Stare rany szpecą Krzykaczy. Te gorące głowy kultywują zadawnione nienawiści, lepiej niż robią to harpie. Cóż, musimy być tolerancyjni – wieki upadku muszą być z pewnością ciężkie do zniesienia.

Gangrel: Są tak godni zaufania i użyteczni jak dobrze odchowane psy. Wysyłamy ich przodem, kiedy jest czas polowania, potem ich wołamy z powrotem do budy, kiedy zaczynają się bardziej subtelne zadania. W ten sposób każdy wypełnia swoją umówioną rolę.

Giovanni: Nie ma nikogo tak podłego jak ci, którzy podcięliby kolumnę stabilności, aby zaspokoić swoje własne pokrętne interesy.

Lasombra: Od niepamiętnych czasów walczyliśmy z tymi samozwańczymi Strażnikami. Jest niewielkim komfortem widzieć, jak nie mogą osiągnąć dla swojego Sabatu tego, co my zrobiliśmy dla Camarilli. Wszystkie te pląsy i krwawe sporty w świecie nie mogą zamaskować niekompetencji.

Malkavian: Cena jaką płacą za swoje prawdopodobne oświecenie, daleko przekracza zyski. Cóż, ucz się od nich tego, czego możesz.

Nosferatu: Te żałosne stworzenia wciąż spłacają dług zaciągnięty przez ich starszych wiele nocy temu, chociaż bez winy ich samych.

Ravnos: Posługuj się wiedzą starożytnych królów, współpracując z tymi wulgarnymi oszustami.

Toreador: Prawdę mówiąc, ich wielka namiętność musi być przekleństwem dla Spokrewnionych, którym brakuje umiejętności tworzenia czegoś, co mogą tylko bezsilnie oglądać.

Tremere: To dobrze, że tak cenią stabilizację, inaczej ich złodziejstwo mogłoby przeważyć ich użyteczność.

Tzimisce: Zostali jeszcze jacyś? Jak ciekawie!

Wyznawcy Seta: Ich powiązanie z wężami jest bardziej niż odpowiednie, gdyż ich trucizna infekuje wszystkich, których splugawili swoją obecnością. Nie wpuszczaj ich do swej domeny.

Pariasi: Nikt nie może wybrać swoich rodziców ani stwórcy, więc bądź dla nich dobry, dopóki nie zasłużą na coś innego.

Camarilla: To jest zarówno nasz honor, jak i nasza kara.

Sabat: Dziecinny i nieposłuszny, Sabat porzuca wszelką nadzieję na zbawienie.

Sabat

Najzacieklejszym wrogiem Camarilli jest potworna sekta znana jako Sabat. Członkowie są postrzegani jako bezmyślne dzikusy i żądni krwi fanatycy. Społeczeństwo Przeklętych wiesza na Sabacie psy i to ze słusznych powodów. Nie wierzą w to, co inni członkowie Rodziny. Podczas gdy Camarilla naciska na ukrywanie się pośród śmiertelnych i utrzymywanie strzępów swego Człowieczeństwa, Sabat wyznaje odmienną filozofię. Nie zadowala się kuleniem przed ludźmi ani nie chce być tylko pionkiem w zamierzeniach swych starszych, przeciwnie, wampiry Sabatu wolą rozkoszować się swoją naturą nieumarłych.

Sabat przekonuje, że wampiry są tuż ponad śmiertelnikami, którzy są zwykłym pożywieniem lub rozrywką. Czyż krew Spokrewnionych nie jest silniejsza od ludzkiej krwi? Czyż wampiry nie mają nienaturalnych zdolności, dzięki którym należny jest im szacunek od powolnych mas? Któż potrzebuje żałosnej moralności śmiertelnych, jeśli jest pijącym krew, nieśmiertelnym potworem? Jednak Sabat wymaga czegoś znacznie więcej niż zwykłego *carte blanche*. Wampiry Sabatu są właściwie obce, co pokazuje ich zachowanie.

Wampiry Sabatu nie chcą żyć pośród ludzi ani wśród tych, którzy udają, że nimi są. Nienawidzą rodzaju ludzkiego i traktują go jak zwykłe pożywienie, i nie są zdolne do utrzymywania kontaktów z wampirami, które nie mogą zaakceptować ich prawdziwej natury. Buntują się nawet przeciw swoim samotnym nieżyciom, podróżując w dzikich nomadycznych watahach, zamiast wieść skrytą, samotną egzystencję. Z tego powodu narasta w Sabacie napięcie i cierpi przez to często otoczenie sekty. Miasta trzymane przez sektę należą do najbardziej niebezpiecznych miejsc na świecie. Mexico City, Detroit, Miami i Montreal wszystkie są pod kontrolą Sabatu; miasta, o które toczy się spór, to Nowy Jork, Waszyngton, Buffalo i Atlanta. Miasto pod kontrolą Sabatu lub dopiero zdobywane, jest wybuchowym miejscem; morderstwa zdarzają się co noc, a gwałtów i napadów można spodziewać się za każdym zakrętem. W Świecie Mroku te miasta same stały się obce ludziom, wyludnione po rozbojach potworów grasujących po ulicach.

Dlatego Sabat zagraża każdemu miastu, którego się dotyka. Wkrada się jak rak w społeczności, które pozostają w zapomnieniu aż do chwili, kiedy wszystko wokół zostanie zniszczone. Chociaż nie ma większego diabła niż zdegenerowani starsi Camarilli, Sabat jest powszechnie bardziej zły. Terroryzuje z premedytacją ludność wewnętrznymi gierkami i destrukcją.

Teraz nawet, bardziej niż wcześniej, Sabat osacza Camarillę. Wielu nowicjuszy z Camarilli, sfrustrowanych nieosiągalnością władzy i nieefektywnością starszych, przyłączyło się w otwartym proteście do Sabatu. Miasta, które kiedyś były bastionami siły Camarilli, teraz są w martwym punkcie. Książęta Camarilli obawiają się wzbierającego przypływu Sabatu, i słusznie: ich nieżycia i nieżycia Spokrewnionych, pozostających w mieście, są na granicy. Podobnie członkowie Sabatu w mieście Camarilli, jeśli zostaną odkryci, nie mogą oczekiwać oszczędzenia, gdyż książęta i członkowie primogenu bezlitośnie tępią agentów diabelskiej, powstańczej sekty. Wielu nowicjuszy, wciąż pragnąc zadowolić swoich stwórców i zbudować sobie pozycję w Camarilli, pomaga swym starszym w działaniach przeciwko Sabatowi. Wydawać się może, że wolą zło, które znają od tego, o którym słyszeli tak wiele okropnych historii, ale którego nie doświadczyli.

Praktyka i organizacja

Kultura Sabatu obraca się głównie wokół dwóch pryncypiów: lojalności i wolności. Wampiry jako lepsze istoty są wolne w tym, co chcą robić, ale muszą pozostać uczciwi wobec Sabatu, inaczej ich wolność może zostać zagrożona przez machinacje starszych. Ponad wszystko Sabat odmawia jarzma Przedpotopowców; wiele planów sekty zakłada środki udaremnienia lub przynajmniej przeżycia Gehenny. Dwa założycielskie klany sekty, Lasombra i Tzimisce, podejrzewane są o zniszczenie i diablerię na swych założycielach. Inne wampiry Sabatu podążają ich śladem, mając nadzieję, że pewnej nocy będą mogły zrobić tak samo.

Wewnętrzne rywalizacje, polityczne gierki i starożytne vendetty rozdzierają sektę i Sabat często porusza się dwa kroki do tyłu na każde trzy, które przesunie się do przodu. Sekta nieprawdziwego, obejmującego wszystkich kierownictwa, to hydra, odwracająca się, by gryźć siebie i swoich wrogów, nawet gdy zyska nowych członków i wpływy.

Wampiry z Sabatu same, z wyjątkiem Lasombra i Tzimisce, dla żartu nazywają się antyklanami lub *odszczepieńcami* od swych właściwych klanów. Niektóre wampiry Sabatu otwarcie angażują się w satanizm, poganizm lub inne dewiacyjne wiary, chcąc urazić tych, którzy są przeciwko nim. Perwersja i brutalność są narzędziami Sabatu i sekta używa ich z bezlitosną pomysłowością.

Jądrem organizacji Sabatu jest wataha, luźny związek wampirów nominalnie zjednoczonych pod jednym celem. Watahy Sabatu mogą być nomadyczne. Podróżując od miasta do miasta, pozostawiają za sobą śmierć i zniszczenie. Ale też mogą obrać jedno miejsce na stałą bazę. Ponieważ wampiry są przeważnie samotnymi drapieżnikami, zmuszanie się do wspólnego towarzystwa, na określony okres czasu zbiera oczywiście swe żniwo na pojedynczych wampirach, tworzących watahy.

Rytuały

Wampiry Sabatu, po swym Spokrewnieniu, są bezceremonialnie zakopywane w ziemi. Następnie rytuał zmuszający do wygrzebania się z zimnego, ciemnego grobu po otrzymaniu ciosu w głowę szpadlem, odziera nowicjusza z większości jego człowieczeństwa.

Jest teraz gotowy, by przyłączyć się do swoich pobratymców z Sabatu jako potwór, a nie słaby, kwilący człowiek.

Sabat psuje i wypacza wiele konwencji, instytucji, z którymi walczy. Wiele rytuałów i praktyk sekty wywodzi się z kościoła katolickiego, włączając uczestnictwo w *Vaulderie*, kiedy wampiry piją z kielicha krew, aby wzmocnić lojalność.

Wampiry z Sabatu także uczestniczą w wielu innych rytuałach, których jest najwyraźniej bez liku. Sekta regularnie używa ognia, węży, przemocy i krwi w swoich rytuałach, które mogą przybrać formy tańca z ogniem, tresowania węży, tortur, rytualnych zabójstw i innych potępianych praktyk. Celem rytuałów jest stworzenie solidarności w watahach, które prowadzą napięte, niebezpieczne nieżycia i są podatne na rozbicie i brak zaufania.

Spojrzenie z zewnątrz

Camarilla

Słyszałem, że Sabatnicy piją nawzajem swoją krew i palą na popiół swych stwórców na sabatach czarownic. Byłem wcześniej w miastach Sabatu, są to najbardziej zniszczone, niebezpieczne dziury w Pierwszym Świecie. Czy wiedziałeś, że tresują węże, praktykują czarną magię i zakopują się żywcem? Jeśli bycie wampirem nie jest wystarczającą klątwą – ci goście muszą wywoływać samego Diabła!

– Pentagrellis, nowicjusz Tremere

Niezależni

Ci z Sabatu są podstępni. W Camarilli przynajmniej wiesz, że zamierzają wbić ci nóż w plecy. Ci maniacy w Sabacie sprzedadzą ci ubezpieczenie w chwili, gdy będą podpalać twoje schronienie i wieszać twoją siostrę do góry nogami w piwnicy. Nie ustępuj im na krok, ponieważ jeśli cię szanują, będą bardziej skłonni spalić dom kogoś innego.

– Zander, paser z klanu Ravnos

Stanowiska

Sabat, pomimo całego swego zdezorganizowania, ma wiele stanowisk dla swych członków. Każda wataha z reguły ma *kapłana*, który przeprowadza rytuały watahy i czasami zajmuje się innymi sprawami. Stanowiska *arcybiskupa* (wampir nadzorujący działalność Sabatu w danym mieście) i *biskupa* (wampir asystujący arcybiskupowi i wykonujący jego wolę) cieszą się wielkim szacunkiem pośród wampirów w mieście, gdzie można spotkać Spokrewnionych. Nad tymi stanowiskami jest *kardynał*, który koordynuje wpływy Sabatu w danym regionie, i *prymasi*, działający jako doradcy najwyższego przywódcy sekty *regenta*. Wojskowe ramię rządzących ciał składa się z templariuszy i paladynów, którzy służą jako zabójcy i ochroniarze dla regenta, prymasów i kardynałów. Niepokojące informacje występują o „sekcie wewnątrz sekty", znanej jako Czarna Ręka, ale często są po prostu mylone z informacjami o samej sekcie, która używała takiej nazwy wcześniej.

LASOMBRA

Klan Lasombra stracił przyzwoitość – a jego członkowie się z tego cieszą. Jednocześnie pełni wdzięku i drapieżni prowadzą – jeśli trzeba popędzają batem – Sabat do nieubłaganej siły. Odwracając się plecami do ludzi, którymi kiedyś byli, Lasombra oddają się całkowicie mrocznemu majestatowi Przemiany. Morderstwo, szał, drapieżność. Dlaczego bać się tych rzeczy, pytają się Lasombra, jeśli komuś pisane jest być wampirem? W odróżnieniu jednak od Tzimisce, Lasombra generalnie nie odrzucają wszystkiego co ludzkie, ale kształtują to na potrzeby własnej przyjemności.

Lasombra byli zaangażowani w Kościół od jego powstania i niektórzy Spokrewnieni szepczą, że klan przyczynił się do rozszerzenia się na świat wiary Chrystusa. Dzisiejszymi nocy, jednakże, Lasombra odwrócili się od tej boskiej instytucji. Są oczywiście wyjątki, ale większej części Klan Lasombra ma tylko potępienie dla idei zbawienia. Faktycznie, Klan Lasombra przeniósł wiele rytuałów i obrządków do Sabatu, robiąc farsę z doktryny Chrystusa.

Lasombra zarządzają wiele z *auctoritas* i *ignoblis ritae* sekty, tak aby wampiry z Sabatu nigdy nie zapomniały kim i czym są.

Lasombra najlepiej są znani ze swej Dyscypliny Strefa Mroku, dzięki czemu wywołują rzeczywiście „żywą" ciemność, manipulując nią jak sobie tego życzą. Doktryna klanu utrzymuje, że ta ciemność jest w rzeczywistości sednem wampirzej duszy, która została jednocześnie wzmocniona i zepsuta przez Spokrewnienie. Przez Przekleństwo Kaina niektórzy Lasombra wierzą, że Bóg ich odrzucił i przez to ich obowiązkiem jest zbudowanie nowego porządku na Ziemi przy użyciu Sabatu. Bardziej uczeni Lasombra szydzą z tych przesądów, ale nawet oni zdają się wierzyć, że jako wampiry reprezentują nowy i bardziej zaawansowany rodzaj wrażliwości, nie skoncentrowany na małostkowych ideach etyki. Niech niedołęgi z Klanu Ventrue spalą się ogniem słonecznym swego męczeństwa; Lasombra są szczęśliwi z tego, co mają.

Naturalnie takie nikczemne spojrzenie na świat nie jest uniwersalne w klanie, ale wiele nowo Spokrewnionych Lasombra odczuwa wielką radość w nieokiełznanym zniszczeniu i wulgarnej deprawości, na którą taka filozofia pozwala. Uderzającym kontrastem jest, że niektóre starsze wampiry Lasombra wciąż utrzymują swe stosunki z Kościołem, chociaż nawet oni wydają się uważać siebie za narzędzie Diabła. Dwie grupy zgadzają się co do jednej sprawy: członkowie klanu Lasombra, jako wytrawni manipulatorzy, twardo

odmawiają poddania się przestarzałym zachciankom Przedpotopowych. Pełni dumy walczą w Jyhadzie, ale w odróżnieniu od innych Spokrewnionych pewnie wierzą w swoje zwycięstwo.

Typowy Lasombra posiada dar manipulacji oraz doskonałe zdolności przywódcze. Lasombra są najbardziej powszechnymi przywódcami watah Sabatu, gdyż ich aktywna i makiaweliczna natura czyni ich idealnymi do kierowania ruchami sekty. Niestety, duma idzie ręka w rękę z mroczną nobilitacją i niewielu Lasombra traktuje inne wampiry jako równe sobie.

Przydomek: Strażnicy

Sekta: Lasombra są rządzącym klanem Sabatu w takim stopniu, jak można powiedzieć o jakimś klanie, że „rządzi" tym chaotycznym ciałem. Niewielu starszych Lasombra należy do Camarilli lub Inconnu, ale te stworzenia wiodą samotny i niebezpieczny żywot.

Wygląd: Wielu Lasombra ze starszych pokoleń wywodzi się z Hiszpanii lub Włoch, a po niektórych wciąż widać dziedzictwo Maurów lub Berberów. Nowicjusze i ancillae Lasombra reprezentują całą gamę kultur i narodowości. Prawie wszyscy Lasombra są dość atrakcyjni, dobrze wychowani i arystokratyczni w zachowaniu – Lasombra pochodzenia robotniczego są rzadcy i prawie nie sposób dostrzec spracowanych dłoni i złamanych nosów klasy robotniczej pośród Strażników.

Schronienie: Wielu młodych Lasombra gardzi prywatnymi schronieniami, śpią z resztą watahy i utrzymują komunalne schronienia „dla dobra sekty". Stare zwyczaje są jednak wciąż pamiętane wśród Strażników; pewni starsi utrzymują pałace swych przodków lub inne ostentacyjne schronienia.

Pochodzenie: Lasombra mogą mieć dowolne pochodzenie, ale są z reguły zawodowcami z politycznymi koneksjami. Lasombra często są agresywni. Klan nie jest zainteresowany słabeuszami i nie waha się w pozbywaniu ze swych szeregów nic niewartych wampirów. Lasombra są wszechstronnie wyszkoleni w dyskusjach towarzyskich i w pociąganiu za sznurki innych – prostackie zachowanie jest rzadko spotykane, gdyż Lasombra są wprawdzie potworami, ale wyrafinowanymi.

Kreacja bohatera: Lasombra może mieć dowolną Postawę. Większość Lasombra woli Atrybuty Społeczne, chociaż Umysłowe są cenione równie wysoko. Wielu Strażników kultywuje rozległe Wpływy, Status (w Sabacie) lub Mienie, i preferują Cechy Pozycji bardziej niż dodatkowe Dyscypliny lub Umiejętności. Lasombra stworzyli Ścieżkę Nocy i ta Ścieżka ma wielu wyznawców wśród Strażników (niemniej jednak wielu wybiera podążanie innymi ścieżkami oświecenia, a niektórzy Lasombra utrzymują pozostałości Człowieczeństwa).

Dyscypliny klanowe: Dominacja, Strefa Mroku, Potencja

Ułomności: Wampiry Lasombra nie rzucają odbić. Nie można ich zobaczyć w lustrach, wodzie, lustrzanych oknach, wypolerowanych metalach, na fotografiach, etc. Ta niezwykła anomalia dotyczy nawet ubrań, które noszą, i przedmiotów. Wielu Spokrewnionych wierzy, że Lasombra zostali przeklęci w ten sposób za pychę. Dodatkowo, ze względu na ich pociąg do ciemności, Lasombra dostają dodatkowe obrażenia od słońca. _

Organizacja: Struktura klanu Lasombra jest jednocześnie formalna i otwarta. Szacunek i hołd są okazywane starszym wojownikom, którzy pomogli założyć Sabat, ale młodsi członkowie działają niemalże bez jakiegokolwiek kierownictwa z klanu jako całości. Kwartalne spotkania, znane jako konwentykle, służą utrzymaniu Lasombra poinformowanych nawzajem o swym statusie. Przeprowadzane są też rytuały picia krwi na tego typu spotkaniach. Podczas gdy żadnemu Lasombra nie mówi się „Nie możesz zrobić tego" (przynajmniej publicznie), prawie wszyscy Strażnicy mają głębokie poszanowanie dla tradycji. Tajemnicza koteria Lasombra znana jako *Les Amies Noir* jest podejrzewana o wydawanie wyroków śmierci na tych Strażników, którzy przynoszą nadmierny wstyd, uwagę lub hańbę na klan lub jego członków.

Linie krwi: *Odszczepieńcy* Lasombra są wśród najbardziej zagorzałych zwolenników Camarilli, chociaż sekta mocno im nie ufa. Niektórzy ze starszych członków Klanu Lasombra potępiają Lasombra z Sabatu. Naturalnie Lasombra Sabatu bardzo obawiają się tych potężnych starszych, którzy z nimi walczą, i nic tak nie zaprząta ich uwagi jak pogłoski o *odszczepieńcach* wśród nich.

Cytat: *Cienie? Ha! Ja rządzę Ciemnością, a nie zwyczajnymi cieniami! Powiedz mi – czy cień mógłby uczynić* coś takiego?

Stereotypy

Assamici: Użyteczne narzędzia, chociaż ostatnio troszeczkę zbyt... niezależne.

Brujah: Ich ognista namiętność, raz zebrana, staje się wspaniałym środkiem do osiągnięcia własnych celów.

Gangrel: Łatwo się denerwują; straszliwi i okrutni wrogowie. Omotaj ich i skieruj przeciw swoim wrogom.

Giovanni: Drzewo, które nie ma gałęzi, gnije od wewnątrz.

Malkavian: Szaleństwo czasem oferuje zrozumienie, ale zazwyczaj po prostu przeszkadza temu, który by mógł osiągać z tego korzyści.

Nosferatu: Użyteczni jak muchy na ścianie, kiedy ich potrzebujesz, ale Nosferatu zdają się sami ściągać na siebie zbyt wiele much.

Ravnos: Zamiast mieć z nimi do czynienia bezpośrednio, najlepiej gdzieś ich posłać i pozwolić komukolwiek zająć się problemem.

Toreador: Wiodą najbardziej udręczone nieżycie, za ich kapryśnymi fasadami często czają się przebiegłe myśli.

Tremere: Nieeleganccy jednak na swój sposób efektywni. Ich ciągłe istnienie oczywiście trzyma uwagę diabłów konstruktywnie ukierunkowaną.

Tzimisce: Wartościowi sprzymierzeńcy i zabójczy wrogowie.

Ventrue: Ich potencjał jest marnowany przez ich słabość. Trwonią swoje przekleństwo przez czajenie się wśród śmiertelnych.

Wyznawcy Seta: Hmm... Jak najlepiej zatrzymać ich w Egipcie?

Pariasi: Wydaje mi się niewyobrażalne, że ktokolwiek z nich przetrwa, gdy odkryją, czym są.

Camarilla: Akceptowalna, jeśli mówi o instytucji ludzkiej. Jeśli jesteś pijącym krew diabłem nocy, dlaczego chować się przed tymi, na których żerujemy.

Sabat: Jeśli tylko byś posłuchał lepiej, byłoby to prawie warte wysiłku, jaki w to wkładamy.

Tzimisce

(ZI-MI-SI)

Jeśli Klan Lasombra jest sercem Sabatu, Klan Tzimisce jest jego duszą. Nawet inne wampiry stają się niespokojne w towarzystwie tych strasznych Spokrewnionych i przydomek klanu Diabły został im nadany w przeszłych nocach przez przerażonych członków Rodziny z innych linii. Dyscyplina Tzimisce Zniekształcenie jest przedmiotem wyjątkowego przerażenia; legendy mówią o zniekształceniach zadawanych z kaprysu, o okropnych eksperymentach i o wyrafinowanych torturach nie do wytrzymania dla ludzi i dla wampirów.

Ta budząca grozę reputacja często wydaje się na pierwszy rzut oka bezpodstawna. Wielu Tzimisce jest powściągliwymi i mądrymi istotami, z dala od wyjących wojennych watah, z których w większości składa się Sabat. Wielu Tzimisce wygląda na rozsądne stworzenia, niemożliwie inteligentne, posiadające naukowe zacięcie i łaskawe dla gości.

Spokrewnieni, którzy mają do czynienia z Tzimisce, niemniej jednak orientują się, że cechy ludzkie Diabłów skrywają coś... jeszcze. Przez tysiące lat Diabły odkrywały i uszlachetniały swe zrozumienie kondycji wampirów, formując swe ciała i umysły w nowe i obce formy. Jeśli okazuje się to konieczne, odkrywcze lub po prostu zabawne, Tzimisce nie wahają się kształtować swych ofiar w podobny sposób. Wiele młodszych Diabłów może być określana jako sadystyczne lub bezlitosne bestie, starsi z rodu po prostu nie są w stanie zrozumieć litości lub cierpienia – lub być może rozumieją, ale nie uważają tych emocji za wartościowe.

W nocach, które odeszły, Tzimisce byli pośród najbardziej potężnych klanów na świecie, dominując w regionie dziś zwanym Europą Wschodnią. Diabły dominowały tam także nad ludnością śmiertelną, będąc inspiracją wielu przerażających opowieści o wampirach. Klan za klanem spiskował w celu wykorzenienia Tzimisce, ale to czarodzieje z klanu Tremere byli tymi, którzy ostatecznie zwyciężyli. Faktycznie, jak mówi pewna legenda, Tremere użył krwi złapanego Tzimisce w swych eksperymentach, aby stać się nieśmiertelnym. Za to Tzimisce nienawidzą Tremere i jeżeli któryś wpadnie w łapy Sabatu, najczęściej doświadcza straszliwego końca, rozerwany przez szpony Diabłów.

W czasie Wielkiej Rewolty Anarchistów, klan Tzimisce zwrócił się ku sobie, gdyż młodsi członkowie klanu wykryli tajemny sposób na złamanie więzów krwi, usidlających ich w służbie starszych klanu. W późniejszej walce młodsze Diabły zniszczyły wielu ze swych starszych i zniszczyły to, co leżało u podstaw ich władzy. Pewne pogłoski w Sabacie mówią, że klan zdołał znaleźć i zniszczyć swego własnego Przedpotopowca, ale Diabły nigdy nie potwierdziły ani nie zaprzeczyły tym doniesieniom.

Teraz Tzimisce służą Sabatowi jako uczeni, doradcy i kapłani. Wiele z praktyk sekty ma swe korzenie w zwyczajach klanu. Przez badanie możliwości i ograniczeń wampiryzmu, klan ma nadzieję na odkrycie ważniejszych celów dla Rodziny jako całości. Jeśli oznacza to całkowitą destrukcję archaicznych Przedpotopowców, starcie z powierzchni ziemi Camarilli, i wiwisekcję na milionach ludzkich ofiar, cóż, wszystkie eksperymenty mają swoje konsekwencje.

Przydomek: Diabły

Sekta: Większość Tzimisce służy Sabatowi. Kilka potężnych starszych Tzimisce pozostało niezależnych; mówi się, że to oni są Inconnu. Prawie żaden Tzi-

misce nie jest w Camarilli; nawet ci z Diabłów, którzy nie sympatyzują z Sabatem, uważają ukrywanie się Camarilli wśród mas za niesmaczne.

Wygląd: Jako mistrzowie Dyscypliny Zniekształcenie, Tzimisce często mają uderzający wygląd – albo uderzająco piękny, albo uderzająco groteskowy, w zależności od kaprysu. Młodsi Tzimisce, dążący do odkrycia swych nieludzkich charakterów, stosują wszystkie sposoby modyfikacji ciała na sobie. Ich starsi często przyjmują symetryczne, idealne kształty; w końcu ciało jest nader użyteczną maszyną. Twarze Tzimisce często przypominają maski czystej perfekcji, zazwyczaj śmieją się trochę, a niektóre są znane z tego, że chichoczą podczas szczególnie wymyślnych eksperymentów.

Schronienie: Tzimisce są istotami niezwykle ceniącymi prywatność, przykładającymi wielką wartość na świętość schronienia. Faktem jest, że klan ma całą serię szczegółowych protokołów dotyczących gościnności. Goście zaproszeni do schronienia Diabła są chronieni nieżyciem przyjmującego; naruszający schronienie są ścigani aż na koniec ziemi i karani z wielką srogością. Ciekawe, że schronienia Tzimisce lub rezydencje nie są koniecznie komfortowe lub dobrze utrzymane na sposób mieszkań Ventrue lub Toreadorów. Rozkosze ludzkiego życia mało znaczą dla Diabłów.

Pochodzenie: Tzimisce rzadko Spokrewniają z kaprysu; wybór potomka odbija się na stwórcy, i dlatego Diabły wybierają tylko tych śmiertelnych, u których dostrzegają zdolność do polepszenia klanu jako całości. Świetność i zrozumienie są szczególnie cenione; czy świetność potomka i zrozumienie manifestuje się w naukowych teoriach, czy w seryjnych morderstwach, jest niewielką różnicą.

Kreacja Bohatera: Atrybuty Umysłowe są najbardziej cenione wśród członków klanu. Wywodzący się ze szlachty typowy Diabeł Sabatu nie zwraca uwagi na mało ważne oddziaływanie społeczne; preferowana jest wiedza, a Tzimisce są tak samo skłonni podążać Ścieżką Oświecenia (patrz str. 286) jak są gotowi pozostać przy Człowieczeństwie. Tzimisce często mają Status (w Sabacie), Mienie i Świtę (ghuli).

Dyscypliny klanowe: Animalizm, Nadwrażliwość, Zniekształcenie

Ułomności: Tzimisce są stworzeniami terytorialnymi, utrzymującymi własne schronienia. Gdziekolwiek Tzimisce śpi, musi być otoczony przynajmniej dwoma garściami ziemi z miejsca ważnego dla niego za życia – może to być ziemia z miejsca jego narodzin lub grobu, na którym przeszedł rytuał swego stworzenia. Niedopełnienie tego wymogu zabiera połowę puli kości co 24 godziny, aż do chwili gdy wykorzystuje tylko jedną kość. Ta kara trwa aż do chwili, gdy odpocznie przez dzień w swej ziemi.

Organizacja: Pomimo dumy ze swego dziedzictwa i zwyczajów, w klanie istnieje niewielka organizacja. Stwórcy i potomkowie pozostają bliżej niż większość wampirów Sabatu, ale generalnie każdy Diabeł podąża swymi własnymi ścieżkami w tym świecie. Niektórzy pośród Diabłów noszą antyczny tytuł *Wojewody*; *Wojewoda* jest nominalnie liderem klanu, chociaż w praktyce zachowuje się bardziej jak kapłan niż tymczasowy władca.

Linie krwi: Wielu Tzimisce jest potomkami wyspecjalizowanych „rodzin ghuli", które długo służyły jako podwładni klanu. Tzimisce wywodzący się z rodziny ghuli Bratowitcz, zastępują Nadwrażliwość Dyscypliną Klanową, Potencją, ale mają trudność o jeden większą na uniknięcie szału. Niektórzy Tzimisce są *szamanami* lub magami. Ci Spokrewnieni zastępują Taumaturgią Dyscyplinę Zniekształcenia z, ale mają o jeden większą trudność na odparcie magii.

Cytat: *Witaj; po tysiąckroć witaj! Jestem zaszczycony, że możemy odłożyć na bok głupie walki Jyhadu na tę noc, że mogłeś przyjść pod mój dach w duchu – ha? Ty zaczynasz? Ach – ten hałas! Nic ważnego! Nic, czym miałbyś się przejmować, drogi gościu!*

Stereotypy

Assamici: Po raz kolejny Turcy wyją na zewnątrz bram. Ostateczne Noce muszą z pewnością być blisko.

Brujah: Jak my, zostali niesprawiedliwie obaleni. Odwrotnie niż my, nigdy dobrze się nie przystosowali. Gangrel: Już myśliwski pies chodzi po swej budzie. Wkrótce wyjdzie i będzie lizał stopy swego dawnego pana.

Giovanni: Dlaczego oni mają obsesję na punkcie stanu, którym my jako nieśmiertelni nie potrzebujemy się przejmować?

Lasombra: Prawdę mówiąc, są cieniami – groźnymi ale efemerycznymi. Cóż, częstokroć jest łatwiej wykonać zadanie pod osłoną nieprzeniknionej ciemności.

Malkavian: Aforyzm o tym, że geniusz i szaleństwo leżą blisko siebie, był z pewnością ukuty przez nieszczęsnego Świra, który chciał wymyślić wymówkę dla własnej niemocy.

Nosferatu: Nieważne jak bardzo któryś z nich kręci, zawsze wracają do swego poprzedniego stanu. Fascynujące.

Ravnos: Nikt nie zasługuje na okrutniejszą karę niż nieproszony gość.

Toreador: Tak kochani, tak giętcy jak lalki! Ich najbardziej czarujący dar to jednak ich krzyk.

Tremere: Marzyli o nieśmiertelności; teraz ją mają. Zrozumcie nowicjusze, że agonia właściwie sterowana może stworzyć trwałe uczucie wieczności i ta wieczność wieczności jest długim czasem na cierpienia.

Ventrue: Jeśli ktoś dokonuje niewłaściwego wyboru, powinien trwać w swym błędzie z godnością. Ventrue ucieleśniają wiele z tego, co jest szlachetne w Przeklętych, więc kiedy nadejdzie czas by ich zniszczyć, pozwolimy im umierać długo, z honorem.

Wyznawcy Seta: Wąż, jak mówią niektórzy, może być przecięty na dwie części lub nawet poszatkowany, ale każda część zrośnie się z inną w jedną całość. Zastanawiam się, czy Setyci potrafią tak robić?

Pariasi: Wielu stworzonych pochopnie, niektórzy nie nadają się do niczego poza przedmiotem do badań.

Camarilla: Kocioł, w którym Starożytni maja nadzieję ugotować krwawą strawę. Kiedy zostanie wywrócony, inni zobaczą i nam podziękują.

Sabat: Z wadami, ale nasza największa – i jedyna – nadzieja.

Niezależni

Od czasu końca Wieków Średnich, niebezpieczny taniec wykonywany przez Camarillę i Sabat ukształtował wygląd społeczeństwa Spokrewnionych. Krwawy konflikt złamał życie milionom ludzkich istnień i ukształtował tajną historię miast na całym świecie.

Oczywiście są takie klany, które obserwują obie sekty jak skaczą sobie do gardeł w imię Jyhadu – i wolą nie mieć z tym nic wspólnego. Chociaż zapewne mają rodowód prawdziwych klanów (w odróżnieniu od skundlonych linii krwi, które okazyjnie wypływają na powierzchnię), cztery niezależne klany dzielą potężny brak zainteresowania w „zajmowaniu stron" w Jyhadzie. Oczywiście niektórzy młodsi członkowie każdego z tych klanów mogą być znalezieni zarówno w Camarilli, jak i w Sabacie. Jednakże starsi niezależnych klanów dążą w kierunku własnych tajemniczych celów, celów które byłyby opóźniane przez takie nonsensy jak przynależność do sekty.

Byłoby głupotą twierdzić, że przeciętny członek nie zrzeszonego klanu jest w jakiś sposób związany przynależnością do ideałów swego klanu. Jak wszyscy inni Spokrewnieni, niezależni są przede wszystkim wampirami a na drugim miejscu członkami klanu. Większość z tych Kainitów jest skoncentrowana najpierw na swoich osobistych dążeniach, niezależnie czy zgadzają się (czy służą) z innymi ze swego klanu. Ten fakt służy tylko działaniu na nerwy postronnym obserwatorom; niezależny wampir jest często prawdziwą kartą przetargową, bez polityki sekty ani prawa klanu jako przewodnika w kształtowaniu zachowania.

A jeszcze...

A jeszcze plotka głosi, że starsi niezależnych klanów są przebudzeni w większej liczbie niż ci z jakiejkolwiek innej linii krwi. Jeden klan odrzucił starożytne zaklęcie trzymające go w szachu, prawdopodobnie w związku z bezpośrednią interwencją jego przodków. Inny, najmłodszy z klanów, najprawdopodobniej cieszy się z ciągłego patronatu jego założyciela od czasów Renesansu. Straszliwi i bezlitośni Matuzalemowie trzeciego podejrzewani są o opuszczanie ziemi i przywoływanie swych potomków do siebie. A czwarty...

Ale pomimo całego tego gadania, potomkowie każdego z niezależnych klanów kontynuują swoje działania, jak gdyby wszystko było w porządku, jak niegdyś oferują lojalność swoim klanom. Jeśli są pionkami swych Przedpotopowych stwórców, najwyraźniej ignorują ten fakt – lub co gorsza, są w pełni świadomi i zgadzają się na to.

Klany nie zrzeszone

Cztery niezależne klany mają mało wspólnego poza niechęcią do sekt. Każdy podąża za swymi celami i każdy inaczej pojmuje swoją rolę w Jyhadzie. Nie dowierzające nawet sobie nawzajem, utrzymują swoje własne prawa pomiędzy Tradycjami Camarilli i chaosem Sabatu.

• **Assamici** są drapieżnym klanem wampirów, których domem jest Bliski Wschód. Przez wieki służyli niezależnym zleceniodawcom – to zabójcy do wynajęcia dla każdego, kto zapewniał im krew. Teraz gdy dawna klątwa została zniesiona, dowodzą swej wrogości wobec wszystkich klanów, gdyż dążą do zaspokojenia żądzy krwi Kainitów.

Ze wszystkich niezależnych Assamici są tymi, których inne klany obawiają się najbardziej. Ich rola w Jyhadzie, dawniej wyłącznie najemników, gwałtownie się zmieniła. Nikt nie może powiedzieć, wobec kogo Assamici będą lojalni w nadchodzącej dekadzie lub jak ich nowe praktyki zmienią sam Jyhad.

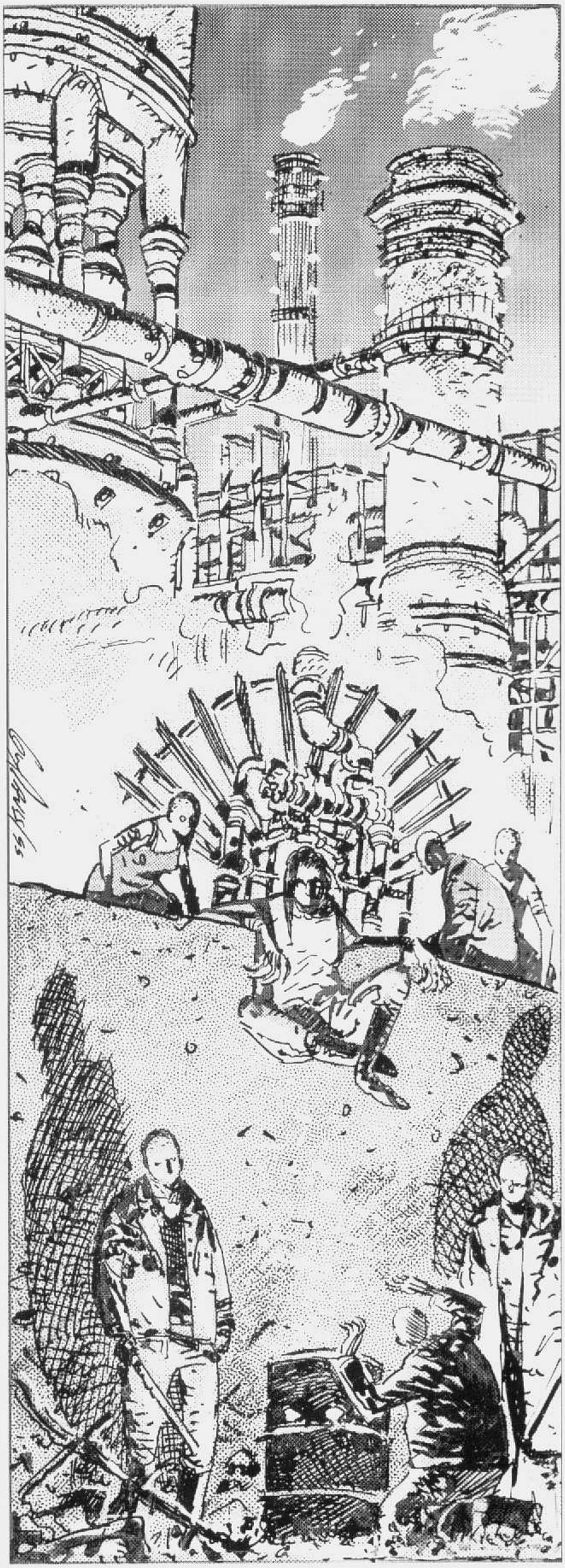
• **Wyznawcy Seta** gardzą sektami z różnych powodów. Twierdzą, że są spadkobiercami tradycji o wiele starszych niż te Camarilli i Sabatu i szydzą z pomysłu odkładania na bok ich odziedziczonych przed wiekami zadań dla chwilowych zachcianek zwyczajnych stuleci. Zasady mrocznej wiary klanu datują się przypuszczalnie od czasów pierwszych nocy cywilizacji, i ten starożytny rodowód jest ważniejszy od zwyczajnej polityki.

Setyci, jak również siebie nazywają, nie gardzą rolą zwyczajnych najemników. Klan oferuje zgromadzoną wiedzę i mroczną przychylność każdemu wampirowi...który zapłaci. Wiele starszych klanów krzywo spogląda na handel Setytów; wydaje się to aż nadto prawdopodobne, że z każdą ubitą transakcją, Klan Węży robi kolejny krok w nieznanym celu, wyznaczonym przez ich Przedpotopowego założyciela.

• **Giovanni** są w takim samym stopniu rodziną, jak i klanem; większość nowicjuszy jest Przemieniana ze śmiertelnych potomków członków klanu. Tajemniczy Nekromanci wyraźnie podążają za dwoma celami: gromadzeniem materialnego dobrobytu i władzy i poznawaniem sekretów Śmierci samej w sobie.

Giovanni tak naprawdę nie czują żadnej potrzeby przynależności do sekt. Efektywnie utrzymują porządek w swoich szeregach, zdołali przetrwać Inkwizycję po cichu, bez konieczności proszenia o pomoc innych członków Rodziny. Mają wszystkich sprzymierzeńców, jakich potrzebują, w postaci swej rodziny i potrafią ostro wyegzekwować pomoc. Wszystko czego żądają, to zostawienia ich w spokoju, aby mogli osiągać swe własne cele – perspektywa ich sukcesu jest rzeczywiście przerażająca.

• Wreszcie **Ravnosi** kierują się powszechnym w klanie przymusem złodziejstwa i oszukiwania oraz silną żądzą włóczęgostwa. Mistrzowie iluzji, pierwotnie pochodzenia indyjskiego lub cygańskiego, są winni posłuszeństwo najpierw sobie, potem swojemu klanowi i wszystkim innym w ogóle. Oczywiście najbardziej luźno zorganizowany klan z niezależ-



nych jest rozsiany po całym świecie. Podróżują bez problemów po terytoriach Camarilli i Sabatu, gdyż większość książąt przekonało się, że trudniejsze są próby trzymania Ravnosów z dala od miasta, niż czekanie, aż te wampiry darmozjady znudzą się miastem i wyjadą.

Ravnosi są całkowicie obojętni na politykę sekt i większość wampirów usunęła się jako niezdolni do odegrania jakiejkolwiek większej roli w Jyhadzie. Wydają się zbyt chaotyczni i niezdyscyplinowani, aby byli użytecznymi nawet dla Matuzalemów – Ravnosi cieszą się z tej reputacji. Klan szczęśliwie przetrwał ostatnie tysiąclecie, bez odpowiedzialności i obowiązków, i nie widzi powodu, by to zmienić. Jednakże w najbliższej przyszłości może się okazać, że Ravnosi działają w kierunku wspólnego celu.

Spojrzenie z zewnątrz

Camarilla

Jak byśmy mieli mało powodów do zmartwień, te żmije upierają się przy graniu na dwie strony, jedna przeciw drugiej. To oczywiste, że nie są dobrzy; co jeszcze mogłoby ich przekonać, że aby przetrwać, konieczni są sprzymierzeńcy? Są w stanie doskonale wpływać na układ sił Jyhadu i zdają sobie z tego sprawę. Modlę się, aby dokonali właściwego wyboru.

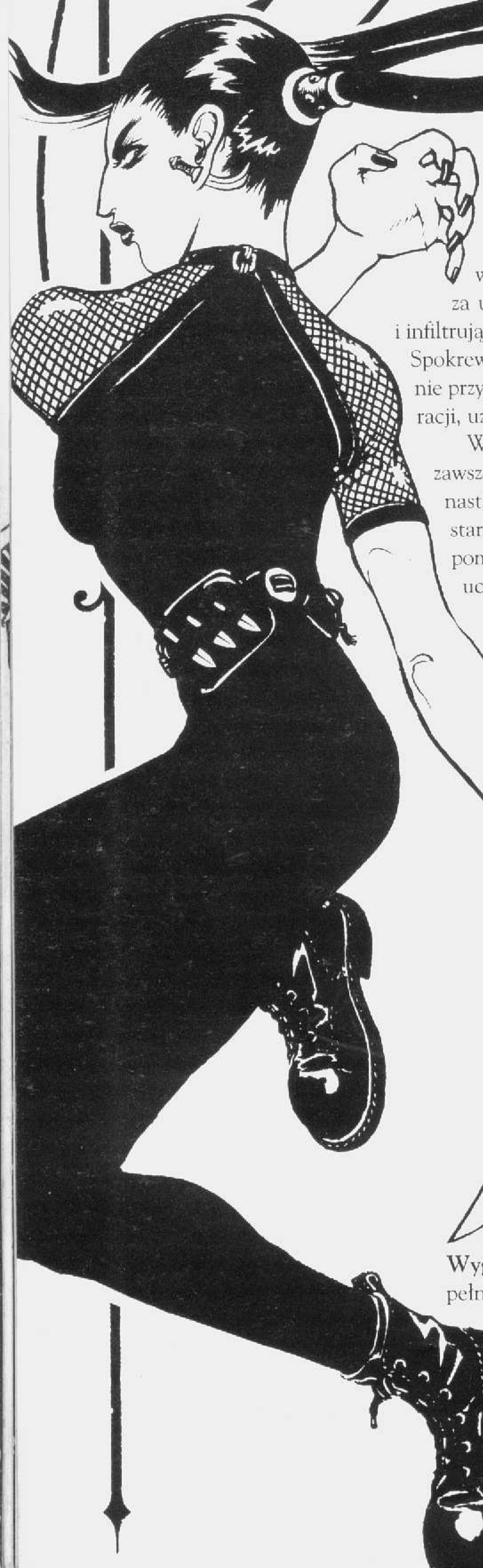
– Anne Bowesley, Księżna Londynu

Sabat

Są zbyt słabi, aby zagrozić naszej pozycji – ale także zbyt mocni, aby dać się zgnieść pod naszymi butami. Czasem stracimy watahę lub więcej, jak idioci; tylko głupcy próbują wyciągnąć węża z jego nory lub pokonać jednego z tych przeklętych Giovanni w jego własnej grze. Ale na takich rzeczach się uczymy. Nauczyliśmy się, gdzie te wolne klany są silne, a gdzie nie są. I nie będą tak silne, gdy ziemia się otworzy, a słońce stanie się czerwone. Gwarantuję to.

– Cicatriz, Biskup Tihuany

Assamici



Z opustoszałej pustyni Wschodu przychodzą Assamici, niosąc ze sobą wyziew terroru. Assamici są znani w całym społeczeństwie wampirów jako klan zabójców, pracujących dla każdego, kto zapłaci ich cenę. Ceną jaką żądają za pracę, jest vitae innych członków Rodziny; dla Assamitów diableria jest największym sakramentem.

Assamici zdają się unikać spraw Camarilli i Sabatu, pracują dla obu stron, podążając za swymi własnymi celami. Krążą pomiędzy miastami rządzonymi przez sekty; inni Spokrewnieni uważają ich za użytecznych do zabijania rywali, egzekwując krwawe łowy, zabijając niechcianych potomków i infiltrując podstawy władzy wrogów. Jednakże Assamici rzadko tworzą prawdziwe przymierza z innymi Spokrewnionymi, gdyż uważają pozostałe Dzieci Kaina za gorszy gatunek. Inaczej niż inne klany, Assamici nie przyznają się do założyciela z Trzeciego Pokolenia. Raczej wierzą, że ich założyciel był *Drugiej* Generacji, uznając inne wampiry za niedoskonałe kopie samych siebie.

W czasach poprzedzających powstanie Camarilli i Sabatu, Assamici szeroko praktykowali diablerię, zawsze dążąc do bliższego zespolenia z Jedynym, jak nazywają swojego mitycznego założyciela. Gdy nastąpiła Wielka Rewolucja Anarchistów, Sabat i Camarilla wyrosły z popiołów, wielu potężnych starszych zaczęło się niepokoić o zabójców kanibali, czających się w ich szeregach. Wzywając na pomoc Tremere, aby rzucić klątwę na krew Assamitów, Camarilla nałożyła jarzmo na klan, które uczyniło jego członków niezdolnymi do spożywania krwi innych członków Rodziny. Niezdolni do przeciwstawienia się jednolitemu frontowi, jaki reprezentowała Camarilla, Assamici poddali się tej hańbie. Tych niewielu, którzy nie zaakceptowali klątwy, ukryło się i przyłączyło do Sabatu.

Ci, którzy mają regularnie do czynienia z Assamitami, wyczuwają wielkie wrzenie w klanie. Największą tego oznaką jest ostatnie odrzucenie przekleństwa krwi Tremere. Wolni od mistycznych więzów chroniących przed zaangażowaniem się w diablerię, klan po raz kolejny rozpoczął kampanię morderstw i kanibalizmu. Teraz nie prowokowani Assamici zabijają innych Spokrewnionych – faktycznie bez usankcjonowanych kontraktów.

Klan jako całość przybrał bardziej agresywną postawę. Gdy dawniej Assamici nie przyjęliby dalszych kontraktów na ofiarę, która wyprowadziła w pole zabójców, teraz klan może ścigać taką ofiarę i często czyni to z nieporównywalną zawziętością. Podobnie Assamici nie honorują już starego zwyczaju płacenia dziesięciny swym stwórcom. W tych nocach nieuchronnie nadchodzącej Gehenny, nie ma miejsca na leniwych Assamitów, którzy spoczywają na laurach.

Nie wiadomo jednak, czego pragną Assamici. Oczywiście dostosowali się do działań zarówno na arenie politycznej, jak i fizycznej, a tajni agenci klanu wyszli z ukrycia w miastach, gdzie rządzące wampiry stały się leniwe i zarozumiałe. Ich pozycje w miastach Indii i Bliskiego Wschodu są znacznie mocniejsze, niż inni Spokrewnieni mogli wcześniej tego oczekiwać. Gdy kiedyś inni członkowie Rodziny postrzegali Assamitów jako honorowych, stosunkowo nieszkodliwych, użytecznych funkcjonariuszy, teraz boją się tego klanu.

Przydomek: Zabójcy

Sekta: Assamici równo potępiają Sabat i Camarillę. Niektórzy Assamici pozostają w Sabacie i kilku w rozproszeniu istnieje samotnie w Camarilli.

Wygląd: Assamici mają zwyczaj ubierać się stylowo ale praktycznie. Orle nosy, ciemne włosy i smukła, pełna wdzięku budowa dominuje wśród członków klanu, chociaż afrykańscy członkowie noszą bardziej nubijskie cechy. Ostatnio sporo ludzi z Zachodu zostało wprowadzonych do klanu, chociaż pozostają mniejszością. Te osobniki mogą mieć prawie każdy wygląd, jako że są wybierani z powodu swych umiejętności, a nie wyglądu. Także skóra Assamitów staje się ciemniejsza wraz z wiekiem (inaczej niż u innych wampirów, których skóra staje się bledsza); szczególnie starożytni Assamici są prawie hebanowi.

Schronienie: Większość starszych klanu ma swój dom w Alamut, twierdzy klanu, która jest zlokalizowana wysoko w górach, prawdopodobnie gdzieś w Turcji. Nowicjusze i agenci za granicą wybierają odległe, trudno dostępne miejsca, chcą być bowiem pewni, że nie będzie wizyt nieproszonych gości.

Pochodzenie: Wielu *fida'i* Assamitów (nowo Spokrewnionych uczniów) pochodzi z Azji Mniejszej lub Północnej Afryki. Większość członków klanu było zaangażowanych w morderstwa, mokrą robotę lub działalność terrorystyczną, chociaż jest to mniej prawdziwe pośród rodów wezyrów w klanie Assamitów. Ostatnio klan Spokrewnił wielu nowicjuszy z Zachodu, gdzie także działa, w szczególności żołnierzy, kryminalistów, ulicznych gangsterów.

Kreacja bohatera: Assamici wolą Atrybuty Fizyczne, a Umysłowe zaraz po nich. W równym stopniu cenią sobie Umiejętności i Talenty. Assamici z reguły mają podobne Natury i Postawy, gdyż przebiegłość nie jest w ich stylu, ale rzadko są dokładnie takie same. Popularnymi Cechami Pozycji są Mentor, Kontakty i oczywiście Pokolenie.

Dyscypliny klanowe: Akceleracja, Niewidoczność, Śmierć

Ułomności: W świetle ostatniego odrzucenia klątwy krwi Tremere, Assamici odzyskali swoje docenienie dla smaku vitae, szczególnie innych członków Rodziny. Będąc zmuszonym do polegania na alchemicznych miksturach z krwi, przez większość swej współczesnej historii, klan łatwo uzależnia się od krwi innych wampirów. Za każdym razem gdy Assamita pije lub nawet jedynie smakuje krew innego członka Rodziny, musi wykonać test Samokontroli (Stopień Trudności równy liczbie Punktów Krwi spożytych +3). Jeśli ten rzut się nie powiedzie, wampir jest uzależniony i musi wykonać kolejny test Samokontroli, gdy za każdym następnym razem wejdzie w kontakt z vitae Spokrewnionego. Niepowodzenie tego rzutu wpędza wampira w krwisty szał, w którym uczyni wszystko co fizycznie możliwe, aby uzyskać tak wiele krwi jak to możliwe. Kiedy ujawni się uzależnienie postaci, potrzeba spożycia krwi powinna być odegrana – Klan Assamitów nie czuje już żadnej potrzeby do ukrywania swojej wampirzej natury.

Organizacja: Starsi klanu wciąż kierują poczynaniami Zabójców z Orlego Gniazda na górze Alamut, ale coraz więcej Assamitów rozjechało się po świecie, zabijając Spokrewnionych nawet bez usankcjonowanych kontraktów. Wiele z dawnych „zasad angażowania" klanu – jak na przykład zakaz polowania na tych, którzy kiedyś pokonali innego Assamitę – zostało zarzuconych. Dla tych z zewnątrz klanu, wygląda na to, że Assamici stają się coraz bardziej nieokiełznani.

Assamici organizują się w oddziały podobne do watah Sabatu; te bandy znane są jako *falaqui*. *Falaqui* zazwyczaj składa się z dwóch lub trzech Spokrewnionych, którzy infiltrują miasto i zdobywają tam mocne oparcie. Assamici w mieście angażują się w działalność wspólną dla wielu Spokrewnionych (ustanawiając podstawy władzy, utrzymywanie stada), ale także osłabiają rywali przez selektywne zabójstwa, gdyż nie uważają, żeby Szósta Tradycja odnosiła się do nich.

Linie krwi: Assamici z linii wezyrów specjalizują się w Taumaturgii i w magii Środkowego Wschodu. Wezyrowie prawie nigdy nie opuszczają granic góry Alamut i oczywiście nigdy nie angażują się w zabójstwa. Zamiast tego doskonalą swoją – i oczywiście klanu – wiedzę o magii krwi. Poświęcają Akceleracje na rzecz studiowania Taumaturgii jako Dyscypliny klanowej, ale muszą zużyć jeden Punkt Krwi ekstra na wszystkie Taumaturgiczne zaklęcia. *Odszczepieńcy* Assamitów różnią się niewiele od swych niezależnych odpowiedników, różnią się jedynie nominalną przynależnością do sekty. Stosunki między Assamitami i ich *odszczepieńcami* są poprawne, szczególnie gdy macierzysty klan zrzucił klątwę Tremere.

Cytat: *Wstrzymaj oddech, słabeuszu – nikt nie usłyszy twojego krzyku. A teraz pomóż mi w mojej podróży do łaski Haqima.*

W nocach przeszłości

Narratorzy pragnący umieścić swe gry w nocach poprzedzających 1998 rok, powinni dokonać kilku poprawek do zaprezentowanego tu Klanu Assamitów. Jako że ostatnio odrzucili klątwę krwi, Assamici sprzed 1998 mają inną ułomność klanową. Assamici muszą oddawać dziesiątą część krwi, jaką uzyskają w kontrakcie, swoim stwórcom. Dodatkowo nie mogą przyjmować vitae Spokrewnionych. Jeśli Assamita spożyje wampirzą krew, każdy przyjęty Punkt Krwi powoduje, że otrzymuje automatycznie jedną poważną ranę.

Stereotypy

Brujah: Jakichkolwiek Bogów czciliśmy razem w przeszłości, to teraz nie mamy już nic wspólnego.

Gangrel: Prawie bym zrezygnował ze skażonej krwi tych zwierząt, ale moje potrzeby są olbrzymie.

Giovanni: Pozwól im zajmować się swoimi trupami, ale nigdy nie pozwól na splamienie swej domeny ich fałszywą postawą.

Lasombra: Niegodni zaufania i wulgarni – niemniej jednak są jednymi z naszych najlepszych pracodawców.

Malkavian: Ich krew przynosi szaleństwo, gdy znajdzie się na naszych wargach. Unikaj ich albo zostaniesz skażony ich szaleństwem. Nosferatu: Ich brzydota skrywa pozory szlachetności i dlatego są głupcami.

Ravnos: Podoba mi się ich charczenie, gdy się wykrwawiają – bardziej od ich cygańskich piosenek.

Toreador: Podążanie za pięknem jest luksusem i dlatego nie ma sensu.

Tremere: Nigdy już nie będziemy nosić hańby ich magii. Jedynym dobrym Tremere jest ten, którego zabijesz w drodze powrotnej na łono Haqima.

Tzimisce: Jestem zaskoczony, że nasza wspólna nienawiść do Czarodziei nie uczyniła z nas lepszych sprzymierzeńców. Jest jednakże niemożliwe, gdyż te relikty przeszłości znaczą niewiele w dzisiejszych nocach.

Ventrue: Chociaż pozwalają nam praktykować nasze rytuały w miastach, które kontrolują, niemniej jednak to Arystokraci są tymi, którzy spowodowali rzucenie na nas klątwy przez klan Tremere.

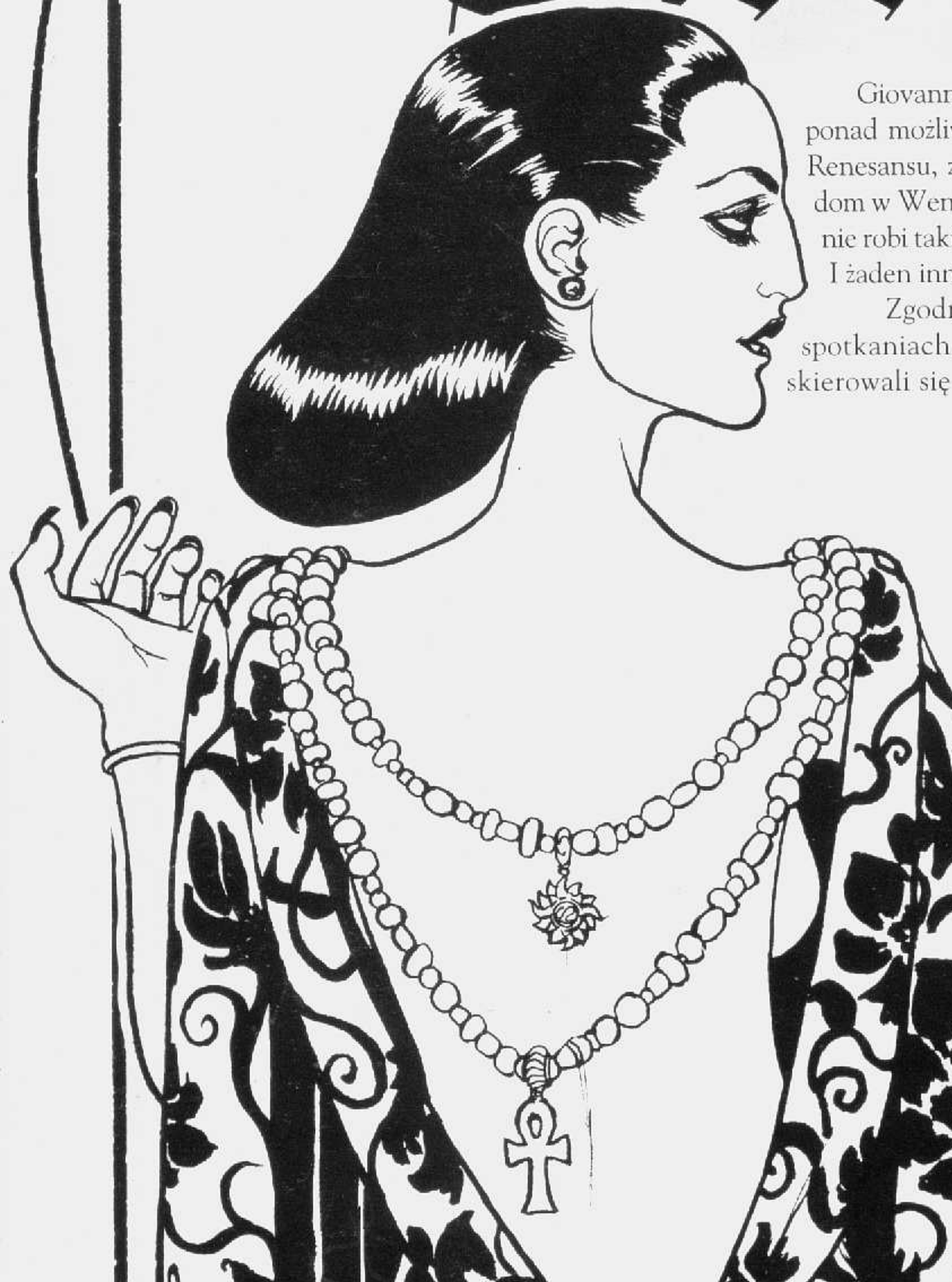
Wyznawcy Seta: Poczęstować kolacją węża, to zaprosić truciznę do swojego stołu.

Pariasi: Bezwartościowe plewy, które muszą być oddzielone od ziarna. Rzadko kto za nimi tęskni, a ich słaba krew jest dla nas towarem krótkoterminowym.

Camarilla: Ich noce są policzone i nigdy nie zapomnimy ograniczeń, jakie na nas nałożyli.

Sabat: Zbyt okrutni i bez klasy, i tak zawzięci na odrzucanie rad starszych, że przypominają dorastające dzieci.

Giovanni



Giovanni okazują szacunek, są eleganccy i dobrze wychowani. Zamożny ponad możliwości wyobraźni, Klan Giovanni wywodzi swe korzenie sprzed Renesansu, z rodziny książąt handlu. Klan wciąż utrzymuje swój oryginalny dom w Wenecji, w tysiącletniej *lodżii* tuż obok serca miasta. Żaden inny klan nie robi takiego widowiska pokory i przyzwoitości, jak to robi klan Giovanni. I żaden inny klan nie ukrywa tak doskonale swych bluźnierczych tajemnic.

Zgodnie z opowieściami przekazywanymi szeptem w salonach i na spotkaniach Sabatu, pieniądze Giovannich zepsuły rodzinę i Wenecjanie skierowali się w stronę Nekromancji z powodu perwersyjnego znudzenia. Niespodziewanie rodzina pokazała wielkie uzdolnienie w sprawach śmierci i ich nowo odkryte umiejętności zwróciły uwagę zapomnianego Przedpotopowca. Wampir Spokrewnił głowę rodziny, Augustusa Giovanni i wprowadził go w świat Przeklętych. Ten szczególny Przedpotopowiec, jak mówią legendy, głęboko się interesował śmiercią, i w Spokrewnieniu Giovanniego i jego rodziny chodziło o to, jak poszerzyć wiedzę wampira, który leży poza ścianą śmiertelności.

Plan starożytnego powiódł się lepiej, chociaż inaczej niż to sobie zaplanował. Augustus, bezlitosny i chciwy kupiec, ujrzał możliwość, aby posiąść władzę jego trzęsącego się stwórcy i uczynił to, polując i zabijając wszystkich potomków Przedpotopowca. Po wypiciu krwi Starożytnego, Augustus stał się członkiem Trzeciej Generacji i założył swój własny klan Giovanni.

Inne wampiry zareagowały z przerażeniem i przez wiek, Diabelska Rodzina Giovanni była niszczona gdziekolwiek się pokazała. Ostatecznie Giovanni zasiadł do rozmów z nowo utworzoną Camarillą i sformułował wzajemne zawieszenie broni. To zawieszenie broni gwarantowało, że Giovanni nie będą brać udziału w Jyhadzie. Giovanni zgodzili się, w ten sposób odsunęli unicestwienie, które inaczej z pewnością by ich spotkało.

Korzystając z braku zaangażowania innych wampirów, Giovanni po cichu kontynuowali gromadzenie bogactw i władzy, przez cały czas praktykując dyscyplinę Nekromancji. Niewielu wierzy, że klan angażuje się w tej praktyce z altruistycznych pobudek i ostatnie globalne ruchy Giovannich zakłopotały wielu członków Rodziny. Za tymi wszystkimi pieniędzmi i tymi wszystkimi skradzionymi duszami coś się kryje; to zły wiatr wiejący z Wenecji.

Członkowie klanu Giovanni są także członkami rodziny Giovanni i ci nie Przemienieni często służą swym krewnym wampirom jako ghule. Te rodzinne więzi – członkowie klanu są spowinowaceni przez krew *dwukrotnie* – zapewniają całkowitą lojalność na rzecz Giovannich. Podczas gdy byli skoncentrowani głównie w Europie, Giovanni rozszerzyli ostatnio swoje udziały na światowym rynku i klan wydaje się być bardziej płodny.

Przydomek: Nekromanci

Wygląd: Wampiry Giovanni zazwyczaj posiadają dobrą prezencję i budzą szacunek. Większość Giovannich pochodzi z Włoch, nosi cechy europejskie, takie jak śniada cera, ciemne włosy i mocna budowa. Giovanni mają zwyczaj ubierać się dobrze, ale nie rozrzutnie, preferują subtelnie bogaty strój niż ostentacyjny wygląd.

Schronienie: Giovanni cenią sobie schronienia odpowiadające ich bogactwu. Wille, pałace i dobrze urządzone apartamenty najbardziej odpowiadają Giovannim, chociaż nie spotyka się Nekromanty, który nie ma zapasowego schronienia na cmentarzu lub w kanale. Niektórzy Giovanni angażują się w struktury służby zdrowia i tworzą swe schronienia w szpitalach, gdzie istnieje wiele kryjówek.

Pochodzenie: Większość Giovannich pochodzi z szeregów Weneckiej rodziny i spędziło większość swego śmiertelnego życia jako ghule w służbie innego członka rodziny. Rywalizacja i oszustwa są powszechne w klanie, gdyż każdy jego członek stara się zdobyć przewagę nad innymi. Niezwykle wszechstronni, przez tak ograniczone możliwości wybrania nowego Spokrewnionego, Giovanni mogą Przemienić każdego, kto budzi obietnice, ale tylko po okresie próbnym bycia ghulem, znanym jako Zastępczy Pocałunek.

Kreacja bohatera: Giovanni zazwyczaj mają role zawodowców, aby lepiej finansować wysiłki klanu. Ich Natury i Postawy należą do chytrych i samolubnych; zepsucie jątrzy się w tej kazirodczej rodzinie i wielu jest Dewiantami. Atrybuty Umysłowe i Wiedza są pierwszorzędne i Cechy Pozycji także są wysoko cenione. Prawie wszyscy Giovanni posiadają komfortowe poziomy Mienia, a wielu utrzymuje Świtę, Kontakty i Wpływy.

Dyscypliny klanowe: Dominacja, Nekromancja, Potencja

Ułomności: Pocałunek Giovannich powoduje przeszywający ból u śmiertelnych, którzy go otrzymali. Faktycznie ugryzienie śmiertelnego przez wampira Giovanni często jest śmiertelne z powodu szoku, zanim biedna dusza ma szansę umrzeć z powodu upływu krwi. Nekromanci powodują dwukrotnie większe obrażenia niż jakikolwiek inny wampir. Tak więc jeśli Giovanni zabiera jeden Punkt Krwi śmiertelnemu żywicielowi, traci on *dwa* poziomy zdrowia. Dlatego, wampiry z klanu Giovanni są skłonne pić krew już z martwych ciał lub ze źródeł jakimi są szpitalne rezerwy krwi.

Organizacja: Sprawy klanu są załatwiane w Wenecji w olbrzymiej *lodżii*, potocznie zwanej Mauzoleum. Jak można było tego oczekiwać, klan ma rodzinną strukturę. Kazirodztwo, nekrofilia, wkupywanie się w łaski, kult przodków i dyskretnie zaszczepiane poczucie winy kieruje całą rodziną; do czasu kiedy zostali Spokrewnieni, większość Giovannich widziała wystarczająco wiele, by przyzwyczaić się do kaprysów wampirzej egzystencji. Brak interwencji klanu w Jyhad pozwala członkom klanu skupić się na swych własnych wendetach i zgłębiać ich wiedzę o Nekromancji. Przedpotopowiec Giovannich, Augustus Giovanni, wciąż utrzymuje bezpośrednią kontrolę nad klanem, chociaż nie znany jest nikt spoza klanu, kto by widział go w ciągu ostatnich 400 lat.

Linie krwi: Giovanni nie mają *odszczepieńców* – wszyscy są lojalni w stosunku do rodziny jako całości, jeśli nie w stosunku do pojedynczych członków. Jednakże klan wprowadził do swego stada kilka innych rodzin. Można tu zaliczyć Pisanob (czarownice Centralnej i Południowej Ameryki), Dunsirn (szkoccy bankierzy praktykujący kanibalizm), Millinerów (prominentną rodzinę z Nowej Anglii, mającą swój początek u progu XX wieku) i wiele innych mniejszych rodzin. Nie wszyscy Giovanni mają na nazwisko Giovanni.

Cytat: *Pomyśl o innym tonie, gdy ze mną rozmawiasz. Jesteś w końcu tyle samo wart dla Giovannich martwy co niemartwy.*

Stereotypy

Assamici: Ostatnia zmiana ich nastawienia powoduje u mnie zdenerwowanie. Brujah: Tak wiele hałasu i wciąż tak niewiele działania.

Gangrel: Całkowicie do zapomnienia; nasze drogi rzadko się krzyżują.

Lasombra: Wsadzą ci nóż w plecy, ale to dlatego, że wiedzą, jak gra się w gierki Spokrewnionych.

Malkavian: Zrozumienie, które oferują, rzadko jest warte ich męczącego towarzystwa; Zastanawiam się, czy „szaleństwo" nie jest zwykłym udawaniem, mającym osłabić czujność ich wrogów.

Nosferatu: Ten nieszczęsny klan okazał się niebezpiecznie zdolny do odkrywania sekretów. Nie czyń sobie z nich wrogów, inaczej zwrócisz na siebie ich uwagę.

Ravnos: Nic dobrego nie może wyjść od Spokrewnionego, który kłamie jak jego stwórca.

Toreador: Bezpłodni i nieudolni, niemniej jednak Toreadorzy mają w sobie coś wartego zauważenia.

Tremere: Tremere, śliscy jak węgorze, są winni takiej samej zbrodni jak my, jednak oni mieszają się w politykę, która ich przeklina.

Tzimisce: Tajemnicze, choć przestarzałe zło.

Ventrue: Spędzają zbyt wiele czasu, kultywując swój wizerunek męczenników, zamiast zaangażować się w coś, co ich naprawdę dotyczy; brakuje im kierownictwa.

Wyznawcy Seta: Chociaż pochodzą z krain umarłych, niewiele możemy od nich uzyskać, nie brudząc się przy tym.

Pariasi: Niekonsekwentnie i słabo wychowani; są bardziej komarem niż wampirem.

Camarilla: Duża, głupia i przewidywalna. Jak amerykański rząd.

Sabat: Mniejszy, bardziej głupi i mniej przewidywalny. Jak włoski rząd.

Ravnos

Jeśli jakikolwiek klan miałby być sławny z powodu swego paskudnie czarnego poczucia humoru, tym klanem byłby Ravnos. Ci Kainici są oszustami pierwszego sortu, wplatającymi iluzje i kłamstwa szczegółowych planów, aby obedrzeć głupców z bogactwa, krwi lub nawet wolności ofiary. Jak Mefistofeles lub Diabeł, Ravnosi zawzięcie pracują nad swoimi diabelskimi układami, czy to z człowiekiem czy ze Spokrewnionym. Biada tym, którzy nie są w stanie pokryć ukrytych kosztów.

Chociaż wielu Ravnosów postrzega się jako wielkich sztukmistrzów, generalnie życzliwe sztuczki Kojota nie są w ich stylu. Skupiają się na tradycji iluzji i oszustwa odziedziczonej od rakshasa i *ghuli* Środkowego i Dalekiego Wschodu. Ravnos jest zbyt niebezpieczną istotą, aby z nią jeść przy jednym stole lub z nią handlować.

Ravnosi są nomadami z krwi i kości i mało się przejmują stałymi schronieniami lub stanowiskami w mieście w ustalonej strukturze władzy. Nawet ci, którzy wybrali dane miasto na swój dom, zdają się zmieniać miejsca w zależności od ich nastroju. Ten zwyczaj wkurza książąt na całym świecie, którzy potępiają brak szacunku Ravnosów dla Tradycji Gościnności. Jednak niewielu karze przestępców, ze względu na obawę przed złością całego klanu.

Chociaż klan ma długotrwałe związki z Cyganami, niewielu Ravnosów cieszy się gościnnością ich śmiertelnego rodzaju. Możliwe że Cyganie znają zbyt dobrze prawdziwe natury tych wampirów, i są niechętni, aby zaprzyjaźniać się z nieumarłymi. Możliwe że Ravnosi sami odsuwają od siebie swe śmiertelne rodziny przez swoje niebezpieczne sztuczki. Jakikolwiek jest tego powód, Ravnos zazwyczaj nie ma sprzymierzeńców, na których może zawsze polegać. Jego urok może mu zjednać kilku tymczasowych towarzyszy, ale wampir ostatecznie przemierza swe ścieżki samotnie.

Oczywiście książęta wielu miast patrzą z niechęcią na popuszczanie cugli tym oszustom w swych domenach. Ekscentryczny kodeks honorowy Ravnosów jest silny, ale rzadko zgadza się z tym, jak inni Spokrewnieni to rozumieją. Ravnos może złamać dane słowo, kiedy tylko będzie tego chciał, chyba że splunął na swoją dłoń i przypieczętował układ uściskiem dłoni. Za wszelką cenę będzie bronił swego dobrego imienia – zależnie od tego co uważa za zniesławienie. Poza tym zazwyczaj przyjdzie z pomocą współklanowcowi; a innych będzie oszukiwał.

Możliwe że najbardziej niepokojącą sprawą, dotyczącą Ravnosów, jest to, że jako klan zdołali przetrwać wieki w Azji, gdzie większość Spokrewnionych jest szybko odławiana i niszczona przez Kitajczyków. Wszyscy inni Kainici nie wiedzą dokładnie jak tego dokonali – ale pojawia się teraz prawdopodobny powód. Plotki w Europie i Ameryce mówią o przebudzeniu starszych, starożytnych wampirów, nie przejmujących się ziemskimi sprawami i wprowadzającymi zamieszanie w szeregach Kainitów. Ci starsi Ravnosi – jeśli plotki mówią prawdę – pokazali przerażające mistyczne moce, włączając w to zdolności do iluzji tak potężnych, że mogą wpływać na świat fizyczny. Tylko czas może pokazać, jaką rolę odegra w Jyhadzie ponowne odrodzenie tych królewskich demonów.

Przydomek: Oszuści

Sekta: Ravnosi chodzą tam, gdzie chcą, i współpracują z kim chcą, a Starsi klanu, szczególnie ci z Indii, szydzą z Camarilli i Sabatu jako tymczasowych klubów towarzyskich, fałszywych instytucji, gdzie wampiry mogą się zbierać i przekonywać siebie nawzajem, że są wierzchołkiem łańcucha pokarmowego. Młodsze wampiry po prostu odrzucają ideę dawania komuś z zewnątrz choćby cząstki władzy nad nimi. Większość Ravnosów patrzy na obietnice wolności Sabatu i oferty ochrony Camarilli jak na słodką przynętę, wciągającą w pułapkę, i grzecznie (lub nie) odmawiają.

Wygląd: Wielu młodszych zachodnich Ravnosów jest pochodzenia cygańskiego, zazwyczaj o ciemnej cerze, ciemnych włosach i oczach. Dość rzadko spotykani są ci pochodzenia azjatyckiego, afrykańskiego lub nordyckiego, i wciąż najrzadziej spotyka się tych, którzy nie mają nawet śladu cygańskiej krwi. Faktycznie, europejscy Ravnosi w ogóle nie Spokrewniają *gorgio* (nie Cyganów).

Wschodnia połowa klanu ma najczęściej hinduską krew, chociaż Spokrewnili także obiecujących mężczyzn i kobiety innych narodowości. Jak zachodni kuzyni, kochają kolorowe i piękne ubrania i uwielbiają ćwiczyć swój wdzięk na ludziach.

Schronienie: Ravnosi mają nomadyczną naturę; nawet ich wschodni potomkowie czują potrzebę podróżowania. Członkowie klanu często podróżują vanami lub domami na kołach, znajdując schronienie, gdzie tylko mogą. Ci, mający śmiertelnych krewnych, w szczególności Cyganów, często żyją ze swymi rodzinami. Ale kiedy lokalny Spokrewniony staje się zbyt wścibski, Ravnos rusza w dalszą drogę.

Pochodzenie: Te wędrowne wampiry Spokrewniają niewielu potomków, pomimo dużych stad śmiertelnych. Najmłodsi Ravnosi nie są dyskryminowani w tworzeniu potomków i ostatnie pokolenia Ravnosów pochodzą z wielu kultur i narodowości. Nowicjusze Ravnosów, bez indyjskiej lub cygańskiej krwi, zazwyczaj demonstrowały wielką łatwość w oszukiwaniu, handlu i psotach za życia.

Kreacja bohatera: Ravnosi zazwyczaj mają wędrowne role, a ich postawy zmieniają się w zależności od wymagań sytuacji. Wybierają głównie Atrybuty Społeczne, podobnie jak Talenty jako pierwszorzędne. Wielu ma duże Mienie albo w postaci odziedziczonych skarbów, albo zgromadzonych zapasów zagrabionych, rzadkich towarów, albo dzieł sztuki.

Dyscypliny klanowe: Animalizm, Iluzja, Odporność

Ułomności: Ravnosi tak długo używali swych szczególnych występków, że uzależnili się od nich. Każdy Ravnos ma słabość do pewnej formy sztuczek, oszukiwania lub żartów, czy to będą gry hazardowe, kłamanie, złodziejstwo, szantaż, czy nawet doskonale obmyślone morderstwo. Kiedy pojawia się możliwość ulęgnięcia pokusie, Ravnos musi wykonać test Samokontroli (Stopień Trudności 6) lub poddać się impulsowi.

Organizacja: Większość Ravnosów nikomu nie ufa, nawet swym współklanowcom, ale działają wspólnie, kiedy trzeba oszukać, okraść lub zaatakować zewnętrznego wroga. Często czynią wspaniałe zapewnienia o lojalności w stosunku do siebie, chociaż żadna strona nie oczekuje, że wiele wyjdzie z tych przyrzeczeń.

Ostatnio przebudzeni starsi klanu zaczęli kontaktować się z Ravnosami na wszystkich kontynentach. Chociaż typowo chaotyczna struktura klanu przejdzie jeszcze niejedną zmianę, może być tylko kwestią czasu, zanim wola Starożytnych zostanie zamanifestowana przez młodszych Ravnosów.

Stereotypy

Assamici: Stali się gorszymi *ghulami*, niż byli kiedykolwiek przedtem. Jedyną dobrą rzeczą jaką można o nich powiedzieć to to, że inne klany nienawidzą ich teraz tak bardzo, że możesz łatwo napotkać wiele zimnych ciał pomiędzy sobą a jednym z tych pożeraczy.

Brujah: Dalej, pozwól im zastukać w ich klatki. Jeśli wyrwą kraty, pójdziemy za nimi – a jeśli pojawi się strażnik ZOO, będą pierwszymi, którzy oberwą.

Gangrel: Nasi biedni kuzyni, jeśli to możliwe. Kopią sobie nory w ziemi i zabierają swoje tyłki do miasta, gdy tylko Camarilla na nich zagwiżdże. Salonowe pieski stają się dzikie, i któż potrzebuje takie zwierzęta?

Giovanni: Rodzina w takim samym stopniu jak klan, tak samo jak my. Daj im trochę miejsca i może uczynią to samo. Jeśli nie, wyślij ich do piekła. Będą tam szczęśliwi.

Lasombra: Wyglądają dość łagodnie, ale to twarde skurczybyki, jestem tego pewny. Nie są nowi w dzielnicy i nie bawią się w dziecinne gierki. Musisz to uszanować (wzruszenie ramion).

Malkavian: Wyglądają na zbyt przeklętych i nie kupują innych kłamstw jak tylko swoje własne. Nie lubię ich ani trochę.

Nosferatu: Ich wzrok i słuch jest cholernie ostry dla ich własnego dobra. Byłoby wstydem, gdyby coś się... przytrafiło tym szczurom katakumb.

Toreador: Poetyckie koszule, wino i róże, skórzane kurtki i artystyczne tatuaże. Zabij mnie, jeśli kiedykolwiek zacznę się zachowywać jak jeden z tych dupków.

Tremere: Bliscy nam magowie, wyczarowujący niezwykłe rezultaty w naszym cieniu. Oczywiście nie mają połowy tej wiedzy co my – bardziej obawiam się iluzji ognia stworzonej przez mojego kuzyna niż ułomnej pirotechniki Czarodziejów.

Tzimisce: Jest pewna nieczystość we krwi tych dziwek. Mówię, że Kain poczuł sympatię do potwora dawno temu i Tzimisce są tego rezultatem.

Ventrue: Kłaniaj się, jeśli musisz, szuraj, jeśli to konieczne, poderżnij im gardło, jeśli to możliwe.

Wyznawcy Seta: Czego się ich tak wszyscy obawiają? Nawet umowa z Diabłem nie jest taka straszna, jeśli przeczytasz to, co napisane drobnym drukiem na dole. Węże nie mogą mnie zepsuć, gdyż nie mam duszy, którą mógłbym stracić. Jeśli każdy myślałby tak jak ja, nie miałbym statusu „stałego klienta". Więc pozwól im kulić się ze strachu.

Pariasi: Jak frajerzy, wydają się rodzić co minutę.

Camarilla: Wszystko, czego potrzebujemy, zapakowane jak prezent na Gwiazdkę.

Sabat: Twierdzą, że kochają swoje życie. Zaskakujące, jak bardzo ich działania objawiają się w samoniechęci.

Linie krwi: Ravnosi są podzieleni na rody, podobnie jak rody ich cygańskich krewnych. Pośród ich rodów są Phri Dae, którzy częściej skupiają się na Nadwrażliwości niż Odporności; Urmeni, którzy twierdzą, że ich krew jest bardziej niesamowita niż większości, i skupiają się głównie na Iluzji; Vritra i Kalderash, o których mówi się, że utrzymują nieczyste stosunki z Kitajczykami.

Cytat: *Gdybym to ja ukradł słońce, nie dałbym go ludziom, aby mieli ciepło. Utopiłbym je w oceanie i zaczął kupować ich dusze, sprzedając im ogień.*

Wyznawcy Seta

Wyznawcom Seta, zwanym częściej Setytami, ufa się najmniej ze wszystkich klanów. Ich związki z archetypicznym Wężem z mitu są dobrze znane. Są opiekunami wiedzy, która według tego, co mówią, jest wcześniejsza nawet od Pierwszego Miasta. Kiedy wkraczają do miasta, struktury władzy Kainitów niemal natychmiast rozpadają się. Ale najbardziej niepokojące jest to, że jako klan wyznają mroczną i potężną wiarę – wiarę, że krew bogów płynie w ich zimnych żyłach.

Oczywiście sama nazwa klanu jest dowodem tej wiary. Jak twierdzi większość Setytów, założyciel ich klanu był nikim innym jak mrocznym bóstwem starożytnego Egiptu, łowcą nie mającym równych nocą na pustyni. Inne legendy twierdzą, że Set był Przedpotopowcem – *przynajmniej* – który sam ogłosił się bogiem wśród Egipcjan. W tym wypadku rządy Seta były nie kwestionowane aż do czasu, gdy pojawiła się istota zwana Ozyrysem – którego niektórzy nazywają wampirem, a inni czymś innym. Ich wojna trwała wieki, ale ostatecznie Set został wygnany z Egiptu do świata ciemności. A dziś jego wyznawcy twierdzą, że w tej ciemności była mądrość, starożytny Set rozpoczął swe prawdziwe rządy. Chociaż wielki Set zniknął ze świata, jego dzieci pracują, aby zagwarantować, że świat będzie przygotowany na jego powrót – posuwając swe własne plany do przodu, oczywiście.

Aby osiągnąć swe cele, Setyci władają kilkoma potężnymi narzędziami. Według nich broń uzależnienia, uwodzenia i zepsucia jest najstarszym i najlepszym środkiem do osiągania celu. Setyci używają narkotyków, seksu, pieniędzy, władzy – nawet vitae i nadnaturalnej wiedzy – aby owinąć innych wokół palca. Do dziś metody Wyznawców udowodniły swoją straszliwą efektywność. Spokrewnieni i ludzie ulegają urokowi Setytów, z chęcią wykonując cokolwiek ich nowi panowie nakażą, w zamian za patronat Węży. Faktycznie, w niektórych miastach całe subkultury i warstwy ekonomiczne są pod władzą jednego Węża lub więcej.

Wyznawcy Seta tajemniczo określają siebie jako „najstarszych pośród klanów", cokolwiek to stwierdzenie może dla nich oznaczać. Historycy Kainitów odrzucają to jako bezpodstawną fanfaronadę, umiejscawiając powstanie Seta o wiele później od Pierwszego Miasta. Jednakże ci, którzy słuchają szeptów Setytów z uwagą, są trochę mniej nonszalanccy, gdyż Klan Węży wydaje się mieć dostęp do starożytnej wiedzy, która ku zmartwieniu niektórych może datować się na pierwszą i najdłuższą noc ze wszystkich. Niewielu z nich nawet wspomina, że Set został wygnany w ciemność wcześniej niż Kain został przeklęty – jest to teoria, którą większość Spokrewnionych odrzuca, ale niemniej jednak ma najstraszniejsze konsekwencje.

Jakiekolwiek są korzenie klanu, jest faktem, że jego wpływy są faktycznie rozległe. Chociaż rzadko spotykani na tradycyjnych terenach zamieszkałych przez wampiry, np. w Europie, Wyznawcy Seta przemierzają wiele innych regionów świata. Mają silną pozycję w Afryce, szczególnie w Kairze i terenach subsaharyjskich kontynentu. Gnieżdżą się w Indiach, tuż na styku łownych terenów Kitajczyków, poszukując wiedzy bogów zniszczenia i gromadząc własne kulty. Śpią w piaskach Środkowego Wschodu i rządzą nocami na Karaibach. Nieustraszenie wchodzą do najgorszych miejskich dzielnic w Ameryce. Ich macki rozciągają się od kontynentu do kontynentu, i inne klany dopiero się o tym przekonają.

Przydomek: Węże

Sekta: Neutralność jest zbyt cenna dla Wyznawców Seta, aby przejmować się sektami. Uznają Camarillę za zbyt pretensjonalnie idealistyczną, a Sabat dokładnie za taki sam. Setyci wolą wymieniać swe sekrety z obiema stronami, ale naprawdę znaczące odkrycia rezerwują wyłącznie dla siebie.

Wygląd: Większość Setytów jest Egipcjanami, z krwi Północnej Afryki lub Środkowego Wschodu. Jednak w ostatnich latach przyjęli bardziej egalitarne podejście i Spokrewniają kobiety i mężczyzn wszystkich narodowości. Rude włosy są uważane za znak łaski Seta. Setyci zazwyczaj mają doskonały gust w ubraniach i dodatkach i mają pociągający, władczy wyraz twarzy, który paraliżuje tych, którzy na nich patrzą.

Schronienie: Chociaż wielu młodszych Setytów jest zdolnych do korzystania z wszelkich możliwych praktycznych ruin, starsi klanu traktują budowę schronienia jako pełen czci proces. Wielu stosuje starożytne alchemiczne rytuały do uświęcenia swych kryjówek, czy to są świątynie, ukryte biblioteki czy zwykłe krypty. Większość trzyma kadrę ghuli na „tajnej służbie" do ochraniania schronień ich panów albo węże. Ich schronienia są często udekorowane w antyczne egipskie wzory, ale Wyznawcy Seta stali się dość wielokulturowi w ostatnich latach. Pojedynczy Setyta może ozdobić swoje schronienie rzeźbą z Ghany, marokańskimi dywanami, malowidłami Hopi – czymkolwiek, co pasuje do jego gustu lub pochodzenia.

Pochodzenie: Wielu Setytów służyło jako świta u innych Wyznawców Seta przed Spokrewnieniem. Dawnymi nocami, klan wybierał tylko tych pochodzenia egipskiego, ale pragmatyzm zaprowadził ich do włączenia także tych z innych narodowości. Węże wybierają potomków, którzy dowiedli swych zdolności manipulacyjnych i okazali się sprawni umysłowo – najpierw by lepiej wciągać śmiertelnych w służbę dla klanu, później aby potomek mógł bezpiecznie zapoznać się z wiedzą dzierżoną przez Wyznawców. Setyci wybierają tylko najlepszych; ci, którzy nie rokują nadziei, nie wyjdą poza status pionka.

Kreacja bohatera: Setyci skupiają się głównie na Społecznych i Umysłowych Atrybutach, ale ich umiejętności różnią się w zależności od roli postaci. Wiedza okultystyczna jest powszechna w klanie. Z Natury mogą być uczonymi lub złoczyńcami, podczas gdy Postawy są wszystkim, co może być odpowiednie do sytuacji. Wielu ma olbrzymie sieci Kontaktów, Stada (członkowie kultów), Świtę i innych gotowych do wykonania ich woli; to, co Setyta oferuje za taką służbę, może się mocno różnić, może to być szantaż, a może zwykła przyjaźń.

Dyscypliny klanowe: Niewidoczność, Prezencja, Serpentis

Ułomności: Setyci jako stworzenia starożytnej ciemności mają groźną alergię na jasne światło wszelkiego rodzaju, a światło słoneczne w szczególności. Każdorazowo dodawaj dwa poziomy do obrażeń zadanych w wyniku działania słońca. Wyznawcy Seta odejmują także jedną kość ze swej Puli, gdy są w bardzo jasnym świetle (reflektory, flary, etc.).

Organizacja: Indywidualnie, Wyznawcy Seta zachowują się w dużej mierze jak inne wampiry, utrzymują stada, zdobywają władzę i zmagają się z przeciwnikami. Żaden Setyta nie jest automatycznie odporny na zagrożenie ze strony rywali – klan ma darwinowskie podejście nawet w swoich własnych szeregach. Jako zbiorowość jednak, Węże zazwyczaj organizują się w świątynie, gdzie mogą wymieniać się wiedzą i praktykować swe rytuały. Ich hierarchia jest oparta na wieku, z najstarszym i najmądrzejszym spośród nich na czele. Plotka głosi, że gdzieś w Afryce istnieje Wielka Świątynia Seta, miejsce zamieszkania Mrocznego Hierofanta klanu. Ten Matuzalem jest podejrzewany o to, że jest najbardziej potężnym z osobistych potomków Seta i pierwszym wampirem Spokrewnionym z klanem; jeśli ta plotka jest prawdziwa, jego wiedza nie ma sobie równych, a jego władza nad klanem jest absolutna.

Linie krwi: Węże mają kilka pobocznych rodów, z których większość wywodzi się z odmiennych interpretacji mrocznej wiary w Seta. Ścieżka Wojowników jest jedną z najbardziej dramatycznych; ci myśliwi gloryfikują Seta jako myśliwego i wojownika i uczą się Potencji w miejsce Niewidoczności. Podobnie, Ścieżka Ekstazy gloryfikuje przyjemności cielesne, oferowane przez samego Węża; takie wampiry dążą do opanowania Prezencji nad innymi Dyscyplinami. Wreszcie Węże Światła są oddzielną linią krwi, która istnieje w Sabacie. Ci Kainici różnią się od Setytów wyglądem zewnętrznym, ale praktykują kodeks postępowania, który reszta klanu uznaje za herezję karaną przez Ostateczną Śmierć.

Cytat: *Proszę. Myślałem, że jesteś ponad takie judeo-chrześcijańskie bezdenne głupoty. „Wężom nie można ufać". „Wiedza jest źródłem wszelkiego zła." Dlaczego uważasz, że rodzice wpajają takie przekonania swoim dzieciom – lub że twój stwórca wychował cię w ten sposób? Dlaczego mieliby powstrzymywać się od przekazania swej wiedzy? Ach. Zaczynasz rozumieć. Dlaczego nie usiądziesz i nie porozmawiasz ze mną?*

Stereotypy

Assamici: Wydaje się, że nasi bracia zapominają wszystkie swoje nauki przy najzwyklejszym smaku kropli krwi. A jakie to ma skutki...

Brujah: Zapomnieli więcej, niż się nauczyli. Kiedyś warci szacunku, dziś są tak naprawdę do niczego.

Gangrel: Sprytni w dzikim znaczeniu tego słowa, ale brak im nawet zdrowego rozsądku dzikiego psa. Nie mają nic, czego byśmy potrzebowali, i są wartościowi tylko jako obiekt lekcji o władzy.

Giovanni: Niebezpieczni rywale, chociaż równoważą tak beznadziejny materiał ze swymi poszukiwaniami oświecenia.

Lasombra: Dzieci próżności, chociaż niedawno odstawieni od piersi matki.

Malkavian: Niebezpieczni. Są strażnikami prawd, być może nawet starszych od nas. Na szczęście inne klany są na tyle głupie, by ignorować ich proroctwa jako złudzenia i bezsensy; gdyby byli mądrzejsi i słuchali, Set mógłby przybyć dużo wcześniej, zanim byśmy byli gotowi.

Nosferatu: Niezbyt subtelne przypomnienie, czym wszyscy jesteśmy, i dlaczego nie ma sensu udawać cokolwiek innego.

Ravnos: Skoncentruj się nie na włóczących się szczeniakach z tego klanu; są głupcami i ignorantami swego prawdziwego rodu. To głowa rakshasa, która patrzy i której oczy są znów otwarte.

Toreador: Taka gorliwość jest wspaniała. Mógłbym się upić namiętnością Toreadora.

Tremere: Jak nadzwyczaj rozwinięte dziecko, z okularami założonymi poważnie na nos i z ciężką księgą w dłoni. Ach, ale te maleństwa mogą ostatecznie okazać się niebezpieczne i dlatego wymagają delikatnego pokierowania przez rodziców...

Tzimisce: Sami nazwali się smokami, które niemniej jednak czołgają się w nocy na swych brzuchach i ucztują na prochach. Są zdolni, ale nie tak zdolni jak my.

Ventrue: Nie lubią nas i rozsyłają przeciw nam oszczerstwa, gdyż nie mogą zaakceptować, że jesteśmy starsi i lepszego urodzenia niż oni. Wstrzymaj się jeszcze trochę, a ich władza wkrótce przestanie nas prześladować.

Pariasi: Jak inni – łatwi do prowadzenia. Ich słaba krew zdradza podstawową słabość Kainitów. Camarilla: Pomimo wszystkich swoich umiejętności w tworzeniu Maskarady, nie może się przebić przez swe własne zasłony.

Sabat: Przerażająca maska nie czyni jeszcze potwora. Po prostu czyni ofiarę łatwiejszą do zauważenia.

Na parapecie okna jest krew. Nie byłoby tak źle, gdyby to okno nie znajdowało się na dziewiątym piętrze, a tak może to wyglądać trochę dziwnie. Policja to zobaczy, zauważy wyraźny brak wyjścia pożarowego i ciała w alejce na dole, i zacznie zadawać pytania. Następnie, gdy koroner napisze w raporcie, że ciało na sofie zostało pozbawione krwi, pojawi się jeszcze więcej pytań. Ktoś w końcu doda dwa do dwóch i w wyniku otrzyma kły, a wtedy mój tyłek będzie zagrożony, gdyż to mój potomek jest odpowiedzialny za cały ten bałagan. Więc to ja teraz muszę to posprzątać, inaczej Książę „Miałem kołek wepchnięty tak głęboko w tyłek, że powinno mnie to sparaliżować" LeClercq użyje tego jako usprawiedliwienia do obrócenia mnie i mojego dzieciaka w proch. I w tym punkcie mógłbym ofiarować tyłek szczura za informację, co się dzieje z moim błędnym Potomkiem. Jestem cholernie pewny, że nie mam ochoty być ukrzyżowany za jego hulanki.

Najpierw najważniejsze. Wkradłem się tam tak cicho, jak tylko mogłem. Zostało trochę krwi w ciele, więc ochlapałem niż wszystko dokoła tak dokładnie, jak to tylko było możliwe, uważając, by nie zostawić śladów butów. Wszystkie cenne przedmioty, które znalazłem, zabrałem - mam nadzieję, że jakiś znudzony detektyw z wydziału zabójstw uzna za kolejny przypadek to, że jakiś ćpun pukając do drzwi mieszkania, zastał w nim jego właściciela. Wszystkie sztuczki zdadzą się na nic przy bliższym zbadaniu, ale przynajmniej pokieruję gliny w złą stronę, jeżli rozpoczną śledztwo.

Następnie wezmę ciało i wyrzucę je przez okno. Poczekam sekundę na to mokre łup, które znam i które uwielbiam o wiele bardziej od tych porządków, następnie skoncentruję się na chwilę i porzucę mój ludzki kształt jak... a, pieprzyć metafory. Jeśli ktoś spojrzy w stronę okna, z którego wypadło ciało, wszystko co zobaczy, to nietoperza zmierzającego w mrok nocy.

Weź pod uwagę, że jestem bardzo wkurzonym nietoperzem, ale to nie tak łatwo zauważyć z daleka.

Jako gracz w **Wampira: Maskaradę** musisz stworzyć postać – alter ego, dzięki której będziesz wchodził w interakcje ze światem gry i odgrywał swoją rolę w opowieści. Jak bohater książki lub filmu, ta postać staje się zwolennikiem historii, które opowiadasz. Zamiast tworzyć nową postać na każdą sesję, tworzysz jednego, opracowanego w ścisłych detalach bohatera, w którego wcielasz się za każdym razem, gdy grasz. Gdy twoja grupa opowiada swe historie, obserwujesz, jak twój bohater zmienia się i rozwija. Ostatecznie, postać, którą stworzyłeś, staje się prawdziwa i ponadczasowa jak wielcy bohaterowie (lub czarne charaktery) w dziełach literatury.

Ten rozdział opisuje, jak stworzyć postać wampira, zaczynając od ogólnego pomysłu i przetworzenia tego pomysłu na Cechy i statystyki używane w grze. Chociaż proces ten jest stosunkowo prosty i gracze mogą przeprowadzić go samemu, najlepiej jest stworzyć postać pod kierunkiem Narratora, który może odpowiedzieć na wiele pytań i pokierować procesem tworzenia postaci.

Cechy

Większość z życia postaci pochodzi od sposobu, w jaki ją opisujesz i odgrywasz. Na przykład określone przez ciebie nastawienie twojego wampira co do sposobu odżywiania się, może poważnie wpłynąć na jego rolę w opowieści. Jednakże, pewne aspekty postaci – jej fizyczne męstwo, wygląd i wampirze moce na przykład – są opisane przez liczby i używane w połączeniu z systemem gry. Te wartości nazywa się Cechami. Cechy określają poszczególne mocne i słabe strony twojej postaci, które prowadzą postać do określonych interakcji z postaciami innych graczy i postaciami stworzonymi przez Narratora. Na przykład, twoja postać może mieć wysokie Cechy Umysłowe, co jest bardzo przydatne, gdy konieczny jest rozum i spryt. Jednakże, jeśli Cechy Fizyczne twojej postaci są niewielkie, zmusza to ją do polegania na postaciach przyjaciół w sytuacjach, gdy konieczne jest użycie przemocy i brutalnej siły.

Cechy są z reguły opisane w wartościach liczbowych od 1 do 5 (Człowieczeństwo/Ścieżka i Siła Woli są odstępstwem od tej zasady, a niektóre szczególnie potężne i starożytne wampiry są podejrzewane, że mają inne Cechy także przekraczające 5). Te liczby prezentują ilość i jakość działania postaci przy użyciu danej Cechy. Jedna kropka jest uważana za słaby wynik, podczas gdy pięć kropek wskazuje na doskonałość. Pomyśl o wskaźniku Cech na wzór gwiazdek, którymi klasyfikuje się restauracje lub hotele – jedna jest słabym wynikiem, pięć jest doskonałym. Wartość Cech jest ważna przy wykonywaniu testów kośćmi, które służą do zobrazowania działań (patrz: rozdział piąty).

Powszechne Cechy i terminologia

Postacie **Wampirów** zawierają następujące cechy.

Imię: Imię postaci – każde imię jest dobre, może to być prawdziwe imię lub pseudonim. Niektóre antyczne wampiry są znane z wielu imion, podczas gdy inne w ogóle ich nie używają.

Gracz: Imię gracza grającego tą postacią.

Saga: Seria połączonych opowieści, w których uczestniczy bohater. Twój Narrator powie ci tytuł sagi (może jednak potrzebować do tego twojej pomocy zanim podejmie decyzję!).

Atrybuty: Atrybuty definiują wrodzone zdolności i potencjał twojej postaci.

Atuty: Ogólne określenie dla wielu przymiotów, którymi wampir przewyższa „normalny" lud, Atuty odnoszą się do grupy trzech Cech. **Dyscypliny** odnoszą się do mocy posiadanych przez postacie w wyniku Spokrewnienia. **Pozycja** definiuje materialne zasoby i społeczne powiązania. **Charakter** pokazuje przymioty moralne i duchowe postaci lub ich brak.

Siła Woli: Ta Cecha odbija miarę pewności siebie i determinację twojej postaci w czasie wykonywania zadań.

Poziom Krwi: Poziom Krwi twojej postaci pokazuje, jak dobrze jest odżywiona lub odwrotnie – jak bardzo jest głodna.

Doświadczenie: Cecha Doświadczenie pokazuje jak wiele twoja postać nauczyła się od czasu swojej Przemiany. Wszystkie postacie zaczynają grę z Cechą Doświadczenie równą zero. Doświadczenie używa się do nabywania nowych Cech.

Natura: Prawdziwa osobowość twojego bohatera – kim tak naprawdę jest.

Postawa: To osobowość jaką twoja postać okazuje światu. Często Natura i Postawa są różne, co szczególnie oddaje stan obłąkania umysłu wampira.

Klan: Klan twojej postaci określa jej pochodzenie i stosunek do Kaina, pierwszego wampira. Klan dyktuje moce i słabości twojej postaci.

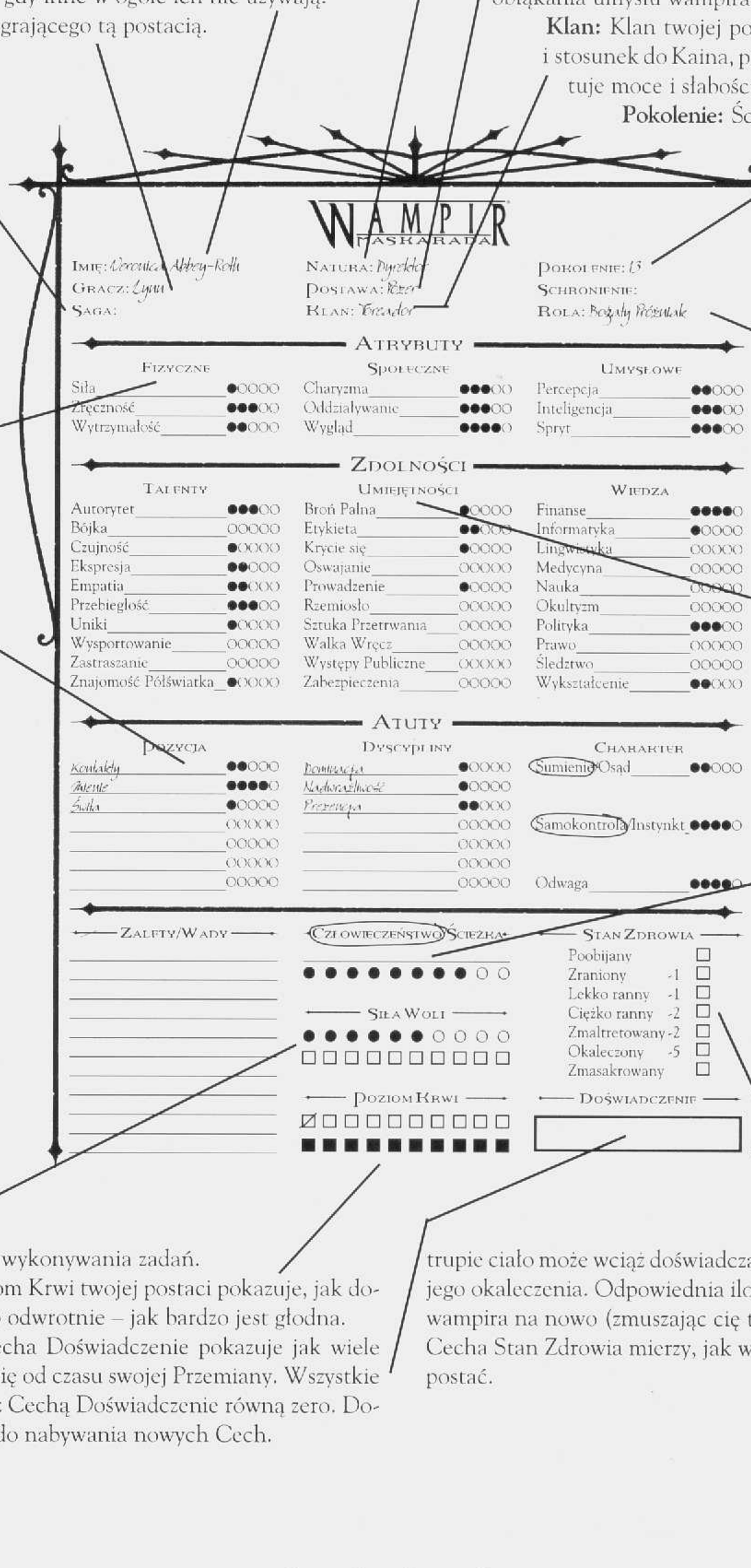
Pokolenie: Ściśle związane z klanem pokolenie twojej postaci definiuje moc jej krwi i ukazuje jak daleko jest spokrewniona z Kainem.

Rola: Rola twojej postaci to jedno lub dwa słowa o tym, kim była twoja postać przed Przemianą (od szalonego strażnika miejskiego do gwiazdy filmów porno).

Umiejętności: Umiejętności mogą być wrodzone (intuicja) lub nabyte w trakcie nauki.

Człowieczeństwo/Ścieżka: Te Cechy określają sposób patrzenia na nieżycie twojej postaci. Postać może mieć albo wartość Człowieczeństwa, albo wartość Ścieżki, nigdy obie naraz (chociaż postać może udawać). Człowieczeństwo jest „zaoczną" Cechą, ale Ścieżki opisane są w Dodatku.

Stan Zdrowia: Chociaż wampir nie jest już żywy, jego trupie ciało może wciąż doświadczać urazów wystarczających do jego okaleczenia. Odpowiednia ilość obrażeń może nawet zabić wampira na nowo (zmuszając cię to stworzenia nowej postaci). Cecha Stan Zdrowia mierzy, jak wiele obrażeń otrzymała twoja postać.



Zaczynamy

System tworzenia postaci w **Wampirze: Maskaradzie** opiera się na pięciu podstawowych założeniach. Pamiętaj o nich, tworząc postać, którą przyjmiesz w Świecie Mroku.

• Możesz stworzyć postać w dowolnym wieku, dowolnej narodowości i wywodzącą się z dowolnej kultury pod warunkiem, że uzyskasz akceptację Narratora. Wszystkie postacie zaczynają jako nowicjusze, którzy niedawno opuścili bezpieczne schronienie swego stwórcy. Wszyscy gracze wcielają się w postacie, które wampirami są od najwyżej 25 lat. Wiedzą one stosunkowo mało o społeczności Spokrewnionych, właściwie tylko to, co powiedzieli im ich stwórcy. To pozwala na doświadczanie Świata Mroku w całej jego okrutności i tajemniczości. Wiek, na jaki wampir wygląda, jest wiekiem, w którym został Spokrewniony i stał się jednym z Rodziny.

• System tworzenia postaci został pomyślany bardziej jako narzędzie rozwoju osobowości niż mechaniczne zasady. Kto chciałby więcej zasad kosztem interesującej postaci lub dobrej opowieści? Postać nie może być tylko kropkami na kartce papieru – odgrywanie jej jest zawsze ważniejsze od liczb.

• Gracze mają pewną liczbę punktów do wydania na te Cechy, które chcieliby, by ich postacie posiadały. Gracze otrzymują także punkty wolne przy końcu tworzenia postaci. Mogą je wydać, by nadać ostateczne kształty swym postaciom, dodać osobowość i jeszcze bardziej wyróżnić swe postacie od postaci innych graczy.

• Cecha o wartości 1 jest słaba, podczas gdy ta o wartości 5 jest cechą doskonale opanowaną. Tak więc postać z pojedynczą kropka w danej Cesze albo nie jest w tym dobra, albo jest początkującą. Nie myśl, że twoja postać jest do niczego, ponieważ ma tylko jedną kropkę w Manipulacji. System punktów Doświadczenia zaprezentowany na stronie 141 pozwala bohaterowi rozwijać swoje Cechy. Cechy są szacowane w odniesieniu do skali ludzkiej (poza Cechami wampirów jak Atuty i Poziom Krwi, które odnoszą się do standardów Spokrewnionych).

• Na tobie spoczywa odpowiedzialność za to, by twoja postać nie szkodziła reszcie grupy. Wampiry są samotnymi stworzeniami, więc musi być jakiś powód, dla którego związałeś się ze swoimi towarzyszami z Rodziny (bohaterami innych graczy). Poza faktem, że niebezpieczny Świat Mroku zmusza do łączenia się w grupy, Spokrewnieni nie czynią tego tylko dla świętego spokoju.

Narrator i stworzenie postaci

Narrator musi przeprowadzić graczy przez proces tworzenia postaci, nie tylko aby upewnić się, że rozumieją ten proces, ale także by samemu zrozumieć postacie, które tworzą. Tworzenie postaci może nasunąć Narratorowi doskonałe pomysły na intrygę, takie, których nigdy sam by nie wymyślił. Podobnie jeśli gracz nie jest obeznany z zasadami, Narrator powinien użyć procesu tworzenia bohatera jako wprowadzenia do gry, informując grupę, jak działają zasady i dając im przykłady oparte na postaciach, które tworzą.

Jako Narrator zacznij od skserowania i dania graczom karty postaci znajdującej się z tyłu książki. Weź graczy w podróż po karcie, wyjaśniając, co oznacza każda sekcja. Pozwól graczom przez cały czas zadawać pytania i pomóż im w tym procesie.

Proces tworzenia postaci

• **Krok pierwszy: Koncepcja bohatera**

Wybierz rolę, klan, Naturę i Postawę.

• **Krok drugi: Wybierz Atrybuty**

Określ priorytety dla trzech kategorii: Fizycznej, Społecznej, Umysłowej (7/5/3). Twoja postać otrzymuje automatycznie jedną kropkę w każdym Atrybucie. Określ Cechy Fizyczne: Siłę, Zręczność, Wytrzymałość. Określ Cechy Społeczne: Charyzmę, Oddziaływanie, Wygląd. Określ Cechy Umysłowe: Percepcję, Inteligencje, Spryt.

• **Krok trzeci: Wybierz Zdolności**

Wybierz priorytety dla trzech kategorii: Talentów, Umiejętności, Wiedzy (13/9/5). Wybierz Talenty, Umiejętności, Wiedzę.

Żadna ze Zdolności na tym etapie nie może być wyższa niż 3.

• **Krok czwarty: Wybierz Atuty**

Wybierz Dyscypliny (3), Cechy Pozycji (5) i określ Charakter (7). Twoja postać automatycznie dostaje jedną kropkę w każdej cesze Charakteru.

• **Krok piąty: Dopracowanie detali**

Określ Człowieczeństwo (równe Sumieniu+Samokontroli), Siłę Woli (równe Odwadze) i Poziom Krwi.

Wykorzystaj punkty wolne (15).

Przykładowe role

• **Autsajder** – miejski prymityw, uchodźca, mniejszość, spiskowiec dziejowy.

• **Dyletant** – dyletant, gospodarz, playboy, pochlebca.

• **Dzieciak** – dziecko, uciekinier, wyrzutek, abnegat, członek gangu.

• **Intelektualista** – pisarz, student, naukowiec, filozof, krytyk społeczny.

• **Kryminalista** – więzień, Mafioso, dealer narkotykowy, niebieski ptak, złodziej samochodowy, bandzior, paser.

• **Polityk** – sędzia, urzędnik publiczny, doradca, piszący przemówienia adiutant.

• **Punk** – bywalec klubów, skinhead, klasyczny punk, bywalec piwiarni, maniak techno, ćpun.

• **Reporter** – dziennikarz, paparazzi, dziennikarz prasowy, prowadzący talk show, wydawca zinów

• **Robotnik** – kierowca ciężarówki, farmer, najemny robotnik, służący, robotnik budowlany.

• **Śledczy** – detektyw, gliniarz, agent rządu, prywatny ochroniarz, łowca czarownic.

• **Wolny Strzelec** – prostytutka, pielgrzym, motocyklista, hazardzista, włóczęga, przemytnik.

• **Zabawiacz** – muzyk, aktor filmowy, artysta, model.

• **Zawodowiec** – inżynier, lekarz, informatyk, prawnik, przemysłowiec.

• **Żołnierz** – ochroniarz, egzekutor, najemnik, komandos.

Klany

• **Assamita** – (Niezależny). Przerażający mordercy i diaboliści, w straszliwej pogoni za vitae Spokrewnionych, Zabójcy są mistrzami w sztuce cichego mordowania.

• **Brujah** – (Camarilla). Krzykacze są buntownikami i powstańcami, walczącymi namiętnie w imię różnych spraw. Brujahowie marzą o doskonałym społeczeństwie – dla wampirów.

• **Gangrel** – (Camarilla). Wędrowne Dzikusy są złowrogie i dzikie. Ci samotni włóczędzy są źródłem wizerunku wampira jako mrocznej bestii.

• **Giovanni** – (Niezależny). Zamknięci i kazirodczy Nekromanci zajmują się handlem krwią, pieniędzmi i duszami umarłych.

• **Lasombra** – (Sabat). Mroczni i nikczemni Strażnicy nominalnie przewodzący Sabatowi. Klan Lasombra służy po pierwsze sobie, a po drugie swej wewnętrznej ciemności.

• **Malkavian** – (Camarilla). Wszyscy niebezpiecznie nienormalni i psychotyczni. Świry, niemniej jednak posiadający niesamowitą intuicję.

• **Nosferatu** – (Camarilla). Zniekształcone i tajemnicze paskudne Szczury na zawsze odgrodzone od ludzkiego społeczeństwa, gromadzące tajemnice z mroku, który ich ukrywa.

• **Ravnos** – (Niezależny). Wędrujący Oszuści są mistrzami iluzji i podstępu, wykonują swoje sztuczki, podróżując od miasta do miasta.

• **Toreador** – (Camarilla). Miłujący sztukę i estetykę Degeneraci złapani w pułapkę stagnacji nieżycia. Toreadorzy są dekadenccy, otaczają się zbytkiem, aby oddalić od siebie swoje przytłaczająco złe samopoczucie.

• **Tremere** – (Camarilla). Klan magów krwi. Czarodziejom nikt nie ufa i wszyscy się ich obawiają.

• **Tzimisce** – (Sabat). Klan upadłych szlachciców ze Starego Kraju – wspaniałych, ale okrutnych. Diabły teraz służą Sabatowi. Znają przerażającą Dyscyplinę przemiany ciała.

• **Ventrue** – (Camarilla). Niechętna arystokracja Rodziny. Arystokraci odpowiadają na swą klątwę egzekwowaniem Tradycji i Maskarady.

• **Wyznawcy Seta** – (Niezależny). Zepsuci i zabójczy Węże straszą swym złem, jednak są szanowani za swą tajemną wiedzę i mroczne dary.

Archetypy (Natura i Postawa)

- **Architekt** – Budujesz lepszą przyszłość.
- **Autokrata** – Czujesz potrzebę kontrolowania innych.
- **Błazen** – Śmiech zasłania ból.
- **Bojownik** – Nic cię nie powstrzyma.
- **Bon Vivant** – Nieżycie jest po to, aby spędzić je przyjemnie.
- **Zbir** – Siła jest wszystkim, co się liczy.
- **Buntownik** – Nie kierujesz się żadnymi zasadami.
- Celebrant – Istniejesz dla swych pasji.
- **Cwaniak** – Inni istnieją tylko po to, by cię zadowolić.
- **Dewiant** – Nie istniejesz dla przyjemności kogokolwiek poza samym sobą.
- **Dyrektor** – Nadzorujesz wykonanie tego, co powinno być zrobione.
- **Dziecko** – Czy ktoś tam nie czeka na ciebie?
- **Fanatyk** – Sprawa jest wszystkim, co jest dla ciebie ważne.
- **Gbur** – Nic nie jest warte twojej uwagi.
- **Grzesznik** – Nieżycie jest klątwą, w wyniku której pokutujemy.
- **Kaskader** – Niebezpieczeństwo jest wszystkim, co jest dla ciebie ważne.
- **Konformista** – Dostosowujesz się i **podporządkowujesz.**
- **Łotr** – Ci, którzy mogą, wygrywają. Ci, którzy nie mogą, przegrywają. Ty możesz.
- **Masochista** – Sprawdzasz swoje ograniczenia każdej nocy.
- **Męczennik** – Cierpisz dla dobra innych.
- **Opiekun** – Wszyscy potrzebują opieki.
- **Pedagog** – Ratujesz innych za pomocą swej wiedzy.
- **Perfekcjonista** – Nic nie jest wystarczająco dobre.
- **Potwór** – Jesteś Przeklęty, więc tak się zachowujesz!
- **Pozer** – Nie jesteś gapiem, to na ciebie się gapią!
- **Samotnik** – Sam wytyczasz swój szlak.
- **Sędzia** – Prawda gdzieś tam jest.
- **Tradycjonalista** – Tak jak zawsze do tej pory było, tak powinno pozostać na zawsze.
- **Wizjoner** – Jest coś poza tym wszystkim.
- **Zawodnik** – Musisz być najlepszy.

Dyscypliny

- **Akceleracja** – Ponadnaturalna szybkość i refleks.
- **Animalizm** – Nadnaturalne pokrewieństwo i kontrola nad zwierzętami.
- **Demencja** – Zdolność przelewania szaleństwa na ofiarę.
- **Dominacja** – Kontrola umysłu przez przeszywające spojrzenie.
- **Iluzja** – Umiejętność Ravnosów do wywoływania iluzji i halucynacji.
- **Nadwrażliwość** – Superczuła percepcja, czujność i intuicja.
- **Nekromancja** – Nadnaturalna moc przywoływania i kontrolowania umarłych.
- **Niewidoczność** – Umiejętność pozostawania niewidocznym, nawet w tłumie.
- **Odporność** – Nieziemska wytrzymałość, nawet na ogień i światło słoneczne.
- **Potencja** – Dyscyplina fizycznego wigoru i siły.
- **Prezencja** – Umiejętność zjednywaniá i kontroli tłumów.
- **Serpentis** – Wężowa Dyscyplina Wyznawców Seta.
- **Strefa Mroku** – Nieziemska kontrola nad cieniami.
- **Śmierć** – Artyzm Assamitów w zabijaniu.
- **Taumaturgia** – Teoria i praktyka magii krwi.
- **Transformacja** – Zmiennokształtność, od rosnących pazurów po wtapianie się w ziemię.
- **Zniekształcenie** – Sztuka klanu Tzimisce w kształtowaniu ciała.

Cechy Pozycji

- **Kontakty** – Liczba źródeł informacji do jakich ma dostęp bohater.
- **Mentor** – Spokrewniony patron, który doradza i wspiera bohatera.
- **Mienie** – Bogactwo, należności i miesięczny dochód.
- **Pokolenie** – Jak daleko bohater odsunięty jest od Kaina.
- **Sława** – Jak bardzo znana jest postać wśród śmiertelnych.
- **Sprzymierzeńcy** – Ludzcy sprzymierzeńcy, zazwyczaj rodzina lub przyjaciele.
- **Stado** – Żywiciele, do których postać ma nieskrępowany i bezpieczny dostęp.
- **Status** – Pozycja bohatera w świecie nieumarłych.
- **Świta** – Wyznawcy, strażnicy i służący.
- **Wpływ** – Władza polityczna bohatera w świecie śmiertelnych.

Punkty Wolne

Cecha	Koszt
Atrybut	5 pkt. za 1 kropkę
Zdolność	2 pkt. za 1 kropkę
Dyscyplina	7 pkt. za 1 kropkę
Cecha Pozycji	1 pkt. za 1 kropkę
Charakter	2 pkt. za 1 kropkę
Człowieczeństwo	1 pkt. za 1 kropkę
Siła Woli	1 pkt. za 1 kropkę

Gdy gracze są już zaznajomieni z kartą postaci, daj im kilka wskazówek, jakie typy postaci będą właściwe dla sagi. Na przykład Narratorzy prowadzący grę w mieście rządzonym przez Camarillę, mogą całkowicie zakazać używania wampirów z Sabatu lub niezależnych klanów. Czasami gracz może próbować stworzyć postać całkowicie nie pasującą do twojej intrygi. W takim przypadku powinieneś wykluczyć tego typu postać na korzyść takiej, która nie będzie przeszkadzać w grze.

Narratorom doradzamy, aby spędzili całą jedną sesję na tworzeniu postaci i prowadzeniu preludiów (patrz str. 108) z graczami. Wyjątkowo skomplikowane postacie lub tajemne historie mogą nawet spowodować osobną sesję dla każdego bohatera. Spędzenie wystarczającej ilości czasu na tworzeniu postaci zagwarantuje, że gracze stworzą realistyczne postacie, a nie puste, bezbarwne listy Cech. Gdy mechanizmy tworzenia postaci będą za wami, weź każdego gracza na bok i poprowadź mu preludium. Ten typ bezpośredniej narracji jest wprowadzeniem gracza do kroniki, a także sposobem, by gracz wprowadził ostateczne detale do swojej postaci, by móc używać jej jak najskuteczniej.

Krok pierwszy: Koncepcja Bohatera

Koncepcja jest podstawową sprawą określającą, kim będzie bohater. Wystarczy jedynie ogólna idea – brutal, sprytny gangster, maniakalny Malkavian, porywacz – ale taka, która będzie wystarczająca do rozpalenia twej wyobraźni. Jeśli zdecydujesz, koncepcja może być całkiem złożona – „Moja postać to Tremere, koleś z ulicy. Przemieniony jako dziecko ale wystarczająco rozwinięty. Bycie wampirem przeraża go, ale wie, że alternatywą jest Ostateczna Śmierć, na którą nie jest jeszcze gotowy". Ten etap wymaga wyboru koncepcji postaci, klanu, Natury i Postawy.

Koncepcja

Koncepcja odnosi się do przeszłości bohatera, tego kim był, zanim stał się wampirem. Wielu Spokrewnionych desperacko trzyma się jakiegokolwiek aspektu ich dawnego ja – ich własnego wizerunku, zawodu, sposobu życia, tego co było w nich nietypowego. W ich nocnym świecie echa ich śmiertelnego życia są wszystkim, co stoi pomiędzy Spokrewnionym i szaleństwem.

Koncepcja jest ważna, ponieważ pomaga wampirowi w jego stosunkach ze światem. To nie jest cecha i ma niewielki wpływ na mechanikę gry. Jej zaletą jest, że pozwala ci na sformułowanie osobowości swojego bohatera i dostarcza punktu zaczepienia dla wampira, który pragnie zachować swoje kurczące się Człowieczeństwo lub się od niego odgrodzić.

Kilka przykładowych koncepcji prezentujemy na str. 103. *Jeśli nie widzisz koncepcji, która by ci odpowiadała, stwórz nową!* Kimże jesteśmy, by ci mówić, kim możesz a kim nie możesz być?

Klan

Klan bohatera jest jego wampirzą rodziną, nieumarłą spuścizną, z którą został Spokrewniony. Wampiry są zawsze z tego samego klanu co ich stwórcy, wampiry, które ich Spokrewniły. Wróć do Rozdziału Drugiego, spójrz na przykłady i zdecyduj, z którego klanu będzie twoja postać. Jak wspomniano poprzednio, Narrator może nie pozwolić na udział pewnych klanów ze względu na sektę zaangażowaną w sagę. Wiele pierwszych sag pozwala jedynie na wampiry tylko z jednego z siedmiu klanów Camarilli.

Jeśli gracz chce, nie musi w ogóle wybierać klanu. Wiele wampirów jest tak słabej krwi, że tak naprawdę nie może przyznawać się do żadnego klanu. Niechciani i wyśmiewani, ci bezklanowi Pariasi stają się coraz powszechniejsi. Jeśli pragniesz grać taką postacią, po prostu napisz Parias w nagłówku klan na karcie postaci.

Natura i Postawa (Archetypy)

Po wybraniu roli i klanu gracz powinien wybrać Naturę i Postawę swojej postaci. Te behawioralne Cechy, znane jako Archetypy, pomagają graczom zrozumieć, jakim rodzajem ludzi są ich postacie. Natura i Postawa nie są konieczne, aby grać w **Wampira: Maskaradę**, ale czasem pomagają graczom lepiej przyswoić sobie postacie.

Postawa jest sposobem, w jaki bohater prezentuje się zewnętrznemu światu. Jest maską, którą nosi, aby chronić swoje wewnętrzne ja. Postawa bohatera często różni się od Natury, chociaż nie musi. Postawa także odnosi się do pozy, jaką postać najczęściej przyjmuje – ludzie zmieniają swe Postawy tak często, jak zmieniają poglądy. Postawa nie ma wpływu na żadne zasady.

Natura jest prawdziwym ja postaci, ukazuje, jaką osobą jest ona naprawdę. Archetyp, który wybiera gracz odbija głęboko zakorzenione odczucia postaci względem samej siebie, innych i świata. Natura nie musi być jedynym aspektem prawdziwej osobowości postaci, lecz jest tym najbardziej dominującym. Natura jest także używana do określania zdolności postaci, do odzyskiwania punktów Siły Woli (patrz str. 136).

Pełna lista Archetypów, z których można wybrać Naturę i Postawę jest na str. 112-115.

Krok drugi: Wybierz Atrybuty

Gracze muszą teraz przydzielić liczby. Pierwszym krokiem w określeniu wartości liczbowych Cech postaci jest określenie priorytetów w Atrybutach. Atrybuty są naturalnymi zdolnościami i surowcem, z którego zrobiony jest bohater. Jak silna jest postać? Jak atrakcyjna? Jak szybka? Jak bystra? Atrybuty odpowiadają na wszystkie te pytania i na wiele innych. Wszystkie postacie w **Wampirze** mają dziewięć Atrybutów, które są podzielone na trzy kategorie: Fizyczne (Siła, Zręczność, Wytrzymałość), Społeczne (Charyzma, Oddziaływanie, Wygląd) i Umysłowe (Percepcja, Inteligencja, Spryt).

Najpierw gracz musi wybrać grupę Atrybutów, która jest najsilniejszą stroną jego postaci (pierwszorzędna). Następnie określa grupę, która jest przeciętna dla jego bohatera (drugorzędna). Wreszcie, pozostała grupa jest określana jako słaby punkt bohatera (trzeciorzędna). Czy twój bohater jest twardzielem, ale jest aspołeczny, czy jest pięknym, ale skończonym idiotą? Koncepcja postaci i klan mogą sugerować pewne ustawienie priorytetów, ale masz wolną rękę w decydowaniu o tym. Nic nie może być gorszego niż granie nudnym stereotypem. Granie interesującym stereotypem jednak...

Wszystkie postacie w **Wampirze** zaczynają z jedną kropką w każdym Atrybucie, co odbija podstawowe zdolności śmiertelnych, z których się wywodzą (wyjątkiem są Nosferatu, którzy mają zero kropek w Wyglądzie). Priorytety postaci determinują, jak wiele kropek gracz może rozmieścić w danej grupie Atrybutów. Gracz może rozprowadzić siedem dodatkowych kropek przy

pierwszorzędnych Atrybutach, pięć kropek w drugorzędnych i trzy w trzeciorzędnych. Na przykład postać twardziela i sportowca rozdzieli siedem kropek w Atrybutach Fizycznych, podczas gdy mądry, sprytny bohater umieści siedem kropek w kategorii Umysłowej.

Krok trzeci: Wybierz Zdolności

Zdolności są także pogrupowane w trzech kategoriach: Talentach, Umiejętnościach i Wiedzy. Talenty są Zdolnościami intuicyjnymi, które dziedziczy się lub opanowuje „w polu". Umiejętności są Zdolnościami nabywanymi przez rygorystyczny trening lub zdeterminowanie. Można się ich nauczyć przez praktykę, ale mogą być także przyswojone przez trening. Wiedzę zdobywa się przez naukę z książek oraz uzyskuje się w wyniku intelektualnych poszukiwań, nauki i studiów.

Podobnie jak Atrybuty, Zdolności także wymagają określeniu przez gracza priorytetów w czasie tworzenia postaci. Gracze powinni zdecydować o pierwszo-, drugo- i trzeciorzędnych kategoriach Zdolności. Pierwszorzędne Zdolności otrzymują 13 kropek, drugorzędne dziewięć, a trzeciorzędne 5. Zauważ, że inaczej niż przy Atrybutach, postacie nie zaczynają gry z automatycznie przyznanymi kropkami w jakiejkolwiek Zdolności. Zauważ także, że żadna zdolność nie może być określona wyżej niż trzy kropki na tym etapie tworzenia postaci – nawet pośród nieumarłych eksperci w jakiejś dziedzinie nie rosną na drzewach. Możesz później podnieść Zdolności za pomocą punktów wolnych, ale na to jeszcze przyjdzie czas.

Krok czwarty: Wybierz Atuty

Teraz zaczyna się część procesu tworzenia postaci, w której wampir staje się naprawdę unikalny. Atuty są Cechami, które czynią wampira współzawodnikiem w nocnej hierarchii. W Atrybutach nie ma priorytetów - ustalona liczba kropek może być rozdzielona w każdej kategorii. Chociaż ta liczba jest stała, dodatkowe Atuty mogą być nabywane za punkty wolne.

Dyscypliny

Kiedy wampir zostaje Spokrewniony, jego stwórca uczy go pewnych opartych na krwi mistycznych mocy, znanych jako Dyscypliny. Każdy bohater zaczyna z trzema kropkami w Dyscyplinach rozdzielonymi w sposób wybrany przez gracza. Na przykład może wydać trzy kropki na jedną Dyscyplinę lub wykorzystać po jednej kropce w każdej z trzech Dyscyplin. Dyscypliny nabywane za punkty Atutów muszą być trzema Dyscyplinami klanowymi, które posiada każdy klan. Opis każdego klanu w Rozdziale Drugim wymienia Dyscypliny praktykowane w tym klanie a także w liniach krwi, jeśli takie istnieją. Jeśli postać jest bezklanowym Pariasem, może nabyć dowolną Dyscyplinę, jaką sobie życzy, pod warunkiem zaakceptowania tego przez Narratora (Uwaga! Dyscypliny nabywane za punkty wolne nie muszą być Dyscyplinami klanowymi).

Pozycja

Początkująca postać ma pięć kropek w Pozycji. Mogą być one rozdzielone zgodnie z życzeniem gracza. Cecha Pozycji powinna pasować do koncepcji postaci – na przykład biedny uliczny kaznodzieja Gangrel prawdopodobnie nie będzie posiadał Mienia – Narrator może nie pozwolić graczom na wybieranie pewnych Cech Pozycji dla swoich postaci (lub może je zachęcać do wybierania konkretnych Cech).

Charakter

Charakter jest bardzo ważny dla postaci w Wampirze, gdyż zapewnia moralny kręgosłup postaci i określa, jak bardzo gotowe są oprzeć się podszeptom Bestii. Emocjonalne reakcje postaci są bardzo blisko związane z Charakterem. Cechy te definiują, jak dobrze bohater powstrzymuje szał i jak silnie odczuwa wyrzuty sumienia. Charakter jest niezbędny w opanowywaniu żądz Bestii i Głodu. Większość wampirów traci punkty Charakteru, w miarę jak stają się coraz starsze i bardziej okrutne.

Postać w **Wampirze** ma trzy Cechy Charakteru. Sumienie rządzi rozróżnianiem przez postać dobra i zła, a Samokontrola determinuje jej zdolność zachowania zimnej krwi i pohamowania swego głodu. Odwaga określa spryt postaci i zdolność do wytrzymywania bliskości ognia, światła słonecznego i innych rzeczy przerażających wampiry.

Każda postać zaczyna z jedną kropką w każdej Cesze Charakteru, a gracz może następnie rozdzielić siedem dodatkowych punktów pomiędzy Cechy Charakteru, według swojego uznania. Charakter odgrywa ważną rolę w określeniu dla postaci początkowej wartości Człowieczeństwa i Siły Woli, więc uważaj, jak rozdzielasz punkty.

Krok piąty: Wykończenia

Na tym etapie gracz może wydać 15 punktów wolnych, aby nadać cechy indywidualne swojej postaci. Najpierw jednak należy wykonać trochę rachunków.

Człowieczeństwo

Początkowa wartość Człowieczeństwa postaci równa się sumie jej Sumienia i Samokontroli, dając wartość pomiędzy 5 i 10. Zachęcamy graczy, aby zwiększali wartość Człowieczeństwa za pomocą punktów wolnych, gdyż zbyt mała jego wartość wskazuje na to, że Bestia jest blisko.

Uwaga: Gracze na innych Ścieżkach niż Człowieczeństwo mogą użyć innych Cech Charakteru, aby określić początkową wartość ich Ścieżki. Sprawdź w Dodatku (str. 286), które Ścieżki korzystają z jakich Cech Charakteru.

Alternatywne Cechy Charakteru Świadomość i Instynkt

Fundamentem **Wampira Maskarady** jest zmaganie się z własną okrutną naturą i nadzieja na przezwyciężenie jej. Dlatego gorąco zachęcamy początkujących graczy do wybierania Cech Charakteru, Sumienia i Samokontroli dla swych postaci. Jednakże pewni Spokrewnieni, szczególnie wampiry z Sabatu, przyjmują odmienny punkt widzenia w sprawach etycznych. U tych wampirów Cechy Charakteru, Świadomość i Instynkt mogą zastąpić odpowiednio Sumienie i Samokontrolę (wszystkie wampiry posiadają Cechę Charakteru Odwaga).

Świadomość i Instynkt są prezentowane na str. 287. Jeśli zdecydujesz, że twoja postać jest wystarczająco nieludzka, aby gwarantować te Cechy Charakteru i jeśli Narrator pozwoli ci je wybrać, możesz wpisać nowe Cechy Charakteru do swojej karty postaci. Pamiętaj, że decydując się na te Cechy Charakteru, określiłeś swojego bohatera jako potwora.

Siła Woli

Początkowa wartość Siły Woli bohatera równa się jego Odwadze i wynosi od 1 do 5. Zachęcamy graczy, aby podnosili wartość Siły Woli przy użyciu punktów wolnych, gdyż Cecha ta jest krytyczna, gdy Spokrewniony ma do czynienia z niebezpiecznymi emocjonalnie sytuacjami. Siła Woli używana jest także do opanowywania szału (str. 228), przeprowadzenia szczególnie niebezpiecznych zadań i wzmocnienia efektów pewnych Dyscyplin.

Poziom Krwi

Proces tworzenia postaci kończy określenie początkowego Poziomu Krwi wampira. Ta część jest prosta – rzuć dziesięciościenną kostką. Wynik jest liczbą Punktów Krwi, jaką bohater posiada w swoim organizmie na początku gry. To jest jedyny rzut wykonywany przy tworzeniu postaci.

Punkty Wolne

Gracz może teraz wydać 15 punktów wolnych aby nabyć dodatkowe kropki w poszczególnych Cechach. Te punkty mogą być wykorzystane w sposób jaki wybierze gracz – stąd nazwa wolne. Każda kropka ma różną wartość w punktach wolnych na podstawie tego, jaki to typ Cechy – sprawdź tabelkę na str. 104, aby ustalić koszt w punktach wolnych dla poszczególnych Cech. Pamiętaj, że Dyscypliny nabywane za punkty wolne nie muszą być klanowymi Dyscyplinami postaci (chociaż nabycie niektórych Dyscyplin może wymagać wyjaśnienia, w jaki sposób postać je opanowała).

Okruchy Życia

Jeśli przejdziesz przez wszystkie etapy opisane powyżej, będziesz miał postać (przynajmniej w czysto technicznym sensie). Wszystkie kropki są na papierze. Możesz oddziaływać tym kawałkiem papieru na mechanikę gry i wykonywać odpowiednie rzuty we właściwym momencie.

Szczerze mówiąc, dla pewnego utrudnienia mógłbyś równie dobrze grać w warcaby, ponieważ twoja postać nie jest bardziej wyrazista niż pionek na planszy. Teraz jest czas na wypełnienie szkieletu, stworzonego mechanicznie według zasad, ciałem żyjącej i oddychającej (dobrze, kiedyś żyjącej i oddychającej) osoby. Przyjrzyj się spokojnie Cechom i liczbom. Dlaczego są takie, jakie są? Jakie będą miały one wpływ na opowieść? Jakiego aspektu postaci nie znasz jeszcze? Gdy pisarz buduje bohatera literackiego, decyduje o wszystkich detalach fizycznych, psychologicznych i środowiskowych, które czynią bohatera kimś jednym jedynym (nawet pośród nieumarłych).

Twoja postać ma Wygląd na 3 – ale co to znaczy? Czy ma uśmiech, mogący zatopić tysiąc statków, czy po prostu widać po niej imponującą pewność siebie? Jaki ma kolor włosów i oczu? Jeśli zna się na Występach Publicznych, Etykiecie lub Broni Palnej, w jaki sposób nauczyła się tych umiejętności? Czy zawsze chciała być gwiazdą kina? Czy jej doskonale błyszczące meble są protestem przeciw dorastaniu w przytułkach? Czy z jakiegoś dziwnego powodu znalazła się w środku strzelaniny i odkryła naturalną zdolność strzelania do innych? Czy jej Sprzymierzeńcem, ewentualnie ex-kochankiem, jest pracownik FBI, z którym utrzymuje trudną, pełną

napięć znajomość i który być może podejrzewa kim się stała, ale pomaga jej, by móc ją obserwować?

Ta ostatnia faza kreacji postaci, chociaż najmniej konieczna, jest najważniejsza. Inaczej twój Brujah z Siłą 4, Zręcznością 3 i Wytrzymałością 3, będzie taki jak wszyscy z Siłą 4, Zręcznością 3 i Wytrzymałością 3 – i uwierz nam, pełno jest takich papierowych postaci. To wstyd, ponieważ bohaterowie, zwłaszcza wampiry, powinni być unikalni, fascynujący, namiętni i zapamiętywalni.

Preludium

Przeszłość jest budulcem dla osobowości człowieka. Z tego powodu powinieneś mieć jakiś pomysł na to, jakie było życie przed Spokrewnieniem, aby lepiej zrozumieć, kim jesteś. Preludium jest czymś w rodzaju mini opowieści jeden-na-jeden – tylko ty i Narrator w której odgrywacie wydarzenia z życia twojej postaci przed rozpoczęciem właściwej gry. Służy to dopracowaniu detalów i cech osobowości ze śmiertelnego życia, aż do momentu gdzie zaczyna się właściwa opowieść.

Odgrywasz preludium tak, jakby to była normalna sesja gry, z wyjątkiem tego, że lata życia są skompresowane do jednego wieczoru błyskawicznych decyzji. Romantyczne znajomości, szkoła, praca, rodzina, zewnętrzne zagrożenia – to wszystko są rzeczy, na które możesz zwrócić uwagę w czasie trwania preludium. Kiedy preludium będzie zakończone, powinieneś rozumieć w szczegółach osobistą historię twojej postaci i znaleźć elementy w swojej przeszłości, które były zapowiedzią wampirzej egzystencji.

Preludium oferuje zestaw zachowań i reakcji w pewnych sytuacjach, z którymi może spotkać się postać w czasie sagi. Bez tego postać nie będzie kompletna. Preludium jest naprawdę szybkie i opisowe jak strona lub kilka stron naszkicowanego tła, którym pisarz wprowadza głównego bohatera opowieści. Jest to konieczne, ale nie musi ciągnąć się przez 100 stron.

Przewodnik Narratora po preludium

„Spotykasz się ze swoim dawnym chłopakiem na lunchu w starej kawiarni, do której zwykłaś przychodzić. Miejsce od tego czasu podupadło – lub może ty w swej pamięci uczyniłaś je romantycznym. Chłopak nosi ładny garnitur – najwyraźniej zarabia wystarczająco dobrze, pracując jako prawnik – ale podkrążone oczy powodują, że wygląda jakby niewiele spał ostatnimi nocy. W połowie posiłku przyznaje się do problemów z żoną. Jak na to zareagujesz?"

Każdy gracz przechodzi preludium sam z Narratorem. Formuła jeden na jeden pokazuje, że preludium jest bardzo osobiste i pomaga skoncentrować się na przeszłości postaci i na niej samej. Jest możliwe, że dwie postacie wspólnie przechodzą część preludium, ale to powinno wydarzyć się tylko w przypadku jeśli się przyjaźniły i spędziły razem wiele czasu przed Spokrewnieniem. Nie przejmuj się, jeśli będziesz zaniedbywał innych graczy w czasie preludium. Jednakże powinieneś oczywiście dokonać wszelkich starań, aby każdy z nich był zaangażowany, kiedy rozpocznie się właściwa gra. Odrobina cierpliwości może zaostrzyć apetyt na to, co nadejdzie.

Jest dopuszczalne, aby ściślej kontrolować przebieg wydarzeń. Daj graczom możliwość podjęcia wielu decyzji i każ im myśleć szybko, tak aby ich reakcje były instynktowne. Jeśli nie chcesz spędzić całego wieczoru na preludium dla jednego bohatera (co można zrobić dla bardziej szczegółowo dopracowanych postaci), powinieneś to streścić tak, aby gracze mieli bardziej wyraziste spojrzenie na to, jakie było ich życie. Jest to bardzo skuteczne.

Pozwól graczom zrozumieć nastrój i zasady gry w czasie preludium. Prawdopodobnie nie będą oni zaangażowani w żadną walkę w czasie preludium (jeśli walka wyda się konieczna, po prostu opisz jej wynik). Nic nie da zabicie postaci, zanim zacznie się gra!

„Jest listopadowe popołudnie, ale już się zmierzcha. Miałeś spotkać się ze swoją siostrą w parku, ale minęło już półtorej godziny, a ona wciąż się nie pokazała. Gdzieś w oddali słyszysz ujadanie psa i ten dźwięk powoduje, że zdajesz sobie sprawę, że nie ma żadnego innego człowieka w zasięgu wzroku. Poza jednym, prawdopodobnie bezdomnym, który idzie powoli w twoim kierunku. Co zrobisz?"

Chcesz pozwolić graczom poznać nastrój i zasady. Niech spróbują kilku rzutów. Pozwól im zamienić niektóre Cechy, jeśli preludium pokaże, że ich Cechy nie pasują dokładnie do bohatera (jednak nie powinieneś pozwolić na to, jeśli gracz próbuje stworzyć super postać, której nikt nie zatrzyma). Zbadaj szczegółowo środowisko postaci. Dowiedz się, jak wygląda jej Pozycja – przedstaw jej sprzymierzeńców lub odwiedź jej pracę (jeśli ma), aby pokazała, w jaki sposób zdobywa pieniądze na czynsz.

Może się wydać dziwnym odgrywać w preludium zwyczajne sceny, ale to buduje poczucie normalności, która zostanie zachwiana, gdy zacznie się nadnaturalny etap w życiu postaci. Kiedy po nagłym, straszliwym ataku, Spokrewnieniu i ponownym narodzeniem jako wampir, zostawisz nudę ludzkiego życia, zauważysz, że dramatyczne napięcie stawania się jednym z nieumarłych było wielką radością.

Pozwól graczom wypełnić fabułę własnymi pomysłami i szczegółami dotyczącymi wydarzeń, które miały miejsce. Pamiętaj, opowiadacie tę opowieść wspólnie – gracz jest twoim partnerem. Możesz także zagłębić się w szczegóły, które wywołają emocje w graczu – „Twoja dziewczyna ze łzami w oczach mówi ci, że jest w ciąży". Oczywiście, kiedy bohater staje się wampirem, nie może już więcej być z nią i z dzieckiem. Wampir jest grą grozy i gracz musi naprawdę poczuć się zagubionym, aby prawdziwie zrozumieć, co to znaczy być jednym z Przeklętych.

„Mężczyzna w znoszonym ubraniu rzuca cię na drzwi metra. Próbujesz krzyczeć, ale w wagonie nie ma nikogo, kto by cię usłyszał. Światła migają nad twoją głową. Hałas pędzącego pociągu dudni w twoich uszach, a straszliwy smród bijący od twojego napastnika powoduje, że mdlejesz. Wtedy czujesz jego zęby na szyi i świat zaczyna odpływać."

Wreszcie, nie zapomnij, że Spokrewnienie bohatera powinno być odegrane bardzo dokładnie – ten moment bardziej niż cokolwiek innego może określić, jak bardzo bohater będzie inny jako wampir. Odegraj uczucie bycia obserwowanym. Buduj napięcie niewidzialnego drapieżnika skradającego się za nieświadomym czegokolwiek bohaterem. Chociaż gracz przeczuwa, co się wydarzy, nie powinien dokładnie wiedzieć jak. Opisz atak w drobnych szczegółach tak, aby wydawał się bardziej przerażający i prawdziwy. Ostrożnie odegraj transformację. Pozwól graczowi odczuć ból zmiany. Chociaż możesz wciąż chcieć odegrać kilka szczegółów z egzystencji wampira, zanim zacznie się saga, chcesz, aby gracz pamiętał Spokrewnienie przez długi czas.

Pytania i odpowiedzi

Poniższe pytania zostały pomyślane jako sposób na wypełnienie tła postaci najlepiej jak to tylko możliwe. Nawet gdy nie ma czasu

na wystarczająco szczegółowe preludium, powinieneś spróbować odpowiedzieć na tak wiele tych pytań, jak to możliwe – zapisz je sobie, jeśli chcesz, lub porozmawiaj o nich ze swoim Narratorem. Im więcej wiesz o swojej postaci, tym będzie bardziej prawdziwa, kiedy zacznie się gra.

- **Ile masz lat?**

Kiedy się urodziłeś? Ile miałeś lat, kiedy zostałeś Spokrewniony? Na ile lat wyglądasz? Czy jesteś bardziej dojrzały, niż na to wyglądasz, czy mniej?

- **Co było wyjątkowego w twoim dzieciństwie?**

Jak spędziłeś swoje wczesne lata? Jakie były twoje podstawowe motywacje i postawy? Gdzie chodziłeś do szkoły? Kto był twoją najbliższą rodziną? Jakie jest twoje najbardziej wyraźne wspomnienie z dzieciństwa? Czy chodziłeś do liceum? Czy miałeś miasto rodzinne, czy też twoja rodzina była w ciągłym ruchu? Czy chodziłeś na studia? Czy uciekałeś z domu? Czy uprawiałeś sport? Czy jakakolwiek przyjaźń z dzieciństwa przetrwała do czasu, gdy stałeś się dorosły?

- **Jaką byłeś osobą?**

Czy byłeś przyzwoitą osobą, czy zwykłym dupkiem? Czy byłeś popularny? Czy miałeś rodzinę? Jak zarabiałeś na życie? Czy miałeś prawdziwych przyjaciół? Co trzymało cię przy życiu? Czy ktokolwiek za tobą tęskni?

- **Jakie było twoje pierwsze zetknięcie z nadnaturalnym?**

Kiedy zorientowałeś się, że jesteś śledzony? Czy wierzyłeś w okultyzm przed Spokrewnieniem? Kiedy po raz pierwszy spotkałeś wampira? Czy się bałeś? Nie wierzyłeś? Byłeś zły? Co cię przeraziło najbardziej?

- **Jak zmieniło cię Spokrewnienie?**

Jak twój stwórca cię złapał? Czy Spokrewnienie było bolesne? Czy odczuwałeś przy tym niezrozumiałą przyjemność? Czy targał tobą Głód? Czy cię to przeraziło? Czy czułeś się po tym dobrze? Czy byłeś wdzięczny swemu stwórcy? Czy miałeś ochotę go zabić, za to co ci zrobił?

- **Kim był twój stwórca i jak cię traktował?**

Co wiesz o swoim stwórcy? Czy jego zachowanie było niestosowne, aroganckie, tajemnicze czy szczere? Jak ci się wydaje, dlaczego cię wybrał? Czy w ogóle znałeś swojego stwórcę? Jak długo przebywałeś ze swoim stwórcą? Czy czegokolwiek w ogóle cię nauczył? Jak długo trwała twoja nauka? Gdzie mieszkałeś? Gdzie poszedłeś? Czy spotkałeś jakieś inne wampiry w tym czasie? Czy osądzasz inne wampiry na podstawie opinii o twoim stwórcy? Kiedy nauczył cię Tradycji?

- **Czy zostałeś przedstawiony księciu?**

Czy książę cię przyjął? Czy miał opory przed uznaniem ciebie? Czy trzeba było go przekupić lub zastraszyć? Czy twój stwórca miał zgodę na to, by cię stworzyć? Czy uciekasz przed księciem? Jak myślisz, jaka jest jego opinia o tobie?

- **Jak spotkałeś innych z twojej koterii?**

Czy spotkaliście się przypadkiem, czy było to zaplanowane? Czy wszyscy jesteście z jednej sekty? Czy macie wspólny cel i postawę? Jak długo razem przebywacie w mieście? Czy znałeś kogokolwiek z pozostałych przed Spokrewnieniem? Czy wasi stwórcy współpracują, czy rywalizują? Co trzyma razem waszą koterię, kiedy sprawy idą naprawdę źle?

- **Gdzie jest twoje schronienie?**

Gdzie się ukrywasz w czasie dnia? Czy w ogóle masz stały dom? Czy mieszkasz w miejscu, które było twoim mieszkaniem za życia? Czy ukrywasz się w opuszczonym budynku? Kanałach? Czy masz kogokolwiek, kto by cię chronił w czasie dnia?

- **Czy utrzymujesz jakiekolwiek powiązania ze swoim śmiertelnym życiem?**

Czy jesteś uznany za umarłego? Czy wciąż utrzymujesz znajomości z przeszłości? Czy udajesz wciąż żywego? Czy całkowicie porzuciłeś swoje śmiertelne istnienie?

- **Jakie są twoje zwyczajowe tereny łowieckie?**

Na kim żerujesz i gdzie? Czy masz terytorium, które uznajesz wyłącznie za swoje? Czy twój ulubiony teren łowiecki jest używany także przez innych? Czy konkurujesz z innymi? Jaka jest twoja ulubiona ofiara? Czy kiedykolwiek zabiłeś, gdy polowałeś? Czy masz specjalne stado? Czy uwodzisz swoje ofiary? Porywasz je? Napadasz na nie na ulicy? Czy one przychodzą do ciebie?

- **Jakie są twoje motywacje?**

Czy pałasz rządzą zemsty na jakiś wrogach? Czy tęsknisz za powrotem do swojego śmiertelnego życia? Czy masz ambicje związane ze społecznością Spokrewnionych? Jeśli mógłbyś coś osiągnąć w świecie, co by to było?

Ostatnia uwaga

Postać bez motywacji może równie dobrze nie przeżyć Spokrewnienia. Znajomość tego, co kieruje twoim bohaterem, jest konieczna do zrozumienia tego, kim jest. Wartości wampira są często odmienne od wartości zwykłych ludzi. Śmierć i zmartwychwstanie po Spokrewnieniu może spowodować wielką zmianę w osobowości jednostki. Pomyśl o tym, gdzie twoja postać była i gdzie chciałbyś, żeby była (lub gdzie chciałaby pójść). Rozważ Naturę i Postawę – czy sugerują cel ostateczny? Kiedy masz pomysł na to, co twój bohater chce osiągnąć, jesteś o krok od uczynienia go dojrzałą osobowością.

Przykład kreacji bohatera

Lynn planuje wziąć udział w nowej sadze Justina w **Wampirze: Maskaradzie**. Justin powiedział Lynn, że saga skupia się na sprawach Camarilli w Chicago kilka lat po zabójczym ataku wilkołaków, który zakończył się Ostateczną Śmiercią wielu Spokrewnionych. Informuje Lynn, że postacie w sadze powinny należeć do Camarilli lub przyjaznych niezależnych (chociaż Justin nie oponuje przeciw głęboko zakonspirowanemu szpiegowi Sabatu jako części koterii) i daje jej kopię karty postaci.

Patrząc na zarys sagi, Lynn wpada do głowy kilka pomysłów i zaczyna proces zamiany tych pomysłów w elementy sagi.

Krok pierwszy: Koncepcja

Po pierwsze Lynn musi wymyślić rolę dla swojej postaci. Uwielbia intrygi i aspekt wyższej klasy w Camarilli. Decyduje więc, że chce zagrać wampirem kobietą, rozpychającą się łokciami i przypochlebiającą się wpływowym Spokrewnionym i ludziom w Chicago. Mając skłonność do tragedii, Lynn decyduje, że jej postać jest ostatnim potomkiem prominentnej rodziny, która powoli acz nieubłaganie stoczyła się na dno. Wyobrażając sobie współczesny archetyp społeczny XX wieku, Lynn decyduje, że jej postać będzie dość dobrze radzić sobie z finansami i biznesem. Klan Ventrue jest oczywistym wyborem, ale Lynn decyduje, że jej postać będzie Toreadorem.

Jedynie prawdziwy półgłówek nazwałby postać swoim imieniem (pomów o freudowskim...), dlatego też Lynn decyduje, że jej postać będzie znana jako Veronica Abbey-Roth.

Lynn myśli o Naturze i Postawie Weroniki. Decyduje, że jej postać jest towarzyska, uprzejma i powierzchowna – wszystko co skrywa niezwykłą głębię. Jej Postawa – twarz, jaką prezentuje światu – to Pozer, na co wpływ miały lata nieżycia spędzone na przyjęciach w Camarilli. Lynn uznaje, że interes wymaga wewnętrznego sprytu i agresywnego sposobu radzenia sobie z kłopotami; wybiera Naturę Dyrektora. Widzi również możliwość wspaniałego odgrywania zawziętego Archetypu – wyobraź sobie, jak ci wszyscy wpływowi Spokrewnieni, z którymi się zadaje, zareagują na zuchwałą młodą królową przemysłu!

Jako wampir Camarilli, postać Lynn podlega pod moralny kodeks Człowieczeństwa. Lynn nie widzi w tym żadnego problemu i zakreśla Cechę Człowieczeństwa na swojej karcie postaci.

Krok drugi: Atrybuty

Lynn musi teraz wybrać najważniejsze Atrybuty Weroniki. Atrybuty Społeczne wydają się najbardziej sensowne na kategorię pierwszorzędną, gdyż większość jej kontaktów z ludźmi będzie się opierać na rozmowach, dyplomatycznych lub prywatnych. Jako drugorzędną kategorię Weroniki Lynn wybiera Umysłową, odbijającą jej wiedzę i mądrość w kwestiach finansowych. To pozostawia Atrybuty Fizyczne jako trzeciorzędne, co świetnie pasuje do koncepcji Weroniki – jest kochanką, nie wojownikiem.

Lynn ma siedem kropek na rozdzielenie pomiędzy Atrybuty Społeczne Weroniki. Decydując, że Weronika będzie całkiem niezłą laską, Lynn daje trzy kropki na Wygląd, co daje Wartość 4 dla tej Cechy (pamiętaj o jednym darmowym punkcie, jaki ma każda postać we wszystkich Atrybutach). Weronika ma całkiem niezły dar przekonywania innych, by robili to, co ona chce – dwie kropki do Atrybutu Manipulacja, co daje wynik 3. Weronika jest także w większości lubiana; Lynn daje pozostałe dwie kropki na Charyzmę, co daje jej 3 punkty w tej Cesze.

Z pięcioma kropkami do rozdzielenia na Atrybuty Społeczne, Lynn decyduje, że Weronika jest bystrą i przenikliwą bizneswoman. Przez przeznaczenie po dwa punkty na Spryt i Inteligencję Weronika otrzymuje wartość 3 w obu Atrybutach. Pozostały punkt idzie na Percepcję, dając wynik 2.

Określenie Cech Fizycznych jest wszystkim, co zostało do wykończenia Atrybutów Weroniki. Lynn widzi Weronikę jako szczupłą, zgrabną i zwinną, więc nie dodaje nic do Siły swojej postaci, pozostawiając tam 1, i przydziela dwa punkty do Zręczności Weroniki, co w rezultacie daje wynik 3. Wreszcie Lynn umieszcza pozostały punkt w Wytrzymałości, co daje wynik 2.

Krok trzeci: Zdolności

Podobnie jak Atrybuty Zdolności muszą być uszeregowane. Lynn decyduje, że Weronika jest biegła w Talentach, dość dobra w Wiedzy i najsłabiej obeznana w Umiejętnościach. To odbija łatwość Weroniki znalezienia się w sytuacjach społecznych i przetrwanie w bezlitosnym świecie interesów, wciąż pozostawiając sobie miejsce na podkreślenie swojego wdzięku.

Mając 13 kropek do wykorzystania w Talentach, Lynn od razu przeznacza 3 na Przebiegłość – Weronice nie jest obce gładkie gadanie za czyimiś plecami. Trzy kolejne kropki idą na Autorytet, gdyż to kierownictwo Weroniki utrzymuje rodzinną firmę na powierzchni. Lynn daje po dwie kropki na Ekspresję i Empatię, zaznaczając elokwencję i uczucia, którymi Weronika darzy ludzi. Lynn przeznacza po jednej kropce na Czujność (nieuważni nie przetrwają w darwinistycznym społeczeństwie Spokrewnionych), Uniki (ani ci, którzy nie potrafią się wycofać) i Uliczne Koneksje (ponieważ każdy powinien znać kogoś, kto może coś załatwić na ulicy).

Lynn ma dziewięć kropek na rozdzielenie między Wiedzę Weroniki. Od razu daje trzy kropki w Finanse. Weronika otrzymuje też trzy kropki w Polityce, ponieważ dobrze jest znać kogoś, kto może nam zapewnić mocne plecy. Lynn umieszcza dwie kropki w Cesze Wykształcenie, co reprezentuje jej ogólną wiedzę o świecie. Ostatnią kropkę Lynn umieszcza w komputerach, aby dać Weronice nowoczesną przewagę nad starszymi, bardziej tradycjonalnymi wampirami.

Tylko pięć kropek może być przeznaczonych na Umiejętności Weroniki, ale Lynn nie widzi konieczności, aby było ich więcej (chociaż później może zdecydować się na powiększenie tych Cech, używając punktów wolnych). Nie chcąc, by Weronika była gburem, Lynn przeznacza dwie kropki na Cechę Etykiety – najwyraźniej opłaciło się skończyć szkołę. Jedna kropka idzie na Prowadzenie i ostatnie dwie kropki na Broń Palną (kobieta musi umieć się obronić) i Krycie się (czasami lepiej nie być widzianym), osiągając 1 w każdej Zdolności.

Krok czwarty: Atuty

Lynn dotarła do momentu kreacji postaci, który czyni z jej postaci prawdziwego wampira. Musi teraz opracować Atuty Weroniki, czyli Cechy, które wyróżniają ją od reszty tłumu.

Pierwsze są Dyscypliny Weroniki, mistyczne moce, które posiadają wampiry z powodu nienaturalnego sposobu życia. Lynn ma trzy kropki, aby rozdzielić pomiędzy Dyscypliny Weroniki, a ponieważ jej postać jest z klanu Toreador, Lynn może przeznaczyć je na Nadwrażliwość, Akceleracje i Prezencję. Weronika nie jest postacią zbyt sprawną fizycznie, więc Lynn decyduje się pominąć Akceleracje. Bardziej woli kierować emocjami innych, więc Lynn umieszcza dwie kropki w Dyscyplinie Prezencja. Pozostałą kropkę przeznacza na Nadwrażliwość, która daje jej nadnaturalnie wyostrzone zmysły.

Pięć kropek, które otrzymuje Weronika na zbudowanie Pozycji, najlepiej byłoby wydać na zbudowanie podstaw władzy postaci, zgodnie z koncepcją jaką miała Lynn. Lynn pomija całkowicie Mentora, gdyż jej niezbyt dobre stosunki ze stwórcą, są częścią historii jej postaci (chociaż mentor wcale nie musi być stwórcą postaci). Wie, że Mienie doskonale pasuje do koncepcji Weroniki, więc umieszcza cztery kropki w tej Pozycji. Ostatnią kropkę przeznacza na Świtę – Weronika zatrudnia szofera, z którego planuje pewnej nocy uczynić ghula (kiedy dowie się, jak to się robi).

W ostatnim etapie określania Atutów Weroniki, Lynn musi przeznaczyć punkty na Charakter. Ponieważ kodeksem moralnym Weroniki jest Człowieczeństwo, ma ona Cechy Charakteru Sumienie, Samokontrola i Odwaga. Weronika jest chłodna i opanowana; Lynn przeznacza trzy kropki na Samokontrolę, co daje ostatecznie 4. Lynn także przeznacza jedną kropkę na Sumienie, co daje jej postaci wartość 2; Weronika nie jest całkowicie bez serca, ale nie ma oporów przed czynieniem tego co niezbędne, aby osiągnąć swój cel. Pozostałe trzy kropki przeznacza na odwagę, Cecha ta wynosi 4; Weronika jest dość pewna siebie i przekonana o swoich celach.

Krok piąty: Wykończenia

Teraz Lynn musi dokonać pewnych wykończeń w swojej postaci i dodać jej trochę okruchów nieżycia. Przede wszystkim musi ustalić Człowieczeństwo i Siłę Woli Weroniki (to jest robione, jeszcze zanim jakiekolwiek wolne punkty zostaną dodane do Charakteru). Dodając Sumienie Weroniki o wartości 2 i Samokontrolę na poziomie 4, Lynn widzi, że Człowieczeństwo jej postaci to 6 (nie jest święta). Jest trochę bardziej przerażająca, niż by to odpowiadało Lynn, więc Lynn zapamiętuje, by podnieść tę wartość przy pomocy punktów wolnych. Siła Woli jest równa Odwadze postaci, więc Lynn wpisuje cztery kropki w Sile Woli na karcie postaci. Wreszcie Lynn rzuca dziesięciościenną kością: 1. Justin uśmiecha się głupio. (Wampir wydaje jeden Punkt Krwi każdej nocy, a Justin jest tego typu Narratorem, który doprowadza do tego, że nowe postacie tracą ten punkt pierwszej nocy swego istnienia. Wygląda na to, że Weronika zacznie grę, przechodząc szał głodu). Lynn zaznacza jedną kratkę w Poziomie Krwi.

Wszystko co zostaje, to wykorzystać 15 punktów wolnych na zwiększenie Cech postaci. Lynn wydaje dwa punkty wolne na podniesienie Człowieczeństwa Weroniki do 7, czyniąc ją mniej okrutną (przynajmniej na razie...). Wydając kolejne dwa punkty, Lynn podnosi Finansowe umiejętności Weroniki do 4. Wiedząc, że Weronika będzie potrzebować powiązań w świecie finansów w Chicago, wydaje dwa punkty na Kontakty (stare rodzinne znajomości, ludzie, którzy cenią ambicje Weroniki). Dwa kolejne punkty idą na podniesienie Siły Woli Weroniki do 6 (jest zdeterminowana, ale jeszcze nie doświadczyła prawdziwych przejść). Lynn chciałaby nabyć dodatkową Dyscyplinę za ostatnie siedem punktów Weroniki i pyta się Justina, czy jej postać może mieć kochanka Tremere, który nauczyłby ją podstaw Taumaturgii. Justin mówi, że Weronika może mieć kochanka z klanu Tremere, ale zasady klanu są takie, że żaden Tremere nie jest skłonny do nauczenia tajemnic magii krwi. Lynn zgadza się i zamiast Taumaturgii nabywa kropkę w Dominacji za zgodą Justina (Dominacja jest bardziej powszechna niż Taumaturgia i nie jest tak bardzo strzeżona przez klan).

Ponieważ Lynn nie wydała punktów na Pokolenie, notuje pod odpowiednim nagłówkiem, że Weronika jest z 13 Pokolenia. Ponieważ jej Krew nie jest tak potężna jak wielu Spokrewnionych, Weronika nie wydaje się być zagrożeniem (czy wymarzonym materiałem na posiłek) dla żądnych władzy wampirów.

Lynn mając skończone wszystkie mechaniczne detale kreacji postaci, decyduje się ożywić postać trochę bardziej kompletnie. Chociaż cechy mogą się zmienić w czasie lub po preludium, dają one Lynn pewną podstawę, na której można już zacząć grę.

Lynn decyduje, że Weronika dorastała w biedzie, w atmosferze przemijającego znaczenia jej rodziny, co zdeterminowało ją, by uczynić wszystko, co w jej mocy, by ją odbudować. Jednak spotkała kilku niewłaściwych ludzi, a jeden z nich poczuł sympatię do Weroniki i ją Spokrewnił. Chociaż zna wielu ludzi, nie zgromadziła jeszcze wielu wpływów, aby być prawdziwym graczem, dorównującym starszym z Chicago. Jest wystarczająco ambitna, aby móc wiele zyskać, ale wygląda na to, że jej próby przywrócenia dobrego imienia rodziny są powstrzymywane przez tajemnicze siły. Kto lub co za tym stoi jest tajemnicą i budzi niepokój Weroniki, która zastanawia się, czy to przypadkiem nie jej stwórca lub jeden z jego znajomych.

Weronika utrzymuje schronienie w przekształconym garażu w posiadłości swojej rodziny. Jej rodzice, teraz już bardzo wiekowi, nigdy nie opuszczają domu i nie mają pojęcia o wampirzej naturze Weroniki i jej nocnych wyjściach. Jej wierny szofer Marcus jest doskonałym kierowcą i z taką samą precyzją używa pistoletu jak łyżki do opon. Pieniądze Weroniki są głównie inwestowane w posiadłość i firmę, którą jeśliby sprzedała, stałaby się całkiem zamożna. Weronice nigdy nie brakuje pieniędzy i nie musi brać kredytu.

Weronika nosi stylową garderobę od projektantów odzieży sportowej i wieczorowej i zawsze przyciąga wzrok, gdziekolwiek się pojawi. Nosi w torebce niewielki rewolwer, chociaż jeszcze nie miała okazji, aby go użyć. Posiada starego niemieckiego sedana, utrzymanego w doskonałym stanie, a także mały dwumiejscowy kabriolet, którego używa, gdy nie potrzebuje eskorty Marcusa.

Nocne sprawy Weroniki koncentrują się głównie na odbudowie pozycji i wpływów swojej rodziny. W razie niepowodzenia byłaby szczęśliwa, gdyby udało jej się zdobyć wpływy i zbudować nowe dziedzictwo na bazie starego. W tych działaniach poczyniła wiele znajomości pośród wampirów i śmiertelnych w Chicago i zamierza kultywować te znajomości, gdyż jest to sposób na najlepsze osiągnięcie swoich celów (to zostawia również otwarte drzwi na zdobycie dodatkowych sprzymierzeńców i kontakty w przyszłości). Chociaż emocjonalnie silna i pewna siebie, Weronika zdaje sobie sprawę, że w tych nocach burzliwych wydarzeń wśród Spokrewnionych, jedynie grupa zapewnia bezpieczeństwo. Poszukuje więc jednostek, z którymi może stworzyć ochronną koterię. Stwórcę Weroniki, zrażonego do niej przez jej dziwne upodobanie do interesów, Lynn pozostawia w gestii Justina.

I to wszystko. Lynn mogłaby wybrać specjalizacje dla Cech Weroniki, które mają cztery kropki (Wygląd i Finanse), ale decyduje się zobaczyć, co wyniknie po preludium. Weronika jest gotowa na wszystko, co może jej zaoferować Świat Mroku.

Archetypy osobowości: Natura i postawa

Każdy gra jakąś rolę, często kilka każdego dnia. Każdy człowiek objawia wiele pokładów osobowości, od kombinującej do szczerej. Każda z tych ról określa, jak oddziałujemy na innych ludzi i miejsca wokół nas i którą cześć naszego ja pokazujemy.

To samo jest ze Spokrewnionymi. Koncepcje Natury i Postawy korespondują bezpośrednio z różnorodnością masek, które nosimy, kiedy wchodzimy w interakcje z innymi. Natura postaci w **Wampirze** jest jej prawdziwym ja, jej wewnętrznym istnieniem – ukazuje osobę taką, jaką jest naprawdę. Niebezpiecznie jest ujawniać prawdziwe ja, ponieważ pozwala to innym dowiedzieć się, kim jesteśmy i co jest dla nas ważne. Dlatego postać ma także Postawę, czyli twarz, którą pokazuje światu. Wybierając nasz stosunek do świata, jesteśmy w stanie wybrać także jego stosunek do nas.

Odkładając na bok filozofię, osobowość ma także wpływ na mechanikę **Wampira**. Postać może odzyskać swoją energię i poczucie celowości przez działanie zgodne ze swoją Naturą. Za każdym razem, kiedy postać wypełnia wymogi Archetypu jej Natury (patrz poniżej), staje się możliwe odzyskanie wydanego punktu Siły Woli przez tę postać (patrz str. 136). Jeśli Narrator się zgodzi, postać odzyskuje punkt.

Archetypy pozwalają graczowi zbudować poczucie osobowości swojej postaci i określić, co czyni z postaci „żywą istotę." Jest warte zauważenia, że Archetypy nie są sztywne; postacie nie muszą niewolniczo poddawać się swym Naturom i Postawom. Postać raczej powinna zachowywać się tak, jak zachowałby się w danej sytuacji gracz. Ewentualnie gracze lub Narratorzy powinni opracować swoje własne Archetypy, które bliżej określą, jak dana postać powinna zachować się w stosunku do swojego otoczenia. W końcu każda postać jest indywidualistą i stałe Archetypy powinny być logicznym następstwem dobrze dopracowanej postaci.

Poniżej są podstawowe Archetypy postaci, odpowiednie na początek gry.

Architekt

Architekt ma poczucie celu, często większego niż on sam. Jest naprawdę szczęśliwy, tylko gdy kreuje coś wartościowego dla innych. Ludzie zawsze będą potrzebować rzeczy, a Architekt usiłuje zaspokoić przynajmniej jedną potrzebę. Wynalazcy, pionierzy, założyciele miast, przedsiębiorcy i tym podobni – oni wszyscy są Archetypami Architektów.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli, zawsze gdy wymyślisz coś ważnego lub trwałego.

Autokrata

Autokrata chce rządzić. Szuka władzy nie dlatego, że posiada wrodzone zdolności do kierowania lub że ma najlepsze pomysły (chociaż może oczywiście tak o tym myśleć), ale dla zaspokojenia własnych potrzeb. Autokrata może uważać innych za niekompetentnych, ale ostatecznie pragnie władzy i kontroli. Dyktatorzy, przywódcy gangów, zbiry, rekiny korporacyjne i im podobni są Archetypami Autokratów.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy zdobędziesz kontrolę nad grupą lub organizacją angażującą innych.

Błazen

Błazen znajduje we wszystkim absurd. Nieważne jak smutne może stać się życie (lub nieżycie), Błazen zawsze znajdzie w nim element humoru. Błazen nie może doświadczyć bólu lub cierpienia i dlatego potrafi podnieść na duchu tych, którzy go otaczają. Niektórzy spośród Błaznów mają nawet wyższe ideały i atakują dogmaty, eksponując z humorem ich wady. Komicy, satyrycy i krytycy społeczni są przykładami Archetypu Błazna.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli za każdym razem, gdy uda ci się podnieść innych na duchu, szczególnie, jeśli przy okazji potrafisz pokonać swój własny ból.

Bojownik

Nieważne co się dzieje, nieważne jakie są przeciwności lub przeszkody, Bojownikowi zawsze uda się przetrwać. Czy samotnie, czy z grupą, odmowa zaakceptowania porażki często jest drogą do sukcesu. Bojownicy nie akceptują stwierdzenia „co będzie, to będzie" i nie wyrażają zgody na osiąganie mniejszych celów niż to możliwe. Banici, mieszkańcy ulicy i idealiści są dobrymi przykładami Archetypu Bojownika.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli wtedy, gdy uda ci się przetrwać groźną sytuację dzięki swojej wytrwałości lub gdy ktoś inny, postępując za twoją radą, trwa pomimo przeciwności.

Bon Vivant

Bon Vivant wie, że życie i nieżycie jest płytkie i beznadziejne. Dlatego Bon Vivant chce cieszyć się swoim czasem na Ziemi. Bon Vivant nie musi być całkowicie nieodpowiedzialny. Raczej jest po prostu nastawiony na dobrą zabawę. Większość Bon Vivantów ma małe wartości Samokontroli, gdyż są zbyt oddani ekscesom. Hedoniści, sybaryci i wszyscy dyletanci są przykładami Archetypu Bon Vivant.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli, zawsze gdy masz dobrą zabawę i możesz w pełni wyrazić swoją radość. Narrator może zwielokrotnić odzyskaną Siłę Woli za szczególnie wspaniałą zabawę.

Buntownik

Buntownik jest malkontentem, który nigdy nie jest zadowolony z obowiązującego status quo ani z systemu, w którym żyje. Nienawidzi autorytetów i robi wszystko, co w jego mocy, aby je podważać. Możliwe że Buntownik naprawdę wierzy w swoje ideały, ale jest także prawdopodobne, że obciąża władzę winą za jakieś nieporozumienie lub inny zły uczynek, w wyniku którego ucierpiał w przeszłości. Nastolatki, powstańcy i nonkonformiści są przykładowymi Archetypami Buntownika.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli, kiedy twoje działania źle oddziałują na wybranego przeciwnika. Buntownicy mogą walczyć z rządem, Kościołem, księciem wampirów, kimkolwiek. Gracz powinien zdecydować, przeciw komu lub czemu buntuje się jego bohater, który przyjął ten Archetyp.

Celebrant

Celebrant znajduje radość w swojej sprawie. Czy pasją postaci jest walka, religijny fanatyzm, tropienie rywali czy czytanie świetnej literatury, daje ona Celebrantowi siłę, aby przezwyciężyć przeciwności. Jeśli ma taką szansę, Celebrant zagłębi się w swej pasji tak głęboko, jak tylko można. Inaczej niż Fanatyk (str. 114) Celebrant podąża za swoją pasją nie z obowiązku, lecz z entuzjazmu. Krzyżowcy, hipisi, działacze polityczni i miłośnicy sztuki są Archetypami Celebrantów.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy podążasz za swoją pasją lub przekonasz inną postać do swojej pasji. Odwrotnie – tracisz tymczasowy punkt Siły Woli, gdy zaprzeczysz swej pasji lub gdy ją stracisz.

Cwaniak

Po co pracować, jeśli możesz wrobić kogoś, by zrobił coś za ciebie? Cwaniak zawsze próbuje znaleźć najprostszą i najszybszą drogę do sukcesu i bogactwa. Niektórzy ludzie nazywają go złodziejem, oszustem lub innymi mniej przyjemnymi określeniami, ale on wie, że każdy na świecie zachowałby się podobnie do niego, gdyby tylko mógł. On po prostu robi to pierwszy. Kryminaliści, sprzedawcy, ulicznicy i przedsiębiorcy mogą być Cwaniakami.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy namówisz kogoś, aby zrobił coś za ciebie.

Dewiant

Dewiant jest szalony, wyobcowany ze społeczeństwa przez wyjątkowe gusta, które stawiają go na obrzeżach głównego nurtu. Dewianci nie są nieudolnymi buntownikami lub niezaradnymi „nie odkrytymi geniuszami"; odwrotnie, są niezależnymi myślicielami, którzy nie całkiem pasują do obowiązującego status quo. Archetypy Dewiantów często czują, że świat jest przeciwko nim i z tego powodu odrzucają tradycyjną moralność. Niektórzy mają dziwne upodobania, preferencje i ideologie. Ekstremiści, ekscentrycy i zwykli dziwacy są Archetypami Dewiantów.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli wtedy, kiedy jesteś w stanie bezkarnie wykpić społeczne ograniczenia.

Dyrektor

Dla Dyrektora nic nie jest gorsze niż chaos i nieład. Dyrektor pragnie władzy, przyjmując sposób podejmowania decyzji „albo po mojemu, albo wynocha". Dyrektor jest skoncentrowany na wprowadzaniu porządku i nie musi mieć prawdziwej kontroli nad grupą, aby go wprowadzić. Wielu polityków, trenerów i nauczycieli jest przykładem Archetypu Dyrektora.

– Odzyskujesz Siłę Woli, kiedy masz wpływ na wykonanie zadania przez grupę.

Dziecko

Dziecko jest niedojrzałe pod względem osobowości i temperamentu. Liczy się to, czego chce teraz i chce, aby ktoś mu to dał. Pomimo że zazwyczaj może samo o siebie zadbać, będzie raczej typem biorcy. Niektóre Archetypy Dziecka są bardziej niewinne niż niedojrzałe i nieświadome zimnych ścieżek prawdziwego świata. Dzieci, okaleczone jednostki i niektórzy narkomani, są Archetypami Dziecka.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli, gdy uda ci się uzyskać od kogoś pomoc lub pożywienie, nie dając mu nic w zamian.

Fanatyk

Fanatyk ma cel i ten cel pochłania całe jego życie. Fanatyk pogrąża się całkowicie w swej sprawie do tego stopnia, że może czuć się winnym, zbaczając z drogi prowadzącej go do jego wyższego celu. Dla Fanatyka cel uświęca środki, a sprawa jest ważniejsza od tego, który jej służy. Gracze wybierający Archetyp Fanatyka muszą wybrać dla swojej postaci cel do wypełnienia. Rewolucjoniści, zapaleńcy i prawdziwi podżegacze są przykładami Archetypu Fanatyka.

– Odzyskujesz Siłę Woli, kiedy wypełnisz jakieś zadanie, zbliżając się dzięki temu do twojego celu.

Gbur

Gbur jest zgorzkniały i cyniczny, znajduje we wszystkim wady i nie widzi radości życia lub nieżycia. Jest często fatalistycznie lub pesymistycznie nastawiony do świata i ma bardzo mało szacunku wobec innych. Dla Gbura szklanka jest zawsze do połowy pusta, chociaż może być prawie pełna. Wielu starszych wampirów i przedstawicieli Generacji X jest Gburami.

– Odzyskujesz Siłę Woli, kiedy ktoś robi coś głupiego, tak jak to przewidziałeś. Musisz przewidzieć tę porażkę na głos (chociaż możesz również wyszeptać przepowiednię na ucho Narratora).

Grzesznik

Grzesznik istnieje, aby odkupić śmiertelny grzech, jaki popełnia będąc po prostu tym, kim jest. Grzesznicy mają małe mniemanie o swojej osobie, za sobą traumatyczne przeżycia i czują się zmuszeni do odkupienia swojego istnienia na świecie. Grzesznicy nie zawsze są religijni. Niektórzy tak naprawdę chcą ukarać świat za zło, które sami wywołali. Skruszeni grzesznicy, osoby z małym mniemaniem o sobie i pełni wyrzutów sumienia kryminaliści są przykładami Archetypu Grzesznika.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli, gdy odczuwasz, że osiągnąłeś rozgrzeszenie za konkretne zło, które wyrządziłeś. To odkupienie powinno być proporcjonalne do przewinienia – im większa zbrodnia, tym większa kara. Narrator jest ostatecznym arbitrem w określeniu wielkości zadośćuczynienia.

Kaskader

Kaskader żyje dla ryzyka, jakie niesie niebezpieczeństwo. Odwrotnie niż inni, Kaskader pożąda niebezpiecznych i możliwie śmiertelnie groźnych sytuacji. Kaskader nie ma skłonności samobójczych – on po prostu szuka stymulacji. Członkowie gangów, mali złodzieje i ekshibicjoniści są przykładami Archetypu Kaskadera.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli za każdym razem, gdy uda ci się wykonać niebezpieczne zadanie, którego świadomie się podjąłeś. Kaskaderzy jednakże nie są głupi, dlatego Narrator może zdecydować o nie nagrodzeniu gracza, który bezmyślnie naraża swoją postać na niebezpieczeństwo, jedynie w celu odzyskania Siły Woli.

Konformista

Konformista podąża za innymi, przyjmując przywództwo innych i znajdując bezpieczeństwo w decyzjach innych. Woli nie obejmować władzy, zamiast tego dołącza do grupy, oferując swą pomoc. Konformistę przyciągają najbardziej dynamiczne osoby, które postrzega jako najlepsze. Bycie Konformistą nie jest zawsze złe – każda grupa potrzebuje stronników, aby ustabilizować swe dążenia. Fanki, wyborcy i masy są Archetypami Konformistów.

– Odzyskujesz Siłę Woli, kiedy grupa osiąga jeden ze swoich celów dzięki twojej pomocy.

Łotr

Tylko jedna rzecz liczy się dla Łotra – on sam. Do każdego coś należy i jeśli ktoś nie potrafi ochronić swoich dóbr, nie ma do nich żadnych praw. Łotr nie musi koniecznie być bandytą. Po prostu odmawia poddania się zachciankom innych. Na głowie ma dbanie o własne interesy i to wypełnia mu czas. Prostytutki, kapitaliści i kryminaliści ucieleśniają Archetyp Łotra.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli, kiedy twój egoizm pozwala ci na osiągnięcie zysku (materialnego lub innego). Według uznania Narratora akumulacja dóbr bez eksponowania swojej słabości pozwoli ci odzyskać dwa punkty Siły Woli.

Masochista

Masochista żyje po to, by badać swoje ograniczenia i aby sprawdzić, jak wiele bólu może wytrzymać, zanim się załamie. Czuje satysfakcję w upokorzeniu, cierpieniu, zaprzeczeniu i nawet w fizycznym bólu. Masochista określa kim jest przez własną odporność na dyskomfort – budzi się każdej nocy tylko po to, by na nowo odczuwać ból. Niektórzy ekstremalni sportowcy i ci z depresją są przykładami Archetypu Masochisty.

– Odzyskujesz dwa punkty Siły Woli, kiedy doświadczasz nowego rodzaju bólu (zadanego w nowy dla ciebie sposób).

Męczennik

Męczennik cierpi za swoją sprawę i znosi trudy w wierze, że jego cierpienie udowodni coś innym. Niektórzy męczennicy po prostu pragną zwrócić na siebie uwagę lub wywołać sympatię, podczas gdy inni, prawdziwi w swej wierze, zaskakują swych przeciwników niezłomną wiarą w swoje przekonania. Wielu Inkwizytorów, zagorzałych idealistów i banitów jest Archetypami Męczenników.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli, kiedy poświęcasz siebie lub swoją wygodę dla swoich ideałów.

Opiekun

Każdy potrzebuje pocieszenia, ramienia, na którym może się wypłakać. Opiekun znajduje swoje szczęście w pocieszaniu innych i ludzie często przychodzą do niego ze swymi problemami. Wampiry z Archetypami Opiekuna często próbują, najlepiej jak tylko mogą, dbać o śmiertelnych, z których piją. Pielęgniarki, lekarze i psychiatrzy są przykładami potencjalnych Opiekunów.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy kogoś ochronisz lub nakarmisz.

Pedagog

Pedagog wie wszystko i desperacko chce poinformować o tym innych. Czy przez poczucie własnej misji, czy rzeczywistą chęć pomocy innym, Pedagog chce, żeby jego wiadomość była usłyszana. Archetypy Pedagoga mogą przybierać formę mentorów lub gadatliwych pieniaczy, którzy uwielbiają być słuchani. Instruktorzy, intelektualiści i specjaliści w swej dziedzinie są przykładami Archetypu Pedagoga.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli wtedy, kiedy poznasz lub spotkasz kogoś, kto zyskał na wiedzy, którą mu przekazałeś.

Perfekcjonista

Archetyp Perfekcjonisty wymaga doskonałości. Praca wykonana w połowie nie zadowala Perfekcjonisty i oczekuje on od wszystkich (tak samo jak od siebie) całkowitego zaangażowania. Chociaż Perfekcjonista może być surowy i wymagający, kieruje nim chęć osiągnięcia ostatecznego celu. Primadonny, artyści i projektanci są przykładami Archetypu Perfekcjonisty.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli, gdy osiągniesz swój cel bez żadnego widocznego błędu lub niedokładności.

Potwór

Potwór wie, że jest mroczną istotą i tak się zachowuje. Zło i cierpienie są narzędziami w ręku potwora i używa ich kiedy tylko może. Żadne okrucieństwo nie jest mu obce; żadna rana nie pozostanie nie zadana i żadne kłamstwo nie pozostanie nie wypowiedziane. Potwór nie popełnia zła dla samego zła. Zło jest dla niego raczej środkiem pomagającym zrozumieć, kim jest. Wiele wampirów z Sabatu, zdegenerowani starsi Spokrewnieni i niezrównoważone jednostki okazują cechy typowe dla Archetypu Potwora.

– Złośliwe czyny wzmacniają poczucie celu Potwora. Postacie o naturze Potwora powinny dokonać czegoś okrutnego, odzyskując Siłę Woli wtedy, gdy folgują swym żądzom. Na przykład kusicielka odzyskuje Siłę Woli, uwodząc kogoś, a apostata powodując zachwianie jego wiary. Wybierz przeznaczenie i wypełnij je.

Pozer

Pozerzy są kwiecistymi duszami, które zawsze szukają uwagi i szansy na stanie się najjaśniejszą z gwiazd. Pozerzy szukają towarzystwa innych tylko po to, aby zdobyć ich uwielbienie. Pozerem kieruje chęć bycia zauważonym i pościg jest często tak samo ważny, jak jego efekt. Nic nie podnieca Pozera tak bardzo jak nowa widownia, której trzeba się spodobać, aby ją zdobyć. Artyści, dzieci i ci z niskim poczuciem własnej wartości są często Pozerami.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy uda ci się zrobić wrażenie na innej osobie. Ostatecznie to Narrator jest arbitrem, gdy kogoś oczarowujesz (nawet jeśli chodzi o postacie innych graczy).

Samotnik

Nawet w tłumie samotnik odstaje, ponieważ tak naprawdę nie należy do grupy. Inni postrzegają Samotnika jako odizolowanego i obcego Pariasa, ale prawda jest taka, że Samotnik woli swoje własne towarzystwo od towarzystwa innych. Z nieznanych powodów Samotnik po prostu pogardza innymi i to uczucie jest często odwzajemnione. Kryminaliści, radykałowie i wolnomyśliciele są Archetypami Samotnika.

– Odzyskujesz Siłę Woli, kiedy osiągniesz coś samemu, coś, na czym w jakiś sposób zyskuje także koteria. Za naprawdę robiące wrażenie sukcesy lub osiągnięcia (nawet pomimo silnego sprzeciwu) Narrator może pozwolić ci na odzyskanie dwóch punktów Siły Woli.

Sędzia

Sędzia bezustannie dąży do polepszenia systemu. Sędzia znajduje przyjemność w swej racjonalnej naturze i umiejętności wyciągania właściwych wniosków z przedstawionych mu faktów. Sędzia szanuje sprawiedliwość, gdyż jest to najbardziej efektywny sposób rozwiązywania problemów. Sędziowie podczas poszukiwania źródeł problemów rzadko są wizjonerami, gdyż od intuicji wolą sprawdzone modele. Inżynierowie, prawnicy i lekarze są często Archetypami Sędziego.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli, gdy odkryjesz tajemnicę lub kiedy jeden z twoich argumentów pogodzi spierające się strony.

Tradycjonalista

Ortodoksyjne metody satysfakcjonują Tradycjonalistów, którzy wolą osiągać swe cele sprawdzonymi, starymi sposobami. Po co wprowadzać zmiany, skoro stare sposoby sprawdzają się wystarczająco dobrze? Tradycjonaliści uznają status quo i niechętnie odnoszą się do zmian, które mogą przynieść nieprzewidywalne efekty. Konserwatyści, sędziowie i przedstawiciele władzy są przykładami Archetypu Tradycjonalisty.

– Odzyskujesz Siłę Woli, kiedy sprawdzone sposoby okazują się najlepsze, a także wtedy, gdy oprzesz się zmianom i okaże się to dla ciebie korzystne.

Wizjoner

Wizjoner jest wystarczająco mocny, by móc patrzeć poza rzeczywistość i dostrzegać prawdziwe cuda. Wizjonerzy testują akceptowane ograniczenia społeczne i poszukują tego, co tylko nieliczni mają odwagę sobie wyobrazić. Wizjoner rzadko jest usatysfakcjonowany tym co społeczeństwo ma do zaoferowania. Zazwyczaj społeczeństwo niemrawo odpowiada na nawoływania Wizjonerów, chociaż to wizjonerzy są tymi, którzy wprowadzają zmiany i postęp. Filozofowie, wynalazcy i najbardziej twórczy artyści często są Archetypami Wizjonera.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli za każdym razem, kiedy jesteś w stanie przekonać innych, aby uwierzyli w twoje sny i postępowali według twojej wizji.

Zawodnik

Zawodnik ekscytuje się dążeniem do zwycięstwa. Dla Zawodnika każde zadanie jest nowym wyzwaniem i nową możliwością osiągnięcia zwycięstwa. Faktycznie Zawodnik postrzega wszystkie interakcje jako rodzaj testu sprawdzającego czy jest się najlepszym przywódcą, najbardziej wydajnym wśród załogi, najbardziej wartościowym lub jakimkolwiek innym naj-. Rekiny korporacyjne, zawodowi atleci i namiętni badacze są Archetypami Zawodnika.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy uda ci się test lub zadanie. Szczególnie trudne zwycięstwa mogą, w zależności od uznania Narratora, pozwolić ci na odzyskanie większej ilości punktów Siły Woli.

Zbir

Zbir jest twardzielem i bandziorem, który często czerpie perwersyjną przyjemność z maltretowania słabszych. Zbir może mieć w jednym rację – siła jest wszystkim, co się liczy i tylko silni zasługują na szacunek. Naturalnie fizyczna siła jest najlepszym rodzajem siły, ale inne też są dobre. Zbir uważa, że jawne groźby są najlepszym środkiem na nawiązanie współpracy. Zbir nie jest niezdolny do litości i uprzejmości, po prostu woli robić wszystko na swój sposób. Bandyci, fanatycy, złodzieje są Archetypami Zbira.

– Odzyskujesz punkt Siły Woli za każdym razem, gdy osiągniesz swój cel dzięki brutalności lub zastraszeniu. Nie musi być to przemoc fizyczna (wielu Zbirów werbalnie zastrasza swoje ofiary).

Atrybuty

Każda postać w **Wampirze** ma Atrybuty. Odzwierciedlają one podstawowe możliwości każdej osoby na świecie, jak również innych żyjących (i nieżyjących) istot. Większość ludzi ma wartości Atrybutów 1 (słabo) i 3 (dobrze), chociaż wyjątkowo utalentowane jednostki mogą mieć wynik 4 (doskonale) lub nawet 5 (szczyt ludzkich możliwości). O niektórych starszych wampirach, tych o potężnej krwi, krążą pogłoski, że mają jeszcze wyższe wyniki.

Atrybuty Fizyczne

Fizyczne Atrybuty określają kondycję ciała postaci. Pokazują jak silna, zwinna i odporna jest postać. Fizyczne Atrybuty powinny być wybierane jako pierwszorzędne dla postaci aktywnych.

Wampiry mogą wykorzystywać krew, aby nadnaturalnie zwiększyć swoje Fizyczne (i tylko Fizyczne) Atrybuty. Więcej na ten temat patrz str. 138.

Siła

Szymon skrzywił się na dźwięk kolejnych uderzeń, dobiegających z drugiej strony hotelowych drzwi. Jego stwórca miał rację. Wojenne watahy Sabatu były straszliwie wytrwałe. Jeśli nie uda mu się utrzymać zamkniętych drzwi dopóki Józefina nie zadzwoni na policję, będzie już po nim. Wyobrażając sobie siebie i Józefinę poćwiartowanych pazurami Sabatników, Szymon zaparł się mocniej o drzwi, aby powstrzymać kolejny atak.

Siła jest surową, brutalną mocą postaci. Wskazuje ona, ile może podnieść bohater, ile może fizycznie popchnąć i jak silnie może uderzyć inną postać. Cecha Siła jest dodawana do Puli kości na uszkodzenia, kiedy bohater uderza przeciwnika podczas walki wręcz. Jest także używana, kiedy postać chce złamać, podnieść lub przenieść coś, a także gdy próbuje przeskoczyć jakąś odległość.

Specjalizacje: żelazny chwyt, szerokie bary, rezerwa siły, stalowe pięści.

- • Kiepska: Możesz podnieść 20 kg.
- •• Przeciętna: Możesz podnieść 50 kg.
- ••• Dobra: Możesz podnieść 125 kg.
- •••• Wybitna: Możesz podnieść 200 kg.
- ••••• Niezwykła: Możesz podnieść 300 kg i zgnieść czaszkę jak winogrono.

Zręczność

Warstwa krwawego potu błyszczała na czole Seriny. Jej ofiara wiedziała, że była śledzona, więc teraz najważniejsza była zdolność szybkiego uderzenia. Serina wspięła się niemalże bezgłośnie po wyjściu pożarowym, wiedząc, że człowiek będzie szukał ucieczki właśnie w tej alejce. Ach, był tam! Odsłaniając swe kły i pazury, Serina wystrzeliła ze swej słabo oświetlonej kryjówki, dopadając ofiarę w momencie, gdy ta z trudem łapała powietrze po biegu. Wkrótce okazało się, że były to jej ostatnie oddechy.

Zręczność mierzy ogólną fizyczną sprawność postaci. Obejmuje szybkość, zwinność i gibkość postaci, jak również precyzję w manipulowaniu przedmiotami i zdolność utrzymywania kontroli. Pod Zręczność podciągnięta jest także koordynacja wzrokowo-ruchowa postaci, refleks i zgrabność ciała.

Specjalizacje: zwinność, kocia gracja, szybkość błyskawicy, gibkość.

- • Słaba: Jesteś niezgrabny i niezdarny. Odłóż ten pistolet, zanim zdążysz zrobić sobie krzywdę.
- •• Przeciętna: Nie jesteś klockiem drewna, ale nie jesteś również baleriną.
- ••• Dobra: Posiadasz pewien talent lekkoatletyczny.
- •••• Wybitna: Mógłbyś być akrobatą, gdybyś chciał.
- ••••• Niezwykła: Twoje ruchy są płynne i hipnotyzujące – prawie nadludzkie.

Wytrzymałość

Szymon ocknął się i poczuł, że jest przywiązany do krzesła ciężkimi łańcuchami i że przygląda mu się egzekutor księcia.

Specjalizacje

Niektóre postacie są wyjątkowo dobre w poszczególnych Cechach. Na przykład gracz w baseballa może być świetny w łapaniu piłek, a bokser może okryć się niesławą, dzięki ciosom poniżej pasa. Aby to odzwierciedlić, postacie z wynikiem 4 lub więcej w Atrybutach lub Zdolnościach mogą wybrać specjalizację dla swoich Cech. *Specjalizacja* jest szczególną podkategorią w Atrybucie lub Zdolności – więc postać z Siłą 5 może zdecydować, że jest świetny w morderczym uścisku, a bohater ze Śledztwem 4 może być specem od balistyki. Kiedy gracz wykonuje rzut wymagający działania, w którym postać jest wyspecjalizowana, może wziąć każdą kość, na której wypadło 10, i policzyć jako normalny sukces, a następnie ponownie rzucić kością w celu zgromadzenia następnych sukcesów. Jeśli znowu wypadnie 10, można kontynuować rzucanie w celu osiągnięcia dalszych sukcesów. Ten proces trwa do momentu, kiedy przestanie wyskakiwać liczba 10.

Przykład: Wiktoria ma Występy Publiczne 4 ze specjalizacją w śpiewaniu miłosnych piosenek. Występuje przed publicznością i zaczyna śpiewać swój hit "4Ever!". Aby sprawdzić reakcję publiczności, Narrator mówi graczowi prowadzącemu Wiktorię, Kasi, by wykonała test na Charyzmę (4) i Występy Publiczne (4) przeciw trudności 6. Pula kości wynosi 8 i Kasia zdobywa trzy sukcesy – ale dwa z tych sukcesów to 10. Kasia bierze dwie kości z 10 i rzuca, uzyskując 9 i 7 – dwa dodatkowe sukcesy. Nie może już dalej rzucać, ale pięć sukcesów wskazuje, że tłum wprost uwielbia interpretację utworu według Wiktorii.

– *Wygląda na to, że twoi mali przyjaciele z Sabatu zostawili cię, czyż nie tak?*

– *Oni nie są moimi przyjaciółmi. Przyszli po mnie i Józefinę* – Szymon splunął krwią przez rozcięte usta.

– *Dlaczego miałbyś mnie okłamać Szymonie?* – zanucił jego oprawca. – *Po prostu powiedz mi prawdę i będzie po wszystkim...* – Brutal podwinął rękaw i z całej siły uderzył Szymona w twarz, łamiąc kości i rozpryskując krew.

Trzymaj się, *pomyślał Szymon*. Nie mogą z ciebie nic wytłuc, jeśli im na to nie pozwolisz.

Cecha Wytrzymałość świadczy o ogólnej kondycji postaci, zdrowiu, wytrzymałości i odporności. Wskazuje, jak długo postać jest zdolna do wzmożonego wysiłku i jak wiele uderzeń wytrzyma, zanim zacznie odczuwać fizyczny ból. Wytrzymałość także zawiera odporność fizyczną, wskazującą na zaciętość i upór postaci.

Specjalizacja: determinacja, twardy jak skała, stanowczość, żywotność.

- • Słaba: Masz sińce od silniejszego wiatru.
- •• Przeciętna: Jesteś stosunkowo zdrowy i możesz przyjąć jedno lub dwa uderzenia.
- ••• Dobra: Jesteś w dobrej formie i rzadko chorujesz.
- •••• Wybitna: Możesz pobiec i być może wygrać w dowolnym maratonie, jaki wybierzesz.
- ••••• Niezwykła: Twoja budowa jest iście herkulesowa.

Społeczne

Pomimo swoich samotniczych predyspozycji, wampiry używają ludzkiego społeczeństwa niczym klocków, układając je jak im wygodnie. Atrybuty Społeczne opisują wygląd postaci, urok i zdolność do interakcji ze społeczeństwem. Te Cechy są ważne w określeniu pierwszego wrażenia, jakie wywiera postać, jej osobowości i stosunków z innymi osobami.

Charyzma

Książę odsunął na bok kurtynę i wyszedł naprzeciw zgromadzeniu członków Rady Primogenu miasta. Ich rozmowy i ostrożne szepty umilkły, gdy książę zajął honorowe miejsce przy stole i uśmiechnął się, patrząc na nich wzrokiem drapieżnika. Pomimo osobistych różnic zdań, osobistych wendet i odwiecznych nienawiści wciąż akceptowali księcia jako przywódcę. Nikt nie mógł kontestować przytłaczającej siły osobowości starego wampira.

– *Widzisz, jak mnie wszyscy kochają, nawet w swojej nienawiści?* – spytał książę swego potomka, który stał przy krześle tuż za nim. – *Pokaż im, kto tu rządzi, a będą pili z twojej dłoni.*

Charyzma jest zdolnością postaci do oddziaływania na innych swoją osobowością. Charyzma dochodzi do głosu, kiedy postać próbuje zdobyć czyjąś sympatię lub zaufanie. Charyzma nie oznacza koniecznie elokwencji i umiejętności zastraszania. Odwrotnie, jest to po prostu siła wpływów i uroku postaci. Charyzma zaznacza zdolność postaci do przekonywania innych do swojego punktu widzenia.

Specjalizacja: gładka gadka, grzeczność, wykwintny, sprytny, elokwentny mówca, pełen wdzięku

- • Słaba: Nie zadzieraj nosa.
- •• Przeciętna: Jesteś ogólnie lubiany i masz kilku przyjaciół.
- ••• Dobra: Ludzie ufają ci całkowicie.
- •••• Wybitna: Masz szczególny dar przyciągania do siebie ludzi.
- ••••• Niezwykła: Całe kultury mogłyby poddać się twojemu przywództwu.

Manipulacja

Dafne spojrzała na Łukasza w taki sposób, jakby był jedynym Spokrewnionym w mieście, który mógłby jej pomóc. Już jej zaufał, głupiec, i teraz wszystko, co musiała zrobić, to przekonać go, że musi iść porozmawiać z tym bękartem Barzeskim.

– Łukasz, jesteś jedynym, który może to zrobić. Jestem z nimi w tak złych układach, że Barzeski nawet mnie nie wysłucha. Poza tym, jeśli przyciśniesz ich teraz, będą później zbyt zastraszeni, aby przyjść po ciebie.

Twarz Łukasza troszeczkę się rozluźniła – miała go! Teraz, przy odrobinie szczęścia, on i Barzeski pozabijają się nawzajem, gdy tylko usiądą razem przy jednym stole, a ona upiecze dwie pieczenie na jednym ogniu.

Manipulacja mierzy umiejętność postaci w wymuszeniu na innych podzielania swojego punktu widzenia lub wypełniania jej zachcianek. Krótko mówiąc, powoduje, że inni robią to, co chce bohater. Manipulacja wchodzi w grę, kiedy postać próbuje wpływać lub subtelnie pokierować czyimś zachowaniem. Manipulacja jest używana do wrabiania, blefowania, zagadywania i ponaglania innych postaci. To, czy dane postacie lubią, czy nie lubią manipulatora, jest mało ważne (tym manipulacja różni się od Charyzmy). Utalentowany manipulator potrafi wykorzystać nawet talenty ludzi, którzy go nienawidzą.

Manipulacja jest sprawą niebezpieczną, szczególnie pośród Spokrewnionych (chociaż to obowiązująca moneta w ich królestwie). Nieudana próba manipulacji często powoduje gniew potencjalnej marionetki. Pech przy teście Manipulacji może dodać imię postaci do listy wrogów niedoszłej ofiary.

Ludzie są manipulowani każdego dnia i zazwyczaj ignorują to („Czy nie poszedłbyś za mnie do sklepu?"). Jednakże, jeśli chodzi

o coś ważnego, większość ludzi staje się dość ostrożna. Manipulacja może być najbardziej potężnym narzędziem w repertuarze Spokrewnionego, ale porażka może być zabójcza. Postacie z wysoką wartością Manipulacji są często obdarzane brakiem zaufania przez tych, którzy z nimi obcują.

Specjalizacja: perswazja, „kurde, ale gładko poszło", uwodziciel, dobrze kombinujący

- • Słaba: Wyrażasz się w zaledwie kilku (często inteligentnych) słowach.
- •• Przeciętna: Czasami możesz oszukać kilka osób (tak jak każdy inny).
- ••• Dobra: Nigdy nie płacisz pełnej ceny.
- •••• Wybitna: Mógłbyś być politykiem lub przywódcą kultu.
- ••••• Niezwykła: „Oczywiście, powiem księciu, że to ja byłem tym, który próbował go zakołkować!"

Wygląd

– Cóż, Harrick, zobaczmy kogo Toreadorzy wypchnęli spod swojego buta, aby z nami porozmawiał, dobrze? – Jervis Graves wyciągnął z szuflady swojego biurka grube kubańskie cygaro i zapalił zapałkę, odsuwając się instynktownie od płomienia.

– Wprowadź ich do środka! – krzyknął Graves do służącego, strząsając popiół z czubka cygara.

Cygaro uderzyło o stół w tym samym momencie, w którym szczęka Gravesa opadła na podłogę. Do środka weszła najbrzydsza kobieta, jaką Graves kiedykolwiek widział – a wi dział nawet kilka z klanu Nosferatu.

– Na krew Kaina, co za potwór, ta twarz mogłaby wprawić mnie w letarg.

– Tak panie – odpowiedziała spokojnie. – A czy teraz nie powinniśmy poruszyć tematu...

– Nie, absolutnie – przerwał jej Graves. – Powiedz „artystom", że jeśli chcą robić interesy z Jervisem Gravesem, muszą przysłać kogoś, kto wciąż wygląda jak człowiek.

Atrybut Wygląd mierzy atrakcyjność postaci. Bardziej niż zwykły wygląd, Wygląd jest sumą widocznej gracji postaci, piękna i niedefiniowalnej *je ne sais quoi*, która czyni ludzi pożądanymi.

Wygląd znaczy jednocześnie więcej i mniej niż słowa – odwołuje się do najniższych poziomów psychiki, kreuje pierwsze wrażenia i naturę wspomnień. Nieważne jak tolerancyjna i otwarta jest osoba, nieważne jak się zarzeka, że dla niej osobowość jest ważniejsza niż wygląd. Osoba wciąż myśli o innych w odniesieniu do ich wyglądu.

Ta Cecha jest używana do rzeczy ważniejszych, niż zwracanie uwagi potencjalnych żywicieli skinięciem głowy na zatłoczonej dyskotece. W sytuacjach w których pierwsze wrażenie jest bardzo ważne lub angażuje innych, dla których Wygląd jest bardzo ważny, postać nie może mieć więcej w puli kości na Atrybuty Społeczne niż wartość jej Wyglądu. Tak więc jest ważne, żeby albo dobrze wyglądać, albo poznać dobrze ludzi, zanim zacznie się ich namawiać do obrzucenia bombami schronienia justycjariusza.

- • Słaba: Jesteś brzydki jak noc listopadowa.
- •• Przeciętna: Nie wyróżniasz się z tłumu.
- ••• Dobra: Ludzie kupują ci drinki w barach.
- •••• Wybitna: Wyglądasz tak, że mógłbyś być modelem i ludzie często ci to mówią.
- ••••• Niezwykła: Ludzie reagują na ciebie albo szaleńczą zazdrością, albo boskim uwielbieniem.

Atrybuty Umysłowe

Atrybuty Umysłowe opisują takie mózgowe możliwości postaci jak pamięć, inteligencja, świadomość otoczenia i umiejętność myślenia, uczenia się i reagowania.

Percepcja

Łukasz usiadł na skórzanej otomanie – kurtka nie zapięta, ręce na kolanach – czekając aż jego dziwny gospodarz wejdzie do pokoju. Ponad delikatnym zapachem skóry Łukasz uchwycił lekki zapach... makówek? ... i usłyszał stuknięcie szkła o szkło.

Schylony mężczyzna z haczykowatym nosem – prawdopodobnie ghul Barzeskiego – kulejąc, wszedł do pokoju ze żłobioną szklanką w ręku. – Aperitif na czas, aż mój pan się ubierze, miły gościu? – zapytał ghul.

– Jeśli nie robi ci to różnicy, wolę swoją vitae bez opium – odpowiedział Łukasz.

Ghul pobladł.

Percepcja mierzy zdolność postaci do obserwowania swojego otoczenia. To może wymagać świadomego wysiłku, takiego jak przeszukiwanie obszaru, ale częściej jest intuicyjne i opiera się na czujności i wyostrzonych zmysłach postaci. Percepcja jest wrażliwością na otoczenie, a co za tym idzie, rzadko jest obecna u cyników lub zmęczonych (którzy wszystko już widzieli).

Percepcja jest używana do określenia czy postać rozumie daną sytuację lub rozpoznaje bodźce otoczenia, czy nie. Może ostrzec postać przed zasadzkami, pomóc postaci zrozumieć metaforę, znaleźć trop lub odkryć jakikolwiek inny ukryty czy przeoczony szczegół (fizyczny lub inny).

Specjalizacja: uważny, pełen intuicji, ostrożny, wnikliwy, doświadczony.

- Słaba: Jesteś tak absurdalnie skoncentrowany na sobie, a może jesteś po prostu zwyczajnym idiotą, że umykają ci nawet najbardziej oczywiste szczegóły.
- •• Przeciętna: Nie zauważasz największych subtelności, ale jesteś świadomy większego obrazu.
- ••• Dobra: Dostrzegasz nastroje, naturę i drobne zmiany w swoim najbliższym otoczeniu.
- •••• Wybitna: Prawie nic nie uchodzi twojej uwadze.
- ••••• Niezwykła: Natychmiast zauważasz rzeczy prawie niewyczuwalne dla ludzkich zmysłów.

Inteligencja

Aisling spoglądała na cenny rękopis, zastanawiając się, dlaczego to nie ma sensu. Symbole były w porządku, zaklęcia były dokładnie wytłumaczone i nawet ruchy były poprawnie zilustrowane. Dlaczego więc do cholery to nie działało? Wyglądało to tak, jakby jakiś uwsteczniony magik nagryzmolił tę rzecz, zapominając o jakimś podstawowym ędnym elemencie.

Uwsteczniony...

Aisling roześmiała się na głos, gdy przystawiła księgę do lustra. Tu były symbole. Pracując z odwróconym alfabetem, przepisała właściwe wersety ze strony, ale wykonywała ruchy w odwrotnym kierunku. Złamała prymitywny kod.

Atrybut Inteligencja odnosi się do pojmowania przez postać faktów i przyjmowania wiedzy. Co bardziej ważne jednak, odpowiada za zdolność rozumowania, rozwiązywania problemów i rozwijania sytuacji. Inteligencja jest prawie niewłaściwym pojęciem, gdyż Atrybut ten zawiera także zdolność radzenia sobie w sytuacja krytycznych oraz giętkość umysłu.

Inteligencja nie zawiera sprytu, mądrości lub zdrowego rozsądku, gdyż są to właściwości osobowości, a nie Cechy postaci. Nawet najsprytniejszy bohater może być zbyt głupi, by trzymać język za zębami lub zbyt stuknięty, aby zdać sobie sprawę, że powierzenie kluczyków do samochodu złodziejom nie oznacza nic dobrego.

Postacie z niskim poziomem Inteligencji nie są koniecznie głupie (chociaż mogą być), są po prostu niewykształcone lub myślą prostymi kategoriami. Podobnie postacie z wysoką Inteligencją nie wszystkie są Einsteinami – mogą być lepsze w zapamiętywaniu wierszy lub mieć szczególnie mądre sądy.

Specjalizacja: wiedza książkowa, kreator, analityk, autorytet w temacie, rozwiązujący problemy.

- Słaba: Nie najostrzejszy nóż w szufladzie (IQ 80).
- •• Przeciętna: Mądry na tyle, by zdawać sobie sprawę, że jesteś normalny. (IQ 100).
- ••• Dobra: Bardziej oświecony niż masy (IQ 120).
- •••• Wybitna: Nie jesteś po prostu bystry, jesteś po prostu cudowny (IQ 140).
- ••••• Niezwykła: Geniusz z certyfikatem MENSA (IQ 160+).

Spryt

Ogień!

Łukasz zeskoczył z otomany, gdy tylko pierwsze fale gorącego dymu zaczęły snuć się po podłodze. Najpierw trucizna, a teraz to!

Spoglądając na drzwi, Łukasz domyślił się, że muszą być zamknięte od zewnątrz. Okno wychodziło na zatokę i użycie tego wyjścia oznaczało upadek z kilkuset metrów. Przewody wentylacyjne były zbyt małe dla Spokrewnionego, aby się w nich zmieścił.

Łukasz spojrzał do góry. Strop. Diabeł z pewnością nie przedzielił wąskiej szczeliny pomiędzy piętrami. Po prostu wdrapie się tam, przedrze się z powrotem przez hol i ucieknie frontowymi drzwiami.

Łukasz przysunął otomanę, wspiął się na nią i wybił pięściami wyjście przez gipsowy sufit. Teraz pozostawała jedynie kwestia tego, co go czeka na zewnątrz.

Cecha Spryt mierzy umiejętność myślenia w biegu i szybkiego reagowania w określonych sytuacjach. Odzwierciedla także ogólną mądrość postaci. Postacie z niskim Sprytem są mentalnie ospałe lub może łatwowierne i naiwne. Na odwrót, postacie z wysoką wartością Sprytu prawie zawsze planują natychmiastowo i adaptują się do nowego otoczenia z niezwykłą praktycznością. Postacie z wysokim Sprytem są także zdolne do zachowania zimnej krwi w stresujących sytuacjach.

Specjalizacja: zaskakiwanie innych, zmiana strategii, zasadzki, błyskawiczna odpowiedź.

- Słaba: Jesteś naiwny.
- •• Przeciętna: Wiesz, kiedy stawiać, a kiedy pasować w pokerze.
- ••• Dobra: Rzadko jesteś zaskakiwany tak, że nie wiesz, co powiedzieć.
- •••• Wybitna: Jesteś jedną z osób, które u innych wywołują myśl „Oj, powinienem był powiedzieć...", ale dopiero następnego dnia.
- ••••• Niezwykła: Myślisz i odpowiadasz szybciej, niż jesteś w stanie działać.

Zdolności

Jak wspomnieliśmy wcześniej, Zdolności są Cechami używanymi do opisywania tego, czego nauczyłeś się wcześniej. Jeżeli Atrybuty reprezentują twój czysty potencjał, Zdolności reprezentują sposoby, których nauczyłeś się, aby ten potencjał wykorzystać. Aby rozwalić drzwi, możesz nie potrzebować niczego więcej jak brutalnej siły – ale jeśli próbujesz użyć zwyczajnej siły mięśni, aby wcisnąć część silnika na jej miejsce, nie psując czegoś innego, lepiej byłoby, gdybyś wiedział coś o naprawie samochodów. Kiedy wykonywałbyś test, prawdopodobnie musiałbyś połączyć Zdolność z odpowiednim Atrybutem, aby lepiej zobrazować kombinację możliwości i wiedzy, koniecznej do wykonania zadania.

Jest 30 Zdolności: 10 Talentów, 10 Umiejętności i 10 Wiedzy. Każda Zdolność zawiera zazwyczaj szeroki zakres uzdolnień. Dla pewnych Zdolności (Ekspresja, Rzemiosło, Występy Publiczne, Wykształcenie, Nauka) dobrze jest wybrać specjalizację (str. 117), nawet jeśli ich wartość nie jest 4 czy wyższa. Dlatego postać z Umiejętnością Rzemiosło jest ogólnie sprawna w pracach ręcznych wszystkich typów, ale może być szczególnie uzdolniona w naprawie samochodów.

Talenty

Talenty opisują to, co wiesz intuicyjnie, co możesz zrobić bez treningu lub instruktażu. Jedyną drogą do polepszenia swoich Talentów jest bezpośrednie doświadczenie z kilkoma wyjątkami – jak na przykład studiowanie tekstu o Jeet Kune Do, aby zdobyć kropkę w Bójce – tych rzeczy nie można opanować z książek lub kursu korespondencyjnego. Jeśli twoja akcja wymaga Talentu, którego twoja postać nie posiada, nie ma żadnej sankcji do twojej podstawowej Puli kości z Atrybutów. Te Zdolności są tak intuicyjne, że faktycznie każdy ma w pewnym stopniu opanowaną każdą z nich.

Autorytet

Kincaid wskoczył i uniósł do góry dłoń zaciśniętą w pięść. – Czy zamierzacie na klęczkach położyć swoją szyję pod topór rzeźnika tylko dlatego, że Ojciec wie najlepiej? Czy zamierzacie poświęcić swoje serca zgniłym wargom starożytnych? – Entuzjastyczne „Nie!" wstrząsnęło sceną, ale Kincaid ciągnął dalej, jak gdyby wcale tego nie słyszał. – Kto odziedziczy naszą noc, naszą przyszłość? Czy ci, co już przeżyli milenium lub dwa, czy ci, którzy mogą coś zrobić ze swoją nieśmiertelnością? CZY CHCECIE WALCZYĆ ZA SWOJĄ WOLNOŚĆ?

Odpowiedzią był chór przeszywających do szpiku krzyków. Kincaid wykrzykiwał ogniste słowa do tłumu, ale jego serce było zimne jak lód, choć rozpalał je wzrastający płomień rozkosznej satysfakcji i oczekiwania.

Jesteś dla innych przykładem i możesz zainspirować ich, aby zrobili to, co chcesz. Autorytet nie musi specjalnie manipulować dążeniami innych. Wystarczy, że on sam jest osobą, za którą inni chcieliby pójść. Ten Talent jest zazwyczaj łączony z Charyzmą lub Oddziaływaniem.

- Nowicjusz: Kapitan piłkarskiej drużyny małej ligi.
- •• Praktykant: Przewodniczący samorządu studenckiego.
- ••• Fachowiec: Oficer w wojsku.
- •••• Ekspert: Kandydat na prezydenta.
- ••••• Mistrz: Mógłbyś być panem i władcą całego narodu.

Zdolność posiadana przez: polityków, książąt, managerów, kierowników, oficerów wojska, policjantów.

Specjalizacja: przemówienia, wzbudzanie szacunku, przyjacielski, otwarty, majestat, rozkazy, wojsko.

Bójka

Lucita zgrabnie uderzyła pięścią w szyję księcia – raz, następnie wepchnęła mu palce w oczodoły – dwa. Raz-dwa, szybciej niż dziecko jest w stanie wziąć oddech i mocniej niż jakikolwiek śmiertelny mógłby uderzyć.

Uśmiechnęła się nieszczerze, gdy teraz już ex-książę złapał się w panice za swoje zniszczone oczy i zmiażdżoną tchawicę. Nic nie widząc, nic nie słysząc, nie miał szans, aby wykorzystać swój hipnotyzujący majestat. Teraz mogła bez pośpiechu dokonać dzieła.

Talent Bójka oddaje twoją zdolność walki przy użyciu pięści i nóg. Ten Talent reprezentuje umiejętności w walce bez broni, czy to nabyte w wyniku treningu sztuk walki, czy po prostu będące efektem wielu doświadczeń – w obu przypadkach możesz być groźnym przeciwnikiem. Efektowni awanturnicy mają skoordynowane ruchy, są odporni na ból, szybcy, silni i okrutni. Gotowość do zrobienia wszystkiego, aby zranić przeciwnika, daje szansę wygrania większości walk.

- Nowicjusz: Biłeś się, gdy byłeś dzieckiem.
- •• Praktykant: Uczestniczyłeś w kilku zadymach w barach.
- ••• Fachowiec: Walczyłeś regularnie i dość często i zazwyczaj wychodziłeś na tym lepiej niż twoi przeciwnicy.
- •••• Ekspert: Mógłbyś być zawodnikiem w bokserskim ringu.
- ••••• Mistrz: Mógłbyś zabić trzech ludzi w ciągu czterech sekund.

Zdolność posiadana przez: żołnierzy, policjantów, bandytów, łotrów.

Specjalizacja: boks, zapasy, nieczyste ciosy, kopnięcie, karate, judo, tajski boks, rzuty, obezwładnianie.

Czujność

Kincaid podniósł palec i wampiry szepczące w mrocznym foyer natychmiast umilkły. – Księżna Anna nadchodzi – mruknął. Przyłożył rękę do ucha i następnie skinął głową – Może być ze dwie przecznice stąd i nie ma żadnego ruchu na ulicach. – Uśmiechnął się, odsłaniając ostre zęby. – To jej robiony na zamówienie Rolls. Nie mogę się mylić. A teraz idioci, zamknijcie się i przygotujcie, by ją powitać.

Czujność to twoja podstawowa zdolność do zauważania rzeczy, które dzieją się wokół ciebie, nawet jeśli nie odbierasz ich świadomie. Czujność opisuje uwagę, z jaką obserwujesz zewnętrzny świat. Talent ten zwykle połączony jest z Percepcją i najefektywniej objawia się w wyniku reakcji na fizyczne bodźce (odwrotnie niż nastroje lub wskazówki).

- Nowicjusz: Nie jesteś bezmyślnym trutniem.
- •• Praktykant: Okazjonalny szpicel.
- ••• Fachowiec: Bystrym okiem obserwujesz swoje otoczenie.
- •••• Ekspert: Może to paranoja, a może tylko zdrowy rozsądek, ale rzadko tracisz czujność.
- ••••• Mistrz: Twoje zmysły dorównują zmysłom dzikiego zwierzęcia.

Zdolność posiadana przez: myśliwych, ochroniarzy, dziennikarzy, włamywaczy.

Specjalizacja: hałasy, szpiegowanie, zasadzki, ukryta broń, tłumy, puszcze, zwierzęta.

Ekspresja

–Na Krew, Laveaux, opanuj się. Pioseneczka Wiktorii prawie w ogóle nie zasługuje na uwagę, odstawmy na bok krwawe łowy; mimo wszystko jej słowa można zinterpretować faktycznie jako satyryczne. Troszkę krzykliwa jak na mój gust – westchnął książę – Ale chyba nie złamiemy Maskarady.

– Billboard nr 8?!? Miliony ludzi szydzą ze mnie; w swoich samochodach, w swoich nocnych klubach, na swoich przeklętych elektronicznych fonografach. Będę pośmiewiskiem w...

– Elizjum, Laveaux. Elizjum. To nie miejsce na takie sceny. Pamiętaj o tym, gdzie jesteś! W każdym bądź razie – powiedział książę niedbale, a najbledszy z uśmiechów pojawił się na jego twarzy – to nie może być prawda, zgadza się? Ta zwrotka o tobie i...

Laveaux wściekł się, zgrzytając kłami ze złości, gdy harpie zachichotały za jego plecami.

To jest twoja zdolność do wyrażania się zrozumiale, czy to w rozmowie, czy poezji, czy nawet przez e-maila. Postacie z wysoką Ekspresją mogą wypowiadać swe opinie i poglądy w sposób, który nie może przejść niezauważony (nawet gdy ich poglądy są błędne lub bezwartościowe). Mogą być utalentowanymi aktorami, umiejącymi się dopasować do nastroju. Dodatkowo, ten Talent reprezentuje twoje zdolności w dziedzinie poezji, pisarstwa lub innych form sztuki.

- Nowicjusz: Twój talent rozwinął się od czasów, gdy wpisywałeś wiersze do szkolnego zeszytu.
- •• Praktykant: Mógłbyś przewodniczyć w debacie na twoim uniwersytecie.
- ••• Fachowiec: Mógłbyś być pisarzem odnoszącym sukcesy.
- •••• Ekspert: Mógłbyś konkurować o nagrodę Pulitzera.
- ••••• Mistrz: Wizjoner taki jak ty, zdarza się jeden na całe pokolenie.

Zdolność posiadana przez: aktorów, pisarzy, poetów, polityków, dziennikarzy, instruktorów, podżegaczy tłumów.

Specjalizacja: aktorstwo, poezja, literatura piękna, improwizowanie, konwersacja.

Empatia

– Chcę powiedzieć – młoda kobieta mówiła gestykulując – dlaczego u diabła sądzono, że zaopiekuję się tym dzieckiem? Jak bym mogła? – Otarła oczy chusteczką i wpatrywała się niespokojnie w filiżankę. – Mój Boże. Spójrz na mnie, tak się rozpłakać w kawiarni. Musisz myśleć, że jestem głupia.

– Nie, skądże – powiedział uprzejmie jej towarzysz. – Proszę nie rób tego. Nie tutaj. – Wstał i podał jej rękę. – Dlaczego nie pójdziemy gdzieś w mniej publiczne miejsce, gdzie będziesz mogła to wszystko z siebie wyrzucić? – Spojrzała na niego i uśmiechnęła się, a on odwzajemnił jej uśmiech .

Rozumiesz emocje innych i możesz z nimi sympatyzować, udawać dla nich sympatię lub grać na ich emocjach, w zależności od tego, co uznajesz za stosowne. Z łatwością rozpoznajesz motywację ludzi i możesz wykryć, jeśli ktoś cię okłamuje. Jednakże możesz utożsamiać się z uczuciami innych do tego stopnia, że będzie to wpływało na twoje własne emocje.

- Nowicjusz: Czasem służysz ramieniem, w które można się wypłakać.
- •• Praktykant: Potrafisz czasami samemu odczuwać czyjeś cierpienie.
- ••• Fachowiec: Masz duże wewnętrzne zrozumienie dla motywacji innych ludzi.
- •••• Ekspert: Jest prawie niemożliwe cię okłamać.
- ••••• Mistrz: Ludzka dusza nie kryje przed tobą żadnych tajemnic.

Zdolność posiadana przez: pracowników opieki społecznej, rodziców, aktorów, psychologów, detektywów, uwodzicieli, medium, najlepszych przyjaciół.

Specjalizacja: emocje, osobowość, motywacje, zdobywanie zaufania.

Przebiegłość

– To znaczy, nie mogę obiecać czegokolwiek i mam zbyt duży szacunek do ciebie, by dać ci zwykły BS. Kto może przewidzieć, co kryje przyszłość? – Dawid podniósł wzrok i napotkał spojrzenie Lindy po przeciwnej stronie stolika. – Ale to się zmienia, kiedy jestem z tobą. Uczciwie... – głos Dawida prawie się załamał pod wpływem emocji. – Nie wiem, czy kiedykolwiek byłem zakochany, naprawdę, ale teraz mam uczucie, jakbym mógł, cóż...

Bez słowa Linda podeszła do kanapy, wzięła dłoń Dawida w swoją i położyła czoło na jego barku.

– Ach, bydło zmienia się jeszcze mniej niż my, pomimo że chełpi się postępem. – Dawid (zwany w innych czasach Dar-Inku) przypomniał sobie inne, podobnie jak to, nic nie znaczące zdania, wypowiadane w grece, w aramejskim, w chaldejskim, w łaźniach Rzymu i wśród kolumn zrujnowanej Niniwy. – Prawdziwy mistrz Jyhadu – pomyślał sobie – nie musi stosować żadnych sztuczek, żeby omamić krwiodawcę.

Wiesz, jak ukryć swe własne motywacje i ujawnić tylko to, co chcesz. Więcej, możesz odkryć motywacje innych osób i następnie użyć ich przeciwko nim. Ten Talent określa twój talent do intryg, tajemnic i podwójnych układów. Mistrzostwo w Przebiegłości może zrobić z ciebie niedoścignionego uwodziciela lub doskonałego szpiega.

- Nowicjusz: Zdarza ci się skłamać.
- •• Praktykant: Wampir.
- ••• Fachowiec: Adwokat od spraw karnych.
- •••• Ekspert: Głęboko utajniony agent.
- ••••• Mistrz: Jesteś ostatnią osobą, którą ktoś mógłby podejrzewać.

Zdolność posiadana przez: polityków, prawników, wampiry, nastolatki.

Specjalizacja: uwodzenie, nieskazitelne kłamstwa, udawanie moralności.

Uniki

Beckett zaklął, gdy pociski trafiły w ścianę tuż nad jego głową, a gorące kawałki cegły zaplątały się w jego włosach. Rzucił się w bok, kryjąc się za koszem na śmieci w chwili, gdy kule przecięły powietrze tam, gdzie stał. Normalka, pomyślał. Ludzie Saguryeva są tak samo subtelni jak on sam. Zgiął palce swojej dłoni i dziko zaryczał, gdy czarne pazury wysunęły się z opuszków palców. Zobaczmy, czy są wolniejsi.

Jak się okazało, byli.

Pierwsza zasada samoobrony. Ten talent obejmuje zdolność unikania ciosów, ognia rakiet lub nawet rozpędzonych samochodów. Uniki oznaczają umiejętność znajdowania osłony, unikania ciosów i wielu innych metod, pozwalających uniknąć uszkodzenia ciała.

- Nowicjusz: Twój refleks pozwala ci na odruchowy unik i zasłonięcie głowy.
- •• Praktykant: Ukończyłeś kurs samoobrony.
- ••• Fachowiec: Możesz uniknąć rzucanych kamieni, może nawet noży.
- •••• Ekspert: Jedynie dobry bokser potrafiłby cię trafić.
- ••••• Mistrz: Kule się ciebie (prawie) nie imają.

Zdolność posiadana przez: policjantów, przestępców, bokserów, ludzi mieszkających w niebezpiecznych okolicach.

Specjalizacja: zasłona, zejście z linii ciosu, praca nóg, odskok.

Wysportowanie

Ronnie z rozbiegu skoczył na druciane ogrodzenie i wspiął się na nie. Wciąż słyszał śmiech i gwizdy gangu za swoimi plecami i dźwięk ten wstrzyknął więcej adrenaliny w jego obolałe mięśnie. Robił to już tysiące razy, więc znalazł się za płotem w rekordowym czasie. Gdy biegł w dół ulicy, próbował uspokoić się, myśląc, że te osiłki nie są w stanie wspiąć się tak szybko jak on. To dało mu małą przewagę; kwestią było tylko jej wykorzystanie. Nagle usłyszał przeszywający wnętrzności dźwięk rozrywanego metalu...

Ten Talent reprezentuje twoje podstawowe umiejętności sportowe oraz wszystkie, które możesz trenować. Wysportowanie obejmuje bieganie, skakanie, rzucanie, pływanie i tym podobne. Jednakże nie zawiera podstawowej motoryki ruchów takich jak podnoszenie ciężarów ani sportowych działań objętych przez inną Zdolność takich jak Walka Wręcz.

- Nowicjusz: Byłeś aktywnym sportowo dzieckiem.
- •• Praktykant: Sportowiec z liceum.
- ••• Fachowiec: Zawodowy sportowiec.
- •••• Ekspert: Ścisła czołówka w swojej dyscyplinie.
- ••••• Mistrz: Medalista na olimpiadzie.

Zdolność posiadana przez: sportowców, entuzjastów sportowych, strażników, żołnierzy, dzieci.

Specjalizacja: pływanie, wspinaczka skałkowa, akrobatyka, taniec, bieganie długodystansowe, inne określone sporty.

Zastraszanie

Lucita głośno odetchnęła i jakby coś zgromadziło się wokół niej. Coś... namacalnego. Jej wzrok spoczął nie dłużej niż sekundę na każdym z ubranych na czarno ochroniarzy. Obaj mężczyźni pobledli. Jeden próbował nieśmiało sięgnąć do kabury pod pachą, ale zatrzymał się natychmiast na dźwięk jej głosu.

– Powiedziałam, ta rozmowa jest prywatna. Odejść. Natychmiast.

Zastraszanie przybiera różnorodne formy – od gróźb i fizycznej przemocy do demonstracji siły osobowości. Znasz właściwą metodę na każdą okazję i potrafisz być bardzo przekonujący.

- Nowicjusz: Nastolatek znęcający się nad słabszymi i młodszymi.
- •• Praktykant: Bandzior.
- ••• Fachowiec: Sierżant prowadzący musztrę.
- •••• Ekspert: Siła twojego autorytetu może przestraszyć przygodnych przechodniów.
- ••••• Mistrz: Potrafisz przerazić nawet dzikie zwierzęta.

Zdolność posiadana przez: Zbirów, Egzekutorów Długów, Oficerów Wojska, Bandytów, Bramkarzy, Gangsterów, Sabatników.

Specjalizacja: ukryte groźby, szantaż, przymus fizyczny.

Znajomość półświatka

W dziennym świetle farba w sprayu miałaby wyraźnie neonowy blask. W przyćmionym świetle ulicznych lamp na peryferiach miasta kolor był matowy i ciężki. Niemniej jednak, młody mężczyzna w barwach gangu studiował go z uwagą. – Taa, znam ten wrzut – odezwał się w końcu. Potrząsnął głową. – To cholernie zły znak. Zielone Pa-

zury. Wietnamczycy. Rodzaj gangu, o którym nigdy nie słyszałeś w tych cholernych serialach o gliniarzach. Nikt nie zamierza z nim zadzierać. I słusznie.

Starszy mężczyzna w nieskazitelnym garniturze, który w ogóle nie pasował do tego miejsca, skinął głową. – Tak, dokładnie. I bardzo odpowiedni do naszych celów.

Ulice mogą dostarczyć wiele informacji lub pieniędzy tym, którzy znają ich język. Uliczne koneksje pozwalają ci na wmieszanie się dyskretnie w lokalne układy, na słuchanie plotek, rozumienie slangu lub nawet zaangażowanie się w działania przestępcze.

- • Nowicjusz: Wiesz, kto sprzedaje narkotyki.
- •• Praktykant: Na ulicy obdarzają cię szacunkiem.
- ••• Fachowiec: Mógłbyś być szefem swojego własnego gangu.
- •••• Ekspert: Nie masz się czego bać nawet na najbardziej niebezpiecznych osiedlach.
- ••••• Mistrz: Jeśli o tym nie słyszałeś, to znaczy, że nikt na ten temat nic nie powiedział.

Zdolność posiadana przez: rzestępców, bezdomnych, reporterów, detektywów, członków gangów, Sabatników.

Specjalizacja: paserstwo, nielegalne narkotyki, nielegalna broń, plotki, gangi, doliniarstwo, lokalny slang.

Umiejętności

Umiejętności są Zdolnościami, których uczysz się przez trening, praktykę lub instruktaż. Jeśli próbujesz wykonać akcję wymagającą Umiejętności, w których nie masz żadnego punktu, trudność jest zwiększona o jeden. Po prostu niewykwalifikowany robotnik jest mniej efektywny niż ktoś, kto może ma mniejsze Atrybuty, ale rozumie procedurę działania.

Broń palna

Walentyn gwizdnął z pogardą. Jego ręka wykonała krótki i błyskawiczny ruch i natychmiast w jego dłoni pojawiła się broń – matowy, ciężki rewolwer. Zanim wynajęta ochrona zdążyła złapać oddech, pokojem wstrząsnęły cztery grzmoty przypominające dźwięk piorunu.

Walentyn zgrabnie przeszedł nad najbliższą kałużą krwi i skierował się w stronę dębowych drzwi.

Zlikwidowanie kogoś za pomocą miecza powoduje rozpoczęcie śledztwa. Rozszarpanie kogoś pazurami narusza Maskaradę. Dlatego Kainici oswajają się z bronią i wielu włożyło dużo energii w nauczenie się, jak zabijać przy użyciu pistoletu. Ta Umiejętność reprezentuje znajomość używania wielu rodzajów broni palnej, od małych poręcznych pistoletów do ciężkich karabinów maszynowych. Oczywiście Umiejętność ta nie dotyczy ciężkiej artylerii takiej jak granatniki lub haubice czołgowe. Jednakże osoba obeznana z bronią palną może czyścić, naprawiać, rozpoznawać i oczywiście dokładnie strzelać z większości rodzajów broni małokalibrowej. Ta Umiejętność używana jest także do odblokowywania zaciętych pistoletów. (Spryt + Broń Palna).

- Nowicjusz: Miałeś w dzieciństwie pistolet zabawkę.
- •• Praktykant: Czasem spędzisz godzinkę w klubie strzeleckim.
- ••• Fachowiec: Przeżyłeś jedną lub dwie strzelaniny.
- •••• Ekspert: Mógłbyś zarabiać na życie zabijaniem ludzi.
- ••••• Mistrz: Masz praktykę od czasów, gdy wymyślono Winchestera.

Zdolność posiadana przez: Sabatników, policjantów, żołnierzy, myśliwych, adeptów szkoły przetrwania.

Specjalizacja: szybkie sięgnięcie po broń, rusznikarstwo, pistolety, celowanie, rewolwery, strzelby.

Etykieta

Carmelita poczekała, aż dwaj mężczyźni znikną za rogiem, następnie chwyciła swojego towarzysza za ramię. – Tych dwóch, Hesha, czy to byli...?

– Tak moja droga. Assamici. – Jego twarz w świetle lamp ulicznych nie miała żadnego wyrazu. – I zgodzili się na zostawienie nas naszym sprawom, a zamiast tego przyjrzą się dokładnie fundacji Vladosa. – Delikatnie pogłaskał ją po ręce. – Widzisz moja droga? Klan, tak naprawdę, znaczy niedużo. Tak wiele leży w zwykłym ucywilizowaniu.

Rozumiesz niuanse właściwego zachowania, zarówno w śmiertelnym społeczeństwie, jak i w kulturze Spokrewnionych. Twoją specjalizacją jest kultura, która jest ci najbardziej bliska. Ta Umiejętność jest używana w czasie targowania się, uwodzenia, tańca, uroczystych posiłków i we wszystkich formach dyplomacji.

- Nowicjusz: Wiesz, kiedy się nie odzywać.
- •• Praktykant: Byłeś na jednym lub dwóch uroczystych przyjęciach.
- ••• Fachowiec: Bezbłędnie wybierasz odpowiednie sztućce do posiłków.
- •••• Ekspert: Jej Królewska Mość uznałaby cię za czarującego.
- ••••• Mistrz: Jeśli odpowiedni ludzie przyszliby na kolację, mógłbyś zakończyć wojny lub rozpocząć nowe.

Zdolność posiadana przez: dyplomatów, podróżników, wyższą klasę, dyrektorów.

Specjalizacja: uroczyste kolacje, biznes, kultura ulicy, społeczeństwo spokrewnionych.

Krycie się

Lucita nagle zamarła, a następnie rzuciła się w dół i w prawo. Książka, którą przed chwilą trzymała, została rozcięta na pół przez ostre, metalowe ostrze. Lucita przeturlała się, napięła mięśnie i zawarczała (a może to było ciche mruknięcie?) jedno słowo – Fatima.

Kobieta stojąca przed Lucitą uśmiechnęła się, jej białe zęby odcinały się od ciemnej skóry.

– Lucita. Wygląda na to, że wciąż się zdradzam przed twoim słuchem. – Jej głos był gładki jak jedwab, który nosiła, a jej ręce mocniej chwyciły miecz. – Przypuszczam, że to będzie niezłe wyzwanie. Jak zawsze.

Ta Umiejętność jest zdolnością, która pomaga uniknąć wykrycia, zarówno kiedy się chowasz, jak i wtedy, gdy się skradasz. Krycie się jest często konfrontowane z Percepcją przeciwnika. Ta Zdolność jest z oczywistych powodów wysoce użyteczna w czasie polowania na ofiarę.

- Nowicjusz: Możesz się schować w zaciemnionym pokoju.
- •• Praktykant: Potrafisz się ukryć w cieniu.
- ••• Fachowiec: Masz niewiele trudności w znajdywaniu ofiary.
- •••• Ekspert: Możesz poruszać się cicho po suchych liściach.
- ••••• Mistrz: Starszy klanu Nosferatu.

Zdolność posiadana przez: włamywaczy, zabójców, spokrewnionych, szpiegów, reporterów, komandosów.

Specjalizacja: chowanie się, ciche chodzenie, krycie się w cieniu, ukrycie w tłumie.

Oswajanie zwierząt

Dwóch mężczyzn przy limuzynie było pochłoniętych konwersacją i nie zauważyło ruchu w ocienionej alejce za nimi. Nie widzieli ohydnej istoty w podartym płaszczu, klęczącej przy wejściu do kanałów, ani nie usłyszeli niskiego szmeru, który dochodził spod ulicy.

Ale kiedy setki szczurów wyszły na ulicę, stanęli jak wryci.

Rozumiesz zachowanie zwierząt. Ta Umiejętność pozwala ci przewidzieć, jak zachowa się zwierzę w danej sytuacji, wytresować je lub nawet spróbować uspokoić rozwścieczone osobniki.

- Nowicjusz: Możesz zaprzyjaźnić się z udomowionym zwierzęciem.
- •• Praktykant: Możesz wychować szczeniaka.
- ••• Fachowiec: Mógłbyś wyszkolić psa przewodnika.
- •••• Ekspert: Treser cyrkowy.
- ••••• Mistrz: Możesz okiełznać dziką bestię bez korzystania z dobrodziejstw nadnaturalnych mocy.

Zdolność posiadana przez: rolników, treserów zwierząt, pracowników ZOO, strażników Parków Narodowych, właścicieli zwierząt, hodowców.

Specjalizacja: psy, trenowanie ataku, duże koty, konie, zwierzęta hodowlane, sokolnictwo.

Prowadzenie

Karol mocno wdepnął hamulec, skręcając ostro kierownicą. Opony Thunderbirda zapiszczały, gdy stylowy samochód ślizgiem wszedł w klasyczny zwrot, na szczęście nie wyrzuciło go z drogi. Czarne auta za nimi nie miały takiego szczęścia. Gdy Karol wcisnął gaz, usłyszał jak przekleństwa pasażerów przechodzą w krzyk, a po chwili dobiegł go okropny zgrzyt gniecionego metalu.

Jak na razie jest dobrze...

Możesz prowadzić samochód, a być może i inne pojazdy. Ta Umiejętność nie obejmuje automatycznie tak skomplikowanych pojazdów jak czołgi czy osiemnastokołowce, a stopień twoich Umiejętności może się różnić w zależności od twojego doświadczenia i obeznania z poszczególnymi pojazdami. W końcu jeżdżenie rodzinnym kombi nie przygotuje cię do panowania nad Lotusem przy prędkości 160 km/h.

- Nowicjusz: Wiesz, jak obsługiwać automatyczną skrzynię biegów.
- •• Praktykant: Możesz jeździć samochodem z manualną skrzynią biegów.
- ••• Fachowiec: Zawodowy kierowca ciężarówek.
- •••• Ekspert: Kierowca formuły NASCAR lub kierowca czołgu.
- ••••• Mistrz: Małym fiatem możesz robić sztuczki jak na filmach o Jamesie Bondzie.

Zdolność posiadana przez: taryfiarzy, kierowców ciężarówek, kierowców wyścigowych, większość dwudziestowiecznych mieszkańców zamożnych krajów Zachodu.

Specjalizacja: terenówki, ciężarówki, zakręty, manualna skrzynia biegów, nagłe zatrzymania, jazda w korku.

Rzemiosło

Juliusz pokazał z nieskrywaną dumą na ścianę. – Spójrz tutaj. Oryginalna Tkanina z Bayeux skradziona z Wielkiej Brytanii i zastąpiony zwyczajną podróbką. Och, w niezłą panikę popadliby śmiertelni, gdyby im pozwolić odkryć prawdę!

– Twój jest podrobiony – powiedziała po cichu Carmelita, a na jej ustach zagościł z trudem skrywany uśmiech. Twarz Juliusza, normalnie szara jak popiół, przybrała kolor biały jak skorupka jajka, ale ona mówiła dalej. – Przyjrzyj się dokładnie brzegom, Juliuszu. Nitki są związane w kilku miejscach węzłami, które są wyraźnie z XIII wieku, a farby zostały chemicznie postarzone. –Spojrzała na jego zaskoczoną twarz i zaśmiała się. – Och, biedaku! Tak mi przykro! Proszę, udawajmy że nic nie powiedziałam.

Ta Umiejętność zawiera twoją zdolność do tworzenia lub naprawiania rzeczy przy pomocy twoich rąk. Rzemiosło pozwala ci pracować w takich dziedzinach jak stolarstwo, tapicerstwo, wyplatanie lub w specjalizacjach związanych z mechaniką (np. naprawy samochodów). Możesz nawet tworzyć dzieła sztuki przy użyciu tej Umiejętności, w zależności od liczby sukcesów jakie osiągnąłeś. Musisz wybrać określoną specjalizację w Rzemiośle, ale i tak zachowujesz pewne zdolności w innych dziedzinach.

- Nowicjusz: Miałeś zajęcia praktyczno-techniczne w liceum.
- •• Praktykant: Zaczynasz mieć swój własny styl.
- ••• Fachowiec: Mógłbyś żyć ze swoich prac.
- •••• Ekspert: Twoje prace mogłyby znaleźć się w podręcznikach akademickich, dotyczących twojej dziedziny.
- ••••• Mistrz: Twój artyzm nie ma sobie równych.

Zdolność posiadana przez: mechaników, artystów, projektantów, wynalazców, ludzi wracających do natury.

Specjalizacja: garncarstwo, szycie, naprawy domowe, stolarstwo, silniki, wycenianie.

Sztuka przetrwania

– Tutaj dzieciaku – chrząknął Emmett, wrzucając śmierdzący pakunek do rynsztoka. Parias w łachmanach początkowo się wzdrygnął, następnie z wdzięcznością przyjął śmierdzący materac z koców.

– Będziesz miał tu wszystko, czego będziesz potrzebował – ciągnął Emmett. – Słońce będzie głównie po tej stronie w ciągu dnia. Zawiń się również w to, w ten sposób będziesz w stanie bardziej się zasłonić.

Chudy wampir spojrzał z powrotem na Emmetta. – Ale czy nie byłoby bezpieczniej w kanałach? To znaczy tam nie ma... – przerwał wpół zdania, kiedy zobaczył spojrzenie na ohydnej twarzy Emmetta. – Ach, rozumiem.

– Nie będzie tam słońca –powiedział groźnie Emmett, wstając, po czym odwrócił się, aby odejść. – Ale to nie znaczy, że będzie bezpiecznie.

Chociaż wampiry nie muszą obawiać się głodu i zimna, dzicz wciąż może być dla nich groźna. Ta Umiejętność pozwala znaleźć schronienie, odnaleźć powrotną drogę do cywilizacji, tropić ofiarę i możliwe, że nawet uniknąć wilkołaków (chociaż to ostatnie jest niezwykle trudne). Kiedy używasz Krycia się w dziczy, nie możesz używać więcej kości na Krycie się, niż masz ich w Sztuce Przetrwania.

- Nowicjusz: Możesz przetrwać ośmiokilometrową wspinaczkę.
- •• Praktykant: Znasz warunki na odludziu.
- ••• Fachowiec: Umiesz odróżnić trujące grzyby od jadalnych.
- •••• Ekspert: Mógłbyś przeżyć pięć miesięcy na odludziu.
- ••••• Mistrz: Mógłbyś zostać zrzucony nagi nad Andami i doskonale byś sobie poradził.

Zdolność posiadana przez: harcerzy, żołnierzy, bezdomnych, entuzjastów survivalu, myśliwych, strażników Parków Narodowych.

Specjalizacja: tropienie, lasy, dżungla, zakładanie pułapek, polowanie.

Walka wręcz

Nawet gdy pocisk z czterdziestki czwórki rozerwał jej bark, Fatima obróciła się jak balerina i włożyła damasceński miecz dokładnie tuż poniżej szyi strzelca. Starannie naostrzone ostrze przeszło gładko przez obojczyk i kręgosłup, uwalniając natychmiast głowę.

Wyraz twarzy Fatimy był spokojny, gdy przesunęła wzrok na przerażonego partnera strzelca. – Czego oni dziś was uczą, dzieciaki? – Jej angielski był bezbłędny, tak jak wdzięk, z którym zmieniła chwyt. – Pistolety przeciw Spokrewnionym? Nie, nie. Musisz robić to w odpowiedni sposób. – Jej chwyt stał się mocniejszy. – W ten sposób.

Jak głosi maksyma Rodziny, Pistolet nic nie znaczy dla martwego serca. Ostrze jest często o wiele bardziej przydatne, jeśli zostanie użyte właściwie. Walka Wręcz obejmuje twoją zdolność do używania wszystkich rodzajów broni do walki wręcz – od mieczy i pałek do tak ezoterycznych przedmiotów sztuki walki jak sai lub nunczaku. I oczywiście, zawsze jest pożytek z drewnianego kołka.

- Nowicjusz: Wiesz, w jaki sposób trzeba właściwie trzymać nóż.
- •• Praktykant: Mogłeś uczestniczyć w przypadkowej zadymie na ulicy.
- ••• Fachowiec: Mógłbyś należeć do studenckiej drużyny szermierzy.
- •••• Ekspert: Mógłbyś utrzymywać porządek na dworze księcia.
- ••••• Mistrz: Twoi wrogowie woleliby mieć do czynienia z Brygadą Antyterrorystyczną niż twoim ostrzem.

Zdolność posiadana przez: zabójców, członków gangów, mistrzów sztuk walki, policjantów, uczestników pojedynków, maniaków średniowiecza.

Specjalizacja: noże, miecze, pałki, kołki, obezwładnianie, topory.

Występy publiczne

Gdy ostatnie dźwięki gry Nikosa poszybowały w kierunku sosnowego lasu i nocnego nieba, wokół ogniska zapadła cisza. Nagle rozległ się chichot, gwizd i śmiech. Nikos śmiejąc się, spojrzał ponad obcym. – No i jak, ha? – Podał obcemu skrzypce, a ten cicho je przyjął. – Mówię ci – ciągnął dalej Nikos – nie urodził się jeszcze taki, który by zagrał lepiej ode mnie. Dalej, śmiało, spróbuj, ale... – Pozwolił swym słowom zagubić się w śmiechu.

Obcy podniósł skrzypce do barku, wsunął zgrabnie pod wystający podbródek, uśmiechnął się i zaczął grać. I w tym momencie śmiech uwiązł Nikosowi w gardle, gdyż wiedział, że przegrał zakład.

Umiejętność Występy Publiczne odpowiada za twoją zdolność do artystycznego wysiłku takiego jak śpiew, taniec, gra aktorska, granie na instrumencie muzycznym. Jesteś wyspecjalizowany w jednej dziedzinie, chociaż wirtuozi mogą być utalentowani w wielu formach występów publicznych. Umiejętność reprezentuje nie tylko techniczną wiedzę, ale także zdolność do zaangażowania publiczności i porwania jej swoim show.

- Nowicjusz: Mógłbyś śpiewać w chórze kościelnym.
- •• Praktykant: Mógłbyś dostać główną rolę w przedstawieniu szkolnym.
- ••• Fachowiec: Jesteś znany i popularny w lokalnych klubach.
- •••• Ekspert: Masz talent, który może stać się sensacją na skalę krajową.
- ••••• Mistrz: Jesteś bezkonkurencyjnym wirtuozem.

Zdolność posiadana przez: muzyków, studentów, aktorów, tancerzy baletowych, mimów.

Specjalizacja: taniec, śpiew, rock and roll, aktorstwo, solówki gitarowe, karaoke po pijanemu.

Zabezpieczenia

Sanitariusze wypadli przez drzwi i w następnej chwili zatrzymali się gwałtownie w bezładnej gromadzie. Naprzeciw spostrzegł chodzącego w roztargnieniu po trawniku N. N. nr 244. Jego kaftan bezpieczeństwa leżał bezładnie na chodniku. – O co chodzi? – zdziwił się jeden ze świeżo przyjętych. – Jak on...?

– Nie przejmuj się tym – odpowiedział szef zmiany zmartwionym, niskim głosem. – Miejmy nadzieję, że tym razem nie miał przy sobie nic ostrego.

Ta Umiejętność obejmuje obeznanie z narzędziami i technikami otwierania zamków, dezaktywacji alarmów samochodowych lub przeciwwłamaniowych, uruchamiania „na krótko" samochodów a nawet prucia sejfów, a także niezliczone formy włamywania się. Zabezpieczenia są użyteczne nie tylko przy kradzieży, ale także zdolność ta pozwala skonstruować zabezpieczenie nie do przejścia lub ustalić metody pracy innych włamywaczy.

- Nowicjusz: Umiesz otworzyć prosty zamek.
- •• Praktykant: Umiesz uruchomić „na krótko" samochód.
- ••• Fachowiec: Możesz obejść lub zneutralizować alarmy domowe.
- •••• Ekspert: Możesz rozpruć sejf.
- ••••• Mistrz: Potrafiłbyś wynieść lub wnieść bombę z/do Pentagonu.

Zdolność posiadana przez: włamywaczy, doradców do spraw zabezpieczeń, policjantów.

Specjalizacja: prucie sejfów, uruchamianie „na krótko", alarmy elektryczne, samochody

Wiedza

Wiedza angażuje umysł, nie ciało. W konsekwencji Zdolności Wiedzy są najczęściej łączone z Cechami Umysłowymi. (Jest możliwe rzucanie na Charyzmę + Wykształcenie lub nawet Wy-

trzymałość + Medycyna, ale takie rzeczy zdarzają się rzadko.) Poniższe opisy mówią o poziomach wiedzy według terminów stosowanych w szkolnictwie, chociaż uczęszczanie do szkoły jest tylko jedną z metod zdobycia Wiedzy.

Jeśli nie masz żadnej kropki w Wiedzy, nie możesz nawet myśleć o rzucaniu kośćmi, chyba że Narrator da wyraźne pozwolenie (tam gdzie konieczna jest powszechnie znana wiedza). Jeśli nie znasz hiszpańskiego, nie możesz podtrzymać rozmowy w español, opierając się tylko na swoim sprycie.

Finanse

Wampir złożył gazetę i powoli odłożył ją na bok. – Czy odniosłaś wrażenie, że nieśmierć daje nam nie kończącą się władzę, właściwie bez większego wysiłku? Czy przypuszczałaś, że nasze wpływy i bogactwo są nam magicznie dane w chwili Spokrewnienia? Nie wybrałem cię z powodu twojej prostoduszności, maleńka. – Zabębnił długimi, doskonale wypielęgnowanymi paznokciami po mahoniowym blacie biurka.

– Wszedłem w to stulecie z kilkoma garściami monet. A w nowe tysiąclecie wejdę z miliardami na moim koncie. I wszystko co mam, osiągnąłem swoim własnym sprytem i determinacją.

Przyłożył palec do policzka i jego ognisty wzrok przybrał melancholijny wygląd. – Wygląda na to, że pragniesz praktycznej lekcji pokazowej, jak się robi pieniądze. Użyję moich zdolności do doprowadzania do finansowej ruiny innych osób, a ty będziesz mnie obserwować, a następnie pokażesz, czego się nauczyłaś. – Kącik jego ust podniósł się delikatnie do góry. – Więc jak nazywał się twój ex-mąż?

Znasz się na wszystkich tajnikach handlu, od oszacowywania rzeczywistej wartości towarów do radzenia sobie ze zmianami kursów walut. Ta Wiedza może okazać się bezcenna przy handlowaniu towarami lub obracaniu akcjami na giełdzie papierów wartościowych. Odpowiednio wysoki poziom w Finansach pozwala ci podnieść swój standard życia do bardzo wysokiego poziomu.

- Uczeń: Uczestniczyłeś w kursach dla młodych biznesmenów.
- •• Student: Masz trochę praktycznego doświadczenia i prowadzisz swoje rachunki całkiem sprawnie.
- ••• Magister: Byłbyś dobrym maklerem giełdowym.
- •••• Doktor: Korporacje stosują się do twoich porad finansowych.
- ••••• Profesor: Zamieniłbyś dwudziestodolarowy banknot w fortunę.

Zdolność posiadana przez: kierowników, wyższą klasę, maklerów giełdowych, księgowych, paserów, dealerów narkotykowych, przemytników.

Specjalizacja: giełda papierów wartościowych, oszacowywanie, pranie brudnych pieniędzy, obce waluty, księgowość, paserstwo, korporacje.

Informatyka

Emmett nie mógł powstrzymać chichotu. Zajęło mu trochę czasu zmontowanie w kanałach systemu, nie mówiąc już o podłączeniu linii energetycznej. Ale opłaciło się.

Włamanie się do S&L, firmy Laveauxa, nie było trudne. Przepisanie tych kilku numerków byłoby proste, ale Emmett był zawodowcem, a to oznaczało twardą grę. Kiedy IRS przebije się przez zręcznie ozdobione numerki, na koncie tego obłudnego zniewieściałego faceta nie będzie nawet tyle pieniędzy, aby kupić zestaw w Taco Bell. To by było na tyle, jeśli chodzi o wszechmocne wpływy.

Ta Wiedza reprezentuje zdolność do obsługi komputerów, a także zrozumienie dla najnowszej technologii.

- • Uczeń: Zaznacz i kliknij.
- •• Student: Potrafisz przetwarzać dane bez specjalnych problemów.
- ••• Magister: Potrafisz sam pisać programy.
- •••• Doktor: Możesz spokojnie utrzymywać się jako doradca i konsultant.
- ••••• Profesor: Jesteś na krawędzi.

Zdolność posiadana przez: hakerów, pracowników biurowych, programistów, osoby przetwarzające dane, studentów.

Specjalizacja: języki programowania, internet, łamanie szyfrów, wirusy, odzyskiwanie danych.

Lingwistyka

Gdy Anatol wzniósł twarz w stronę pękniętego witrażu, jego głos przeszedł w śpiew, odbijając się echem po kaplicy. – Pange, lingua, gloriosi/Corporis mysterium/Sanguisque pretiosi...

Lucita potrząsnęła głową, zręcznie sięgając do swych ust koloru ciemnego wina, aby rozmazać na nich krople krwi. – Z Krwi wszystko się wywodzi. Jakie to prawdziwe.

Anatol dokończył strofę i powoli odwrócił twarz w jej stronę. – Zaprawdę cudowny dar! Może biedny i skromny, na ciele swego Pana i władcy – zachichotał, ocierając swe usta wierzchem dłoni. – Komunia jest świętą sprawą. Cieszy mnie, że zawsze to rozumiałaś.

Możesz wybrać dowolny język ojczysty dla swojej postaci, ale jeśli chcesz mówić innymi językami, czy to współczesnymi, czy starożytnymi, Lingwistyka jest absolutną koniecznością. Ta Zdolność pozwala ci rozumieć inne języki, a na wyższych poziomach pozwala ci także rozumieć ogólną strukturę lingwistyki, która może pozwolić ci na rozpoznanie akcentu i rozszyfrowanie gier słów.

- • Uczeń: Jeden dodatkowy język.
- •• Student: Dwa dodatkowe języki.
- ••• Magister: Cztery dodatkowe języki.
- •••• Doktorat: Osiem dodatkowych języków.
- ••••• Profesor: 16 dodatkowych języków.

Zdolność posiadana przez: dyplomatów, ambasadorów, podróżników, starożytne wampiry, kryptologów, naukowców.

Specjalizacja: język romansów, kanji, idiomy, hieroglify, szyfry, pisane wrażenia.

Medycyna

– Jarosław, ty idioto! – Straszliwie powykręcany ghul zadrżał, gdy jego pan przemówił, i przerażony skulił się przy kamiennej ścianie. Vykos uklęknął przy krwawiącym mężczyźnie i zaczął opatrywać jego rany. – To musi pozostać przez jakiś czas nie ruszone. Ukarzę cię jutro wieczorem – oznajmił zimno wampir.

Vykos potrząsnął głową, ignorując żałosne zawodzenie ghula spod ściany. Wreszcie jego ręce przestały się poruszać. – Zrobione – szepnął do nieprzytomnego mężczyzny. – Znów darowałem ci życie. Dalej, pozwól nam zobaczyć, jak zamierzasz je wykorzystać.

Wiesz jak ludzkie (a w mniejszym stopniu wampirze) ciało funkcjonuje. Ta Zdolność zawiera wiedzę z medycyny; pierwszej pomocy, diagnozowania lub leczenia chorób. Medycyna ma duże znaczenie dla Spokrewnionych zainteresowanych naprawą i niszczeniem ludzkiego ciała.

- • Uczeń: Ukończyłeś kurs pierwszej pomocy.
- •• Student: Pielęgniarka lub lekarz pogotowia ratunkowego.
- ••• Magister: Lekarz ogólny.
- •••• Doktor: Możesz przeprowadzać transplantacje.
- ••••• Profesor: Jesteś szanowany przez światek lekarzy jako współczesny Eskulap.

Zdolność posiadana przez: studentów medycyny, lekarzy, ratowników, rodziców, lekarzy pogotowia ratunkowego, Tzimisce.

Specjalizacja: przeszczepy organów, pierwsza pomoc, odtruwanie, patologia, farmaceutyka.

Nauka

– Douglas, spójrz tutaj! – Oczy młodego ghula zaświeciły się, kiedy podniósł wzrok znad mikroskopu. – Zniszczenia układu krążenia są wyraźne, ale są pewne oznaki naprawy – krzepnięcia, nawet regeneracji komórek. Jak zwykle.

Dr Netchurch spoglądał przez soczewki mikroskopu przez całą minutę, zanim odpowiedział. – Tak, masz rację. Martwi najwyraźniej podejmują świadomą próbę naprawy zniszczeń hemotoksycznych, ale bez żadnego efektu. – Jego uśmiech był wymuszony i niewesoły. – Wygląda na to, że pięknie mi się udało.

Masz przynajmniej podstawowe zrozumienie dla większości nauk ścisłych takich jak chemia, biologia, fizyka, geologia. Ta Wiedza może często przydawać się w praktyce.

- • Uczeń: Znasz podstawy z liceum.
- •• Student: Jesteś zaznajomiony z najważniejszymi teoriami.
- ••• Magister: Mógłbyś uczyć fizyki w liceum.
- •••• Doktor: Jesteś zdolny, by dokonać postępu w twojej dziedzinie.
- ••••• Profesor: Nagroda Nobla już na ciebie czeka.

Zdolność posiadana przez: naukowców, studentów, badaczy, nauczycieli, inżynierów, techników, pilotów.

Specjalizacja: chemia, biologia, geologia, fizyka, astronomia.

Okultyzm

– „Przede wszystkim z szalonych, dzikich, krwi nie pij!" – Beckett otworzył oczy i wyprostował się na krześle. – To pierwsza część tego fragmentu Księgi Nod i mogę zacytować wielu Spokrewnionych, którzy wyrażali mniej lub bardziej podobne uczucia. Fae, jeśli tak chcesz je nazywać, są prawdopodobnie bardzo prawdziwe i z pewnością bardzo niebezpieczne. – Zmarszczył brwi. – Mam nadzieję, że wiesz, co robisz, Anatol.

Malkavian tylko się uśmiechnął.

Masz wiedzę w takich dziedzinach okultyzmu jak mistycyzm, klątwy, magia, folklor i w szczególności wiedza o wampirach. W odróżnieniu od innych dziedzin Wiedzy, Okultyzm nie daje prawdziwej, rzetelnej wiedzy. Większość z tego, co wiesz, może być plotkami, mitami, spekulacjami lub pogłoskami. Jednakże tajemnice, które można poznać, warte są wieków, w ciągu których oddziela się legendy od faktów. Wysoki poziom Okultyzmu zapewnia dużą wiedzę o wampirach, a także gruntowną wiedzę o innych aspektach okultyzmu – przynajmniej możesz rozpoznać fałszerstwo.

- • Uczeń: Przejrzałeś kilka książek o New Age.
- •• Student: Wydaje się, że jest jakaś prawda w tych wszystkich plotkach i pogłoskach, które słyszałeś.
- ••• Magister: Słyszałeś wiele, ale właściwie niewiele widziałeś.
- •••• Doktor: Potrafisz rozpoznać rażąco fałszywe źródła i domyśleć się wiele o całej reszcie.
- ••••• Profesor: Znasz większość z podstawowych prawd o ukrytym świecie.

Zdolność posiadana przez: okultystów, przesądnych, członków new age'owych sekt, Tremere.

Specjalizacja: wiedza o rodzinie, rytuały, wiedza o diabłach, wiedźmy.

Polityka

Skóra Heshy wyglądała jak mahoń w świetle świecy, gdy potrząsnął głową i powiedział do słuchawki – Myślę, że przeceniasz siłę Blanki w tej sytuacji. Ostatnie kłopoty, w jakie została wpędzona przez działania swego potomka, zwróciły na nią uwagę harpi, więc nie pozwoli sobie na ryzyko dalszej utraty statusu. Więcej, jej żołnierze – a ma ich niewielu – są w większości zajęci obroną Lighton Ferry. Nie. Ona nie wykona żadnego ruchu.

Skinął głową i w jego oku pojawił się błysk. – Oczywiście. Masz mój numer, jeśli jeszcze będziesz czegoś potrzebować.

Jesteś obeznany z obecną polityką, wiesz kto jest przy żłobie i to, w jaki sposób się tam dostał. Ta Wiedza może ci pomóc w kontaktach i wpływaniu na politykę śmiertelnych, a może nawet umożliwić ci jakiś intuicyjny wgląd w struktury władzy Kainitów.

- Uczeń: Działacz.
- •• Student: Specjalista od nauk politycznych.
- ••• Magister: Szef kampanii lub dziennikarz prowadzący wywiady z politykami.
- •••• Doktor: Senator.
- ••••• Profesor: Jesteś w stanie wskazać przyszłego prezydenta Stanów Zjednoczonych Ameryki Północnej.

Zdolność posiadana przez: działaczy, polityków, prawników, wampiry.

Specjalizacja: miasto, stan, federacja, przekupstwo, dogmatyzm, radykalizm, camarilla.

Prawo

– Czego ode mnie oczekiwałeś?!? – Głos związanego łańcuchami wampira przerodził się w desperacki piskliwy krzyk. – Moja wataha została wyrżnięta! Bez większego wysiłku rozerwali Diego na strzępy! – Spojrzał w bok na metalową kadź, ledwo widoczną w mroku pomieszczenia. – Musiałem cię ostrzec!

– Prawo jest prawem – powiedział sędzia. – Tchórzostwo jest niewybaczalne. – Szaty starszego Kainity zaszeleściły, gdy jego dłoń wyprostowała się w fałszywym geście błogosławieństwa. – Wyrok jest taki, jaki być musi. Śmierć przez rozpuszczenie w kwasie.

Związany wampir krzyknął i nie przestawał krzyczeć jeszcze przez jakiś czas.

Mając do czynienia z prawnikami i twórcami prawa, ta Wiedza może okazać się bardzo przydatna. Prawo może być przydatne, gdy chcemy kogoś pozwać do sądu, uniknąć procesu lub wydostać się z więzienia. Co więcej, nawet Spokrewnieni mają swoje własne prawa i niejeden wampir ocalił swoje nieżycie przez zręczne znalezienie luki w jednej z Tradycji.

- Uczeń: Oglądałeś kilka razy w swoim życiu proces sądowy.
- •• Student: Studiujesz lub dopiero co zdałeś egzamin adwokacki.
- ••• Magister: Adwokat od spraw wypadków i ubezpieczeń.
- •••• Doktor: Ważne osobistości życia publicznego mają twój numer – tak na wszelki wypadek.
- ••••• Profesor: Znalazłbyś lukę w cyrografie z samym Lucyferem.

Zdolność posiadana przez: prawników, policjantów, sędziów, detektywów, twórców prawa.

Specjalizacja: przestępcy, pozwy, procesy sądowe, kontrakty i umowy, procedura policyjna.

Śledztwo

Lucita i Anatol weszli ostrożnie do ciemnego biura, następnie zatrzymali się i po cichu przejrzeli zasobne wnętrze. Nie minęła więcej niż minuta, zanim Anatol powiedział – Tam, prawa podpórka na książki, trzecia półka od dołu na południowej ścianie.

Lucita podeszła do półki z książkami i podniosła groteskową statuetkę Olmeca. Obróciła ją, aby obejrzeć podstawę, skinęła głową, następnie zatopiła swe palce w kamieniu i pchnęła. Statuetka rozpadła się z hałasem i niewielka fiolka upadła na podłogę, w deszczu małych odłamków kamienia.

Nauczyłeś się zauważać szczegóły, które inni mogą przeoczyć i możesz być cenionym detektywem. Ta Wiedza reprezentuje nie tylko sprawne oko, jeśli chodzi o detale, ale także umiejętność szukania i śledzenia.

- Uczeń: Przeczytałeś kilkanaście książek Agaty Christie.
- •• Student: Oficer policji.
- ••• Magister: Prywatny detektyw.
- •••• Doktor: Agent federalny.
- ••••• Profesor: Sherlock Holmes.

Zdolność posiadana przez: detektywów, poszukiwaczy tajemnic, policjantów, myśliwych.

Specjalizacja: medycyna sądowa, poszukiwania, śledzenie.

Wykształcenie

– Mały głupcze – syknęła Hesha zdegustowana. – Paplasz o tej swojej zrujnowanej Kartaginie, a słowo to nie znaczy dla ciebie więcej niż powtarzany wszędzie tekst z jednej z twoich piskliwych, tak bardzo ważnych alternatywnych tyrad. Co ty wiesz o Kartaginie lub o Rzymie na ten przykład? Czy twój stwórca powiedział ci o Sabinkach złożonych w ofierze Tanit i Molochowi? O krzykach na ulicach gdy dzieci wymiotowały krwią, aby Brujahowie mogli się pożywić? O nagich kobietach i dzieciach oddawanych pod opiekę cudzoziemskich najemników, którzy jeszcze bronili „Utopii", kiedy wasza szlachta była zbyt obżarta krwią, aby się ruszyć?

– Odejdź, Ikonoklasto o wodnistej krwi. Pogadamy za jakieś sto lat, kiedy twoja vitae będzie mniej zatruta heroiną i ignorancją. – Hesha machnęła ręką, nakazując wyjście.

Szał anarchisty był nagły, a ponieważ atak był wyraźnym pogwałceniem Szóstej Tradycji, Hesha nie doświadczyła żadnych reperkusji za zabicie Brujaha. Oczywiście, przejęcie później Morningside Homes było już proste.

Ta obejmująca wszystko Wiedza zawiera znajomość przedmiotów humanistycznych – literatury, historii, sztuki, filozofii i innych wolnych nauk. Postać z kropkami w Wykształceniu jest generalnie dobrze obeznana z tymi dziedzinami i (na wysokich poziomach) może być uważana za eksperta w jednej lub kilku dziedzinach. Ta wiedza może robić wrażenie nie tylko na salonach i w Elizjum, ale może także przydać się do pewnych ruchów w Jyhadzie.

- Uczeń: Jesteś świadomy tego, że 1066 to nie tylko oznaczenie kodowe w regionie Beverly Hills.
- •• Student: Możesz cytować klasyków, identyfikować największe prądy kulturowe i wyjaśnić różnicę pomiędzy Ming i Moghul.

••• Magister: Twoje artykuły mogłyby być drukowane w uniwersyteckich zeszytach naukowych.
•••• Doktor: Masz rozległą wiedzę w swojej dziedzinie.
••••• Profesor: Naukowcy z całego świata doceniają cię jako jednego z czołowych ekspertów twoich czasów.

Zdolność posiadana przez: profesorów, literatów, uczestników konkursów, Starszych.

Specjalizacja: poststrukturalizm, malarstwo impresjonistów, cesarstwo rzymskie, amerykański realizm.

Cechy Pozycji

Te Cechy opisują korzyści z urodzenia (lub odrodzenia), okoliczności i możliwości: posiadane dobra, towarzyskie powiązania i tym podobne. Cechy Pozycji są zewnętrznymi, nie wewnętrznymi Cechami, i powinieneś zawsze rozsądnie uzasadnić, dlaczego je posiadasz i co dokładnie one reprezentują. Kim są twoje kontakty? Dlaczego twoi sprzymierzeńcy cię wspierają? Gdzie spotkałeś członków swojej świty? Jak dokładnie zarabiasz taką ilość pieniędzy, aby usprawiedliwić te cztery kropki w Mieniu? Jeśli wystarczająco szczegółowo opracujesz koncepcję postaci, wybranie odpowiednich Cech Pozycji powinno być łatwe.

Chociaż nie jest to powszechne, by wykonywać testy wymagające Cech Pozycji, Narrator może poprosić cię, o sprawdzenie, czy jesteś w stanie uzyskać informacje, towary lub znajomości. Na przykład, może będziesz musiał wykonać rzut na Spryt + Mienie, aby nie stracić na giełdzie, lub rzut Manipulacja + Kontakty, aby otrzymać dodatkową przysługę od twoich znajomych przemytników.

Kontakty

– Hej, przyjacielu! Nie miałem zamiaru cię urazić! – Mężczyzna z dredami rozłożył szeroko ręce. – Nie możesz mnie winić za to, że jestem trochę ciekawy. Właśnie wziąłeś dwie skrzynie bardzo milutkich Kałaszy i zapłaciłeś tak szczodrze za pociski zapalające Dragonsbreath, że wiem iż nie masz zamiaru tego sprzedać komuś innemu. Nie ma mowy, by jakiś frajer zapłacił tyle, żebyś mógł jeszcze zarobić na tym towarze. – Postukał palcem po nosie, jakby się nad czymś zastanawiał. – Nigdy nie słyszałem, żeby ktoś mówił o tobie, że zajmujesz się jakimiś brudami, bracie. Co, po prostu przechowujesz te rzeczy przed deszczem?

Kincaid delikatnie umieścił automatyczny karabin z powrotem w skrzyni. – Nie, nie. Nigdy nie kupuję rzeczy, których nie zamierzam użyć.

Znasz ludzi w całym mieście. Kiedy zaczynasz dzwonić po znajomych, ilość informacji, którą możesz uzyskać, jest niemalże zatrważająca. Kontaktami są głównie ludzie, których możesz przekupić, omamić lub zmusić do udzielenia ci informacji, ale masz także kilka bliższych kontaktów – przyjaciół, na których możesz polegać. Oni udzielą ci dokładnych informacji w sprawach, które cię interesują. Powinieneś określić swoje ważniejsze kontakty szczegółowo, zanim zacznie się gra.

Dodatkowo masz także pewną liczbę dalszych kontaktów rozsianych po całym mieście. Twoim bliższym kontaktem może być prokurator okręgowy, a dalszym kontaktem może być policjant z patrolu, urzędnik z ratusza, bramkarz w klubie lub nawet sprzedawca hot-dogów. Nie musisz szczegółowo opisywać krótkotrwałych znajomości przed rozpoczęciem gry. Wystarczy, jeśli wykonasz test na Kontakty (Stopień Trudności 7). Jesteś w stanie skontaktować się z jedną osobą za każdy otrzymany sukces. Oczywiście wciąż musisz płacić kontaktom, aby powiedzieli ci to, co chcesz wiedzieć.

• Jeden bliski kontakt.
•• Dwa bliskie kontakty.
••• Trzy bliskie kontakty.
•••• Cztery bliskie kontakty.
••••• Pięć bliskich kontaktów.

Mentor

Ramon przedzierał się przez las, od czasu do czasu potykając się w swym pośpiechu. – Tibur – jego głos był podniesiony, ale jeszcze nie był to krzyk. – Tibur! – jego paznokcie zagłębiły się w glebę, wzbudzając tumany kurzu w wieczornym powietrzu. – Proszę, ojcze, potrzebuję twojej pomocy! Tibur jesteś tam?

W końcu odpowiedział mu głos, który wydobywał się spod ziemi, głos podobny do ryku niedźwiedzia i stary jak skała. – Jestem tutaj Ramon. Co chciałbyś wiedzieć? Mów szybko, gdyż jestem głodny i wybieram się na polowanie.

Ta Cecha reprezentuje starszego (lub być może nawet kilku starszych), który dba o ciebie, od czasu do czasu oferuje swoją pomoc i przewodnictwo. Mentor może być potężny, ale jego władza nie musi być bezpośrednia. Zależnie od liczby punktów w Pozycji twój mentor może być zwykłym wampirem ze znaczącą siatką informacyjną lub może być wiekową istotą z olbrzymią władzą i wpływami. Może oferować radę, pomówić z księciem (lub arcybiskupem) w twoim imieniu, usunąć ci z drogi innych starszych lub ostrzec cię, gdy angażujesz się w sytuacje, których nie rozumiesz.

Najczęściej mentor jest twoim ojcem, ale może to być każdy inny Kainita, zainteresowany twoim powodzeniem. Wysoka wartość Mentora może reprezentować grupę podobnie myślących wampirów, takich jak starszych fundacji Tremerów w twoim mieście.

Pamiętaj, że ta Cecha nie jest kartą „Wyjście z więzienia". Twój mentor nie przybędzie z odsieczą za każdym razem, kiedy będziesz zagrożony. Co więcej, mentor może czasem oczekiwać czegoś w zamian za swój patronat (co może prowadzić do wielu ciekawych opowieści). Mentor z reguły pozostaje na uboczu, dając ci użyteczne informacje lub radę, a nie towarzystwo, ale opuści cię bez słowa pożegnania, jeśli okażesz się małowartościowym lub kłopotliwym uczniem.

• Mentor jest obywatelem o małych wpływach.
•• Mentor jest szanowany – na przykład starszy.
••• Mentor jest mocno wpływowy, tak jak członek primogenu.
•••• Mentor ma poważny udział we władzy nad miastem – na przykład książę lub arcybiskup.
••••• Mentor jest niezwykle potężny, możliwe że jest justycjariuszem lub członkiem Inconnu.

Mienie

Kincaid przekręcił klucz i uśmiechnął się, napawając się warkotem silnika swego Porsche, gdy idealnie zaskoczył. Innych zadowalało branie czego potrzebują i porzucanie tego, gdy już nie było im potrzebne. Nie jemu. W zamierzchłych czasach był spragniony wszystkiego, co wiązało się z bogactwem i bawiło go porzucanie nie kończących się obowiązków mistrza Sabatu i obowiązku pokazywania się w kręgach wyższych sfer. Oczywiście

nie mógł smakować potraw i napojów, a i smak pięknych kobiet zmienił się całkowicie – ale luksus pozostał luksusem, nawet dla nieżyjących.

Poza tym, mruknął do siebie pod nosem, gdy z rykiem wyjechał z garażu na ulicę, samochód czyni polowanie o wiele łatwiejszym.

Ta Cecha opisuje twoje osobiste finansowe zasoby lub twój dostęp do zasobów innych. Wysoka wartość Mienia nie musi od razu oznaczać gotówki. Ta Pozycja opisuje twój standard bytu, twój stan posiadania i twoje możliwości zakupu. Brak kropek w Mieniu oznacza, że nie masz żadnego stałego schronienia ani nie posiadasz niczego poza kilkoma ubraniami i może jakąś bronią lub garścią monet.

Otrzymujesz podstawową miesięczną pensję w zależności od wartości twojego Mienia. Upewnij się, że wiesz, czy te pieniądze pochodzą z pracy, z funduszu powierniczego, czy z dywidend. W końcu twoja fortuna może wyczerpać się w trakcie kroniki w zależności od tego, jak dobrze nią zarządzasz. Możesz także upłynnić swoje zasoby, jeśli potrzebujesz gotówki, w zależności od tego, co próbujesz sprzedać. W końcu nabywców dzieł sztuki nie znajduje się ot tak sobie na każdym rogu ulicy.

- Małe oszczędności. Małe mieszkanie i być może motocykl. Jeśli to sprzedasz, uzyskasz około 1000 dolarów. Miesięczny dochód około 500 $.
- •• Klasa średnia. Mieszkanie w bloku, kamienicy. Jeśli to sprzedasz, będziesz miał przynajmniej 8000$ w gotówce. Miesięcznie 1200$
- ••• Spore oszczędności. Jesteś właścicielem domu lub czegoś porównywalnego. Jeśli to sprzedasz, otrzymasz co najmniej 50 000$. Miesięcznie masz 3000$.
- •••• Zamożny. Członek wyższej klasy. Posiadasz duży dom lub być może starą posiadłość. Jeśli to sprzedasz, otrzymasz co najmniej 500 000$ w gotówce. Miesięczna pensja 9000$.
- ••••• Fantastycznie bogaty. Multimilioner. Twoje schronienie jest ograniczone jedynie twoją wyobraźnią. Jeśli sprzedasz wszystko, będziesz miał przynajmniej 5 000 000$ w gotówce. Dochód miesięczny 30 000$.

Pokolenie

Ruyter cofnął się o krok, wykrzywiając swoje białe kły w grymasie. Jego czoło było zmarszczone, ale nie spocone. – Niech cię! – zasyczał. – Znam twoje pochodzenie, kreaturo! Jesteś potomkiem słabej krwi głupca Pierre'a L'Imbecile'a! Jak to jest, że ty... – przerwał gwałtownie i odchylił się do tyłu, jakby szukał schronienia. Ale jego szyja nie mogła zmienić położenia, przeszyta niemalże na wylot przez zimny wzrok Malkaviana.

– Komunia zbliża nas do naszego Mrocznego Ojca – powiedział Anatol cichym tonem. Jego oczy zapłonęły żywym blaskiem. – Przez jego Krew, nieugiętość i zrozumienie. Pozwól mi podzielić się tą chwałą z tobą.

Jasne i proste, ta cecha Pozycji reprezentuje twoje pokolenie – czystość twojej krwi i stopień spokrewnienia z Pierwszym Wampirem. Wysokie Pokolenie może świadczyć o potędze stwórcy lub o diablerii. Jeśli nie masz żadnych kropek w tej Cesze, zaczynasz grę jak wampir Trzynastego Pokolenia. Patrz str. 139 w celu uzyskania dalszych informacji na temat pokoleń i roli, jaką odgrywają.

- Dwunaste Pokolenie: 11 Punktów Krwi, możesz wydać 1 Punkt Krwi na turę.
- •• Jedenaste Pokolenie: 12 Punktów Krwi, możesz wydać 1 Punkt Krwi na turę.

••• Dziesiąte Pokolenie: 13 Punktów Krwi, możesz wydać 1 Punkt Krwi na turę.

•••• Dziewiąte Pokolenie: 14 Punktów Krwi, możesz wydać 2 Punkty Krwi na turę.

••••• Ósme Pokolenie: 15 Punktów Krwi, możesz wydać 3 Punkty Krwi na turę.

Sława

–Jezu, sorry, jeśli ci przeszkadzam, ale po prostu musiałam przyjść tutaj i powiedzieć... och... świetnie, Jezu! Co za przedstawienie! –uśmiech nastolatki przeorał jej twarz niemalże na pół. – To znaczy jechałam z Alabamy tylko po to, by cię usłyszeć i chciałam tylko powiedzieć, że było warto. Naprawdę, człowieku!

Karol udał, że krztusi się piwem, aby lepiej ukryć wybuch śmiechu. – Taa? To miło z twojej strony. – Rozejrzał się dokoła, pochylił się i powiedział po cichu – Powiem ci coś. Ja i chłopaki urządzamy małą imprezkę u mnie po koncercie. Dlaczego nie zapytasz się Rene, tego rudego w podkoszulce, o drogę, i nie wpadniesz?

Cieszysz się szeroką sławą wśród śmiertelnych, być może jako muzyk, pisarz lub sportowiec. Ludziom może się podobać samo przebywanie w twoim towarzystwie. To daje ci wiele przywilejów, gdy poruszasz się w śmiertelnym społeczeństwie, ale może także ściągnąć niechcianą uwagę, gdyż teraz nie jesteś już żywy. Najlepszą bronią, jaką oferuje Sława, jest wpływanie na opinię publiczności – co współczesne media ciągle udowadniają.

Ta Cecha Pozycji jest nie do końca błogosławieństwem. Możesz oczywiście cieszyć się przywilejami twojego prestiżu – zarezerwowane dla ciebie najlepsze miejsca, zaproszenia na różne wydarzenia, w których inaczej nigdy byś nie uczestniczył, spotkania z ważnymi osobistościami – ale także jesteś często rozpoznawany w sytuacjach, w których nie jest ci to na rękę. Jednakże twoi wrogowie nie mogą spowodować twojego zniknięcia bez wywoływania podejrzeń i jest ci o wiele łatwiej polować w zamieszkałych regionach, gdyż ludzie tłumnie gromadzą się wokół ciebie (zmniejsz o jeden trudność rzutów przy polowaniu za każdą kropkę w Sławie). Dodatkowo Narrator może zezwolić ci na zmniejszenie trudności w testach Atrybutów Społecznych przeciw ludziom szczególnie podatnym na twój urok osobisty.

• Jesteś znany wśród członków konkretnej subkultury – na przykład w lokalnych klubach na Park Avenue.

•• Większość mieszkańców miasta rozpoznaje twoją twarz. Jesteś gwiazdą lokalnych wiadomości.

••• Jesteś znany w całym stanie – możliwe, że jesteś senatorem swojego stanu lub mniej ważną osobistością miejscowego przemysłu.

•••• Znany w całym kraju – każdy wie coś o tobie.

••••• Jesteś osobą znaną w mediach na całym świecie.

Sprzymierzeńcy

– Cholera. – Mężczyzna w średnim wieku odłożył widelec i przetarł usta chusteczką. – Nie miałem pojęcia, że dziewczyna Nashów była z tobą spokrewniona. I twoja rodzina chciałaby to zatuszować? – Sthumił beknięcie i łyknął trochę wina. – Cóż, wątpię, czy uda mi się uniknąć drukowania wyjaśnień, ale...

Jego towarzyszka, która nie tknęła ani kawałka ze swego posiłku, podniosła rękę, aby mu przerwać. – Proszę, nie ma potrzeby narażać na niebezpieczeństwo twojej pozycji. Nie proszę cię, byś zaprzeczał jej zniknięciu lub zignorował ten fakt – po prostu umieść wyjaśnienia tej sprawy w mniej widocznym miejscu twojej gazety. – Jej półuśmiech zdradzał, jak bardzo zmaga się ze smutkiem. – Niewywlekanie sprawy na widok publiczny jest korzystne dla rodziny.

Sprzymierzeńcy są ludźmi, którzy cię wspierają i pomagają ci – może to być rodzina, mogą to być przyjaciele lub nawet śmiertelni, którzy okazują ci pewną lojalność. Chociaż sprzymierzeńcy oferują ci pomoc z dobrej woli, bez schlebiania i przymusu, nie zawsze będą chętni oferować ci swoje towarzystwo – mają własne sprawy i problemy i mogą uczynić dużo tylko wtedy, jeśli są prawdziwymi przyjaciółmi. Jednakże mogą mieć pewne użyteczne Cechy Pozycji i zapewnić ci pośrednio dostęp do własnych kontaktów, wpływów i zasobów.

Sprzymierzeńcy są zazwyczaj ludźmi wpływowymi i o silnej pozycji w twoim macierzystym mieście. Mogą być kimkolwiek, w zależności od decyzji Narratora. Możesz mieć przyjaciół w kostnicy policyjnej, możesz mieć znajomego burmistrza – wszystko zależy od tego, jak wiele kropek przeznaczyłeś na tę cechę. Generalnie twoi Sprzymierzeńcy są godni zaufania (chociaż prawdopodobnie nie wiedzą, że jesteś wampirem ani nawet że wampiry istnieją). Jednakże nic nie ma za darmo. Jeśli będziesz prosić o przysługi swego przyjaciela z Cosa Nostra, prawdopodobnie on w przyszłości poprosi cię również o przysługę. To często prowadzi do rozpoczęcia historii...

• Jeden Sprzymierzeniec o umiarkowanych wpływach i władzy.

•• Dwóch sprzymierzeńców o umiarkowanej władzy.

••• Trzech sprzymierzeńców, z których jeden jest dość wpływowy.

•••• Czterech sprzymierzeńców, z których jeden jest bardzo wpływowy.

••••• Pięciu sprzymierzeńców, z których jeden jest wyjątkowo wpływowy.

Status

Cisza przywitała nowo przybyłą, gdy weszła do sali. Jedynymi ruchami, poza jej własnymi, były drgania cienkich ubrań podwiewanych przez system wentylacyjny – ubrań, które podkreślały i niczym całun okrywały pochylone, stojące nieruchomo w mroku ciała wampirów. Tylko ich oczy się poruszały, obserwując jak nowo przybyła idzie po podeście z pięściami na biodrach i zbliża się do pana domu. W końcu książę był tym, który odezwał się jako pierwszy.

– Lucita.

Skinęła na milimetr głową. Jej uśmiech był uśmiechem rekina okrążającego swoją ofiarę. – Widzę, że moja reputacja mnie wyprzedza.

Cieszysz się pewnym rodzajem reputacji i pozycji (zasłużonej lub nie) w lokalnej społeczności Spokrewnionych. Status wśród Camarilli jest często wynikiem statusu twojego ojca i szacunku należnego danemu rodowi. W Sabacie natomiast status wynika raczej z reputacji twojej watahy. Starsi znani są z tego, że mają mało szacunku dla młodszych; ta Cecha Pozycji może to trochę ograniczyć.

Wysoki status w Camarilli nie przekłada się na społeczność Sabatu (i z pewnością uczyni z ciebie ciągły cel ataków przeciwnej sekty) i vice versa. Anarchiści nie mają właściwie żadnego statusu, chyba że w jakiś sposób zdobędą taką władzę, że będzie trzeba traktować ich poważnie. Możesz mieć okazję, by przetestować Status w połączeniu z Cechami Społecznymi – to odbija pozytywny efekt twojego prestiżu.

Uwaga: Postacie Pariasów nie mogą nabywać Statusu w czasie tworzenia postaci. Pariasi znajdują się najniżej jak można i szacunek, jaki osiągną, musi być zdobyty w czasie rozwoju sagi.

- • Znany: nowicjusz.
- •• Szanowany: obywatel.
- ••• Wpływowy: starszy.
- •••• Potężny: członek primogenu (lub biskup).
- ••••• Eminencja: książę (lub arcybiskup).

Świta

Vykos chwycił brzeg szeleszczącego płaszcza, przyciągając go bliżej do siebie. Szedł szybko, przypatrując się uważnie stojącym na korytarzu, zniekształconym istotom. – Nie! – zasyczał Vykos, przyglądając się okropnie zdeformowanym potworom. – Nie, nie, nie! Nie chcę żadnego z was! Gdzie jest Ania? Przyprowadźcie do mnie Anię!

– Jestem tutaj, panie. – Głos był delikatny jak najlepszy aksamit, a twarz kobiety zdradzała nieśmiałość. Wysunęła się z ocienionego łuku przedpokoju, opadła na jedno ze swoich idealnych kolan, pochylając swą anielską głowę przed swym panem. – Czym lub kim pragniesz mnie widzieć dzisiejszej nocy, panie?

Twoją świtą są twoi słudzy i pomocnicy – lojalni i niezawodni towarzysze. Wielu służących wampirów jest ghulami (str. 275) – ich nadnaturalne moce i lojalność wymuszona więzami krwi czynią ich wybornymi służącymi. Świta może także składać się z ludzi, których przez lata poddawałeś swojej Dominacji i u których nie było wystarczająco silnej woli, żeby odejść. W świcie mogą być wyznawcy tak zauroczeni twoją Prezencją, że ich lojalność graniczy z fanatyzmem. Niektóre wampiry, szczególnie te z Dyscypliną Animalizm, używają cerberów (psów zamienionych w ghule) lub innych zwierząt jako swojej świty.

Musisz utrzymywać pewną kontrolę nad swoją świtą (czy to za pomocą pieniędzy, czy przez podawanie swojej krwi, czy też przez użycie Dyscyplin). Świta nigdy nie jest ślepo posłuszna – jeśli traktujesz ją źle i odpowiednio nie kontrolujesz, może obrócić się przeciwko tobie.

Świta może być przydatna, ale nigdy nie powinna być pozbawiona wad. Fizycznie silny ghul może być buntowniczym, niewygodnym głupkiem lub może mu brakować praktycznych umiejętności. Lojalny osobisty służący może być słaby fizycznie lub nie posiadać żadnej osobistej inicjatywy czy pomysłowości. Ta Cecha Pozycji nie może być usprawiedliwieniem dla zręcznego ochroniarza, czy dla zabójcy-zwierzaka. Jest ona sposobem na wprowadzenie bardziej rozwiniętych postaci do sagi, jak i odbić Renfieldesque stronników, dla których Spokrewnieni są powszechnie znani. Nie nadużywajcie tego.

- • Jeden członek Świty.
- •• Dwóch członków Świty.
- ••• Trzech członków Świty.
- •••• Czterech członków Świty.
- ••••• Pięciu członków Świty.

Trzoda

Śpiew stawał się coraz głośniejszy, gdy świece zaczęły płonąć słabszym światłem. Wreszcie, jak gdyby odpowiadając na sygnał, klęczący przed tłumem ubrany w czerwień mężczyzna powstał i odwrócił się do reszty modlących się. – Usłysz nas, Matko nie znająca litości, Mroczna Damo Zatrutego Kła, Księżycu Ziemi! Przybądź do nas i wybierz swych wiernych! Nasza wola będzie twoją!

Wtedy ziemne klepisko rozstąpiło się z hukiem i kobieta o śniadej cerze dosłownie powstała z ziemi, witana w ekstazie przez tłum zebranych.

Stworzyłeś grupę śmiertelnych, z których możesz bez obawy pić. Trzoda może przybierać różne formy. W jej skład mogą wchodzić mający na twoim punkcie bzika bywalcy klubów. Trzoda może zbudować wokół ciebie prawdziwy kult, należny boskiej istocie. Oprócz dostarczania pożywienia twoja trzoda może być przydatna w załatwianiu różnych drobnych zadań, chociaż zazwyczaj nie jest łatwo ją kontrolować, nie jest blisko z tobą związana ani nawet dobrze wyszkolona (do bardziej efektywnych działań konieczni są Sprzymierzeńcy lub Świta). Wartość twojej Cechy Trzoda daje dodatkowe kości w czasie polowania. Aby zapoznać się z detalami zajrzyj do rozdziału szóstego.

- • 3 żywicieli
- •• 7 żywicieli
- ••• 15 żywicieli
- •••• 30 żywicieli
- ••••• 60 żywicieli

Wpływy

– Nie myśl, że ta historia się nie wyda, jeśli zniknę. – Gruby, spocony reporter robił, co mógł, by wyglądać na pewnego siebie, ale i tak widać było strach w jego oczach. – Nie możesz po prostu zabijać i oczekiwać, że amerykański system sprawiedliwości będzie siedział bezczynnie na swoich tyłkach.

Hesha roześmiał się. – Wydaje mi się, że przecenia pan jedność swoich śmiertelnych ziomków, panie Laurent. Telefony już zostały wykonane. Potrząsnął głową, jego twarz przybrała wyraz grobowego smutku. – Obawiam się, że sekcja zwłok wykaże u ciebie śmiertelny atak serca – cóż za tragedia. – Wężowe cienie zaczęły rozwijać się po pomieszczeniu i niski syk odbił się echem po sali. – Bylibyśmy niczym, gdybyśmy nie byli sumienni. Zgodzisz się ze mną, prawda?

Masz powiązania ze światem śmiertelnych, czy to przez bogactwo, prestiż, stanowisko polityczne, szantaż, czy też dzięki nadnaturalnej manipulacji. Spokrewnieni z wysokimi Wpływami mogą wywołać, a w rzadkich przypadkach nawet kontrolować, polityczne i społeczne procesy w ludzkim społeczeństwie. Wpływy reprezentują sumę twojej politycznej władzy w twojej społeczności, w szczególności wśród policji i urzędników.

Niektóre rzuty mogą być konieczne przy używaniu Wpływów zamiast Zdolności, w szczególności kiedy próbuje się narzucać wolę urzędnikom niższego szczebla. Jest oczywiście łatwiej wprowadzić gruntowne zmiany na poziomie lokalnym niż na poziomie światowym (np. załatwienie zburzenia opuszczonego budynku jest stosunkowo łatwe, podczas gdy wywołanie wojny już trochę bardziej skomplikowane).

- • Umiarkowane wpływy – masz wpływ na politykę miasta.
- •• Dobrze powiązany – silna pozycja w polityce stanowej.
- ••• Wpływowa pozycja – masz wpływ na politykę całego regionu.
- •••• Szeroka władza osobista – silny wpływ na politykę kraju.
- ••••• Potężne wpływy – jesteś ważny w polityce globalnej.

Charakter

Cechy Charakteru określają spojrzenie postaci na nieżycie – kształtują jej kodeks etyczny i opisują jej moralność. Cechy Charakteru istnieją po to, by dać postaci poczucie istnienia, nie po to, by zmusić graczy do sportretowania swych postaci w określony

sposób. Jednakże Spokrewnieni są namiętnymi istotami i czasami zachowanie lub sytuacja może zmusić postać do dokładnego rozważenia swojej reakcji na określony bodziec. Charakter nabiera znaczenia w momencie, kiedy postać dostaje ataku szału, robi coś etycznie niepewnego (w zależności od moralności postaci) lub walczy z czymś, co ją przeraża lub niepokoi.

Cechy Charakteru wampira są zdeterminowane przez jego ścieżkę – szczególny kodeks etyczny, którym podąża. Większość Spokrewnionych z Camarilli trzyma się swoich ludzkich wartości i podąża Ścieżką Człowieczeństwa (określaną po prostu jako Człowieczeństwo), ale inne wampiry często kierują się całkowicie innymi filozofiami. Te alternatywne Cechy Charakteru i Ścieżki są wyszczególnione w Dodatku, podczas gdy Człowieczeństwo jest opisane poniżej.

Sumienie

Sumienie jest Cechą, która pozwala postaci określić, co jest dobre, a co jest złe. Sądy moralne postaci wynikają z jej postawy i spojrzenia na świat. Sumienie jest tym, co powstrzymuje wampira przed poddaniem się Bestii i co sprawia, że podszepty Bestii jawią się jako niemożliwe do zaakceptowania.

Sumienie ma wpływ na trudność wielu rzutów na uniknięcie popełnienia grzechu. Dodatkowo Sumienie determinuje, czy postać traci Człowieczeństwo w wyniku popełnienia czynów nie pasujących do jej kodeksu moralnego, czy nie (patrz Degeneracja, str. 221). Postać z wysoką wartością Sumienia czuje wyrzuty sumienia za popełnione grzechy, podczas gdy postać z niską wartością Sumienia może być trochę bardziej nieczuła lub rozwiązła.

Niektóre wampiry zastępują Cechę Charakteru Sumienie cechą Świadomość (str. 287). Jeśli narrator nie zarządzi inaczej, używaj cechy Sumienie.

- • Niedbały
- •• Normalny
- ••• Moralny
- •••• Sprawiedliwy
- ••••• Pełen skruchy

Samokontrola

Samokontrola określa zdyscyplinowanie postaci i jej panowanie nad Bestią. Postacie z wysoką Samokontrolą rzadko ulegają emocjonalnym żądzom i dlatego są w stanie panować nad swoją mroczną stroną bardziej zdecydowanie niż postacie z niską Samokontrolą.

Samokontrola ma znaczenie, kiedy postać spotyka swoją Bestię w szale (str. 228). Samokontrola pozwala postaci opanować szał. Uwaga: postać nigdy nie może używać większej ilości kości na opanowanie szału niż wynosi jej aktualny Poziom Punktów Krwi – ciężko opanować Bestię, gdy ma się umysł zaprzątnięty rządzą zaspokojenia głodu.

Podobnie jak Sumienie, Samokontrola może być zastąpiona inną Cechą – w tym przypadku Instynktem (str. 287). Znów, jeśli Narrator wyraźnie nie powie, że możesz postąpić inaczej, używaj Samokontroli.

- • Niestały
- •• Normalny
- ••• Powściągliwy
- •••• Niewzruszony
- ••••• Absolutnie opanowany

Odwaga

Wszystkie postacie mają Cechę Odwaga, niezależnie od Ścieżki, którą podążają. Odwaga jest właściwością, która pozwala postaciom stawiać czoło strachowi lub przerażającym przeciwnościom. Jest to kombinacja bohaterstwa, temperamentu i spokoju. Postać z wysoką Odwagą staje przeciw swemu strachowi z podniesionym czołem, podczas gdy postać z niską Odwagą ucieka w przerażeniu.

Spokrewnieni używają Cechy Charakteru Odwaga, kiedy natrafiają na okoliczności, przed którymi odczuwają wrodzony lęk: ogień, światło słoneczne, Prawdziwa Wiara. Aby zapoznać się z mechaniką rozwiązywania problemu strachu postaci, patrz hasło Rötschreck (str. 229).

- • Nieśmiały
- •• Normalny
- ••• Śmiały
- •••• Odważny
- ••••• Bohaterski

Człowieczeństwo

Cecha Człowieczeństwo jest nieodłączna dla podstawowego tematu **Wampira: Maskarady**. Jest moralnym kodeksem, który pozwala Spokrewnionym zachować swe ludzkie uczucia pomimo przemiany w pasożytnicze potwory. W skrócie, jest tym co powstrzymuje wampira od przeistoczenia się w bezmyślne zwierzę, zniewolone przez swoje pragnienie krwi.

Człowieczeństwo, inaczej niż pozostałe Cechy, jest mierzone w skali od 1 do 10, gdyż jest to cecha bardziej złożona i skala od 1-5 jest na jej określenie za mała. To, że Spokrewniony podąża Ścieżką Człowieczeństwa, nie znaczy, że jest przyjacielski i sympatyczny. Wampiry są z natury drapieżnikami i Człowieczeństwo pozwala im jedynie na zachowanie pozorów, że nimi nie są. Jest wewnętrzna zasłona, która chroni wampira przed samym sobą, tak jak Maskarada chroni wampiry przed śmiertelnymi.

Niestety prawdziwa natura istnienia wampira jest przekleństwem dla Człowieczeństwa. W miarę jak mijają wieki, Bestia się umacnia i Spokrewnieni mniej zważają na dobro śmiertelnego bydła (w końcu ludzie i tak umierają). Dlatego postacie najprawdopodobniej stracą Człowieczeństwo w trakcie gry.

Śmiertelni także zazwyczaj podążają Ścieżka Człowieczeństwa, chociaż to w dużej mierze wynika z ignorancji. Nie wiedzą, że istnieje coś innego. Z tego powodu mechanika moralności rzadko jest dla nich używana w grze. Oczywiście niektórzy śmiertelni – gwałciciele, mordercy i tym podobni – mają niskie Człowieczeństwo, ale w przeciwieństwie do członków Rodziny nie mają w sobie Bestii. Możliwe, że wampir z wysoką wartością Człowieczeństwa będzie bardziej ludzki niż niektórzy śmiertelni!

- X Potworny
- • Straszny
- •• Bestialski
- ••• Zimny
- •••• Nieczuły
- ••••• Zdystansowany
- •••••• Nieprzystępny
- ••••••• Normalny
- •••••••• Opiekuńczy
- ••••••••• Współczujący
- •••••••••• Święty

Efekt Człowieczeństwa

Wartość Człowieczeństwa Spokrewnionego obrazuje, w jakim stopniu postać zachowała swą ludzką naturę pomimo przekleństwa Kaina. Wiąże się to z tym, jak dobrze postać może opierać się swej wampirzej naturze, a także w jakim stopniu może uchodzić za śmiertelnego.

• Wampiry śpią nienaturalnie długo i niechętnie wstają, nawet w obliczu zagrożenia. Wampiry z wysokim Człowieczeństwem budzą się wcześniej niż wampiry z niską wartością Człowieczeństwa. Jeśli Spokrewniony jest zmuszony do działania w czasie dnia, maksymalna liczba kości, jakich może używać, jest równa wartości jego Człowieczeństwa.

• Człowieczeństwo ma także wpływ na Charakter postaci. Gdy któraś z Cech Charakteru jest testowana, gracz nie może użyć większej ilości kości, niż ma punktów w Człowieczeństwie. Oczywiście, jeśli postać pozbawia się coraz bardziej cech ludzkich, kwestie moralności i instynkt samozachowawczy znaczą coraz mniej. Gdy Człowieczeństwo się zmniejsza, postać coraz mocniej pogrąża się w mroku, aż do całkowitej utraty samokontroli.

• Okres, jaki Spokrewniony spędza w letargu (str. 216), bezpośrednio zależy od wartości Człowieczeństwa. Wampir z niskim Człowieczeństwem pozostaje w letargu dłużej niż ten z wyższą wartością Człowieczeństwa.

• Wartość Człowieczeństwa pokazuje, jak bardzo ludzka może być postać. Wampiry z niskim Człowieczeństwem charakteryzują się nienaturalnymi i niepokojącymi ludzi cechami, takimi jak zapadnięte oczy, bezustanne warczenie i bestialskie rysy twarzy.

• Jeśli wartość Człowieczeństwa postaci spadnie kiedykolwiek do zera (w jaką wy grę gracie?), będzie to oznaczało, że gracz nie może dłużej używać danej postaci. Całkowicie kontrolowana przez Bestię postać personifikuje bezmyślne, ślepe zło i przechodzi pod kontrolę Narratora.

Zmiany wartości Człowieczeństwa opierają się na Hierarchii Grzechów – jeśli wampir nieumyślnie lub celowo popełnia czyn sklasyfikowany niżej niż Człowieczeństwo postaci, musi wykonać test Sumienia, aby zobaczyć, czy akceptuje czyn (i w ten sposób traci Człowieczeństwo), czy odczuwa wyrzuty sumienia i utrzymuje aktualny poziom Człowieczeństwa. Człowieczeństwo może być podniesione tylko przez wydawanie punktów doświadczenia. Aby uzyskać więcej informacji na temat utraty Człowieczeństwa i Hierarchii Grzechów, patrz Degeneracja (str. 221).

Staczając się coraz niżej

Wampiry są potworami, nie ma co do tego wątpliwości i nawet Spokrewniony z najwyższą wartością Człowieczeństwa nie jest niczym więcej niż wilkiem w owczej skórze. Niemniej jednak w miarę jak Człowieczeństwo maleje, wampiry nie tylko stają się zdolne do niemoralnych czynów, ale popełniają najbardziej zdeprawowane akty. Jest w wampirzej naturze polować i zabijać, i ostatecznie każdy wampir będzie trzymał w rękach martwe ciało żywiciela, którego nie miał zamiaru zabić.

Dlatego ważne jest wiedzieć, w jaki sposób wampiry zmieniają się, gdy ich Człowieczeństwo maleje. Zachowanie wampirów może stać się tak absolutnie złe i obce, że nawet myślenie o tym może spowodować u innych dyskomfort. Niska wartość Człowie-

czeństwa wskazuje na bardzo niewielki związek Spokrewnionego z jego śmiertelnym pochodzeniem.

Człowieczeństwo 10-8

Spokrewnieni z tak wysokim Człowieczeństwem są, co może zabrzmieć śmiesznie, bardziej ludzcy niż ludzie. W reakcji na swój nowy status drapieżcy, wielu żółtodziobów często stosuje się do bardziej rygorystycznych zasad, niż kiedykolwiek stosowało się za życia. Starsi Spokrewnieni szydzą z tej praktyki i wiele radości sprawiają im kulący się ze strachu przy wyjściach przeciwpożarowych, żywiący się krwią szczurów nowicjusze, którzy w ten sposób buntują się przeciw swym naturom morderców. Och, to Człowieczeństwo!

Prawdę mówiąc, wampiry utrzymujące wysokie Człowieczeństwo są rzadkie, gdyż każdy Spokrewniony wcześniej czy później zabije. Wampiry z wysokim Człowieczeństwem są praktycznie odrzucane przez pozostałych, którzy oburzają się na ich naiwność i obłudę. Większość Spokrewnionych woli znosić trud nieżycia bez biczowania samych siebie. Wysoka wartość Człowieczeństwa wskazuje na awersję do zabijania i nawet zniechęca do brania większej ilości vitae, niż jest to absolutnie konieczne. Spokrewnieni z wysokim Człowieczeństwem niezwykle ściśle trzymają się wymagających standardów i często mają bardzo jasno zdefiniowane moralne koncepcje dobra i zła.

Człowieczeństwo 7

Większość ludzi ma Człowieczeństwo na poziomie 7, tak więc wampiry na tym poziomie Człowieczeństwa mogą zazwyczaj uchodzić za śmiertelników. Wampiry z Człowieczeństwem 7 zazwyczaj uznają normalne społeczne ograniczenia według których nie jest akceptowane ranienie, zabijanie innych ludzi, ale mogą pozwolić sobie na okazjonalne złamanie ograniczenia prędkości na drodze. Wampir wciąż ma jeszcze na uwadze naturalne prawa innych, chociaż jest samolubny. Właściwie jak wszyscy na tym świecie...

Człowieczeństwo 6-5

Hej, ludzie umierają. Rzeczy się psują. Wampir poniżej kulturowych ludzkich standardów nie ma wielkich trudności, by pogodzić się z faktem, że potrzebuje krwi, aby przeżyć. Więc czyni to, co potrzeba, aby ją zdobyć. Chociaż niekoniecznie musi posunąć się do zniszczenia czyjejś własności lub zakończenia życia ofiary, akceptuje jednak myśl, że czasami coś takiego może się przydarzyć. Spokrewniony na tym etapie Człowieczeństwa jest oczywiście mniej łagodny dla otoczenia. Postawa leseferyzmu dotyka te bardziej moralne jednostki. Na tym poziomie mogą się pojawić pewne drobniejsze fizyczne zniekształcenia.

Człowieczeństwo 4

Cóż, niektórzy ludzie muszą umrzeć. Wampir zaczyna ulegać żądzom. Człowieczeństwo 4 wskazuje, że zabijanie jest akceptowane przez członka Rodziny, jeśli uzna on, że ofiara na to zasługuje (co oczywiście jest dość subiektywne). Wiele starszych wampirów znajduje się mniej więcej na tym poziomie Człowieczeństwa, jeśli nie przyjęło jakiegoś innego kodeksu moralnego. Zniszczenie, kradzież, zranienie – to wszystko są narzędzia, a nie nieprzekraczalne granice dla wampira z Człowieczeństwem 4. Dla wampira o Człowieczeństwie 4 najważniejsze są jego cele i on sam i zło uderzy w każdego, kto znajdzie się na jego drodze. Fizyczne zmiany zaczynają być coraz bardziej widoczne na tym etapie. Chociaż omawiane osobniki nie są tak ohydne jak Nosferatu lub niektóre Gangrele, to jednak stają się bledsze, bardziej podobne do trupów i nie sposób nie zauważyć ich niezdrowego wyglądu.

Człowieczeństwo 3-2

Życie i własność innych są nieistotne dla Spokrewnionego, który zaszedł tak daleko. Wampir łatwo folguje swym dzikim namiętnościom i zboczeniom, które mogą przybrać formę dowolnego okrucieństwa. Perwersja, okrutne morderstwa, okaleczenia ofiar i czynienie zła dla samego zła, są znakami rozpoznawczymi Spokrewnionych o bardzo niskim człowieczeństwie. Niewiele wampirów utrzymuje tak niskie czy jeszcze niższe Człowieczeństwo przez dłuższy czas – ich przekleństwo staje się w tym momencie coraz bardziej oczywiste. Wampiry na tym etapie pod względem fizycznym mogą być wzięte za człowieka, ale nie ma co na to liczyć.

Człowieczeństwo 1

Spokrewniony z Człowieczeństwem 1 nie czuje prawie nic i balansuje na granicy zapomnienia. Mało co jest ważne dla wampirów, które zaszły tak daleko, nawet ich własne pragnienia wyłączając potrzebę odżywiania się i odpoczynku. Nie ma nic, co wampir z Człowieczeństwem 1 chciałby robić, i jedynie kilka strzępów ego stoi pomiędzy nim a całkowitą degeneracją. Wielu spośród tych, którzy osiągnęli ten stan, nie jest w stanie nawet mówić w zrozumiały sposób i spędza noce, mamrocząc bluźnierstwa w swoich zbryzganych krwią schronieniach.

Człowieczeństwo 0

Musisz spać. Musisz pić. Musisz zabijać. Gracze nie mogą prowadzić postaci z Człowieczeństwem 0. Wampiry w tym stanie są całkowicie opanowane przez Bestię.

Inne Ścieżki

Nie wszystkie wampiry podążają za zasadami wytyczonymi przez Ścieżkę Człowieczeństwa. Wielu członków Rodziny spoza Camarilli, szczególnie wampiry z Sabatu, nie widzi potrzeby hołdowania moralnym kodeksom pokrewnym Ścieżce Człowieczeństwa. Te wampiry mają jednak swoje systemy etyczne, gdyż całkowita amoralność jest pozostawieniem otwartych drzwi dla Bestii.

Podstawową moralnością w **Wampirze** jest Człowieczeństwo, a opanowanie i Bestia są głównymi założeniami gry. Najlepiej gdy początkujący gracze grają postaciami stosującymi się do zasad tej Ścieżki. Gracze mogą jednak wybrać inne Ścieżki, jeśli tak sobie życzą (pod warunkiem zgody Narratora). W końcu nie ma raczej sensu grać okrutnym Tzimisce, jeśli nie mógłby on dręczyć ludzi, nie cierpiąc na wyrzuty sumienia. Jeśli gracz wybiera klan, który wyznaje moralność odmienną niż Człowieczeństwo, powinien wybrać Ścieżkę, która jest najbardziej sensowna dla jego postaci. Jeśli tego nie zrobi, powinien podkreślić Człowieczeństwo na swojej karcie postaci i kontynuować proces tworzenia postaci.

Aby uzyskać więcej informacji o poniższych Ścieżkach, zajrzyj do Dodatku.

- **Ścieżka Krwi** – wyznawana prawie wyłącznie przez Assamitów, Ścieżka Krwi odpowiada za zemstę, diabolizm i dążenie do bycia jak najbliżej Pierwszego Wampira.
- **Ścieżka Kości** – ten kodeks opiera się na badaniu śmierci i jej relacji ze światem wampirów. Giovanni są najżarliwszymi wyznawcami tej ścieżki.
- **Ścieżka Metamorfozy** – ta praktykowana wyłącznie przez Tzimisce Ścieżka opiera się na zasadzie, że jeśli wampiryzm kryje się za człowieczeństwem, to coś kryje się również za wampiryzmem.
- **Ścieżka Nocy** – Ścieżka Nocy otwiera duszę wampira na odwieczny mrok. Jest głównie praktykowana przez klan Lasombra.
- **Ścieżka Paradoksu** – jako kodeks etyczny Ravnosów, Ścieżka Paradoksu koncentruje się na zmianie rzeczywistości w celu dostosowania jej dla własnych potrzeb i upodobań.
- **Ścieżka Tyfona** – na tej Ścieżce leżą zło i grzech. Jej zwolennikami są Wyznawcy Seta.

Siła Woli

Siła Woli mierzy wewnętrzne dążenia i zdolność do przezwyciężania przeszkód. Inaczej niż inne Cechy, Siła Woli ma swoją stałą wartość i tymczasową pulę. Wartość jest testowana, podczas gdy pula jest wydawana. Kiedy gracz wydaje punkt Siły Woli postaci, powinien zaznaczyć to w puli Siły Woli (kwadraciki), a nie w wartości (kółeczka). Wartość pozostaje stała – jeśli postać musi z jakiegoś powodu wykonać rzut na Siłę Woli, robi to na podstawie stałej wartości Siły Woli. Pula jest zużywana w czasie opowieści.

Siła Woli postaci będzie się zmieniać w czasie rozwoju sagi. Zmniejsza się o jeden za każdym razem, gdy gracz używa Siły Woli, aby jego postać dokonała czegoś niezwykłego (jak zachowanie samokontroli lub otrzymanie automatycznego sukcesu). Ostatecznie postać wyzbędzie się punktów Siły Woli, przez co nie będzie już zdolna do podejmowania takiego wysiłku jak wcześniej. Postać bez punktów Siły Woli jest fizycznie i duchowo zmęczona i będzie miała wiele trudności, aby je uzyskać. Punkty Siły Woli mogą być otrzymywane z powrotem w czasie rozwoju sagi (patrz niżej). Graczom doradza się jednak, żeby byli ostrożni i oszczędni z pulą punktów Siły Woli swoich postaci.

Podobnie jak Człowieczeństwo, Cecha Siła Woli jest mierzona w skali 1-10, a nie w skali 1-5.

•	Uległy
••	Słaby
•••	Nieasertywny
••••	Niedowierzający
•••••	Pewny
••••••	Śmiały
•••••••	Zdeterminowany
••••••••	Opanowany
•••••••••	Niewzruszony
••••••••••	Niezłomny

Wydawanie Siły Woli

Siła Woli jest jedną z najbardziej aktywnych i ważnych Cech w grze **Wampir: Maskarada**. Ponieważ jest tak wiele sposobów na wydanie, otrzymanie z powrotem i użycie Siły Woli, zmienia się ona częściej w trakcie gry niż jakakolwiek inna Cecha (poza Poziomem Krwi). Siła Woli jest bardzo uniwersalną Cechą, więc upewnij się, że wiesz, jak jej używać.

• Gracz może wydać swojej postaci punkt Siły Woli, aby zdobyć automatyczny sukces w jednorazowej akcji. W tym celu w jednej turze może być użyty tylko jeden punkt Siły Woli, ale sukces jest gwarantowany i nie może być usunięty nawet przez pech. W ten sposób dzięki użyciu Siły Woli jest możliwe odniesienie sukcesu w danej akcji przez zwykłe skupienie uwagi. W trudniejszych rzutach te dodatkowe sukcesy mogą zaważyć na powodzeniu lub porażce.

Uwaga: Musisz zadeklarować, że wydajesz punkt Siły Woli, zanim wykonasz właściwy rzut. Nie możesz zlikwidować pecha wstecz przez wydanie punktu Siły Woli w ostatniej chwili. Narrator może zdecydować, że punkt Siły Woli nie może być wykorzystany na daną akcję.

• Czasami Narrator może uznać, że postać automatycznie podejmuje pewne działania bazujące na instynkcie lub impulsie – na przykład cofnięcie się przed promieniami słońca wpadającymi przez okno. Narrator może pozwolić graczowi na wydanie punktu Siły Woli i uniknięcie wykonania tego niechcianego manewru. Należy podkreślić, że instynkt może wrócić według uznania Narratora; gracz może potrzebować wydać kilka punktów Siły Woli w ciągu kilku tur, aby sprostać zadaniu. czasami żądza może być zwalczona Siłą Woli postaci. Innym razem postać może nie mieć innego wyboru, jak tylko podążyć za własnymi instynktami (np. kiedy wydała już wszystkie punkty Siły Woli lub nie chce ich już więcej wydawać).

• Za zgodą Narratora Punkt Siły Woli może być użyty na powstrzymanie manifestacji obłąkania. Ostatecznie, jeśli wystarczająco dużo punktów Siły Woli zostanie użytych (jest to określane przez Narratora), zaburzenie psychiczne może być zwalczone i wyeliminowane, gdyż wystarczające przeciwstawienie się obłędowi ulecza zaburzenia psychiczne. Malkavianie nigdy nie mogą zwalczyć swych startowych zaburzeń psychicznych, chociaż Siła Woli może powstrzymać je na krótką chwilę.

• Przez wydanie punktu Siły Woli ograniczenia wynikające z obrażeń mogą być zignorowane na jedną turę. To pozwala postaci zwalczyć ból i zapomnieć o obrażeniach w celu podjęcia jeszcze jednej bohaterskiej lub okrutnej akcji. Jednak zmasakrowana lub nieprzytomna postać nie może wykorzystać Siły Woli w ten sposób.

Odzyskiwanie Siły Woli

Siła Woli może być tak samo odzyskiwana jak wydawana. Przedstawione poniżej sytuacje pozwalają odzyskać postaci jeden lub więcej punktów Siły Woli, chociaż pula punktów Siły Woli nigdy nie może przekroczyć jej wartości. Jedyną drogą na zwiększenie wartości Siły Woli jest wydawanie punktów doświadczenia.

Generalnie Siła Woli postaci może być uzupełniona zawsze, gdy postać wypełni jakiś cel lub ma możliwość odbudowania swojej pewności siebie. Szczególne przypadki odzyskania Siły Woli zależą od Narratora. Z tego powodu doradza się Narratorom, aby byli ostrożni w udzielaniu postaciom pozwolenia na odzyskiwanie Siły Woli – to jest potężna i wszechstronna Cecha i zezwalanie graczom na zbytnie poleganie na niej pozbawia opowieść uroku.

• Siła Woli postaci uzupełniana jest do końca, po zakończeniu danej opowieści (opowieści, a nie sesji). Narrator może wprowadzić tu pewne ograniczenia wymagając, żeby postacie osiągnęły lub częściowo osiągnęły cel lub w inny sposób podniosły poczucie własnej godności. Na przykład, jeśli opowieść kończy się w punkcie, w którym postacie nie są w stanie zniszczyć potężnego i zepsutego starszego, ale zdołały pokrzyżować jego najbliższe plany, pozwól im uzupełnić pulę ich Siły Woli.

• (Opcja dla Narratora) Postacie odzyskują jeden punkt Siły Woli każdej nocy, kiedy się budzą. To jest łatwe do kontrolowania i pozwala na stałe uzupełnienie Siły Woli (nie wspominając o fakcie, że gracze zaznaczają na karcie postaci ich nocne spożycie krwi). Na przykład, kiedy gracze budzą się w komunalnym schronieniu, wszyscy uzupełniają o jeden punkt Siłę Woli.

• (Opcja dla Narratora) Jeśli postać osiąga jakiś nadzwyczajny cel lub spełnia jakiś niezwykły czyn, Narrator może nagrodzić ją punktem Siły Woli. Na przykład, jeśli postaci udaje się wyrzucić oddział łowców wampirów ze schronienia jej ojca, Narrator może ją nagrodzić odzyskaniem punktu Siły Woli.

• (Opcja dla Narratora) Jeśli postać zachowuje się w sposób zgodny ze swoją Naturą, Narrator może nagrodzić tę postać jednym, dwoma lub trzema punktami Siły Woli (według opisu Archetypu). Na przykład, jeśli Buntownik głośno sprzeciwia się potężnemu starszemu i później okazuje się, że ten straszy jest szpiegiem Sabatu, postać może być nagrodzona punktem Siły Woli.

Zachęcamy Narratorów do tworzenia ich własnych systemów lub modyfikowania naszego systemu, aby jak najlepiej pasował do stylu gry grupy. Faktycznie, sposób w jaki Narrator pozwala lub nie pozwala na uzupełnianie Siły Woli, może wpłynąć na ogólny nastrój całej sagi. Słowo ostrzeżenia: Nagradzaj Siłą Woli rozsądnie, gdyż może zniszczyć ona opowieść, jeśli ty jako Narrator pozwolisz na nadużywanie tej Cechy.

Poziom Krwi

Poziom Krwi postaci mierzy, jak dużo vitae wampir ma w swym organizmie. Poziom Krwi składa się z wielu pojedynczych Punktów Krwi. Każdy Punkt Krwi odpowiada mniej więcej 1/10 krwi u przeciętnego dorosłego człowieka.

Maksymalna liczba Punktów Krwi, jaką wampir może przyjąć, jest podyktowana jego pokoleniem, tak samo jak liczba Punktów Krwi, które może wykorzystać w ciągu jednej tury. Wampir z liczbą Punktów Krwi zero w swoim organizmie jest potwornie głodny i podatny na napady szału.

Wampiry muszą odejmować jeden Punkt Krwi od swojego Poziomu Krwi każdej nocy, obojętnie czy budzą się wieczorem, czy nie, gdyż nienaturalna magia ożywiająca ich martwe ciała zużywa krew, którą zabrali swoim ofiarom. Punkty Krwi mogą być także wydawane na wiele różnych sposobów i mogą być uzupełnione tylko przez spożycie – dobrze zgadłeś – krwi.

Poziom Krwi ma także wpływ na testy Samokontroli (lub Instynktu), co ma znaczenie, kiedy postać zbliża się do stadium szału. Gracz nigdy nie może rzucać większą liczbą kości na Samokontrolę lub Instynkt niż wynosi Poziom Krwi jego postaci. Na przykład, jeśli postaci zostały tylko dwa Punkty Krwi, gracz może rzucać tylko dwoma kośćmi na test Samokontroli, nawet jeśli Samokontrola jego postaci wynosi 4. Głodne wampiry po prostu nie mogą skutecznie walczyć z Bestią.

Korzystanie z Poziomu Krwi

Jak już wspomniano wcześniej, każdy wampir wydaje jeden Punkt Krwi każdej nocy, kiedy się budzi, niezależnie od tego, czy gdzieś wychodzi i czy w ogóle coś robi. Postać może także używać Punktów Krwi na wiele różnych sposobów. Wampir może wydać tylko pewną liczbę Punktów Krwi na turę – ta liczba zależy od pokolenia wampira. Spójrz na Tabelę Pokoleń (następna strona), aby określić tę liczbę.

• Wampir może zużyć jeden Punkt Krwi, aby wyleczyć jeden normalny (niegroźny lub zabójczy) poziom obrażeń. Postać musi odpoczywać stosunkowo mało aktywnie, aby mogła zaleczyć ranę, leczenie jest jednak szybkie. Jeden Punkt Krwi może być wydany na leczenie jednego poziomu zdrowia. Wampiry wyższych pokoleń mogą leczyć tyle poziomów zdrowia w ciągu tury, ile mogą wydawać Punktów Krwi. Spójrz na Tabelę Pokoleń, żeby poznać szczegóły.

Zauważ, że wydawanie Punktów Krwi jest jedynym sposobem, w jaki wampiry mogą leczyć swe obrażenia. Tak jak nieśmiertelność chroni ich przed starością i naturalną śmiercią, tak samo hamuje normalne procesy żyjącego ciała.

• Gracz może zużyć Punkt Krwi, aby zwiększyć pojedynczy Atrybut Fizyczny (Siłę, Zręczność, Wytrzymałość) o jedną kropkę na czas trwania sceny. Gracz musi zaznaczyć na początku tury, że zamierza to zrobić. Gracz może użyć tak wiele Punktów Krwi na zwiększenie Atrybutów Fizycznych, ile wampir może zużyć w trakcie tury (zależy to od pokolenia), ale może bez ograniczeń podnieść te Cechy do poziomu o jeden wyżej, niż wynosi maksymalna wartość cechy dla jego pokolenia (np. wampir Dziesiątego Pokolenia może podnieść wartość Cechy maksimum do 6). Podejmując duży wysiłek, postać może podnieść Atrybut Fizyczny nawet ponad ten limit, ale każda kropka ponad limit trwa tylko przez trzy tury od chwili, gdy postać przestaje wydawać Punkty Krwi. To pozwala wampirom dokonywać naprawdę niezwykłych czynów, takich jak rzucanie samochodami, poruszanie się z nadnaturalną prędkością i wytrzymywanie ciosów, które powaliłyby drzewa.

Przykład: Jerome, Brujah Jedenastego Pokolenia ma Siłę 5. Wiedząc, że będzie musiał walczyć, zużywa krew, by podnieść Siłę. Wydaje

Punkt Krwi, by podnieść Siłę do 6 (ta podniesiona siła będzie trwać do końca sceny). Chcąc być jeszcze silniejszym, Jerome zaczyna spalać Punkty Krwi (jeden punkt na turę), aby podnieść Siłę do 9. W momencie gdy przestaje wydawać dalsze Punkty Krwi, Jerome może utrzymać swą podwyższoną Siłę przez trzy tury, zanim spadnie ona do 6 (niemniej jednak jego Siła pozostanie na poziomie 6 do końca sceny).

Uwaga: Żadna postać nie może podnieść Fizycznych Atrybutów powyżej 10.

• Wampir może dać część swojej krwi (Punktów Krwi) innemu Spokrewnionemu i przez to umożliwić przyjmującemu użycie tej krwi jakby była jego własną. Często jest to przerażający widok, gdyż dawca musi otworzyć własną żyłę, by dostarczyć krwi potrzebującemu wampirowi. Oczywiście, jeśli wampir jest w stanie, w którym potrzebuje krwi, często nie jest sobą i w szale może wypić zbyt wiele krwi od dawcy. Dar krwi powinien być ofiarowany niezwykle ostrożnie.

Jeśli wampir (lub śmiertelny) przyjmie krew innego Spokrewnionego trzy razy, staje się związany z tym wampirem przez mistyczne właściwości krwi Kainitów. Znane to jest jako więzy krwi. Aby dowiedzieć się więcej o więzach krwi, patrz str. 218.

• Wampir może obdarzyć człowieka lub zwierzę dawką swojej krwi, pozwalając śmiertelnemu ją wstrzyknąć lub wypić. Tak długo jak śmiertelny przyjmuje vitae Spokrewnionego do swego organizmu, jest uważany za ghula (str. 275).

• Chociaż większość wampirów (z wyjątkiem Nosferatu) wygląda w dużej mierze tak jak za życia, ujawnia pewne trupie cechy (na przykład ich skóra jest nienaturalnie zimna i biała, a oni nie oddychają). Wydając różne ilości Punktów Krwi, wampir może zmienić swój wygląd na bardziej ludzki na czas trwania sceny. Może ocieplić swą skórę, zacząć oddychać, może nawet być w stanie zaangażować się w relacje seksualne (choć jest to pomocne przy pewnych typach odżywiania się, w żaden sposób wampir nie może zapłodnić śmiertelnego lub zajść w ciążę – trup jest w dalszym ciągu trupem). Wykonanie tych działań w czasie jednej sceny wymaga zużycia Punktów Krwi równych 8 minus Człowieczeństwo. Tak więc jeśli Spokrewniony ma Człowieczeństwo 8 lub większe, może wykonać te działania od razu, podczas gdy dla wampirów z niskim Człowieczeństwem, cały proces będzie bardzo trudny.

Tylko wampiry ze Ścieżką Człowieczeństwa mogą wykorzystywać krew w ten sposób. Wampiry na innych Ścieżkach porzuciły swą ludzką naturę całkowicie.

• Krew może być wykorzystywana do używania pewnych wampirzych dyscyplin. Przeczytaj Rozdział Czwarty, aby zobaczyć która z poszczególnych mocy potrzebuje użycia krwi.

Zdobywanie Punktów Krwi

Wampiry uzupełniają swój Poziom Krwi przez zabieranie jej innym. Inni nie muszą oznaczać ludzi, chociaż wampir, który jest zbyt wrażliwy, by pić ludzką krew, jest pośmiewiskiem wśród reszty – Spokrewnieni są drapieżnikami, nieważne, że nienaturalnymi.

Picie krwi jest ryzykowną sprawą. Ponieważ wampiry opijają się krwią swych ofiar, zawsze istnieje ryzyko, że mogą wziąć jej zbyt

Tabela Punktów Krwi

Żywiciel	Poziom Krwi
Wampir	10-???
Wilkołak	25
Przeciętny człowiek	10
Dziecko	5
Krowa	5
Pies	2
Kot	1
Torebka z plazmą	1
Szczur	1/2
Nietoperz/Ptak	1/4

Tabela Pokoleń

Pokolenie	Maks. wartośćCechy	Maks.Poziom Krwi	Punkty Krwi/Tura
Trzecie	10	???	???
Czwarte	9	50	10
Piąte	8	40	8
Szóste	7	30	6
Siódme	6	20	4
Ósme	5	15	3
Dziewiąte	5	14	2
Dziesiąte	5	13	1
Jedenaste	5	12	1
Dwunaste	5	11	1
Trzynaste+	5	10	1

Maksymalna wartość Cechy: Pokazuje najwyższą stałą wartość Cechy (wyłączając wartości Człowieczeństwa/Ścieżki i Siły Woli), jaką wampir danego pokolenia może mieć. Jest to szczególnie ważne w odniesieniu do Dyscyplin i Atrybutów.
Maksymalny Poziom Krwi: Maksymalna ilość Punktów Krwi, jaką wampir może mieć w swoim organizmie. Pamiętaj, że starsze wampiry koncentrują swoją krew – podczas gdy ilość krwi w ich ciałach nie jest większa niż u każdego innego wampira, każda odrobina ich krwi jest warta więcej niż jeden punkt.
Punkty Krwi/Tura: Pokazuje, jak wiele krwi wampir może wydać w jednej turze.

dużo. Nie dbające o higienę wampiry mogą roznosić choroby, przez bakterie i wirusy znajdujące się wciąż we krwi na ich kłach. Wampir może spożyć tylko 20% krwi żywiciela, jeśli chce pozostawić go w miarę bezpiecznym. Wzięcie połowy krwi wymaga hospitalizacji żywiciela. Oczywistym jest, że wypicie całej krwi zabija ofiarę.

Wampir może wziąć trzy Punkty Krwi na turę od pojedynczego żywiciela. Im krótsza tura, tym Spokrewniony gwałtowniej kradnie vitae ofiary. Generalnie niemożliwym jest wypić więcej niż trzy Punkty Krwi w ciągi trzech sekund (najkrótsza akcja w turze), chociaż niektórzy Nosferatu o okropnie rozciągniętych ustach są w stanie wypić więcej z całej powierzchni krwawienia. Większość wampirów pije krew ofiar powoli, rozkoszując się słodkim płynem i osiągając tak wiele przyjemności, jak to tylko możliwe.

Kiedy Spokrewniony przebije skórę żywiciela swymi kłami, ofiara nie opiera się dłużej wampirowi (jeśli w ogóle to robiła). Ekstaza spowodowana ugryzieniem wampira, zwana Pocałunkiem, daje rozkoszną, subtelnie bolesną przyjemność śmiertelnym. Ludzie o wyjątkowo silnej woli (Siła Woli 9+) mogą kontynuować opór, ale nawet tacy żywiciele poddadzą się w końcu tej przyjemności. Niektórzy Spokrewnieni i ludzie rozwijają nawet w sobie pożądanie Pocałunku i aktywnie poszukują tych, którzy będą pili ich krew.

Uwaga: Chociaż dla Spokrewnionych Pocałunek jest przyjemny, mogą opierać mu się gwałtowniej niż śmiertelni. Każdy Spokrewniony bez względu na Siłę Woli może wykonać test na Samokontrolę (Stopień Trudności 8) przed poddaniem się Pocałunkowi. To pozwala ofiarom diabolistów (str. 224) zachować szanse na opór.

Zranione postacie mają z reguły mniej krwi niż zdrowe. Przyjmij, że normalnej budowy człowiek ma o jeden Punkt Krwi mniej za każdy poziom obrażeń, jakich doświadczył. Śmiertelni odzyskują jeden Punkt Krwi co dnia (chyba że otrzymują transfuzję krwi). Wampiry nie tracą Punktów Krwi z powodu tego rodzaju obrażeń, chociaż często wydają Punkty Krwi na leczenie obrażeń.

Krew nieludzkich istot – trzody hodowlanej, dzikich zwierząt i tym podobnych – nie jest tak pożywna jak krew rodzaju ludzkiego. Chociaż zwierzę może mieć fizycznie więcej krwi niż człowiek, wampiry rzadziej korzystają z tego źródła pokarmu. Zwierzęta mają mniej Punktów Krwi, nawet jeśli mają więcej krwi.

Stara krew nigdy nie jest tak pożywna jak świeża. Faktem jest, że wiele wampirów odmawia picia starej krwi i bez znaczenia jest, czy pochodzi ona z martwych ciał, z banków krwi, czy prywatnych rezerw. Jednakże krew innych wampirów, szczególnie starszych, jest dość potężna. Krew starszych wampirów może być tak skoncentrowana, że każdy wypity punkt takiej krwi jest właściwie wart dwa lub więcej normalnych Punktów Krwi. Tak więc możliwe jest spożycie sporej ilości Punktów Krwi przez picie krwi starszych, chociaż tak cenna krew rzadko jest dostępna nowicjuszom czy nawet obywatelom. Krótko mówiąc, starsi mają większy Poziom Krwi nie dlatego, że są więksi niż młodsze wampiry, ale ponieważ krew, którą spożywają, jest bardziej skoncentrowana w ich starożytnych arterach. Mówi się, że krew wilkołaków jest równie potężna.

Stan Zdrowia

Cecha Zdrowie mierzy fizyczną kondycję postaci w skali od idealnego zdrowia do śmierci. Gdy postacie są ranne lub w inny sposób osłabione, tracą poziomy zdrowia, a w miarę leczenia odzyskują je.

Stan Zdrowia

Poziom Zdrowia	Modyfikator Puli Kości	Ograniczenie ruchu
Poobijany		Postać jest tylko posiniaczona i nie ma żadnych ograniczeń z powodu obrażeń.
Zraniony	-1	Postać jest lekko ranna, ale nie ma to wpływu na ruch
Lekko ranny	-1	Postać odniosła niewielkie obrażenia i ruch jest trochę wolniejszy (połowa maksymalnej prędkości).
Ciężko ranny	-2	Postać odniosła poważne obrażenia i nie może biegać (chociaż może wciąż chodzić). Na tym poziomie postać nie może się ruszać i atakować. Zawsze traci jedną kość, kiedy porusza się i atakuje w tej samej turze.
Zmaltretowany	-2	Postać jest poważnie ranna i może tylko utykać (3 metry/tura).
Okaleczony	-5	Postać odniosła katastrofalne obrażenia i może tylko się czołgać (metr/tura).
Zmasakrowany		Postać nie jest zdolna poruszać się i jest nieprzytomna. Zmasakrowane wampiry bezkrwi w swych ciałach zapadają w letarg.

Cecha Zdrowie składa się z siedmiu różnych poziomów zdrowia. Każdy poziom ma inny modyfikator do akcji podjętych przez postać. Postać, która jest Zraniona, odejmuje jedną kość od swojej puli kości, podczas gdy postać Okaleczona odejmuje pięć kości od swojej puli kości na akcję. Jeśli modyfikator nie daje postaci żadnych kości na daną akcję, postać nie może jej wykonać. Jednak może wydać punkt Siły Woli, by zignorować modyfikatory na tę turę.

Postać na poziomie Zmasakrowany jest całkowicie unieruchomiona i nie może podejmować żadnych działań poza leczeniem się krwią (jeśli postać jest ghulem lub wampirem) lub pić krew mu podarowaną. Śmiertelny, który jest na tym etapie, znajduje się o krok od śmierci – jeśli otrzyma jeszcze więcej obrażeń, umrze. Jeśli Spokrewniony dostaje poważną ranę (patrz str. 218), po Zmasakrowaniu umiera Ostateczną Śmiercią. Wampir na poziomie zdrowia Zmasakrowany bez krwi w swym ciele zapada natychmiast w letarg.

Uwaga: Modyfikatory do puli kości stosują się tylko do działania. Nie stosują się do czysto refleksyjnych puli kości, takich jak wyparowanie obrażeń, większość testów Charakteru czy Siły Woli. Jeśli postać jest Ciężko Ranna i otrzymała więcej lekkich obrażeń, może wciąż wyparowywać obrażenia pełną Wytrzymałością (+Odporność, jeśli ma). Modyfikatory poziomu zdrowia stosuje się do rzutów opartych na Sile, ale nie do broni palnej. O stosowaniu modyfikatorów powinien decydować Narrator i zdrowy rozsądek.

Doświadczenie

W czasie rozwoju sagi postacie – bardzo podobnie do graczy w czasie trwania ich życia – uczą się na swoich błędach i dojrzewają. Zmiany są nieuniknione nawet dla wiecznie nieumarłych. Przez lata i stulecia wampiry kształcą się w swoich Dyscyplinach, uczą się (i zapominają) szczegółów kultury i języka i udoskonalają swoje umiejętności w Jyhadzie.

Wiele z tego, czego uczą się postacie, nie zależy od jakiegokolwiek systemu gry. W wielu przypadkach sam fakt stawania się starszym – i miejmy nadzieję mądrzejszym – odbija się w zwiększonej pewności siebie i bystrości gracza. Nauczenie się, że w miejscu publicznym trzeba zamykać samochód jest po prostu objawem zdrowego rozsądku, a nie umiejętnością, którą można nabyć. Przemiany emocjonalne muszą zachodzić naturalnie podczas gry i nie mogą być kupowane.

Czasem jednak postacie polepszają się w umiejętnościach magicznych lub zwyczajnych. System nagradzania, zwany punktami doświadczenia, jest używany do pokazania tych bardziej wyraźnych zmian. Punkty doświadczenia odbijają Cechę, którą wampir wyostrzył w miarę upływu czasu.

Na koniec każdej opowieści Narrator nagradza punktami doświadczenia każdą postać. Gracze następnie zapisują sobie, ile ich postacie otrzymały tych punktów. Pomiędzy opowieściami, gracze mogą wydać punkty doświadczenia swoich postaci, aby nabyć nowe lub ulepszyć stare Cechy.

Punkty doświadczenia mogą być używane na zwiększenie Atrybutów, zdobycie nowych Zdolności lub rozwinięcie już posiadanych, podniesienie możliwości Dyscyplin lub nabycie nowych oraz na zwiększenie Cech Charakteru. Cechy Pozycji nie mogą być nabywane przez punkty doświadczenia, chociaż mogą być zdobyte poprzez grę – jeśli na przykład postać nawiązuje nową przyjaźń, otrzymuje spadek, popełnia odrażającą diablerię. Koszt tych wszystkich zmian jest różny, tak jak pokazuje poniższa tabela.

Narrator jest ostatecznym arbitrem i on decyduje, jak wiele punktów doświadczenia otrzymuje każda postać, a także która Cecha może zostać podniesiona. Zgodnie z tym Narrator powinien nadzorować wydawanie punktów doświadczenia. Gracze mogą chcieć wydać punkty na dziedziny, których postać dobrze nie poznała w trakcie opowieści lub sagi i w takim przypadku Narrator może się z tym nie zgodzić. Na przykład jeśli postać ani razu w ciągu opowieści nie użyła swojej Dyscypliny Dominacji, nie będzie mogła jej rozwinąć i dlatego Narrator nie powinien pozwolić na zwiększenie liczby kropek w tej Dyscyplinie. To samo dotyczy polepszania Cech Charakteru. Postać, która właśnie zabiła troje dzieci i popełniła diablerię na swym stwórcy, nie zasłużyła na podniesienie swego Człowieczeństwa. (Zauważ, że postać nie musi używać swych Cech z sukcesem, aby być zdolną do ich rozwinięcia. Często więcej uczymy się na błędach niż sukcesach, i nieumarli wcale się pod tym względem nie różnią.)

Jako Narrator próbuj być sprawiedliwym przy przyznawaniu punktów doświadczenia i nigdy nie doprowadzaj do sytuacji, w której gracz czułby, że nie ma kontroli nad swoją postacią. Zanim nagrodzisz ich punktami doświadczenia, zapytaj graczy, co myślą na temat tego,

czego nauczyły się ich postacie, i używaj tego jako podstawę do dawania im punktów doświadczenia. Te ograniczenia są po to, by nadać grze pewien poziom realizmu. Jeśli zmiany w postaci są całkowicie przypadkowe, nie wpłynie to specjalnie na charakter postaci. Wpleć zmiany w rozwój wydarzeń. Spowoduj, by zmiany odbijały to, co się wydarzyło. Właśnie o to chodzi w odgrywaniu postaci.

Cechy Charakteru rozwijane za pomocą punktów doświadczenia nie mają żadnego wpływu na Człowieczeństwo i Siłę Woli postaci. Gdy proces kreacji postaci jest zakończony, sprawa jest załatwiona. Postać, która w trakcie opowieści była zdolna działać (np. pomimo swego strachu przed ogniem), może zwiększyć swoją Odwagę, ale podniesienie Odwagi nie zwiększa automatycznie Siły Woli.

Żadna Cecha nie może być podniesiona o więcej niż jeden punkt w trakcie opowieści. Poważne zmiany w Cechach zachodzą w dłuższych okresach czasu i gra powinna uwzględniać to ograniczenie.

Nowe Cechy

Rozwijanie istniejących Cech jest całkiem proste, jeśli postać używa lub praktykuje daną Cechę. Uczenie się nowych Cech jest jednak trochę trudniejsze. Nawet wampir nie może tak po prostu nauczyć się nowego języka lub nowego stylu walki, jeśli nie zna chociaż podstaw (nie mówiąc już o przyswojeniu nowej Dyscypliny!). Dlatego nauczenie się nowej Zdolności lub Dyscypliny wymaga znalezienia nauczyciela i podjęcia pewnych studiów (trzeba też wydać odpowiednią ilość punktów doświadczenia). Ta nauka może być prosta (kursy w wieczorowej szkole, aby nauczyć się Informatyki na 1) lub niezwykle trudna (miesiące lub nawet lata mącących umysł rytuałów, formuł i manipulacji krwią, by zdobyć pierwszą kropkę w Taumaturgii), ale zawsze musi mieć miejsce. Pomaga posiadanie Mentora w Cechach pozycji, ale nawet mentor może uczyć tylko tego, co sam wie lub umie.

Narratorzy! Nie pozwalajcie graczom zapominać o tym wymogu! Szczególnie przy bardziej ezoterycznych sztukach, takich jak Dyscypliny zdobywanie nowej wiedzy i płacenie za pewne rodzaje wiedzy może prowadzić do niezwykłych opowieści.

Przyznawanie punktów doświadczenia

Narratorzy! Przyznawanie punktów doświadczenia jest jak obosieczny miecz. Możesz zniszczyć swoją sagę przez przyznanie za dużej ich ilości, lecz tak samo niekorzystne może być przyznawanie zbyt małej ilości punktów. Jeśli niektórym graczom dasz więcej punktów niż innym, może to wyglądać na faworyzowanie ich, co wiąże się z ryzykiem zachwiania równowagi gry. Jednak postacie, które robią najwięcej, które podejmują ryzyko i uczą się na swych błędach (a nie po prostu trzymają się na uboczu), zasługują na więcej punktów doświadczenia, aby zaznaczyć zmiany, które przechodzą. Poniższe zasady pomogą ci uniknąć większości problemów, ale powinieneś czuć się nieskrępowany i dopasować je do swoich potrzeb.

Koniec każdego etapu

Na koniec każdej sesji lub etapu powinieneś przyznać postaciom od jednego do pięciu punktów doświadczenia. Jeden punkt jest przyznawany automatycznie, z tego prostego powodu, że bohater uczestniczył w tych wydarzeniach. Przecież na błędach innych uczymy się tak samo jak na swoich.

Punkty Doświadczenia

Cecha	Koszt
Nowa Zdolność	3
Nowa Ścieżka (Nekromancji lub Taumaturgii)	7
Nowa Dyscyplina	10
Atrybut	akt. wartość x 4
Zdolność	akt. wartość x 2
Dyscyplina Klanowa	akt. wartość x 5*
Inna Dyscyplina	akt.wartość x 7*
Drugorzędna Ścieżka (Nekromancji lub Taumaturgii)	akt. wartość x 4
Cecha Charakteru	akt.wartość x 2**
Człowieczeństwo	akt.wartość x 2
Siła Woli	akt. wartość

*Pariasi nie mają Dyscypliny Klanowej, gdyż po prostu nie mają klanu. Dla nich koszt rozwinięcia Dyscypliny wynosi aktualną wartość x 6. To jest jednocześnie przekleństwo i błogosławieństwo bycia Pariasem.

**Podniesienie Cechy Charakteru przez punkty doświadczenia nie powoduje podniesienia Cech opartych na tej Cesze Charakteru (Człowieczeństwo, Siła Woli).

Jeden punkt – automatyczny. Każdy gracz otrzymuje jeden punkt na koniec każdego etapu opowieści.

Jeden punkt – chęć do Nauki. Zapytaj gracza czego jego postać nauczyła się w trakcie tych nocnych wydarzeń. Jeśli zgadzasz się z tym, daj graczowi jeden punkt doświadczenia.

Jeden punkt – odgrywanie. Gracz dobrze wcielił się w rolę swojej postaci. Był nie tylko zabawny, ale i właściwie postępował. Gracz przedstawiał zachowanie postaci w sposób, w jaki powinna się ona zachowywać w określonych sytuacjach. Świetnie odegrana gra może być nagrodzona dwoma punktami doświadczenia.

Jeden punkt – bohaterstwo. Przy rzadkich okazjach nawet wampiry mogą zachować się jak herosi, ryzykując wszystkim, by pomóc przyjaciołom (a nawet obcym) uciec od pewnej śmierci. Jeśli postać zachowuje się heroicznie i jest w stanie przeżyć, powinna być nagrodzona. Niektórzy gracze mogą próbować zrobić z tej idei użytek. Nie pozwól im. Głupota i zachowania samobójcze nie powinny być mylone z bohaterstwem.

Koniec opowieści

Możesz przyznać dodatkowe punkty doświadczenia na koniec opowieści, jeśli gracze wykonali swoje zadanie i ich postacie zwalczyły poważne trudności. Tylko kilka punktów powinno być przydzielonych w ten sposób, gdyż są punktami bonusowymi za dobrze wykonaną robotę.

Jeden punkt – Sukces. Postacie osiągnęły całość lub część celów, jakie sobie założyły. Nawet małe zwycięstwa mogą być nagradzane, jeśli posuwają grę do przodu.

Jeden punkt – Niebezpieczeństwo. Postacie przetrwały pomimo przeciwności i śmiertelnego niebezpieczeństwa.

Jeden punkt – Mądrość. Gracz (a przez to postać) wyszedł z doskonałym planem lub nawet całą strategią, która pozwoliła koterii przeżyć, podczas gdy inaczej poniosłaby ona pewną porażkę.

Możesz przyznać więcej punktów, jeśli zdecydujesz, że tak będzie najlepiej (np. jeśli chcesz, żeby postacie szybciej się rozwinęły).

Dzieciak strzelił do mnie dwa razy i posikał się w majtki, gdy zobaczył, że wciąż się poruszam. Miał ładną klamkę, jeden z tych TEC-9, tak popularnych wśród ulicznych dealerów. Jednak taka broń nie ma żadnej mocy obalającej. Kule troszeczkę kłują, gdy uderzają, ale nie mają absolutnie żadnej mocy niszczenia. Więc szedłem dalej po tym, jak poczułem, że pociski wychodzą przez moje plecy. Jeśli strzelasz do mnie, umrzesz. Tak to już jest.

Był śniadym, młodym dzieciakiem, wyglądającym na Portorykańczyka. Miał biały t-shirt i jeansy z wielką mokrą plamą na jednej z nogawek, a w ręku trzymał pistolet i nie próbował go nawet ukryć. Mamrotał coś i machał tą klamką, a kiedy zwróciłem mu uwagę, zaśmiał się i władował we mnie parę pocisków.

Jestem bardzo szczęśliwy, że jego postawa zmieniła się natychmiast, przynajmniej na następne 10 lub 15 sekund. Przeskoczyłem nad jego osłoną – zardzewiałym Chevroletem Impala – w momencie gdy próbował uciec, i dalej poszło już łatwo. Jednym kopnięciem wybiłem mu pistolet z ręki, a następnie zagłębiłem moją pięść w jego wnętrznościach. Jego twarz przybrała wyraz „O", taki sam, jaki widziałem u wielu żołnierzy, którzy zostali postrzeleni w brzuch. Upadł skamląc, gdy wyciągnąłem swoją pięść. Była ubabrana zarówno krwią, jak i gównem, które jadł na lunch, i to odrzuciło mnie od pomysłu wypicia go, zanim umrze. Strząsnąłem z ręki to świństwo i pochyliłem się blisko jego twarzy. Drżał z przerażenia, jakby mnie to w ogóle obchodziło.

„Posłuchaj mnie, *pobrecito*", powiedziałem. „Jesteś martwy. Obrażenia twoich flaków zabiją cię, nawet jeśli nie wykrwawisz się na śmierć. Ale zaproponuję ci układ. Byłem kiedyś dobrym katolikiem, więc dam ci kilka sekund na coś w rodzaju spowiedzi, następnie wsadzę ci palec przez twoje lewe oko i uwolnię cię od twojego cierpienia. *Comprende?*"

Skinął głową i zaczął modlitwę. Ja zacząłem liczyć.

Rozdział Czwarty: Dyscypliny

Wszystkie wampiry posiadają Dyscypliny, nadnaturalne moce otrzymane wraz ze Spokrewnieniem. Te moce odróżniają nieumarłych od śmiertelnych, zapewniając olbrzymie fizyczne i duchowe możliwości. Z Dyscyplinami wampir może okazać siłę 10 mężczyzn, złamać wolę innej istoty lub zmienić się w zwierzę. Starsi, którzy nie tylko nauczyli się kilku Dyscyplin, ale naprawdę po mistrzowsku je opanowali, są istotami, których należy się bać.

Żaden wampir nie wie dokładnie, skąd wywodzą się Dyscypliny. Niektórzy Spokrewnieni twierdzą, że Dyscypliny są darem Kaina lub Lilith – Mrocznej Matki. Inni wierzą, że są po prostu wrodzonymi nadnaturalnymi zdolnościami, będącymi istotą wampiryzmu. Bez względu na to, to właśnie maestria w Dyscyplinach, bardziej niż jakikolwiek inny czynnik, umożliwia wampirom uczestniczenie i przetrwanie w rozgrywkach Jyhadu.

Jak każda inna Cecha Dyscypliny mają wartości od 1 do 5. Wartość 1 oznacza, że dana Dyscyplina została zaledwie przebudzona, podczas gdy wartość 5 oznacza panowanie nad największymi mocami. Gdy postać rozwija swe Dyscypliny, otrzymuje dostęp do mocy wymienionych obok odpowiedniej liczby kropek i oczywiście otrzymuje także dostęp do mniejszych mocy. O niektórych starszych mówi się, że ich Dyscypliny przewyższają poziom 5, ale takie istoty są z pewnością bardzo potężnej Krwi.

Gracze zaczynają grę z trzema kropkami do wykorzystania na Dyscypliny klanu swojej postaci, które są wymienione w opisie każdego z klanów w Rozdziale Drugim. Pariasi mogą przeznaczyć swe trzy kropki na dowolną Dyscyplinę za zgodą Narratora. Postacie mogą także poznawać inne, niż te trzy powszechnie występujące w ich klanie, pod warunkiem, że zapłacą odpowiednią ilość punktów wolnych lub punktów doświadczenia i znajdą wampira, który zechce ich tego nauczyć.

Uwaga: Jeśli nie ustalono inaczej, używanie Dyscyplin nie powoduje utraty krwi ani Siły Woli.

Akceleracja

Spokrewnienie obdarza niektóre wampiry wstrząsającą prędkością i refleksem. Mogą one używać Akceleracji, by w chwilach stresu poruszać się z zaskakującą zwinnością. Śmiertelni i Spokrewnieni, którzy nie posiadają tej Dyscypliny, poruszają się jakby na zwolnionym filmie w porównaniu do zadziwiającej mgły, jaką staje się wampir.

Akceleracja jest powszechna wśród klanów Assamitów, Brujah i Toreador. Assamici używają tej zdolności do niespodziewanego atakowania swoich wrogów. Brujahowie rozkoszują się przewagą, jaką daje im ta Dyscyplina przeciw dużej liczbie przeciwników. Toreadorzy są skłonni użyć Akceleracji do pozyskania nieziemskiej gracji w tańcu czy niezwykle szybkim rzeźbieniu lub malowaniu – jednak kiedy się zdenerwują, mogą być tak samo przerażający jak każdy Assamita czy Brujah.

Zasady: Postać wydaje pojedynczy Punkt Krwi. W następnej turze otrzymuje liczbę dodatkowych pełnych akcji równą wartości jej Akceleracji. Te dodatkowe akcje muszą być fizycznymi (na przykład wampir nie może używać umysłowych Dyscyplin wielokrotnie w tej samej turze). Tak więc wampir z Akceleracją na 4, który wyda Punkt Krwi, może wykonać w sumie pięć fizycznych akcji w swojej następnej turze. Te akcje mają miejsce pod koniec tury (zwykła akcja wampira w dalszym ciągu ma miejsce w zależności od rzutu na inicjatywę).

Zazwyczaj postać bez Akceleracji musi podzielić Sumę swoich kości, jeśli chce wykonać złożoną akcję w jednej turze. Postać używająca Akceleracji wykonuje swoje dodatkowe akcje (włączając w to pełny ruch) bez tych ograniczeń, otrzymując pełną Sumę kości na wykonanie każdej oddzielnej akcji. Dodatkowe akcje wynikające z Akceleracji nie mogą być dzielone na akcje złożone.

Animalizm

Bestia mieszka we wszystkich istotach, od zawszonych szczurów zaczynając, a na potężnych starszych członkach Rodziny kończąc. Dyscyplina Animalizmu pozwala wampirowi rozwinąć bliskie, silne połączenie ze swoją pierwotną naturą. Wampir nie tylko komunikuje się z mniejszymi bestiami, ale także może sprawić, by robiły to, co im nakaże. Dodatkowo, gdy wampir urośnie w siłę, może używać Animalizmu, aby kontrolować Bestię w śmiertelnych lub nawet w ponadnaturalnych istotach.

Wampir, który nie ma tej Dyscypliny lub Umiejętności Oswajania, jest odrażający dla zwierząt. Bestie stają się wyraźnie podenerwowane w obecności takiego Spokrewnionego i często albo uciekają, albo go atakują. Natomiast Spokrewnieni znający Animalizm działają uspokajająco na zwierzęta i są dla nich atrakcyjni.

Gangrele są szczególnie znani jako mistrzowie Animalizmu, chociaż Nosferatu, Ravnosi i Tzimisce także okazują pewne talenty w tej Dyscyplinie.

Cechy Manipulacji i Charyzmy są kluczowe dla mocy Animalizmu. Im większa jest siła osobowości wampira, tym lepiej potrafi on wpływać na mniejsze istoty.

Odgrywanie zwierząt

Wyzwaniem dla Narratora jest prezentowanie zwierząt jako czegoś więcej niż tylko elementu fabuły. U wielu Narratorów, kiedy postać komunikuje się ze zwierzętami, te mówią monosylabami i bez najmniejszych problemów pozwalają graczom sobą kierować. Zwierzęta faktycznie nie są skomplikowanymi istotami. Żyją chwilą obecną i kierują się najbardziej pierwotnymi instynktami, rzadko rozumiejąc złożone racje, którymi kierują się wampiry. To nie znaczy jednak wcale, że są głupie. Bestie muszą być sprytne, by przeżyć w dzikich puszczach i miejskich przestrzeniach. Młodsze wampiry często są zaskoczone, jak bardzo czułe potrafią być zwierzęta – chociaż zwierzęta nie grają w strategiczne gry, całkiem dobrze potrafią rozpoznać kłamstwo i oszustwo. Pamiętając o tym, Narrator może uczynić zwierzęta tak dynamicznymi i interesującymi, jak wszystkie inne postacie spotykane przez grupę. Statystyki dla poszczególnych zwierząt można znaleźć w dodatku na stronie 302.

• Dziki Szept

Ta moc jest podstawą, z której wyrastają wszystkie inne możliwości Animalizmu. Wampir tworzy empatyczną więź z bestią, co pozwala mu na rozmowę lub wydanie prostych poleceń. Spokrewniony patrzy prosto w oczy zwierzęciu, przekazując swoje żądania siłą swojej woli. Chociaż nie jest konieczne, by rozmawiać ze zwierzęciem za pomocą szczebiotania, syczenia lub szczekania, niektóre wampiry twierdzą, że pomaga to wzmocnić z nimi więź. Kontakt wzrokowy musi być utrzymany przez cały czas. Jeśli zostanie przerwany, Spokrewniony musi spojrzeć w oczy bestii raz jeszcze, by odnowić kontakt.

Ponieważ Dziki Szept wymaga kontaktu wzrokowego, nie działa to na zwierzęta, które nie widzą. Co więcej, im prymitywniejsza jest istota, tym trudniej jest nawiązać kontakt z jej Bestią. Ssaki, drapieżne ptaki i większe gady stosunkowo łatwo nawiązują kontakt. Insekty, bezkręgowce i większość ryb (z wyjątkiem tych większych jak np. rekiny) są zbyt proste, a ich Bestie zbyt słabe, aby nawiązać z nimi więź.

Dziki Szept nie daje żadnej gwarancji, że zwierzę będzie chciało kontaktować się z wampirem, ani że zwierzę będzie wykonywać jakiekolwiek prośby wampira. Sposób, w jaki wampir przedstawia swe pragnienia zwierzęciu, często zależy od gatunku zwierzęcia. Spokrewniony prawdopodobnie przestraszy mniejsze bestie i zmusi je do wykonywania jego poleceń, ale będzie dla niego lepiej, jeśli rozkazy dla większych drapieżników będzie formułował w formie próśb.

Jeśli wampir z sukcesem użyje tej mocy, zwierzę wykona polecenie najlepiej, jak będzie potrafiło. Tylko najbardziej bystre istoty zrozumieją naprawdę skomplikowane dyrektywy (rozkazy wymagających określonych zachowań czy abstrakcyjnego myślenia). Polecenia, których zwierzę nie rozumie, pozostają jednak głęboko w jego umyśle i przez jakiś czas będą miały na niego wpływ.

Zasady: Nie potrzeba żadnego rzutu, aby porozmawiać ze zwierzęciem, ale postać musi najpierw nawiązać kontakt wzrokowy. Wydawanie poleceń wymaga testu na Manipulację + Oswajanie. Trudność zależy od istoty. Drapieżne ssaki (wilki, koty, nietoperze owadożerne/wampiry) mają Stopień Trudności 6, pozostałe ssaki i drapieżne ptaki (szczury, sowy) mają Stopień Trudności 7, ptaki i gady (gołębie, węże) mają Stopień Trudności 8. Ta trudność jest zmniejszona o jeden, jeśli postać rozmawia ze zwierzęciem „w jego języku" i może być dostrojona do zmieniających się okoliczności (gorąco polecamy, by była odgrywana wszelka komunikacja pomiędzy postaciami i zwierzętami).

Liczba sukcesów, jakie gracz osiągnął, dyktuje, jak mocno polecenia postaci wpłynęły na zwierzę. Jeden sukces jest wystarczający, aby kot poszedł za kimś i zaprowadził postać w to samo miejsce. Trzy sukcesy wystarczą, aby kruk szpiegował kogoś przez wiele tygodni, a pięć sukcesów zapewnia, że niedźwiedź grizzly będzie pilnował wejścia do schronienia postaci przez wiele miesięcy.

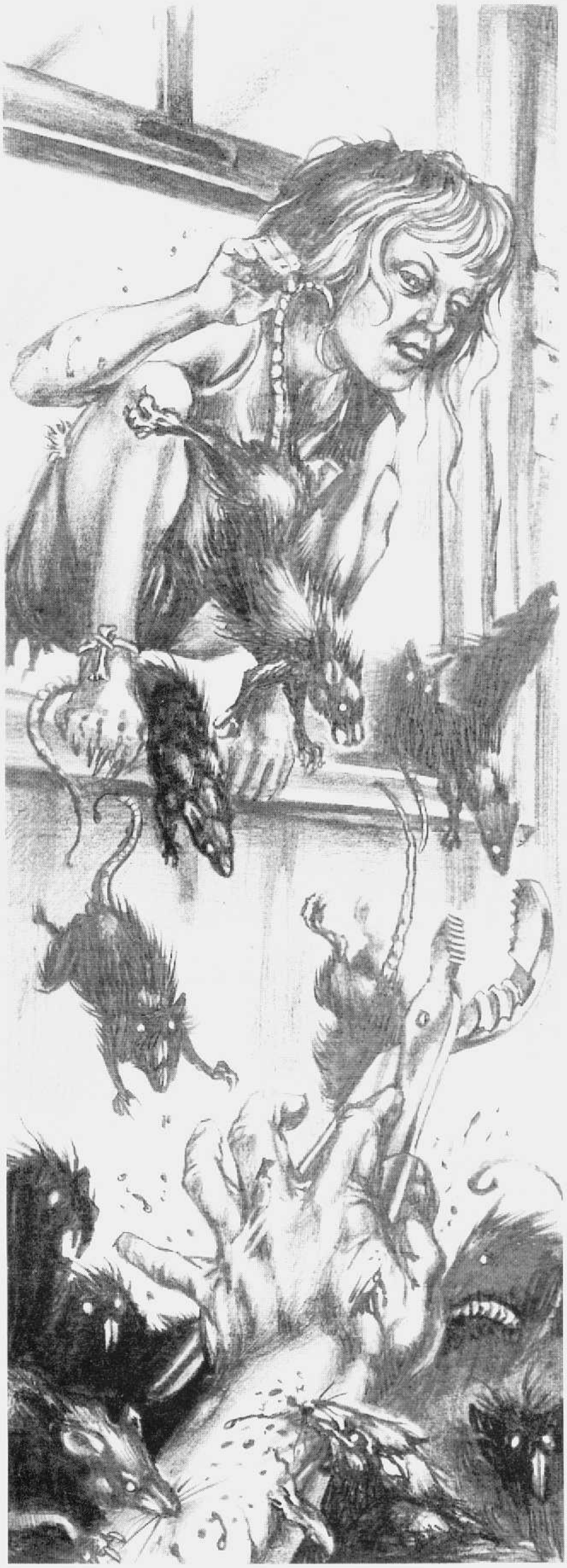
Natura postaci odgrywa poważną rolę, jeśli chodzi o sposób, w jaki postać kontaktuje się ze zwierzętami. Postać może próbować zastraszenia, drażnienia, przymilania się, a także racjonalnych lub emocjonalnych argumentów. Gracz powinien rozumieć, że w tej sytuacji nie odgrywa tylko swojej postaci, ale także Bestię w jej Wnętrzu.

•• Przywołanie

Więź wampira z Bestią stała się tak silna, że może on wołać głosem określonego zwierzęcia – wyć jak wilk, krakać jak kruk, itd. Zew przywołuje istoty określonego gatunku. Ponieważ każdy gatunek wydaje inne odgłosy, Przywołanie działa tylko na określony gatunek.

Wszystkie zwierzęta danego gatunku, znajdujące się w zasięgu głosu, zostają przywołane, ale same decydują, czy odpowiedzieć na wezwanie, czy nie. Podczas gdy wampir nie ma żadnej kontroli nad tym, które zwierzęta przybędą, zwierzęta, które odpowiedzą na zew, będą pozytywnie do niego nastawione i przynajmniej wysłuchają, co Spokrewniony ma im do powiedzenia.

Zasady: Gracz wykonuje test Charyzma + Sztuka Przetrwania (Stopień Trudności 6). Aby określić odzew na wołanie postaci, skonsultuj się z tabelką poniżej. Odpowiedzą tylko zwierzęta, które usłyszą zew. Jeśli Narrator zdecyduje, że żadne zwierzę nie było w zasięgu głosu, przywołanie pozostaje bez odpowiedzi.



Zew może być tak szczegółowo skierowany, jak tylko gracz sobie tego życzy. Postać może przywołać wszystkie nietoperze w okolicy albo tylko najbliższe samce nietoperzy lub tylko jednego nietoperza albinosa z obciętym uchem, którego widział pewnej nocy.

1 sukces	Przybywa tylko jedno zwierzę.
2 sukcesy	Przybywa jedna czwarta zwierząt w zasięgu głosu.
3 sukcesy	Przybywa połowa zwierząt, które usłyszały woła nie.
4 sukcesy	Przybywa większość zwierząt.
5 sukcesów	Przybywają wszystkie zwierzęta.

••• Zduszenie Bestii

Jako największe drapieżniki naturalnego świata Spokrewnieni są wysoce zharmonizowani z bestialską naturą, która drzemie w każdym ludzkim sercu. Wampir, który osiągnął tę moc, może narzucić swoją wolę śmiertelnemu (człowiekowi lub zwierzęciu), ujarzmiając w nim Bestię. To osłabia w ofierze wszystkie potężne, asertywne emocje – nadzieję, wściekłość, inspirację . By przekazać swą wolę skutecznie, Spokrewniony musi albo dotknąć swej ofiary, albo patrzeć jej prosto w oczy.

Śmiertelni którym brakuje ognia ich wewnętrznej Bestii, są dość ulegli, na stresujące sytuacje reagują obojętnością. Nawet najbardziej odważny lub szalony śmiertelny staje się apatyczny i obojętny, a szczególnie czuła jednostka, będąc pod wpływem tej mocy, może cierpieć na zaburzenia w postaci fobii.

Różne klany nazywają tę moc w różny sposób, chociaż efekt jako taki jest identyczny. Tzimisce nazywają ją Zastraszeniem Bestii, gdyż zmuszają słabszą duszę śmiertelnego do ucieczki przed wewnętrzną Bestią Spokrewnionego. Nosferatu określają ją jako Pieśń Pokoju, ponieważ uspokaja Bestię ofiary, co pozwala wampirom w spokoju pić krew. Gangrele znają tę moc jako Zduszenie Bestii i zmuszają dusze śmiertelnych do popadnięcia w stan strachu lub apatii, w zależności od tego, co bardziej odpowiada naturze danego wampira.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Manipulację + Zastraszanie, jeśli wygania Bestię za pomocą strachu, na Manipulację + Empatię, jeśli uspokaja ducha ofiary. W każdym przypadku rzut jest wykonywany przeciw trudności 7. To jest bardzo skomplikowane działanie i wymaga tylu sukcesów, ile ofiara ma punktów Siły Woli. Porażka oznacza, że gracz musi zaczynać od początku, a pech, że wampir już nigdy nie będzie miał wpływu na Bestię niedoszłej ofiary.

Kiedy Bestia śmiertelnego jest zastraszona lub uspokojona, nie może już dłużej używać lub odzyskiwać Siły Woli. Zaprzestaje wszelkiej walki, czy to umysłowej, czy fizycznej. Nawet jeśli zostanie zaatakowana, nie będzie się bronić, chociaż Narrator może wykonać test Siły Woli, jeśli życie śmiertelnego jest zagrożone. Aby uwolnić się od tej mocy, śmiertelny musi raz dziennie wykonywać test Siły Woli (Stopień Trudności 6) do czasu, gdy osiągnie liczbę sukcesów równą Sile Woli wampira. Spokrewnieni nie mogą być poddani efektom tej mocy.

•••• Duchowa Więź

Przez wpatrywanie się w oczy zwierzęcia, wampir może opanować zwierzę. Niektórzy starsi Spokrewnieni wierzą, że ponieważ zwierzęta nie mają dusz tylko duchy, wampir może wprowadzić własną duszę do ciała zwierzęcia. Większość młodszych wampirów uważa to za kwestię przekazywania własnej świadomości do umysłu zwierzęcia. W każdym z przypadków istnieje zgoda co do tego, że słabszy duch (lub umysł) bestii jest odsuwany na bok przez

świadomość Spokrewnionego. W chwili gdy umysł wampira przejmuje kontrolę nad działaniami zwierzęcia, jego ciało popada w bezruch podobny do letargu, pozostając w tym stanie do momentu, gdy powróci do niego świadomość.

Tzimisce rzadko używają tej mocy, uważając za niegodne wampira wchodzenie w ciało gorszej istoty. Kiedy zdecydują się na użycie tej mocy, przejmują tylko ciała drapieżników. Odwrotnie postępują Gangrele, które rozkoszują się więzią z naturalnym światem. Uwielbiają one wcielać się w różne zwierzęta.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Manipulację i Oswajanie (ST: 8), gdy postać patrzy zwierzęciu w oczy (można posiąść tylko zwierzę, które ma oczy). Liczba sukcesów określa, jak mocno postać panuje nad duchem zwierzęcia. Mniej niż trzy sukcesy oznaczają, że postać musi używać punktów Siły Woli, by podjąć działanie, które bezpośrednio naruszy instynkty opanowanego zwierzęcia. Z mniej niż pięcioma sukcesami postać zachowuje się w dużej mierze jak zwierzę – jej dusza jest zdominowana przez potrzeby i odruchy zwierzęcego ducha i ciała. Większa ilość sukcesów pozwala postaci używać niektórych umysłowych Dyscyplin, gdy znajduje się w ciele zwierzęcia, tak jak podano w tabeli poniżej.

1 sukces	Nie wolno używać Dyscyplin.
2 sukcesy	Można używać Nadwrażliwości.
3 sukcesy	Można także używać Prezencji.
4 sukcesy	Można używać także Demencji i Dominacji.
5 sukcesów	Można także używać Iluzji, Nekromancji, Taumaturgii.

Ta moc splata świadomość postaci bardzo blisko z duchem zwierzęcia, tak bardzo, że postać może cały czas myśleć i czuć jak zwierzę, nawet po przerwaniu więzi. Ten efekt trwa dalej, dopóki postać nie wyda siedmiu punktów Siły Woli, aby oprzeć się i ostatecznie zwalczyć zwierzęcą naturę. To powinno być odegrane, nawet pomimo tego, że wydawane są punkty Siły Woli.

Po każdym szczególnie podniecającym wydarzeniu gracz wykonuje rzut na Spryt + Empatię (ST:8), aby sprawdzić, czy postać odzyskała własną świadomość. Porażka oznacza, że świadomość postaci wróciła do swego ciała, ale że postać wciąż myśli czysto zwierzęcymi kategoriami. Pech wprowadza bohatera w szał.

Postać może podróżować tak daleko od swego ciała, jak fizycznie zdolne jest do tego zwierzę, w ciele którego się znajduje. Jednak w tym czasie postać nie ma żadnego świadomego kontaktu ze swoim ciałem. Postać może także wychodzić w czasie dnia, ale w ciele zwierzęcia. Jednak ciało postaci musi być rozbudzone, by to się stało, co wymaga udanego rzutu na przebudzenie (patrz Rozdział Szósty). Jeśli postać opuszcza ciało zwierzęcia (z wyboru, jeśli jego ciało zasypia lub jeśli ciało zwierzęcia otrzymało poważne obrażenia), świadomość wampira natychmiast powraca do swej pierwotnej formy.

Chociaż wampir nie ma żadnego kontaktu ze swym ciałem w momencie przebywania w ciele zwierzęcia, zachowuje jednak pewną więź. Wszystko, co zwierzę odczuwa, odczuwa także wampir, od przyjemności do bólu. Jeśli ciało zwierzęcia otrzymuje jakieś obrażenia, otrzymuje je także ciało wampira, chociaż może je zwyczajnie wyparować. Jeśli zwierzę umrze, zanim dusza wampira zdąży ulecieć z ciała, ciało postaci zapadnie w letarg. Przypuszczalnie jest to zrozumiała odpowiedź na olbrzymi uraz spowodowany śmiercią, chociaż niektórzy Spokrewnieni uważają, że dusza wampira gdzieś dryfuje i musi znaleźć drogę powrotną do własnego ciała.

•••••Wygnanie Bestii

Na tym poziomie Animalizmu Spokrewniony ma duże zrozumienie dla Bestii w swym wnętrzu. Kiedykolwiek ten drapieżny duch zagraża zdominowaniem duszy wampira i prowadzi go do napadu szału, wampir może przelać swe dzikie żądze na inną istotę. Odbiorca Bestii wampira natychmiast popada w szał. To jest nienaturalny szał, gdyż ofiara przyjmuje wściekłość Spokrewnionego. W ten sposób styl bycia wampira, jego ekspresja, a nawet sposób wysławiania się staje się typowy dla sposobu działań ofiary.

Gangrele i Tzimisce szczególnie upodobali sobie przekazywanie swej Bestii innym. Gangrele robią tak, by wprowadzić swych ghuli na wyżyny okrucieństwa w czasie walki. Tzimisce mniej dbają o to, kto otrzymuje ich Bestię. Bardziej interesuje ich zachowanie własnego opanowania.

Zasady: Wampir musi być w szale lub bliski szału, by móc użyć tej mocy. Gracz musi określić cel (ponieważ to musi być ktoś w zasięgu wzroku, Wygnanie Bestii nie może zostać użyte, gdy wampir jest sam), a następnie rzucić na Manipulację + Samokontrolę (ST:8). Sprawdź w tabeli poniżej rezultaty.

1 sukces	Postać przekazuje Bestię, ale zaszczepia ją przypad kowej istocie.
2 sukcesy	Postać jest oszołomiona wysiłkiem i nie może działać w następnej turze, ale przekazała swą Bestię z sukcesem.
3 sukcesy	Przekazanie Bestii zakończyło się sukcesem.

Jeśli próba się nie powiodła, intensywność szału wzrasta. Gdy postać odpręża się, oczekując przekazania swych dzikich żądz, Bestia znajduje możliwość, by dotrzeć jeszcze głębiej. W takim przypadku szał trwa dwa razy dłużej niż normalnie i jest dwa razy trudniejszy do zwalczenia. Jego intensywność także bardzo wzrasta. Pech przy tym rzucie jest jeszcze bardziej katastrofalny, gdyż zwiększone szaleństwo urasta do tak ekstremalnych rozmiarów, że nawet wydanie punktów Siły Woli nie skróci ani nie zmniejszy skutków. Postać jest bezwolną ofiarą straszliwej furii własnej Bestii.

Jeśli postać straci z pola widzenia swój cel, zanim szał zostanie przeniesiony, wampir traci Bestię, prawdopodobnie na zawsze. Chociaż wampir nie jest już dłużej podatny na szał, nie może używać ani odzyskiwać Siły Woli i staje się niezwykle ospały. Aby odzyskać Bestię, musi znaleźć osobę, która ją teraz posiada (i nie jest szczęśliwa z tego powodu), i złapać Bestię na nowo. Najbardziej skutecznym sposobem aby to uczynić, jest zachowanie, które skłoni Bestię do powrotu – ale nie daje to gwarancji, że tak się stanie. Alternatywą może być zabicie nosiciela (to powoduje, że Bestia natychmiast wraca do wampira), ale takie zachowanie kosztuje co najmniej jeden punkt Człowieczeństwa.

Demencja

Wyjątkowe dziedzictwo klanu Malkavian, Demencja, pozwala wampirowi przelać obłęd na umysły tych, którzy go otaczają. Chociaż dawniej ta moc była praktykowana głównie przez Malkavianów z Sabatu, ostatnimi laty rozproszyła się po całym klanie. Niektórzy Spokrewnieni spekulują, że ta infekcja może być jeszcze jednym ruchem w Jyhadzie. Niektóre wampiry o paranoicznych skłonnościach mówią o Malkavianach jako o zwiastunach Ostatecznych Nocy.

Osobnik praktykujący Demencję nie musi koniecznie być samemu szalonym – przynajmniej początkowo – chociaż obłęd zdaje się zapewniać szczególne zrozumienie dla kluczowych dogmatów tej Dyscypliny. Niewiele wampirów prosi Malkavianów o nauczenie ich tej Dyscypliny, chociaż te świry są zawsze chętne, by „oświecić" innych. Rzeczywiście, niektórzy mówią, że nie jest możliwe opanowanie sekretów Demencji bez ostatecznego popadnięcia w szaleństwo.

Dość dziwne, że Demencja nie narzuca szaleństwa na swe ofiary *per se*. Raczej zdaje się katalizować szaleństwo, rozbijając drzwi do ukrytych zakamarków umysłu i uwalniając wszystko, co tam znajdzie. Malkavianie twierdzą, że dzieje się tak, ponieważ szaleństwo jest następnym krokiem w ewolucji umysłu – koniecznym, jeśli ktoś chce poznać prawdy rządzące wszechświatem. Dlatego mówią, że jest nieodłączne wszystkim umysłom, a widoczne tylko u wyżej rozwiniętych osobników, takich jak ludzie czy wampiry. Inni Spokrewnieni modlą się, by Malkavianie nie mieli racji, ale nie mogą całkowicie zaprzeczyć sensowi takiego rozumowania, szczególnie dlatego, że Demencja działa równie dobrze na wampiry, jak i śmiertelnych.

•Pasja

Wampir może manipulować emocjami swej ofiary, czy to je wyostrzając do szczytu podniecenia, czy też tępiąc do momentu, aż cel stanie się na wszystko obojętny. Kainita może wybrać konkretne uczucia, które zaatakuje; może wzmocnić lub osłabić emocje już obecne w ofierze. Tym sposobem wampir może przemienić delikatną irytację w ognistą wściekłość lub zamienić prawdziwą miłość w nic nie znaczący romans.

Zasady: Gracz rzuca na Charyzmę + Empatię (Stopniem Trudności jest wartość Człowieczeństwa ofiary). Liczba sukcesów określa czas trwania zmienionego stanu uczuć. Efekty tej mocy mogą zawierać jedno- lub dwu- punktowe zwiększenie lub zmniejszenie trudności na opanowanie szału, testów Charakteru, opanowanie mocy Prezencji itp.

1 sukces	Jedna tura
2 sukcesy	Jedna godzina
3 sukcesy	Jedna noc
4 sukcesy	Jeden tydzień
5 sukcesów	Jeden miesiąc
6+ sukcesów	Trzy miesiące

••Omamy Umysłu

Wampir może pomieszać ośrodki zmysłów znajdujące się w mózgu ofiary, zalewając zmysły ofiary iluzorycznymi wizjami, dźwiękami, zapachami lub uczuciami. Obrazy bez względu na zmysł, do którego się odwołują, są jedynie przelotnymi mignięciami, ledwie dostrzegalnymi dla ofiary. Wampir używający Demencji nie może kontrolować tego, co ofiara postrzega, ale może wybrać atakowany zmysł.

Efekty omamów pojawiają się głównie wtedy, gdy ofiara jest sama – najczęściej w nocy. Mogą przybrać formę podświadomych lęków ofiary, niemiłych wspomnień i wszystkiego, co narrator uzna za stosowne pod względem dramaturgii. Efekty nigdy nie są przyjemne lub nie rzucające się w oczy. Narrator powinien uwolnić swoją wyobraźnię, kiedy opisuje te zmysłowe wrażenia. Ofiara może czuć, że sama jest szalona lub że to świat taki jest.

Zasady: Gracz wydaje Punkt Krwi i rzuca na Manipulację + Przebiegłość (trudność to Percepcja + Samokontrola ofiary). Liczba sukcesów określa długość zmysłowych nawiedzeń. Szczegółowe efekty zależą od Narratora, chociaż szczególnie dziwne lub dręczące omamy mogą mieć wpływ na zmniejszenie puli kości na turę lub dwie po wystąpieniu ich objawów.

1 sukces	Jedna noc
2 sukcesy	Dwie noce
3 sukcesy	Jeden tydzień
4 sukcesy	Jeden miesiąc
5 sukcesów	Trzy miesiące
6+ sukcesów	Jeden rok

•••Oczy Chaosu

Ta niezwykła moc pozwala wampirom czerpać korzyści z fragmentarycznej mądrości, skrytej w ich szaleństwie. Może pozwolić zbadać wzór duszy osoby, pozwolić zgłębić wewnętrzną naturę wampirów, a nawet zrozumieć losowy charakter wydarzeń w naturze. Spokrewniony z tą mocą może rozpoznać najbardziej ukryte psychozy lub uzyskać dostęp do prawdziwego ja osoby. Malkavianie dzięki tej mocy często uzyskują (lub twierdzą, że uzyskują) wiedzę o posunięciach i kontrposunięciach Jyhadu.

Zasady: Ta moc pozwala wampirowi określić prawdziwą Naturę osoby. Wampir musi się na jedną turę skoncentrować, następnie gracz wykonuje rzut na Percepcję + Okultyzm. Trudność zależy od złożoności wzoru. Rozpoznanie Natury nieznajomego będzie miało ST:9; przypadkowego znajomego 8, a dobrego przyjaciela 6. Malkavian może także czytać wiadomości zawarte w zaszyfrowanym piśmie (trudność 7) lub dostrzec rzeczy niewidzialne gołym okiem jak wzór spadających liści (trudność 6). Prawie wszystko może zawierać jakąś ukrytą wiedzę, nieważne jak trywialną lub jak bardzo nie mającą znaczenia. Wzory są obecne w większości przedmiotów, ale często są tak zawiłe, że wymagają spędzenia nad nimi wielu godzin, zanim uda się rozwikłać ich przekaz.

••••Głos Obłędu

Malkavian przez zwykłe nawiązanie słownego kontaktu z ofiarą może sprowokować u swojej ofiary napad ślepej furii, pozbawiając ją zdrowego rozsądku i możliwości myślenia. Ofiary są ofiarami swych podświadomych demonów i próbują uciec lub zniszczyć swe ukryte źródło wstydu. Z użyciem tej mocy prawie zawsze wiąże się tragedia, choć oskarżeni Malkavianie często twierdzą, że po prostu zachęcali ludzi, by działali zgodnie z naturą. Niestety czasami wampiry mogą paść ofiarą własnego głosu.

Zasady: Gracz wydaje Punkt Krwi i wykonuje rzut na Manipulację + Empatię (ST:7). Za każdy sukces jeden cel zostaje zaatakowany, chociaż wszystkie potencjalne ofiary muszą słuchać głosu wampira.

Zaatakowane ofiary popadają natychmiast w szał lub strach podobny do Rötschrecku. Spokrewnieni lub inne podatne na szał istoty, takie jak Lupini, mogą wykonać test szału lub Rötschrecku (do Narratora należy decyzja, jak bardzo zostali zaatakowani) o trudności wyższej o 2, aby obronić się przed działaniem tej mocy. Śmiertelni automatycznie popadają w szał i nie pamiętają swojego zachowania, gdy byli w berserku. Szał lub strach trwa przez jedną scenę, chociaż wampiry i Lupini mogą normalnie wykonywać testy, by się z niego wyrwać.

Wampir używający Głosu Obłędu musi także wykonać test szału lub Rötschrecku na wypadek stania się ofiarą, chociaż trudność na opanowanie tego jest o jeden niższa niż zazwyczaj.

•••••Absolutne Szaleństwo

Wampir wyciąga szaleństwo z najgłębszych zakamarków umysłu swojej ofiary i powoduje u niej napad fali obłąkania. Ta moc doprowadza niezliczone ofiary, zarówno wampiry jak i śmiertelnych, do nieszczęśliwego końca.

Zasady: Aby uaktywnić tę moc, Malkavian musi przynajmniej przez jedną turę skupić na sobie nie rozproszoną przez inne czynniki uwagę ofiary. Gracz wydaje Punkt Krwi i wykonuje rzut na Manipulację + Zastraszanie (trudnością jest Siła Woli ofiary). Jeśli wampir odniósł sukces, ofiara jest obarczona pięcioma zaburzeniami wybranymi przez Narratora (str. 222). Liczba sukcesów określa czas trwania tej mocy.

1 sukces	Jedna tura
2 sukcesy	Jedna noc
3 sukcesy	Jeden tydzień
4 sukcesy	Jeden miesiąc
5+ sukcesów	Jeden rok

Dominacja

Ta Dyscyplina jest związana z wpływaniem na myśli i działania innych przez silną wolę wampira. By użyć Dominacji, Spokrewniony musi spojrzeć swej ofierze w oczy (dlatego Dominacja może być użyta tylko w danej chwili przeciw jednemu celowi). Stopień kontroli zależy od poszczególnych mocy, jakie zostały wykorzystane.

Chociaż naprawdę potężne, moce Dominacji są bardzo wymagające. Rozkazy muszą być wydawane werbalnie. W końcu bezpośredni kontakt umysłu z umysłem jest dziedziną Nadwrażliwości. Niektóre proste rozkazy mogą być wydawane za pomocą gestów – na przykład wyprostowany palec i pełen siły wyraz twarzy mówią „Idź!". Jeśli ofiara nie rozumie wampira (nie mówi on w tym samym języku, rozkaz nie ma sensu, ofiara nie może usłyszeć jego głosu), po prostu nie wypełni polecenia, nieważne jak bardzo potężna będzie wola Spokrewnionego.

Spokrewnieni używający Dominacji, w swym śmiertelnym życiu byli często upartymi, władczymi osobowościami. Jest całkiem możliwe, że to właśnie te cechy przyciągnęły uwagę ich stwórców. W końcu klany Giovanni, Lasombra, Tremere i Ventrue, które specjalizują się w tej Dyscyplinie, uważają, że silna wola jest podstawową zaletą. W związku ze skłonnościami do kontrolowania, postacie z wysoką Dominacją mogą nie móc wydawać punktów doświadczenia, aby podnieść niektóre ze Zdolności, np. Empatię.

•Rozkaz

Wampir spogląda w oczy swojej ofiary i wypowiada jednowyrazowe polecenie, które musi być natychmiast spełnione. Rozkaz musi być jasny i konkretny – biegnij, zakaszlnij, upadnij, skocz, ziewnij, zaśmiej się, kichnij, zatrzymaj się, przeklnij, idź za mną. Jeśli rozkaz jest zbyt skomplikowany lub dwuznaczny, ofiara może zareagować wolno lub wykonać zadanie niezbyt precyzyjnie. We-

Obrona przed Dominacją

Niewiele ofiar jest w stanie wytrzymać efekty Dominacji. Mimo to w dalszym ciągu istnieją sytuacje, w których ta Dyscyplina jest bezużyteczna.

• **Śmiertelni:** Niewielu śmiertelnych może się łudzić, że będzie w stanie oprzeć się Dominacji. Siła ich woli jest niczym w porównaniu z nadnaturalnym magnetyzmem wampira. Mimo to, niezwykle rzadko, zdarzają się osobowości, które ze względu na silną wiarę, niespotykane talenty umysłowe lub niesamowitą stanowczość mogą odrzucić efekty tej Dyscypliny. Poza tą garstką, niektóre instytucje jak np. Inkwizycja, znają pewne rytuały, które czynią śmiertelnego odpornym. Jedynie głupi wampir zignoruje potencjalne zagrożenie, jakie reprezentuje taka osoba.

• **Wampiry:** Niemożliwe jest Zdominowanie Spokrewnionego, którego krew jest silniejsza – wampir musi być tego samego lub wyższego pokolenia, by moce tej Dyscypliny były skuteczne.

• **Natura:** Natura postaci może mieć istotny wpływ na jej podatność na Dominację. Wampir może kontrolować wzywanych z wewnętrzną, empatyczną Naturą (Konformista, Opiekun, Dziecko) z większą łatwością, a ci, których Natury wykazują większy stopień wewnętrznej siły (Zbir, Dyrektor, Buntownik), mogą stanowić większe wyzwanie. Narrator może zmniejszyć trudność lub liczbę wymaganych sukcesów o jeden lub dwa, kiedy gracz rzuca przeciw ofiarom o słabszej Naturze lub w podobny sposób podnieść je przy rzutach przeciw mocniejszym Naturom. Z drugiej strony, mocne Natury mogą być *łatwiejsze*, gdy próbuje się je zmusić do agresywnych działań – na przykład przekonanie buntownika do zdradzenia księcia będzie prawdopodobnie łatwiejsze niż przekonanie do tego samego Konformistę. Ostatecznie jednak Narrator musi to rozstrzygnąć sam.

• **Pech:** Jeśli rzut na dominację zakończy się pechem, ofiara staje się całkowicie odporna na przyszłe próby dominacji przez tego samego wampira aż do zakończenia opowieści.

zwany przy pomocy Rozkazu nie może zostać zmuszony do zrobienia czegoś, co jest dla niego bezpośrednio szkodliwe, tak więc rozkaz „umieraj" będzie nieefektywny.

Rozkaz może zawierać się w zdaniu i w ten sposób użycie mocy może być ukryte przed postronnymi osobami. Ten subtelny wysiłek w dalszym ciągu wymaga od Spokrewnionego kontaktu wzrokowego i w odpowiednim momencie, zaakcentowania właściwego słowa. Uważny obserwator lub nawet ofiara może zauważyć emfazę. Jeśli nie zna się dobrze na sprawach nadnaturalnych, będzie skłonny przypisać całą zaistniałą sytuację dziwnym okolicznościom.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Manipulację + Zastraszanie (trudnością jest Siła Woli ofiary). Większa liczba sukcesów zmusza poddanego tej mocy do wykonywania polecenia z większą energią lub przez dłuższy okres czasu (ofiara będzie biegać przez wiele tur, będzie się histerycznie śmiać, kichać bez żadnej nad tym kontroli).

••Hipnoza

Posiadający tę moc wampir może werbalnie wprowadzić fałszywe myśli lub hipnotyczne sugestie do podświadomości swojej ofiary. Zarówno Spokrewniony, jak i cel, nie mogą być rozkojarzeni, ponieważ by Hipnoza była skuteczna, wymaga intensywnej koncentracji i precyzji wysławiania się. Wampir może uaktywnić rozkaz natychmiast lub ustanowić bodziec, który uruchomi go później. Ofiara musi być w stanie zrozumieć wampira. Wystarczy by kontakt wzrokowy trwał jedynie tak długo, jak przekazanie polecenia.

Hipnoza pozwala na wszystko, może zmusić do wykonania prostych, precyzyjnych dyrektyw (np. podanie jakiegoś przedmiotu), jak też skomplikowanych i wysoce wymagających (obserwowania czyichś zwyczajów i przekazania tych informacji w umówionym czasie). Tylko jedna sugestia naraz może być narzucona ofierze.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Manipulację + Autorytet (trudność równa Sile Woli ofiary). Liczba sukcesów wskazuje, jak sugestia została przyjęta w podświadomości ofiary. Jeśli wampir uzyskał jeden lub dwa sukcesy, ofiara nie może zostać zmuszona do wykonania czegokolwiek, co wydaje się jej dziwne (może wyjść na zewnątrz, ale nie będzie skłonna do zachowywania się jak kurczak). Przy trzech lub czterech sukcesach rozkaz jest skuteczny do chwili, gdy ofiara nie poczuje się zagrożona. Przy pięciu lub więcej sukcesach wampir może narzucić niemalże każdy rodzaj sugestii.

Nieważne jak silna jest wola Spokrewnionego, jego rozkaz nie może zmusić ofiary do bezpośredniego zrobienia sobie krzywdy lub zaprzeczenia swojej prawdziwej Naturze. Tak więc, jeśli wampir, który uzyskał pięć sukcesów, może zmusić ważącego czterdzieści kilka kilogramów słabeusza do zaatakowania ponad 100 kilogramowego bramkarza z klubu nocnego, nie może jednak zmusić śmiertelnego, żeby strzelił sobie w głowę.

Jeśli wampir próbuje wydać nowy rozkaz, zanim ofiara wypełni wcześniej narzucone polecenie, porównaj liczbę sukcesów otrzymanych przed narzuceniem pierwszej sugestii. W zależności w którym rzucie wypadło więcej sukcesów, ta sugestia lokuje się w podświadomości ofiary. Inna sugestia jest wymazywana. Jeśli liczba sukcesów jest równa, nowszy rozkaz wypiera wcześniejszy.

•••Zapomnienie

Po uchwyceniu spojrzenia ofiary, wampir zagłębia się w jej wspomnienia, wykradając je lub przekształcając zgodnie ze swymi zachciankami. Zapomnienie nie pozwala na kontakt telepatyczny. Spokrewniony działa bardzo podobnie do hipnotyzera, zadaje bezpośrednio pytania i wyciąga od ofiary odpowiedzi. Stopień zmiany pamięci zależy od tego, czego pragnie wampir. Może zmienić umysł ofiary w sposób delikatny – jest to dość skuteczne przy eliminowaniu wspomnień dotyczących spotkania wampira z ofiarą czy nawet wspomnień związanych z piciem krwi ofiary przez wampira – lub całkowicie wymazać wspomnienia z przeszłości ofiary.

Stopień użytych szczegółów ma bezpośredni wpływ na to, jak nowe wspomnienia utrzymują się w umyśle ofiary, ponieważ podświadomość ofiary opiera się zmianom narzucanym przez wampira. Uproszczone lub niekompletne nieprawdziwe wspomnienia („Poszedłeś do kina ostatniego wieczoru") umykają znacznie szybciej niż te, którym poświęcono więcej uwagi („Poszedłeś o dziewiątej wieczorem na ten nowy film z Leonardo DiCaprio. Myślałeś o kupieniu sobie prażonej kukurydzy, ale kolejka była zbyt długa, więc skierowałeś się od razu na salę. Para obok ciebie szeptała przez cały czas trwania filmu, dopóki ktoś ich nie uciszył. Film ci się podobał, chociaż intryga była dość słaba. Byłeś zmęczony, gdy film się skończył, poszedłeś do domu, pooglądałeś jeszcze trochę program telewizyjny i poszedłeś spać.").

Nawet w swym najprostszym wydaniu, Zapomnienie wymaga niezwykłych umiejętności i finezji. Stosunkowo prostą sprawą jest prze-

bicie się przez psychikę ofiary i wymazanie wspomnień ofiary z poprzedniej nocy, nawet bez znajomości rzeczy, które ofiara robiła. Pozostawia to dziurę w umyśle ofiary, jednak taka dziura może wywołać wiele problemów w przyszłości. Spokrewniony może wpisać nowe wspomnienia, ale rzadko mają one ten sam stopień realizmu co prawdziwe.

Dlatego, ta moc nie zawsze jest w pełni skuteczna. Ofiara może pamiętać, że była bita, ale wierzy, że zaatakowało ją zwierzę. Większe wspomnienia mogą powracać we fragmentach jako sny lub powracać wywołane przez bodźce, takie jak znane skądś wyrażenia czy zapachy. Nawet wtedy mogą upłynąć miesiące lub lata, zanim do ofiary powrócą jej utracone wspomnienia.

Wampir może także wyczuć, czy wspomnienia ofiary były zmienione przez użycie tej mocy, a nawet przywrócić prawdziwe, podobnie jak robi to hipnotyzer, który odblokowuje wspomnienia. Jednakże Spokrewniony nie może użyć Zapomnienia do odbudowania swoich własnych wspomnień, jeśli zostały w ten sposób wykradzione.

Zasady: Gracz określa rodzaj zmiany, jakiej chce dokonać, a następnie wykonuje rzut na Spryt + Przebiegłość (trudnością jest Siła Woli ofiary). Każdy sukces uspokaja ofiarę na czas potrzebny wampirowi do werbalnej zmiany wspomnień pod warunkiem, że nie czyni tego w sposób agresywny. Tabela poniżej wskazuje stopień modyfikacji możliwych do wykonania w pamięci ofiary, zależny od liczby uzyskanych sukcesów. Jeśli wyrzucone sukcesy nie pozwalają na zmiany w stopniu upragnionym przez postać, Narrator zmniejsza ich wpływ na umysł ofiary.

1 sukces	Można usunąć jedno wspomnienie; trwa cały dzień.
2 sukcesy	Można usunąć, ale nie zmienić wspomnienia permanentnie.
3 sukcesy	Można dokonać nieznacznych zmian w pamięci.
4 sukcesy	Można zmienić lub usunąć całą scenę z pamięci ofiary.
5 sukcesów	Można zrekonstruować całe okresy z życia ofiary.

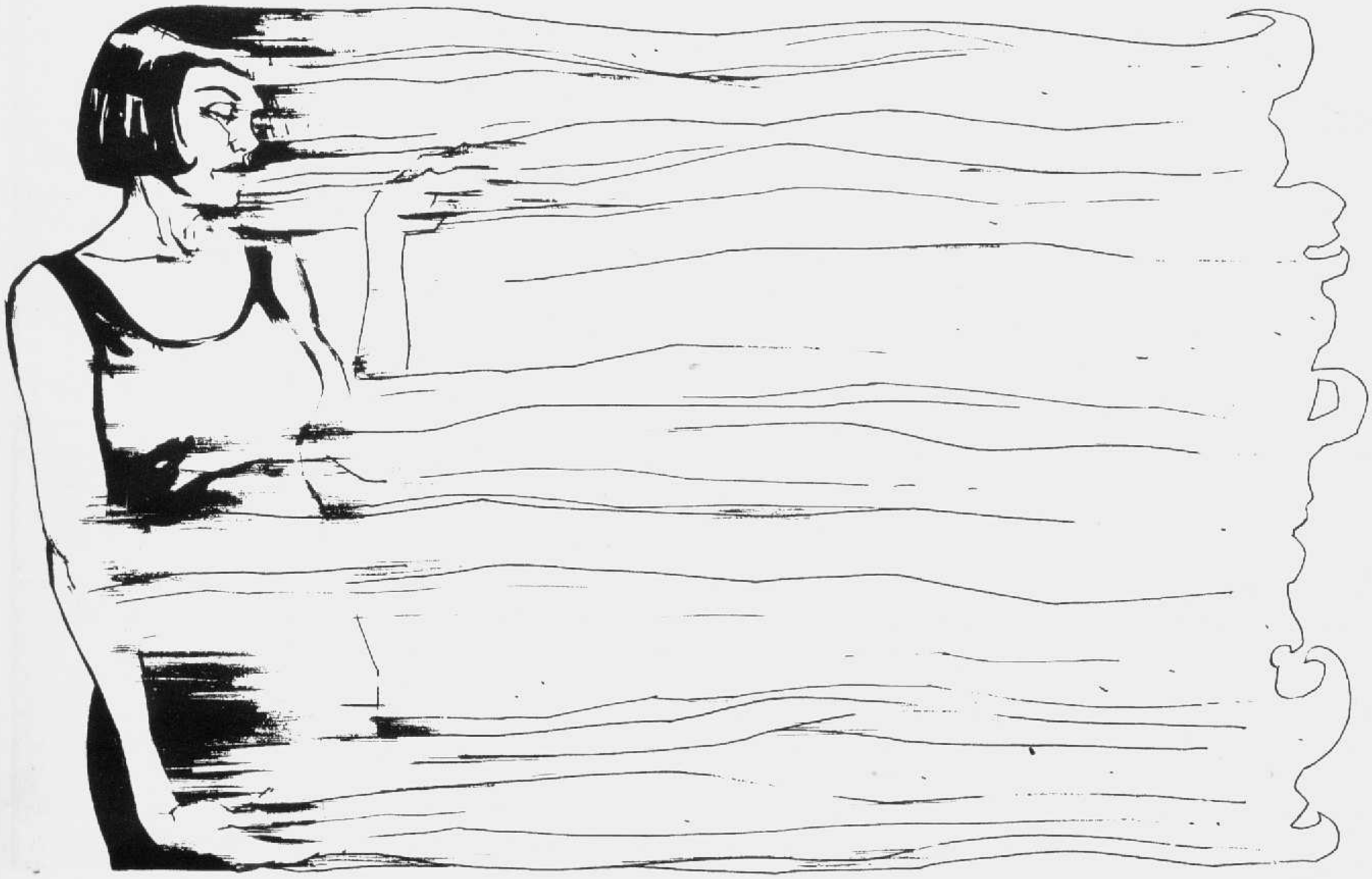
•••• Uwarunkowanie

Przez podtrzymywanie manipulacji wampir może uczynić ofiarę bardziej podatną na swą wolę. W miarę upływu czasu ofiara staje się coraz bardziej podatna na wpływ wampira, a jednocześnie bardziej odporna na wysiłki innych nieśmiertelnych. Uzyskanie całkowitej kontroli nad umysłem ofiary nie jest zadaniem łatwym i trwa tygodnie lub nawet miesiące.

Spokrewnieni często napełniają głowy swych służących delikatnymi aluzjami i manipulują ich podświadomością, w ten sposób zapewniając sobie ich lojalność. Służący zdominowani w ten sposób tracą wiele ze swych pasji i swej indywidualności. Wypełniają rozkazy wampira całkiem dosłownie, rzadko przejmując inicjatywę lub wykazując się jakąkolwiek wyobraźnią. Z czasem tacy służący nie różnią się od automatów lub chodzących trupów.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Autorytet (trudność to Siła Woli ofiary). Uwarunkowanie jest złożonym działaniem; Narrator w tajemnicy określa liczbę wymaganych sukcesów. Zazwyczaj jest to 5 do 10 razy więcej niż wynosi Samokontrola ofiary. Przy bardziej empatycznych Naturach ofiar liczba wymaganych sukcesów może być mniejsza, podczas gdy na tych z silniejszymi Naturami konieczna będzie większa liczba sukcesów. Jedynie przez odgrywanie postać może sprawdzić, czy jej ofiara została skutecznie uwarunkowana.

Ofiara może stać się uległa, nawet zanim zostanie w pełni uwarunkowana. Kiedy wampir uzyska połowę wymaganej liczby sukcesów, Narrator może zmniejszyć trudność dla kolejnych prób



użycia Dominacji przez wampira. Po uwarunkowaniu ofiara jest pod tak dużym wpływem wampira, że nie jest już dłużej potrzebny wzrokowy kontakt czy nawet obecność Spokrewnionego, by utrzymać nad nią kontrolę. Wzywany wykonuje dokładnie to, co mu zostało przekazane, dopóki jego pan może się z nim werbalnie komunikować. Niepotrzebne są żadne rzuty, dopóki wzywany nie jest całkowicie odizolowany od wampira (znajduje się w innym pomieszczeniu, rozmawia przez telefon). Nawet jeśli rzut się nie powiedzie, ofiara wciąż będzie skłonna wykonać część wydanych jej poleceń.

Gdy wzywany jest już całkowicie uwarunkowany, inni Spokrewnieni mają dużą trudność w Zdominowaniu go. Trudność takiego uwarunkowania przez innych wzrasta o dwa (maksimum 10).

Zrzucenie uwarunkowania jest trudne, chociaż możliwe. Wzywany musi być odseparowany całkowicie od wampira, któremu był podporządkowany. Okres tej separacji różni się w zależności od jednostki, ale Narrator może określić ją na sześć miesięcy minus tyle tygodni ile wynosi wartość Siły Woli poddanego (tak więc osoba z Siłą Woli 5 musi pozostawać z dala od wampira przez co najmniej pięć miesięcy). Wzywany odzyskuje swoją osobowość powoli, chociaż może wciąż popadać w krótkie okresy zobojętnienia. Jeśli wampir spotka ofiarę, zanim upłynie czas odosobnienia, pojedynczy sukces rzutu na Charyzmę + Autorytet (trudnością jest Siła Woli ofiary) całkowicie odnawia jego dominację nad ofiarą.

Jeśli wzywany przetrwa ten okres bez interwencji swego pana, odzyskuje swą dawną osobowość. Nawet wtedy wampir może odnowić uwarunkowanie łatwiej niż za pierwszym razem, ponieważ wzywany jest już na zawsze predysponowany do popadnięcia w mentalne uzależnienie od Spokrewnionego. Nowe próby wymagają połowy sukcesów, które były konieczne za pierwszym razem.

•••••Opętanie

Na tym poziomie Dominacji siła psychiki Spokrewnionego jest taka, że może całkowicie zawładnąć umysłem śmiertelnego poddanego. Rozmowa nie jest konieczna, chociaż wampir musi uchwycić spojrzenie ofiary. W czasie psychicznej walki, spojrzenia walczących są utkwione w sobie.

Kiedy Spokrewniony zmiażdży umysł poddanego, wprowadza własną świadomość do ciała ofiary i kontroluje jej ciało z taką łatwością, jakby używał własnego. Śmiertelny z chwilą opętania popada w mentalny letarg. Jego świadomość wydarzeń jest tylko częściowa. Umysł wampira koncentruje się całkowicie na kontrolowaniu śmiertelnego poddanego. Jego nieśmiertelne ciało pozostaje w stanie letargu, bezbronne wobec jakichkolwiek działań z zewnątrz.

Wampir nie może w ten sposób opętać innego wampira, gdyż Spokrewniony nawet o najsłabszym umyśle jest wystarczająco silny, by oprzeć się tak wyraźnej mentalnej dominacji. Jedynie przez więź krwi jeden wampir może do tego stopnia kontrolować drugiego.

Zasady: Wampir musi całkowicie pozbawić ofiarę Siły Woli, zanim ją opęta. Gracz wydaje punkt Siły Woli, następnie wykonuje rzut na Charyzmę + Zastraszanie, podczas gdy ofiara rzuca w obronie na Siłę Woli (trudność 7 dla obu). Za każdy sukces wampira powyżej liczby sukcesów ofiary, traci ona jeden tymczasowy punkt Siły Woli. Każdy sukces ofiary przewyższający liczbę sukcesów to jedna dodatkowa kość, którą może dodać do rzutu w następnej turze. Często jest tylko kwestią czasu, zanim ofiara dostanie się pod kontrolę wampira. Tylko jeśli atakujący ma pe-

cha, ofiara może uniknąć swego losu, ponieważ to czyni ją całkowicie odporną na dalsze próby Dominacji przez tego wampira.

W chwili gdy ofiara traci wszystkie swoje punkty Siły Woli, jej umysł staje się otwarty dla wampira. Wampir wykonuje rzut na Manipulację + Zastraszanie (trudność 7), aby określić do jakiego stopnia przejął kontrolę nad śmiertelnym ciałem. Większa liczba sukcesów pozwala postaci na wykorzystywanie niektórych umysłowych Dyscyplin, co zostało wyszczególnione w tabelce poniżej.

1 sukces	Nie można używać Dyscyplin.
2 sukcesy	Można używać Nadwrażliwości.
3 sukcesy	Można używać także Dominacji i Prezencji.
4 sukcesy	Można używać także Iluzji i Demencji.
5 sukcesów	Można używać także Nekromancji i Taumaturgii.

Postać może podróżować tak daleko od swego fizycznego ciała, jak daleko może śmiertelny, którego ciało zostało opętane. Wampir może także działać w ciągu dnia, chociaż jedynie w śmiertelnym ciele. Jednakże ciało wampira musi być przebudzone, co wymaga udanego rzutu na przebudzenie (patrz str. 204). Jeśli wampir opuszcza śmiertelną powłokę (z wyboru, jeśli jego ciało zasypia, z powodu nadnaturalnego wypędzenia, po otrzymaniu znacznych obrażeń), jego świadomość powraca natychmiast do swej fizycznej formy.

Uwolniony z opętania śmiertelny odzyskuje kontrolę nad swoją świadomością. To może stać się natychmiast, ale też ofiara może przebywać w stanie śpiączki przez wiele dni, zanim jej psychika poradzi sobie ze wstrząsem wywołanym opętaniem.

Wampir doświadcza wszystkiego, czego doświadcza śmiertelne ciało, którym zawładnął – w tym samym stopniu przyjemności, jak i bólu. Rzeczywiście, wszystkie obrażenia, jakich doznaje ciało ofiary, otrzymuje także ciało wampira (chociaż Spokrewniony może normalnie wyparowywać obrażenia). Jeśli śmiertelny umrze, zanim dusza wampira zdąży ulecieć z ciała, ciało postaci zapada w letarg. Przypuszczalnie jest to zrozumiała odpowiedź na olbrzymi uraz spowodowany śmiercią, chociaż niektórzy Spokrewnieni uważają, że dusza wampira gdzieś dryfuje i musi znaleźć drogę powrotną do własnego ciała.

Spokrewniony może pozostawać w ciele śmiertelnego, nawet jeśli jego własne ciało zostanie zniszczone, chociaż taka żałosna istota nie będzie prawdopodobnie istnieć długo. Przy każdym wschodzie słońca wampir musi wykonać rzut na Odwagę (trudność 8) lub zostanie wyrzucony z ciała. Jeśli wampir zostanie zmuszony do opuszczenia śmiertelnego ciała, krąży w przestrzeni astralnej, a jego dusza zostaje na zawsze uwięziona w świecie duchów. Żaden wampir uwięziony w śmiertelnym ciele nie może być Spokrewniony na nowo. W przypadku próby Spokrewnienia umrze po prostu Śmiercią Ostateczną.

Iluzja

Ravnosi są dziedzicami tradycji iluzji i nikt nie może powiedzieć dlaczego. Starsi klanu, kiedy ich odpowiednio podejść, wspominają niejasno o *ghulach* i rakshasach, a zmiennokształtne błazeństwa ich Przedpotopowego założyciela są tematami mrocznych opowieści przy obozowych ogniskach klanu. Ale jakiekolwiek jest źródło, faktem jest, że nomadyczni Ravnosi mają potężną broń w postaci Dyscypliny Iluzji.

Iluzja jest sztuką magii: wampir może czerpać ze swych wewnętrznych rezerw, by powoływać do życia zjawy. Te fałszywe obrazy mogą równie skutecznie pomieszać zmysły ludziom jak i rozstroić przyrządy pomiarowe. Jeśli Kainita jest wystarczająco potężny, iluzje stworzone przez Iluzję mogą nawet oszukać wyostrzone zmysły wampira. Ravnosi kochają używać tej mocy do uwodzenia, oszukiwania i zniewalania śmiertelnych, kupując dusze swych ofiar za talerz zupy, która nie istnieje.

Iluzje stworzone przez Iluzję mogą być wykryte za pomocą Nadwrażliwości (patrz Widząc Niewidzialne str. 152). Mogą być rozszyfrowane przez ofiarę, która udowodni fałszywość iluzji (np. wyrazi swoją niewiarę i włoży swoją rękę w ścianę, będącą iluzją, przez co skutecznie rozbije iluzję).

•Ignis Fatuus

Wampir może stworzyć mały statyczny miraż, który będzie oddziaływał na jeden zmysł. Na przykład może wywołać odór siarki, obraz kurtyny lub uczucie dotykania naturalnego jedwabiu. Zauważ, że chociaż iluzja oddziałuje na zmysły, nie posiada ona cech fizycznych – widzialna ściana nie może nikogo ograniczyć, a iluzoryczne ostrze nie uczyni żadnej prawdziwej szkody.

Zasady: Gracz musi użyć punktu Siły Woli, by stworzyć tę iluzję. Trwa ona tak długo, aż Ravnos straci ją z oczu (na przykład wychodząc z pokoju) lub dopóki inna osoba nie przejrzy jej charakteru. Kainita może także zakończyć iluzję w każdej chwili, nie wymaga to żadnego wysiłku.

••Fata Morgana

Kainita może stworzyć iluzje, które będą oddziaływać na wszystkie zmysły, chociaż wciąż pozostaną statycznymi. Na przykład wampir może rzucić miraż na wilgotną piwnicę, czyniąc ją podobną do okazałego buduaru, chociaż nie będzie w stanie stworzyć migoczących świec czy płynącej fontanny. Iluzja nie jest oczywiście rzeczywistością, chociaż łatwo zrobić z brudnego materaca z powypalanymi od papierosów dziurami czteroosobowe łoże z baldachimem.

Zasady: Gracz wydaje dwa punkty Siły Woli i Punkt Krwi, by stworzyć złudzenie. Istnienie iluzji uwarunkowane jest tymi samymi czynnikami co użycie Ignis Fatuus.

•••Ruch

Nie będący oddzielną mocą, Ruch pozwala wampirowi na nadawanie ruchu tworzonym przez niego za pomocą Ignis Fatuus lub Fata Morgana iluzjom. W ten sposób Ravnos może stworzyć iluzje żywej istoty, płynącej wody, trzepoczących zasłon czy płonącego ognia.

Zasady: Stwórca wydaje Punkt Krwi, by poruszyć iluzję w jednym określonym kierunku. Może zmieniać ruch obrazu tylko wtedy, jeśli nie robi nic innego poza koncentrowaniem się na tworzeniu mirażu.

••••Permanencja

Ta moc używana w połączeniu z Ignis Fatuus lub Fata Morganą, pozwala mirażowi trwać nawet wtedy, gdy wampir go nie widzi. W ten sposób Ravnosi otaczają swoje tymczasowe schronienia przedmiotami zbytku lub chronią przed nieproszonymi gośćmi za pomocą iluzji psów obronnych.

Zasady: Wampir musi jedynie wydać Punkt Krwi. Iluzja może zostać rozwiana tylko przez tego, kto ją stworzył.

•••••Koszmarna Rzeczywistość

Zamiast tworzyć proste iluzje w przestrzeni, wampir może kierować halucynacje bezpośrednio do umysłu ofiary. Cel iluzji wierzy

całkowicie, że obrazy te są prawdziwe – ogień będący halucynacją naprawdę go parzy, wymyślona pętla może go naprawdę skrępować, a iluzoryczna ściana naprawdę zablokować. Ta moc w danym momencie działa tylko na jedną osobę. Chociaż inne osoby mogą przekonywać ofiarę, że cierpi na omamy, trudno jej w to uwierzyć.

Zasady: Wprawianie Koszmarnej Rzeczywistości w ruch kosztuje dwa punkty Siły Woli. Trwa ona przez całą scenę (chociaż jej efekty mogą trwać jeszcze dłużej; patrz poniżej). Jeśli wampir próbuje zranić swoją ofiarę, gracz musi wykonać rzut na Manipulację + Przebiegłość (trudność równa jest Percepcji + Samokontroli ofiary). Każdy sukces powoduje jedno obrażenie u ofiary. Jeśli gracz chce zadać mniej obrażeń, może określić maksymalną wielkość obrażeń zanim rzuci kośćmi. Ta moc nie może właściwie zabić jego ofiary (chociaż cel mający kłopoty z sercem może umrzeć ze strachu). Postać „zabita" przez iluzoryczny atak traci świadomość lub zapada w letarg. Wszystkie obrażenia znikają, gdy ofiara przekona się, że właściwie nie została zraniona przez Koszmarną Rzeczywistość. Oczywiście takie leczenie może zająć trochę czasu, a nawet wymagać leczenia psychiatrycznego. Moc Iluzji rodem z koszmarów sennych nie jest czymś, co można traktować lekceważąco.

Nadwrażliwość

Ta Dyscyplina obdarza wampira niezwykłymi możliwościami. Nadwrażliwość początkowo wyostrza wszystkie zmysły Spokrewnionego, ale jest to zaledwie początek. Gdy wampir urasta w siłę, może dostrzegać psychiczną aurę, gromadzącą się wokół niego, i wpływać swym umysłem na myśli innych. Co więcej Nadwrażliwość może przebić się przez maskę, którą tworzy Niewidoczność (aby poznać więcej szczegółów, patrz Widząc Niewidzialne na str. 152).

Tak czuła zdolność daje wampirowi wyraźną przewagę nad śmiertelnymi, a nawet nad wieloma innymi nadnaturalnymi istotami. Nadwrażliwość pozostaje potężnym narzędziem, które pozwala wampirowi dostrzec odległe schronienie, wyczuć nastrój księcia lub wydrzeć ghulowi tajemnice wrogiego Spokrewnionego.

Wciąż jednak wampir musi zachowywać ostrożność, inaczej jego wyostrzone zmysły spowodują, że będzie oszołomiony pięknem rzeczy, przerażony głośnymi dźwiękami i przytłoczony przez zapachy. Nagłe lub dynamiczne wydarzenia mogą zdezorientować postać używającą Nadwrażliwości, chyba że wykona test Siły Woli (ST:4), aby je zablokować. Im silniejsze źródło zakłóceń, tym większa trudność. Porażka oszałamia zmysły postaci, czyniąc ją nieświadomą tego, co dzieje się wokół niej na jedną lub dwie tury.

Malkavianie i Toreadorzy są najbardziej podatni na takie frustracje. Spokrewnieni z klanów Tremere i Tzimisce wydają się lepiej panować nad swymi zmysłami, ale nie są całkowicie odporni na okazjonalne oszołomienia.

Wysoka wartość Percepcji jest wielkim dobrodziejstwem przy wykorzystywaniu mocy Nadwrażliwości. Im lepszy rzut, tym większa ilość zdobytych informacji.

• Wyostrzone Zmysły

Ta moc wyostrza wszystkie zmysły wampira, dwukrotnie zwiększając przejrzystość i zasięg wzroku, słuchu i węchu. Podczas gdy zmysły smaku i dotyku nie zwiększają zasięgu, to, są o wiele bardziej dokładne. Wampir może wyczuć nawet odrobinkę alkoholu

we krwi ofiary lub wyczuć elastyczność podłogi w miejscu, w którym znajduje się wydrążona w niej skrytka. Spokrewniony może polepszyć swe zmysły zgodnie ze swoja wolą, podtrzymując te wyostrzone zmysły tak długo, jak tego potrzebuje. To może uczynić polowanie łatwiejszym.

Czasem talent ten zapewnia pozazmysłową intuicję. Krótkie, ulotne przebłyski mogą być dziwnymi ostrzeżeniami, błyskami empatii lub dziwnymi przeczuciami. Wampir nie ma nad tym żadnej kontroli, ale mając pewną praktykę, może nauczyć się, jak interpretować je z dość dużym stopniem dokładności.

Rozszerzone zmysły mają jednak swoją cenę. Jasne światła, głośne hałasy i mocne zapachy są groźne dla wampira używającego tej mocy. Dodatkowo poza możliwością oszołomienia wspomnianą wyżej, wyjątkowo nagły bodziec – taki jak błysk halogenu lub uderzenie błyskawicy – może oślepić lub ogłuszyć Spokrewnionego na godzinę lub dłużej.

Zasady: Ta moc w zasadzie nie wymaga użycia kości, a rezultaty są opisywane przez Narratora i wyobraźnię gracza. W pewnych okolicznościach użycie tej mocy wymaga testu – normalnego rzutu na Percepcję (narrator może zmniejszyć trudność o wartość Nadwrażliwości postaci), aby dostrzec kogoś używającego Niewidoczności (patrz str. 166) lub by zauważyć niebezpieczeństwo (Narrator w tajemnicy wykonuje rzut na nie zmienioną wartość Nadwrażliwości postaci, stosując taką trudność, jaka według niego najlepiej pasuje do okoliczności). Na przykład przeczucie, że ktoś wycelował pistolet w tył głowy postaci, może wymagać ST:5, a nagłe zdanie sobie sprawy, że rywal z primogenu planuje zamordowanie postaci, wymaga ST:9.

Ta moc nie pozwala postaciom widzieć w nieprzeniknionych ciemnościach (co umożliwia Wzrok Bestii, str. 173), ale zmniejsza modyfikator trudności działania w absolutnych ciemnościach z +2 do +1, tak że postać może wykonywać ataki z dystansu w absolutnych ciemnościach, jeśli może czuć, słyszeć lub w inny sposób wykryć swego wroga.

••Widzenie Aury

Używając tej mocy, wampir może dostrzegać psychiczną aurę, która promieniuje zarówno od ludzi jak i nadnaturalnych istot. Taka otoczka składa się z wielu zmieniających się kolorów i potrzeba wprawy, by ją w pełni dostrzec. Nawet najmniej skomplikowane osobniki mają wiele zmieniających się barw. Silne emocje są dominujące, podczas gdy chwilowe wrażenia lub głębokie tajemnice przebijają się w postaci smug i wirów.

Kolory zmieniają się w zależności od aktualnego stanu emocjonalnego, przyjmując nowe odcienie w ciągle zmieniającej się otoczce. Im silniejsze są emocje, tym bardziej intensywne są barwy. Wykształcony wampir może dowiedzieć się wiele o kimś innym przez odczytywanie najdrobniejszych zmian kolorów i ich jasności w aurze.

Poza dostrzeganiem stanów emocjonalnych wampiry używają Widzenia Aury, aby wykrywać inne nadnaturalne istoty. Kolory w aurach Spokrewnionych chociaż intensywne są dość blade. Aury magów często migotają wraz ze zgromadzoną mocą, duchy mają słabą aurę, która migocze jak dogasający płomień, a promieniowanie istot faerie pełne jest tęczowych kolorów.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Percepcję + Empatię (ST:8). Każdy sukces oznacza dokładność, z jaką postać przyjrzała się aurze przedmiotu i z jaką ją rozumie (patrz tabelka poniżej). Pech oznacza mylną interpretację. Narrator może chcieć samemu wykonać ten rzut, trzymając gracza w niepewności jak dobra (lub zła) jest interpretacja postaci.

1 sukces	Można rozróżnić jedynie intensywność aury (blada lub jasna).
2 sukcesy	Można rozpoznać kolor.
3 sukcesy	Można rozpoznać wzór.
4 sukcesy	Można dostrzec subtelne zmiany.
5 sukcesów	Można zidentyfikować mieszaninę kolorów i wzór.

Tabelka Kolorów Aury daje przykłady niektórych najczęściej występujących kolorów i emocji, które one odbijają.

Postać może zobaczyć aurę danej osoby tylko raz w danej przejrzystej wizji. Każda następna próba kończąca się porażką powinna być uważana za pech. Bardzo łatwo jest postaci wyobrazić sobie to, co chce, kiedy osądza czyjeś intencje. Kiedy minie cały miesiąc, postać może próbować ponownie bez żadnych ograniczeń.

Możliwe jest, chociaż bardzo trudne, wyczucie aury osoby, która jest niewidzialna. Aby otrzymać więcej informacji, zobacz Widząc Niewidzialne na str. 152.

Kolory aury

Stan emocjonalny	Kolor aury
Agresja	Purpurowy
Depresja	Szary
Diabolista	Aura poprzecinana czarnymi żyłkami
Duch	Słaba, zanikająca aura
Faerie	Tęczowy blask w aurze
Gorycz	Brązowy
Idylla	Żółty
Marzyciel	Szybko zmieniające się kolory
Nienawiść	Czarny
Nieufność	Jasnozielony
Niewinność	Biały
Obawa	Pomarańczowy
Obsesja	Zielony
Podejrzliwy	Ciemnoniebieski
Podniecenie	Fioletowy
Pożądanie lub Żądza	Głęboka czerwień
Psychotyk	Hipnotycznie wirujące kolory
Smutek	Srebrny
Spokój	Jasnoniebieski
Stagnacja	Lawendowy
Szał	Gwałtownie falujące kolory
Szczęśliwy	Cynober
Szczodry	Różany
Uduchowienie	Złoty
Użycie Magii	Miriady iskier w aurze
Wampir	Odpowiedni kolor jest blady
Współczucie	Różowy
Zakochany	Niebieski
Zazdrość	Ciemnozielony
Złość	Czerwony
Zmiennokształtni	Jasna wibrująca aura
Zmieszany	Kolor plamisty, zmiany kolorów

•••Astralny Dotyk

Kiedy ktoś trzyma jakiś przedmiot przez dowolny czas, zostawia na nim swój psychiczny ślad. Wampir na tym poziomie Nadwrażliwości może „czytać" te wrażenia, dowiadując się, kto ostatni trzymał dany przedmiot, kiedy i co potem się działo z tym przedmiotem.

Te wizje rzadko są wyraźne i szczegółowe, będąc raczej rodzajem psychicznego przebłysku. Wciąż jednak Spokrewniony może się wiele dowiedzieć z takiej migawki. Chociaż większość wizji koncentruje się na osobie, która ostatnia trzymała ten przedmiot, długotrwały właściciel pozostawia silniejsze wrażenie niż ktoś, kto krótko miał dany przedmiot w rękach.

Uzyskiwanie tego rodzaju informacji wymaga od wampira fizycznego kontaktu z przedmiotem i wejścia w płytki trans. Wampir w chwili używania Astralnego Dotyku jest tylko częściowo świadomy tego, co się dzieje wokół niego, ale głośny hałas lub fizyczny wstrząs natychmiast przerywają trans.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Percepcję + Empatię. Trudność jest zdeterminowana przez czas, jaki upłynął od ostatniego wrażenia, mentalnej oraz duchowej siły osoby, która przedmiot ten trzymała jako ostatnia. Odczytanie informacji zapisanych na pistolecie użytym do morderstwa kilka godzin wcześniej, może wymagać ST:5, ale poznanie właściciela pęku kluczy znalezionego wiele dni temu, może wymagać ST:9.

Im silniejsza więź emocjonalna z przedmiotem, tym silniejsze wrażenia pozostają na przedmiocie – i więcej informacji jakie Spokrewniony może z niego wyciągnąć. Podobnie wydarzenia angażujące silne emocje (dawanie prezentów, tortury, długa historia rodziny) zostawiają silniejsze wrażenia niż krótki lub przypadkowy kontakt. Przyjmij, że każdy sukces oferuje jeden fragment informacji. Podczas gdy jeden sukces mówi postaci, że ostatnią osobą, która trzymała ten zegarek był mężczyzna, trzy sukcesy ujawniają, że był to mężczyzna niski, w średnim wieku i przestraszony. Cztery sukcesy pozwolą postaci poznać jego imię, a pięć i więcej ujawnią jego więź z tym zegarkiem, a także niektóre rzeczy, które robił, gdy miał ten zegarek.

••••Telepatia

Wampir przesyła część swojej świadomości do umysłu śmiertelnego znajdującego się w pobliżu, tworząc mentalne łącze, przez które może komunikować się z celem bez słów lub nawet czytać najskrytsze myśli ofiary. Spokrewniony słyszy w swoim umyśle myśli ofiary, tak jakby były wypowiadane wprost do niego.

To jedna z najpotężniejszych zdolności wampirów, ponieważ mając wystarczająco wiele czasu, Spokrewniony może dowiedzieć się praktycznie wszystkiego o swojej ofierze, a ona się o tym nie dowie. Szczególnie wampiry z klanów Tremere i Tzimisce specjalizują się w wykorzystywaniu tej mocy, zarówno żeby poznawać sekrety innych, jak i by kierować swymi śmiertelnymi stronnikami.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Inteligencję + Przebiegłość (trudnością jest Siła Woli ofiary). Przekazanie myśli do umysłu celu wymaga co najmniej jednego sukcesu. Ofiara rozpoznaje myśli jako pochodzące skądś spoza jej własnej świadomości, o ile nie potrafi określić ich dokładnego pochodzenia.

Aby czytać myśli, co najmniej jeden sukces musi być uzyskany na każdy fragment informacji wydobytej z umysłu ofiary lub na każdy poziom świadomości, przez który postaci udało się przeniknąć. Głęboko ukryte tajemnice lub zapomniane zdarzenia z przeszłości są trudniejsze do odczytania niż powierzchowne emocje lub nie wypowiedziane komentarze i wymagają pięciu lub więcej sukcesów, aby uzyskać do nich dostęp.

Telepatia nie zawsze działa na nieumarły umysł. Postać może wydać punkt Siły Woli, aby dokonać takiego wysiłku, pomimo normalnego wykonania testu. Podobnie trudno jest czytać myśli innych nadnaturalnych istot.

Zachęcamy Narratorów do opisywania myśli jako płynących strumieni wrażeń i obrazów, a nie prozaicznych sekwencji. Zamiast nudnego zdania w stylu „On zamierza zabić nowego chłopaka swej dawnej kochanki", powiedz „Widzisz migoczącą serię obrazów. Parę namiętnie całującą się na klatce schodowej, następnie mężczyznę idącego samotnie przez noc; nagle widzisz swoje dłonie, białe przeguby, zaciśnięte na kierownicy, i postać przechodzącą przez ulicę; czujesz, że twoje serce bije jak oszalałe, gdy słyszysz dziko wyjący silnik. I na koniec wybuch gniewu idącego w parze z emocjonalną agonią i paniczny strach przed stratą".

Takie opisy nie tylko dodają smaczku grze, ale także zmuszają gracza do decydowania o tym, co czyta jego postać w umysłach innych. W końcu rozumienie myśli – szczególnie powstałych w wyniku dużych emocji lub zaburzeń psychicznych – jest trudnym i często złożonym zadaniem.

Widząc Niewidzialne

Nadwrażliwość umożliwia Spokrewnionym dostrzeganie wielu rzeczy niedostrzegalnych dla śmiertelnych. Pośród swych wielu zastosowań Nadwrażliwość może wykrywać obecność nadnaturalnych istot, ukrytych przed możliwościami normalnego wzroku (wampir używający Niewidoczności, mag okryty niewidzialnością, upiór), lub przebić iluzje stworzone przez Dyscyplinę Iluzji.

• **Niewidoczność:** Wampir próbujący użyć swej wyostrzonej percepcji, by wykryć Spokrewnionego schowanego za Niewidocznością, wyczuje jego obecność, jeśli wartość jego Nadwrażliwości jest wyższa niż wartość Niewidoczności. Inaczej, jeśli Niewidoczność celu przewyższa Nadwrażliwość szukającego, pozostaje on nie wykryty. Jeśli te wartości są równe, obie postacie wykonują rzut na Percepcję + Przebiegłość (używający Nadwrażliwości) przeciw Manipulacji + Przebiegłość (używający Niewidoczności). Stopień Trudności dla obu rzutów wynosi 7 i postać z większą ilością sukcesów wygrywa.

• **Iluzja:** Podobnie wampir z Nadwrażliwością może próbować spenetrować iluzje stworzone przez Iluzję. Posiadacz Nadwrażliwości musi aktywnie dążyć do przebicia iluzji (np. gracz musi powiedzieć Narratorowi, że jego postać próbuje wykryć iluzję. Posiadacz Nadwrażliwości i posiadacz Iluzji następnie porównują wartości swoich Dyscyplin podobnie jak w przypadku Niewidoczności powyżej. Cały proces jest taki sam, jak próba przeniknięcia Niewidoczności.

• **Inne moce:** Ponieważ moce istot takich jak magowie i upiory działają odmiennie od Dyscyplin wampirów, zwykłe porównanie wartości poszczególnych mocy jest nie do zaakceptowania. Aby uprościć sprawy, obie postacie wykonują rzut. Wampir rzuca na Percepcję + Przebiegłość, a druga osoba wykonuje rzut na Manipulację + Przebiegłość. I znów, Stopień Trudności wynosi 7, a postać z większą liczbą sukcesów wygrywa.

•••••Projekcja Astralna

Spokrewniony z tą niezwykłą zdolnością wyrzuca swe zmysły z ich fizycznej skorupy, opuszczając swoje ciało jako czysta myśl. Astralna forma wa mpira jest odporna na fizyczne uszkodzenia lub zmęczenie i może udać się z oślepiającą prędkością do dowolnego punktu na ziemi lub nawet pod ziemią dopóki pozostaje poniżej orbity księżyca.

Materialne ciało Spokrewnionego spoczywa w stanie letargu, podczas gdy jego astralne ciało pozostaje aktywne. Wampir nie jest świadomy tego, co dzieje się z jego ciałem, zanim do niego nie wróci. Efemeryczna srebrna nić łączy psyche Spokrewnionego z jego ciałem. Jeśli ta nić zostanie zerwana, świadomość wampira zostaje uwięziona w astralnej przestrzeni – królestwie duchów i cieni. Próba powrotu do fizycznej skorupy jest długim i przerażającym wyzwaniem, głównie dlatego, że nie ma żadnej gwarancji, że podróż zakończy się szczęśliwie. To olbrzymie niebezpieczeństwo powstrzymuje wielu Spokrewnionych od opuszczania ciał, ale ci, którzy się odważą, mogą się wiele nauczyć.

Zasady: Podróżowanie w astralnej formie wymaga od gracza wydania punktu Siły Woli i wykonania rzutu na Percepcję + Okultyzm. Trudność zależy od odległości i trudności planowanej wędrówki; ST: 7 jest przeciętnym, a ST: 10 odzwierciedla podróż bardzo odległą od rodzinnych terytoriów (pierwsza podróż z Północnej Ameryki na Daleki Wschód; próba skrótu przez środek ziemi). Im większa liczba sukcesów, astralna forma postaci staje się bardziej jednolita i łatwiej jej osiągnąć zamierzony cel.

Porażka oznacza, że postać jest niezdolna do oddzielenia swego ciała od swej świadomości, a pech może mieć bardzo nieprzyjemne konsekwencje – rzucenie astralnej formy postaci w dowolny punkt na ziemi lub do królestwa duchów, lub zerwanie srebrnej nici.

Zmiana kierunku lub kontynuowanie podróży w innym kierunku wymaga wydania kolejnego punktu doświadczenia i nowego rzutu. Porażka oznacza, że wampir zgubił się i musi powrócić, podążając za srebrną nicią. Pech oznacza, że srebrna nić pęka, pozostawiając astralną formę postaci w tajemniczej astralnej przestrzeni.

Astralna forma może podróżować z wielką prędkością (Narrator może przyjąć prędkość około 1600 km/h jako ogólną zasadę), lecz nie może przenosić żadnych materialnych przedmiotów (w tym ubrań). Mówi się, że w świecie duchów istnieją pewne artefakty i postać może spróbować ich użyć, jeśli oczywiście jakieś znajdzie. Postać nie może jednak wnieść takich relikwii do fizycznego świata, gdy powróci do swego ciała.

Wszelkie interakcje z fizycznym światem są niemożliwe, kiedy postać używa Projekcji Astralnej. W najlepszym przypadku postać może wydać punkt Siły Woli, by zamanifestować swą obecność w postaci przypominającej kształtem ducha. Ta zjawa istnieje przez jedną turę, a potem rozpływa się. Postać w tym czasie może mówić, chociaż nie może fizycznie wpływać na rzeczywistość. Po-

mimo braku fizycznej substancji, astralna postać może normalnie używać Nadwrażliwości. Według uznania Narratora, taka postać może korzystać z dowolnej mocy Animalizmu, Demencji, Dominacji, Nekromancji, Strefy Mroku, Prezencji i/lub Taumaturgii jaką posiada, chociaż zazwyczaj wymaga to co najmniej trzech sukcesów przy początkowym rzucie na Projekcję Astralną.

Jeśli dwa ciała astralne spotkają się, wchodzą ze sobą w interakcję, tak jakby były ciałami stałymi. Mogą rozmawiać, dotykać się, a nawet walczyć ze sobą, jak gdyby były w materialnym świecie. Ponieważ nie mają fizycznych ciał, postacie w formie astralnej, dążące do fizycznych interakcji, zastępują Cechy Fizyczne Cechami Umysłowymi i Społecznymi (Spryt zastępuje Zręczność, Manipulacja Siłę, a Inteligencja Wytrzymałość). Ze względu na brak materialnego kształtu, jedynym realnym sposobem na zadanie obrażeń innej astralnej istocie jest przerwanie srebrnej nici. Kiedy postacie walczą w ten sposób, uważaj Siłę Woli za poziomy zdrowia; kiedy postać utraci wszystkie punkty Siły Woli, nić zostaje zerwana.

Chociaż istniejące astralnie postacie pozostają w lustrzanym odbiciu ludzkiego świata (w innych grach ze Świata Mroku określanego jako Penumbra), mogą zapędzać się dalej w królestwa duchów, szczególnie w sytuacji, gdy się zagubią. Inne istoty takie jak duchy, wilkołaki i wyjątkowo rzadko magowie także podróżują w przestrzeni astralnej i mogą wchodzić w normalne interakcje z astralnymi projekcjami wampirów. Zachęcamy Narratorów, by urządzali podróże do świata duchów – dziwnego, tajemniczego świata z marzeń. Ukryty świat jest żywym i fantastycznym miejscem, gdzie prawdziwa natura rzeczy jest silniejsza i często uderzająco inna od ich ziemskich odbić.

Uwaga: Dla Narratorów obeznanych z innymi grami White Wolfa, przestrzeń astralna, do której podróżują wampiry generalnie odzwierciedla Umbrę, nie tylko jej jeden poziom.

Nekromancja

Nekromancja jest jednocześnie Dyscypliną i szkołą magii i jest nakierowana na władanie duszami umarłych. Nekromancja jest podobna do Taumaturgii. Zamiast być prostą, linearną progresją mocy, składa się z kilku ścieżek i towarzyszących im rytuałów. Wykształcony i potężny wampir-nekromanta może przywołać umarłego, wypędzać lub uwięzić dusze i umieścić ducha w żywych (lub nieżywych) ciałach. Nie trzeba dodawać, że nauka Nekromancji nie jest powszechna wśród Spokrewnionych, a jej praktycy – głównie Spokrewnieni Giovanni – są unikani i ignorowani przez całą społeczność.

Przez wieki różne szkoły Nekromancji wampirów uległy zróżnicowaniu, pozostawiając trzy wyraźne ścieżki nekromantycznej magii, dostępne Kainitom. Wszyscy nekromanci najpierw poznają tak zwaną Ścieżkę Grobu, następnie, jeśli czas i okoliczności pozwolą, poszerzają swą wiedzę o Ścieżkę Kości lub Ścieżkę Popiołów. Ścieżka Grobu zawsze jest główną ścieżką postaci – rośnie automatycznie, gdy postać podnosi swą ogólną wartość Nekromancji. Ścieżka Kości i Ścieżka Popiołów muszą być poznane osobno, kupione za punkty doświadczenia.

Podobnie jak Taumaturgia, Nekromancja wytworzyła zestaw rytuałów. Nekromantyczne rytuały, chociaż nie dają tak natychmiastowych efektów jak podstawowe moce Nekromancji, mogą mieć zadziwiająco długoterminowe działanie. Składnikami rytuałów Nekromancji są dawno zakopane trupy, ręce z ciał powieszonych mężczyzn i tym podobne rzeczy i dlatego dotarcie do odpowiednich materiałów może być dość trudne. Trudność w dotarciu do materiałów ogranicza częstotliwość rytuałów Nekromancji (dzięki czemu wielu Spokrewnionych oddycha z ulgą).

Zasady: Kainita nekromanta musi poznać przynajmniej trzy poziomy Ścieżki Grobu, zanim pozna pierwsze poziomy Ścieżki Kości lub Ścieżki Popiołów. Musi następnie osiągnąć maestrię w Ścieżce Grobu (pięć poziomów), zanim zdobędzie jakąkolwiek wiedzę w trzeciej ścieżce.

Podobnie jak w Taumaturgii, rozwój w głównej ścieżce (w tym przypadku Ścieżce Grobu) kosztuje normalną wartość doświadczenia, podczas gdy nauka drugorzędnej ścieżki naraża na zwiększony koszt w punktach doświadczenia (patrz str. 143). Ponieważ Nekromancja nie jest do końca tak sztywną nauką jak Taumaturgia, rzuty wymagane do użycia mocy Nekromancji mogą się różnić w zależności od ścieżki i nawet w obrębie poszczególnych ścieżek.

Statystyki dla upiorów można znaleźć w Rozdziale Dziewiątym, str. 282-283.

Ścieżka Grobu

•Spojrzenie do Wnętrza

Ta moc pozwala nekromancie spojrzeć w oczy trupa i ujrzeć odbity tam ostatni obraz sprzed jego śmierci. Wizja pojawia się tylko w oczach trupa i jest niewidoczna dla nikogo poza nekromantą używającym Spojrzenia do Wnętrza.

Zasady: Ta moc wymaga rzutu na Percepcję + Okultyzm (trudność 8 dla dawniej żyjących istot, 10 dla nieumarłych jak wampiry), gdy wampir wpatruje się w oczy. Liczba sukcesów determinuje przejrzystość obrazu. Pech pokazuje nekromancie jego własną Ostateczną Śmierć, co może wywołać Rötschreck.

Ta moc nie może być użyta na wampirach, które osiągnęły Golkondę lub na tych, których stopień rozkładu jest już zbyt zaawansowany.

1 sukces	Obraz śmierci osoby.
2 sukcesy	Wyraźny obraz śmierci osoby i kilku sekund poprzedzających to zdarzenie.
3 sukcesy	Wyraźny obraz i dźwięki z kilku minut poprzedzających śmierć.
4 sukcesy	Wyraźny obraz z dźwiękiem sięgający do pół godziny przed zejściem.
5 sukcesów	Percepcja wszystkich zmysłów przez godzinę przed śmiercią.

••Przywołanie Duszy

Moc Przywołania Duszy pozwala nekromancie wywołać ducha z Zaświatów w celu rozmowy. Aby wykonać to działanie, Giovanni musi wypełnić pewne warunki:

• Nekromanta musi znać imię Upiora, chociaż jego obraz otrzymany za pomocą Psychometrii także będzie wystarczający.

• Przedmiot, z którym upiór miał kontakt za życia, musi być w zasięgu wzroku. Jeśli przedmiot miał olbrzymie znaczenie, szansa przywołania ducha zwiększa się wyraźnie (trudność mniejsza o 2).

Uwaga: Ten bonus stosuje się do wszystkich mocy na Ścieżce Grobu.

Nie można przywołać pewnych typów duchów przy użyciu tej mocy. Wampir, który osiągnął Golkondę przed Ostateczną Śmiercią lub na którym popełniono akt diabolizmu jest poza zasięgiem. Podobnie wiele duchów nie może być przywołanych – są zniszczone, niezdolne do powrotu do śmiertelnej przestrzeni lub zaginione w wiecznych burzach Świata po Drugiej Stronie.

Zasady: Aby użyć mocy Przywołanie Duszy, wampir musi wykonać rzut na Percepcję + Okultyzm (trudność 7 lub Siła Woli, jeśli Narrator ją zna). Liczba sukcesów w rzucie wskazuje namacalność przywołanego ducha i jak długo przywołany upiór pozostanie widzialny dla osoby, która go przywołała. Przyzwane duchy są widzialne i słyszalne dla osoby, która je przywołała i pozostają widzialne aż do chwili, gdy przywołanie zostanie zerwane. Duchy, które chcą być przywołane, mogą pojawić się z własnej woli.

Za każde pytanie, które wampir zadaje duchowi, Narrator powinien rzucić jedną kością na każdy sukces przy przywołaniu. Przynajmniej jeden sukces jest konieczny przy tym drugim rzucie (ST: 6) aby utrzymać upiora wystarczająco długo, by otrzymać od niego odpowiedź.

Jeśli przywołujący ducha wampir ma pecha, wywołuje sprzeciw wrogiego ducha (znanego jako widmo), który natychmiast zaczyna dręczyć przywołującego.

•••Spętanie Duszy

Wykorzystując tę moc, wampir może wydawać duchowi rozkaz wykonania krótkiego polecenia. Spętanie jest niebezpiecznym przedsięwzięciem i jeśli jest używane niewłaściwie, zagraża w równym stopniu wampirowi, jak i upiorowi.

Zasady: W celu spętania upiora, wampir najpierw musi go przywołać. Zanim upiór opuści miejsce przywołania, wampir musi wykonać rzut na Manipulację + Okultyzm (trudność równa Sile Woli ducha). Upiór może wydać punkty Patosu (duchowy odpowiednik krwi; przyjmij poziom 7 dla wszystkich duchów lub skonsultuj z Rozdziałem Dziewiątym), aby obronić się przed Spętaniem – każdy wydany punkt odejmuje jeden sukces wampira. Wampir może próbować spętać ducha wielokrotnie w trakcie jednego przywołania.

Za każdy osiągnięty sukces przy rzucie na Manipulacje + Okultyzm nekromanta otrzymuje jeden stopień kontroli nad upiorem.

Porażka: Spętanie przywołanego ducha nie udaje się i upiór jest wolny. Wiele upiorów podejmuje próby ataku na swych niedoszłych/przyszłych panów.

Jeden sukces: Upiór musi pozostać w zasięgu wzroku i powstrzymać się od atakowania jakiejkolwiek istoty bez zgody nekromanty.

Dwa sukcesy: Upiór jest zmuszony do pozostania i odpowiedzenia szczerze na każde pytanie. Pytania powinny być formułowane w sposób dokładny.

Trzy sukcesy: Duch musi pozostać i odpowiedzieć szczerze na każde pytanie, bez żadnych półprawd ani niedomówień.

Cztery sukcesy: Duch musi zostać, odpowiedzieć szczerze na każde pytanie. Musi także wykonać wszystko, o co go poprosi jego nowy pan, chociaż wiąże go jedynie treść rozkazów, a nie ich intencje.

Pięć sukcesów: Upiór jest uwięziony, musi wypełniać polecenia wampira najlepiej jak tylko potrafi.

Spętanie trzyma upiora przez godzinę na każdy wyrzucony sukces. Jeśli wampir chce, może wydać punkt Siły Woli, aby przytrzymać spętanego upiora przez całą noc. Jeśli wampir wyda jeden stały punkt Siły Woli, upiór będzie uwięziony na rok i jeden dzień.

••••Zatrzymanie

Zatrzymanie przykuwa przywołanego ducha do konkretnego miejsca lub w ekstremalnych przypadkach do wybranego przedmiotu. Upiór nie może opuścić przestrzeni, z którą związał go nekromanta, gdyż mogłoby to oznaczać dla niego samozniszczenie. Upiór próbujący opuścić przestrzeń, w której jest zatrzymany, musi wykonać rzut na Siłę Woli (Stopień Trudności 10, konieczne dwa sukcesy) lub otrzymuje jedno poważne obrażenie. Jeśli upiór straci wszystkie swoje poziomy zdrowia, zostaje zniszczony w odmętach Zaświatów.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Manipulację + Okultyzm (trudność to Siła Woli ofiary, jeśli się opiera. W pozostałych przypadkach 4). Każdy sukces wiąże upiora z konkretnym miejscem, jakie wybierze nekromanta na jedną noc. Wydanie punktu Siły Woli powoduje Zatrzymanie na tydzień. Wydanie stałego punktu Siły Woli zwiększa ten okres do roku.

•••••Udręczenie

Przy użyciu tej mocy starszy Giovanni może zmusić ducha do odpowiedniego zachowania. Udręczenie pozwala wampirowi uderzyć upiora i spowodować obrażenia ektoplazmatycznej formy. Wampir w tym czasie pozostaje w realnym świecie, więc nie może być uderzony przez upiora.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Wytrzymałość + Empatię (trudnością jest Siła Woli Upiora). Każdy sukces zadaje jeden poziom obrażeń upiorowi. Jeśli upiór utraci wszystkie swe poziomy zdrowia, natychmiast znika w czymś, co wygląda jak korytarz prowadzący do jakiegoś przerażającego królestwa koszmarów nocnych. „Zniszczone" duchy przez miesiąc nie mogą pokazywać się w pobliżu realnego świata.

Ścieżka Kości

Ścieżka Kości koncentruje się głównie na metodach pozwalających na powrócenie martwych dusz do świata żywych – tymczasowo lub na stałe.

•Tremencja

Tremencja pozwala nekromancie sprawić, aby ciało trupa mogło się poruszyć. Ramię może nagle opaść, trup może usiąść, a martwe oczy mogą niespodziewanie się otworzyć. Nie trzeba mówić, że tego typu rzeczy mogą wywrzeć niezwykłe wrażenie na ludziach, którzy nie spodziewają się, że ich zmarły krewny obróci się w trumnie.

Zasady: By użyć Tremencji, nekromanta wydaje jeden Punkt Krwi. Gracz musi dodatkowo odnieść sukces w rzucie na Zręczność + Okultyzm (trudność 6). Im więcej sukcesów osiągnął gracz, tym bardziej może być skomplikowana akcja, którą ma wykonać umarły. Jeden sukces pozwala na chwilowy ruch (drgawka), a pięć sukcesów pozwala wampirowi określić szczególne warunki, w których ciało się poruszy („Następnym razem, gdy ktoś wejdzie do pokoju, chcę by ciało usiadło i otworzyło oczy"). W żadnych okolicznościach Tremencja nie powoduje, żeby martwe ciało zaatakowało kogoś lub spowodowało jakieś obrażenia.

••Miotły Ucznia

Za pomocą Miotły Ucznia nekromanta może spowodować, by martwe ciało powstało i wykonało proste zadanie. Na przykład trup może zostać wykorzystany do noszenia ciężkich przedmiotów, kopania lub po prostu przemieszczania z miejsca na miejsce. Trupy w ten sposób animowane nie atakują i nie bronią się, jeśli zostaną zaatakowane, natomiast próbują wykonać dane im instrukcje do chwili, gdy przestaną się poruszać. Generalnie, by zniszczyć w ten sposób ożywione ciało, trzeba rozerwać je na części, spalić lub uczynić coś podobnego.

Zasady: Rzut na Spryt + Okultyzm (trudność 7) i wydanie punktu Siły Woli i krwi jest konieczne, aby ożywić za pomocą Mioteł Ucznia. Liczba ożywionych trupów jest równa liczbie osiągniętych sukcesów. Nekromanta musi następnie ustanowić zadania, które będą miały do wykonania jego zombie. Trupy wykonują swoją pracę do końca (wtedy się rozpadają), chyba że (włączając w to czas) je zniszczy.

Ciała ożywione tą mocą dalej się rozkładają, chociaż wolniej niż normalnie.

•••Hordy Umarłych

Hordy Umarłych są dokładnie tym, czym myślisz, że są – ożywionymi ciałami, zdolnymi do ataku, aczkolwiek niezbyt skutecznego czy szybkiego. Raz przygotowane przez użycie tej mocy trupy czekają, jeśli to konieczne latami, na wykonanie danego im rozkazu. Rozkazy mogą być różne – od ochrony konkretnego miejsca do natychmiastowego ataku, ale będą wykonywane, aż ostatnie z rozkładających się ciał nie zostanie zniszczone.

Zasady: Gracz wydaje punkt Siły Woli, a następnie Punkt Krwi na każde ciało, które nekromanta chce ożywić. Gracz musi następnie wykonać rzut na Spryt + Okultyzm (ST: 8); każdy sukces pozwala wampirowi podnieść jedno ciało z grobu. Każdy zombie (z braku lepszego określenia) może wykonywać proste polecenia typu „Stój tutaj i pilnuj tego cmentarza przed intruzami" lub „Zabij ich!"

Uwaga: Jeśli to konieczne, zombie stworzone przez moc Hordy Umarłych, będą czekać bez końca, by wypełnić powierzone im zadania. Długo po tym jak ciało odpadnie od mistycznie ożywionych kości, zombie będą czekać... i czekać... i czekać – wciąż zdolne do wykonania swych obowiązków.

••••Kradzież Duszy

Ta moc działa na żywych, nie na umarłych. Pozwala obrócić żywą duszę w coś na kształt upiora, gdyż pozwala ona nekromancie wyciągnąć duszę z żywego – lub wampirzego – ciała. Śmiertelny wygnany ze swego ciała staje się upiorem, a jedynym jego połączeniem z realnym światem pozostaje jego puste ciało.

Zasady: Gracz wydaje punkt Siły Woli i następnie wykonuje rzut na Siłę Woli przeciw Sile Woli potencjalnej ofiary (trudność 6). Sukcesy oznaczają liczbę godzin, w których właściwa dusza jest zmuszona do przebywania na zewnątrz swego ciała. Ciało pozostaje żywe, ale w stanie katatonii.

Ta moc może zostać wykorzystana do stworzenia gospodarza dla Demonicznego Opętania.

•••••Demoniczne Opętanie

Demoniczne Opętanie pozwala wampirowi wprowadzić swą duszę do świeżo zmarłego ciała i zamieszkiwać w nim przez jakiś czas. Nie wiąże się to z przemianą reanimowanego ciała, które i tak nieodwołalnie rozpadnie się po tygodniu, ale daje upiorowi lub wolnej duszy (powiedzmy, że to wampir używający Projekcji Astralnej) tymczasowy dom w fizycznym świecie.

Zasady: Ciało nie może być martwe dłużej niż 30 minut, a nowy mieszkaniec musi zgodzić się na zamieszkanie w nim – duch lub forma astralna nie mogą zostać zmuszeni do zajęcia nowego ciała. Oczywiście większość duchów z przyjemnością skorzysta z takiej możliwości, ale to inna kwestia. Jeśli wampir, z jakiegokolwiek powodu, pragnie wprowadzić swoją duszę do ciała innego wampira (zanim rozpadnie się ono na proch), nekromanta musi uzyskać pięć sukcesów w rzucie na Siłę Woli przeciw pierwotnemu właścicielowi ciała. Inaczej intruz nie otrzymuje dostępu.

Uwaga: Dusza może używać wszystkich fizycznych zdolności (Uników, Bójki, Potencji), jakie jej nowy dom posiada, i wszystkich umysłowych zdolności (Informatyka, Prawo, Prezencja), jakie posiada w swym obecnym stanie. Nie może używać fizycznych zdolności swej starej formy ani umysłowych zdolności nowej.

Statystyki Zombie

Trupy ożywione przez nekromantę Ścieżki Kości mają Siłę 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 4, Bójkę 2 i zawsze działają ostatnie w turze (chyba że występują jakieś nieprzewidziane okoliczności). Nie mają żadnych punktów Siły Woli do wydania, ale opierają się atakom tak, jakby miały Siłę Woli równą 10. Wszystkie Umysłowe i Społeczne Cechy zombie mają wartość zero. Obrażenia (poza zadanymi przez ogień oraz kły i pazury nadnaturalnych istot) nigdy nie mają wpływu na sumę kości zombie. Większość zombie ma 10 poziomów zdrowia, ale nie są one zdolne do leczenia żadnych obrażeń, które otrzymały.

Ścieżka Popiołów

Ścieżka Popiołów pozwala nekromantom zaglądać do krain umarłych, a nawet wpływać na tamtejsze wydarzenia. Z trzech Ścieżek Nekromancji Ścieżka Popiołów stwarza największe niebezpieczeństwo dla nekromanty, ponieważ wiele z zastosowań Ścieżki zwiększa jego wrażliwość na upiory.

•Przebicie Zasłony

Przebicie Zasłony pozwala nekromancie spojrzeć przez Zasłonę, mistyczną barierę, która oddziela świat żywych od Zaświatów. Używając tej mocy, wampir może dostrzec upiorne budynki i przedmioty, krajobrazy tzw. Światów Cieni oraz same upiory. Jednakże zawsze jest ryzyko, że obserwowany upiór zauważy, iż wampir go obserwuje, co może prowadzić do nieprzyjemnych konsekwencji.

Zasady: Prosty rzut na Percepcję + Czujność (trudność 7) pozwala nekromancie użyć Przebicia Zasłony. Efekt trwa przez jedną scenę.

••Mowa Umarłych

Jeśli Przebicie Zasłony pozwala nekromancie oglądać duchy, Mowa Umarłych pozwala mu z nimi bez wysiłku rozmawiać. Gdy używana jest Mowa Umarłych, wampir może prowadzić konwersację z mieszkańcami Zaświatów bez konieczności wydawania krwi lub zmuszania upiorów do wysiłku.

Zasady: Użycie Mowy Umarłych wymaga rzutu na Percepcję + Okultyzm (trudność 6) i wydania punktu Siły Woli. Ta moc zawiera w sobie efekt Przebicia Zasłony, więc wampir widzi z kim lub czym rozmawia.

•••Martwa Dłoń

Podobna do mocy Udręczenie Ścieżki Grobu, Martwa Dłoń pozwala nekromancie sięgnąć za zasłonę i wpływać na duchowe przedmioty tak skutecznie jak w fizycznym świecie. Dla nekromanty używającego tej mocy, duchy mają trwałą postać i mogą być atakowane. Co więcej, nekromanta może podnosić duchowe przedmioty, wspinać się po duchowej architekturze (dając postronnym obserwatorom w realnym świecie wrażenie wspinania się po powietrzu!) i generalnie istnieć w dwóch światach. Z drugiej strony, nekromanta używający Martwej Dłoni staje się dosięgalny dla mieszkańców Zaświatów i dla broni, jaką mogą posiadać.

Zasady: Gracz wydaje punkt Siły Woli i wykonuje udany rzut na Spryt + Okultyzm (trudność 7), by wampir mógł uaktywnić Martwą Dłoń. Na każdą scenę, w ciągu której wampir chce utrzymać kontakt z Zaświatami, musi wydać Punkt Krwi.

••••Ex Nihilo

Ex Nihilo pozwala nekromancie wejść do Zaświatów fizycznie. Będąc w krainach umarłych, wampir staje się konkretnym bytem dla duchów. Utrzymuje swoje zwykłe poziomy zdrowia, a zraniony może zostać tylko przez przedmioty zadające poważne obrażenia w świecie duchów (broń wykuta z dusz, pewne moce duchów itp.). Wampir będąc fizycznie w Zaświatach, może przechodzić przez solidne obiekty (kosztem jednego poziomu zdrowia) i pozostawać bezcielesnym przez liczbę tur równą wartości jego Wytrzymałości. Z drugiej strony, wampir obecny w Zaświatach jest poddany wszystkim niebezpieczeństwom, włącznie z ostateczną destrukcją. Wampir zabity w Zaświatach przepada na zawsze, nawet poza zasięg innych nekromantów.

Zasady: Używanie Ex Nihilo wymaga od nekromanty niezwykłych poświęceń. By uaktywnić tę moc, wampir musi najpierw na dowolnej dostępnej powierzchni narysować kredą lub krwią drzwi. (**Uwaga:** Drzwi mogą być narysowane wcześniej specjalnie dla tego celu). Gracz musi następnie wydać dwa punkty Siły Woli i dwa Punkty Krwi, następnie wykonać rzut na Wytrzymałość + Okultyzm (trudność 8), gdy próbuje otworzyć drzwi fizycznie. Jeśli rzut się powiedzie, drzwi otwierają się i wampir wkracza do Zaświatów.

Kiedy wampir pragnie wrócić do prawdziwego świata, musi po prostu skoncentrować się (gracz wydaje kolejny punkt Siły Woli i wykonuje rzut na Wytrzymałość + Okultyzm, trudność 6). Według uznania narratora, wampir który jest zbyt głęboko pogrążony w Zaświatach, musi powrócić do miejsca bliskiego światu żywych, żeby przejść na drugą stronę. Wampiry, które podróżują zbyt długo po krainach umarłych, mogą zostać tam na zawsze.

Wampiry w Zaświatach nie mogą pić z duchów. Ich jedynym pożywieniem jest krew, którą noszą w sobie.

•••••Opanowanie Zasłony

Z lekką przesadą można powiedzieć, że Opanowanie Zasłony jest zdolnością pozwalającą na manipulowanie barierą pomiędzy światami żywych i umarłych. Używając tej mocy, nekromanta może łatwiej zmusić upiory do pracy dla siebie lub bardzo ograniczyć kontakt duchów ze światem materialnym.

Zasady: By używać Opanowania Zasłony, nekromanta wydaje dwa punkty Siły Woli, następnie ustala czy chce podnieść, czy obniżyć Zasłonę. Gracz następnie wykonuje rzut na Siłę Woli (trudność 9). Każdy sukces podnosi lub obniża trudność dla wszystkich działań upiorów znajdujących się w pobliżu do maksimum 10 lub minimum 3. Zasłona powraca do swej normalnej Siły z szybkością jednego punktu na godzinę.

Rytuały Nekromantyczne

Rytuały związane z Nekromancją są bardzo zróżnicowane. Niektóre rytuały mają bezpośrednie związki ze ścieżkami, inne wydają się pochodzić od samych upiorów. Wszyscy początkujący nekromanci otrzymują rytuał Pierwszego Poziomu, ale innych muszą się nauczyć w trakcie gry. Rytuały Nekromantyczne są podobne do rytuałów Taumaturgii (str. 182-185) i są poznawane w podobny sposób, chociaż nie są w żaden sposób kompatybilne.

Zasady: Czas odprawiania nekromantycznych rytuałów różni się mocno; patrz opisy, by poznać szczegóły. Gracz wykonuje rzut na Inteligencję + Okultyzm (trudność 3 + poziom rytuału, maksymalnie 9). Sukces oznacza, że rytuał przebiega gładko, porażka nie przynosi żadnego skutku, a pech często oznacza, że pewne moce zauważyły odprawiającego, zazwyczaj ze szkodą dla niego.

Zew Głodnego Umarłego (Rytuał Pierwszego Poziomu)

Zew Głodnego Umarłego trwa tylko 10 minut i wymaga włosa z głowy ofiary. Rytuał kończy się spaleniem włosa w płomieniu czarnej świecy, po którym ofiara staje się zdolna do słyszenia strzępków-rozmów zza Zasłony. Jeśli ofiara nie jest przygotowana, jest niezdolna do zrozumienia czegokolwiek pośród chaotycznego wycia i nieziemskich głośów i może na krótko dostać obłędu.

Oczy Grobu (Rytuał Drugiego Poziomu)

Ten rytuał, którego odprawienie zajmuje dwie godziny, powoduje u ofiary sporadyczne wizje swojej śmierci, które trwają przez okres tygodnia. Wizje przychodzą bez ostrzeżenia i mogą trwać do jednej minuty. Odprawiający rytuał nie wie, co wizje będą zawierać – tylko ofiara je widzi. Za każdym razem gdy pojawia się wizja, ofiara musi wykonać rzut na Odwagę (trudność 7) lub pogrąży się w panicznych drgawkach. Wizje, które pojawiają się losowo, mogą także przeszkadzać w czynnościach takich jak prowadzenie, strzelanie i tym podobne.

Rytuał Oczy Grobu wymaga garści gleby ze świeżego grobu.

Rytuał Ekshumacji Kajdan (Rytuał Trzeciego Poziomu)

Ten rytuał wymaga, by nekromanta posiadał kość palca ze szkieletu upiora, którym jest zainteresowany. W trakcie odprawiania rytuału kość zostaje zestrojona z czymś niezwykle ważnym dla upiora. Posiadanie tego przedmiotu może ułatwić nekromancie odprawianie mocy Ścieżki Grobu. Większość nekromantów wiesza zestrojoną kość na nitce, pozwalając by działała niczym nadnaturalny kompas, prowadzący do poszukiwanego przedmiotu.

Właściwe odprawianie Rytuału Ekshumacji Kajdan zajmuje trzy godziny. Potrzeba do niego imienia upiora i wspominanej już kości palca, a także kawałka odłupanego nagrobka lub płyty nagrobnej (niekoniecznie dawnego właściciela kości). W czasie trwania rytuału kamień rozpada się na proch, który jest następnie rozpylany nad kością.

Dotyk Trupa (Rytuał Czwartego Poziomu)

Śpiewając przez trzy godziny i kształtując woskową lalkę na kształt ofiary, nekromanta czyni ofiarę podobną do trupa. Gdy lalka traci swój kształt, ofiara staje się zimna i wilgotna. Jej puls staje się słaby i przerywany, jej ciało blade i kredowe. Staje się po prostu chodzącą kopią trupa. Nie potrzeba mówić, że to może mieć bardzo niekorzystne skutki w sytuacjach towarzyskich (trudność +2 na wszystkie rzuty Społeczne). Efekty rytuału trwają do chwili, gdy wosk stanie się na powrót trwały. Jeśli wosk się zagotuje, czar zostaje zerwany.

Chwyt Szatana (Rytuał Piątego Poziomu)

Wymagający sześciu godzin śpiewania rytuał pozwala nekromancie przenieść przedmiot z Zaświatów do prawdziwego świata. Jednakże nie jest to proste – upiór może zapragnąć odzyskać skradzioną mu rzecz i walczyć o nią. Co więcej, zabrany przedmiot musi być zastąpiony materiałem o podobnej masie, inaczej przedmiot wraca do swego poprzedniego duchowego istnienia.

Przedmioty zabrane z Zaświatów mają tendencję znikania po mniej więcej roku. Tylko przedmioty ostatnio zniszczone w realnym świecie (nazywane przez upiory reliktami), mogą być w ten sposób odzyskane. Artefakty stworzone przez upiory nigdy nie były przeznaczone do istnienia poza Zaświatami i znikają w kontakcie ze światem żywych.

Niewidoczność

Ta niesamowita moc pozwala Spokrewnionemu ukrywać się przed wzrokiem innych. Pragnąc stać się niewidzialnym, wampir znika, nawet jeśli stoi w samym środku tłumu. Nieśmiertelny nie do końca staje się niewidzialny. Po prostu oszukuje obserwatorów, by myśleli, że zniknął. Dodatkowo użycie Niewidoczności obejmuje zmianę cech Spokrewnionego i ukrywanie innych ludzi lub przedmiotów.

Jeśli wampir celowo nie zdecyduje się być widzialnym, może na stałe pozostawać niewidocznym. Na wyższych poziomach mocy wampir może zniknąć z pola widzenia tak subtelnie, że ci obok nie zauważą momentu, w którym ich opuścił.

W większości przypadków niewielu śmiertelnych lub nadnaturalnych może przebić się przez mgłę Niewidoczności. Zwierzęta, które działają na bardziej instynktownym poziomie, często wyczuwają (i boją się) obecności wampira, nawet jeśli nie mogą wykryć go normalnymi zmysłami. Dzieci i inne niewinne osoby, którym oszustwo jest obce, mogą także być zdolne do przebicia zasłony, według uznania Narratora.

Dyscyplina Nadwrażliwość pozwala Spokrewnionym widzieć pomimo Niewidoczności. Jednakże nawet to nie jest gwarancją; by poznać szczegóły, zobacz Widząc Niewidzialne, str. 152.

Ponieważ Niewidoczność oddziałuje na umysł patrzącego, Spokrewnieni nie mogą używać tej Dyscypliny, by ukryć swą obecność przed mechanicznymi urządzeniami. Nagrania video i fotografie uchwycą obraz wampira w pełni. Ktoś używający urządzenia nagrywającego nie zobaczy wizerunku nieśmiertelnego w trakcie rejestrowania obrazu, a dopiero gdy obejrzy dokonane nagranie.

Kilka klanów, Assamici, Wyznawcy Seta, Malkavianie, Nosferatu, używa tej mocy, ale jest ona znakiem rozpoznawczym Nosferatu. Wielu starszych Spokrewnionych wierzy, że Kain lub być może Lilith obdarzył klan tą Dyscypliną, by zrekompensować jego członkom ohydne fizyczne deformacje.

Większość mocy Niewidoczności trwa przez scenę lub do czasu, gdy wampir przestaje je podtrzymywać. Raz wywołane, wymagają niewielkiego umysłowego wysiłku, by trwały.

•Płaszcz Cienia

Na tym poziomie wampir musi polegać na najbliższych cieniach i osłonach, które mu mogą pomóc w ukryciu jego obecności. Wchodzi w ustronne, ocienione miejsce i uwalnia się od normalnego widoku. Wampir pozostaje niezauważony tak długo, jak długo pozostaje cicho, nieruchomo, pod jakąś osłoną (kurtyną, krzakiem, framugą drzwi, lampą uliczną) i z dala od bezpośredniego światła. Efekt ukrycia znika, gdy wampir się poruszy, zaatakuje lub zostanie oświetlony. Co więcej, iluzja wampira nie może oprzeć się wnikliwej obserwacji.

Zasady: Żaden rzut nie jest konieczny tak długo, jak postać spełnia wymagania powyższych kryteriów. Tak długo jak pozostaje cicho i nieruchomo, dosłownie nikt, poza innym Spokrewnionym z wysoką wartością Nadwrażliwości, jej nie zobaczy.

••Niewidzialna Obecność

Mający doświadczenie wampir może poruszać się i pozostać niezauważonym. Cienie zdają się zmieniać, by go ukryć, a osoby postronne automatycznie odwracają swój wzrok, gdy przechodzi. Ludzie nieświadomie poruszają się tak, by uniknąć kontaktu z niewidoczną istotą. Osoby o słabej woli mogą nawet uciec w napadzie niezrozumiałego strachu. Wampir pozostaje niezauważony, dopóki ktoś świadomie go nie zacznie szukać lub sam się nie ujawni.

Ponieważ wampir w pełni utrzymuje swoją fizyczną postać, musi być ostrożny i unikać wszystkiego, co może zdekonspirować jego obecność (puknięcie w wazon, wpadniecie na kogoś). Nawet szept lub szuranie buta o podłogę mogą być wystarczające do przerwania mocy.

Zasady: Żaden rzut nie jest konieczny do użycia tej mocy, chyba że postać mówi, atakuje lub w inny sposób skupia na sobie uwagę. Narrator powinien poprosić o wykonanie rzutu na Spryt + Krycie się w każdej okoliczności, która może spowodować ujawnienie się postaci. Trudność zależy od sytuacji – kroczenie po skrzypiącej podłodze może wynosić 5, a chodzenie po kałużach wody może wymagać 9. Inne czynności mogą wymagać pewnej liczby sukcesów; na przykład ciche mówienie (bez ujawnienia swojej pozycji), wymaga co najmniej trzech sukcesów.

Niektóre rzeczy są poza możliwościami Niewidzialnej Obecności. Chociaż postać jest osłonięta przed wzrokiem, w chwili gdy wyskakuje przez okno, krzyczy lub rzuca kimś przez cały pokój, staje się dla wszystkich całkowicie widzialna. Osoby postronne otrząsają się z subtelnej spoiny, którą otoczyła ich Niewidoczność. Co gorsza, każdy patrzący może wykonać rzut na Spryt + Czujność (trudność 7). Udany rzut oznacza, że mentalna mgiełka rozjaśnia się całkowicie i dany osobnik będzie pamiętał każdy ruch wykonany przez postać, tak jakby była ona cały czas widoczna.

•••Maska Tysiąca Twarzy

Wampir może wpłynąć na percepcję innych, powodując, by ludzie zamiast niego widzieli kogoś innego. Chociaż fizyczna forma Spokrewnionego nie zmieni się, każdy obserwator, który nie będzie mógł wyczuć prawdy, zobaczy tego, kogo wampir będzie chciał, by zobaczył.

Wampir musi mieć pewną ideę wizerunku, który pragnie stworzyć. Najważniejszą decyzją jest to, czy stworzyć nową twarz, czy przyjąć cechy innej osoby. Zmyślone cechy są często trudniejsze do stworzenia z zachowaniem wiarygodnych proporcji, ale taka maska jest łatwiejsza do utrzymania niż wyobrażenie kogoś, kto istnieje. Oczywiście rzeczy stają się o wiele łatwiejsze, jeśli Spokrewniony pożycza twarz, nie przejmując się osobowością.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Manipulację + Występy Publiczne (trudność 7), by określić, jak sprawdza się jego charakteryzacja. Jeśli postać pragnie uosabiać kogoś, musi się dobrze przyjrzeć obiektowi, zanim nałoży maskę. Narrator może podnieść trudność, jeśli postać widziała obiekt tylko przelotnie. Poniższa tabelka wymienia stopnie sukcesu w stworzeniu innego wyglądu.

Przyjęcie postaci kogoś innego niesie ze sobą określone problemy. Postać powinna znać przynajmniej podstawowe informacje o osobie. Szczególnie trudne oszustwa (oszukanie kochanka lub bliskiego przyjaciela) wymagają przynajmniej znajomości osoby, której powierzchowność wampir chce przyjąć.

1 sukces	Wampir ma ten sam wzrost i budowę ciała i niewielkie zmiany na twarzy. Nosferatu może wyglądać jak normalny, chociaż brzydki, śmiertelny.
2 sukcesy	Wygląda inaczej. Ludzie nie rozpoznają go lub coś im nie pasuje w jego wyglądzie.
3 sukcesy	Wygląda tak, jak chce wyglądać.
4 sukcesy	Całkowita transformacja, włączając gesty, maniery, wygląd i głos.
5 sukcesów	Całkowita zmiana (wygląd płci przeciwnej, znacząco różny wiek, olbrzymia zmiana wielkości).

••••Zniknięcie

Ta potężna moc Niewidoczności umożliwia wampirowi zniknięcie z pola widzenia. Nieśmiertelny może się rozpłynąć, nawet stojąc od kogoś o krok.

Chociaż samo zniknięcie jest subtelnie ciche, wstrząs nim wywołany jest zupełnie inny. Większość bydła w następstwie tego panikuje i ucieka. Osoby o słabej woli wymazują z pamięci Spokrewnionego. Chociaż wampirami nie jest tak łatwo wstrząsnąć, nawet Spokrewnieni mogą być chwilowo zaskoczeni nagłym zniknięciem.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Krycie się; trudność równa się Sprytowi + Czujności celu (używaj najwyższej sumy w grupie, jeśli postać znika w tłumie). Z trzema lub mniej sukcesami postać rozmywa się, ale nie znika, stając się niewyraźną, podobną do ducha istotą. Z więcej niż trzema sukcesami, znika całkowicie. Jeśli

gracz osiągnie więcej sukcesów, niż wynosi Siła Woli obserwującego, osoba ta zapomina, że kiedykolwiek był tam wampir.

Podążanie śladem kogoś, kto wygląda jak duch, wymaga rzutu na Percepcję + Czujność (trudność 8). Udany rzut oznacza, że osoba może normalnie kontaktować się z wampirem (chociaż nieśmiertelny ma dość upiorny kształt). Porażka oznacza zwiększenie o 2 (maksymalnie 10) trudności na próby działania przeciw wampirowi lub na kontakty z nim. Narrator może poprosić o nowe testy na obserwację, jeśli wampir porusza się w otoczeniu, w którym trudno go dostrzec (cień, przechodzi przez przeszkodę, tłum). Będąc w pełni niewidzialnym, wampir jest traktowany jak opisano w Niewidzialnej Obecności powyżej.

Osoba będąca świadkiem zniknięcia wykonuje rzut na Spryt + Odwagę (śmiertelni o trudności 9, nieśmiertelni o trudności 5). Udany oznacza, że osoba działa natychmiastowo (chociaż po wampirze, który wykonał tę akcję w tej turze); porażka oznacza, że osoba stoi oszołomiona i przez dwie tury będzie próbowała zrozumieć to, czego właśnie doświadczyła.

•••••Strefa Cienia

Na tym stopniu mocy wampir może rozwinąć swoje zdolności ukrywania, by zasłonić jakiś teren. Nieśmiertelny może używać każdej mocy Niewidoczności na osobach go otaczających, jak i na sobie samym.

Każda chroniona osoba, która naraża osłonę, wystawia się na widok. Jeśli osoba, która wywołała moc, odsunie się dalej, osłona opada ze wszystkich. Ta moc jest szczególnie użyteczna, jeśli wampir musi sprowadzić swoją świtę w bezpieczne miejsce bez przyciągania uwagi innych.

Zasady: Postać może ukryć jedną dodatkową osobę za każdą kropkę Krycia się, którą posiada. Może obdarzyć mocą Niewidoczności grupę w dowolnej chwili. Chociaż moc stosuje się do wszystkich postaci pod osłoną, gracz musi wykonać tylko jeden rzut. Każda osoba musi spełnić wymagania opisane przy odpowiedniej mocy Niewidoczności, by pozostać pod wpływem jej efektów; każda postać, która tego zaniecha, straci ochronę osłony, ale nie odsłoni innych. Tylko jeśli wampir sam popełni błąd, wszyscy zostaną pozbawieni ochrony.

Odporność

Wszystkie wampiry posiadają nadnaturalną budowę ciała która sprawia, że większość zwykłych obrażeń nie powoduje u nich żadnych konsekwencji. Dyscyplina Odporności daje Spokrewnionemu jeszcze więcej wigoru i zapewnia wytrzymałość przewyższającą normalny poziom wampira. Spokrewniony z tą mocą ignoruje najmocniejsze uderzenia i ledwie odczuwa uderzenia pocisków. Ta Dyscyplina chroni także przed źródłami obrażeń, których wampiry najbardziej się boją – przed słońcem i ogniem.

Tę potężną zdolność posiadają klany Gangrel, Ravnos i Ventrue. Gangrele cieszą się tą mocą z powodów oczywistych, natomiast Ravnosi i szczególnie Ventrue delektują się jej psychologicznymi skutkami. Nie jest niezwykłe wśród Ventrue przyjąć zabójczy cios i dać przeciwnikowi wystarczająco dużo czasu na zarejestrowanie uśmiechu wampira, zanim Ventrue wykończy zaszokowaną ofiarę.

Zasady: Wartość Odporności dodaje się do Wytrzymałości postaci w celu wyparowania obrażeń (lekkich i zabójczych). Po-

stać z tą Dyscypliną może także wykorzystać kropki ze swojej Odporności do wyparowania poważnych obrażeń (Spokrewnieni nie mogą normalnie wyparowywać obrażeń zadanych przez wampirze kły, pazury wilkołaków, efekty magii, ogień, promienie słoneczne czy poważne fizyczne urazy). Więc np. wampir z Odpornością 3 ma trzy kości na wyparowanie poważnych obrażeń.

Patrz Rozdział Szósty, str. 208-209, dowiesz się więcej szczegółów o wyparowywaniu obrażeń.

Potencja

Wampir obdarzony tą Dyscypliną posiada nadnaturalną siłę. Potencja umożliwia wampirom niezwykle daleko skakać, podnosić ciężkie przedmioty i uderzać przeciwników z przerażającą siłą. Nawet najniższa wartość tej mocy daje Spokrewnionemu fizyczną siłę będącą poza możliwościami śmiertelnych. Bardziej potężni nieśmiertelni są znani ze skoków tak dalekich, że kojarzących się bardziej z lataniem niż ze skakaniem, z rzucania samochodami jak puszkami konserw i przebijania betonowych ścian, jakby były z papieru. Podczas gdy umysłowe Dyscypliny wzbudzają przerażenie, brutalna efektywność Potencji jest potężna sama w sobie.

Klany Brujah, Giovanni, Lasombra i Nosferatu są głównymi posiadaczami tej Dyscypliny. Członkowie innych klanów często poszukują kogoś, kto przekazałby im wiedzę o Potencji.

Zasady: Gracz wykonuje wszystkie rzuty związane z Siłą, a następnie dodaje automatyczne sukcesy za każdy punkt, jaki ma w Potencji. Dlatego postać odnosi sukcesy w większości działań związanych z Siłą, bez konieczności wykonywania rzutów w ogóle. W walce wręcz lub w bójce automatyczne sukcesy są dodawane do wyników rzutów na obrażenia.

Prezencja

To jest Dyscyplina nadnaturalnego zauroczenia. Spokrewnieni, którzy rozwijają Prezencję, mogą wywołać żarliwą namiętność, oddaną pasję lub niezwykłe przerażenie u śmiertelnych i nieśmiertelnych. Ta subtelna moc jest jedną z najbardziej użytecznych Dyscyplin, jaką może posiadać wampir.

Prezencja cieszy się poważaniem, gdyż w odróżnieniu od wszystkich innych Dyscyplin niektóre z jej mocy mogą być użyte na całych tłumach. Wampir może wpływać na duże grupy tak długo, jak długo jego twarz będzie widoczna dla tych, na których zechce oddziaływać – Prezencja nie wymaga nawet kontaktu wzrokowego. Więcej, ta Dyscyplina przekracza ograniczenia rasy, religii, płci, klasy i (co najważniejsze) może podporządkować również nadnaturalną naturę. W teorii te moce mają taką samą szansę podziałania na Matuzalema, jak na kierowcę taksówki. W praktyce, chociaż Prezencja może wpłynąć na dosłownie każdego śmiertelnego, starsi i bardziej ostrożni Spokrewnieni prawdopodobnie zauważą wpływ i przeciwstawią mu się swoją nadnaturalną wolą.

Odsuwając całkiem na bok jej konkretne zastosowania, Prezencja pozwala wampirowi doświadczyć nieopisanej tajemnicy. Stoi on przed dowolnym tłumem i bez wysiłku skupia wokół siebie zainteresowanie (i często pożądanie). Im wyższa Prezencja wampira, tym większy jego powab i zainteresowanie, jakie wywołuje u innych.

Każdy może oprzeć się Prezencji, wydając punkt Siły Woli na jedną turę i wykonując udany rzut na Siłę Woli (trudność 8). Osoba taka musi wydawać punkty do chwili, aż nie straci wampira z pola widzenia lub w przypadku Wezwania, dopóki efekt nie przestanie działać. Najprościej odwrócić się i nie patrzeć. Ci, którzy nie rozumieją, że mają do czynienia z nadnaturalnymi wpływami (jak to jest w przypadku większości śmiertelnych) rzadko myślą o taktyce, ale jest to proste założenie dla mądrych wampirów. Wampiry trzy lub cztery pokolenia niżej od władającego tą Dyscypliną, potrzebują tylko wydać punkt Siły Woli, by zignorować Prezencję na całą scenę, i nie muszą wykonywać rzutu na Siłę Woli.

Najważniejszą wadą Prezencji jest to, że kontroluje tylko emocje. Powoduje u innych przychylne nastawienie w stosunku do wampira, ale nie daje nieśmiertelnemu całkowitej władzy nad nimi. Chociaż ludzie poważnie rozważają rozkazy wydawane przez wampira, jednak pozostają sobą. Szkodliwe lub śmieszne polecenia nie brzmią bardziej sensownie tylko dlatego, że osoba je wydająca jest niezwykle fascynująca. Elokwencja lub znaczące bogactwo użyte w kombinacji z tą Dyscypliną mogą umożliwić wampirowi przekonanie innych do pożądanego przez niego celu.

Brujah, Wyznawcy Seta, Toreador i Ventrue są adeptami tej Dyscypliny. Jednakże Ventrue są bez wątpienia najbardziej zaznajomieni z możliwością jej zastosowań, ze względu na ich umiejętność efektywnego połączenia wpływów Prezencji i Dominacji.

•Zachwyt

Zachwyt rozszerza wysublimowany magnetyzm, jaki ta Dyscyplina daje wampirowi. Ci z bliskiego otoczenia wampira nagle pragną być jeszcze bliżej i zaczynają podzielać we wszystkich sprawach jego punkt widzenia. Zachwyt jest niezwykle użyteczny w komunikacji z masami. Mało ważna staje się treść – serca tych, na których podziałał urok wampira, skłaniają się do jego opinii. Słabi chcą się z nim zgodzić. Nawet jeśli ci z silną wolą sprzeciwiają się, wkrótce znajdą się w mniejszości. Zachwyt może sprawić, że obrady o niepewnym wyniku nagle przyniosą rozwiązanie na korzyść wampira, zanim jego przeciwnik zauważy, że fala się odwróciła.

Pomimo intensywności tego zauroczenia, ci, którzy znaleźli się pod działaniem uroku, nie tracą instynktu samozachowawczego. Znalezienie się w niebezpieczeństwie zrywa czar fascynacji, podobnie jak opuszczenie terenu kontrolowanego przez wampira. Jednakże poddani Zachwytowi będą pamiętać, jak czuli się w obecności wampira. To będzie miało wpływ na ich reakcję, jeśli kiedykolwiek znowu się z nim spotkają.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Występy Publiczne (trudność 7). Liczba sukcesów pokazuje, na ile osób podziałał czar (patrz tabela poniżej). Jeśli przy wampirze jest więcej osób, niż wynosi jego możliwość wywierania wpływu, Zachwyt oddziałuje najpierw na osobniki z niższą Siłą Woli. Moc zachowuje efekt do końca sceny lub do chwili, aż postać zdecyduje się przerwać jej działanie.

1 sukces	Jedna osoba
2 sukcesy	Dwie osoby
3 sukcesy	Sześć osób
4 sukcesy	20 osób
5 sukcesów	Każda osoba w bezpośrednim zasięgu wzroku wampira (całe audytorium, tłum)

Osoby pod wpływem Dyscypliny mogą użyć Siły Woli do zwalczenia efektu, ale muszą w każdej turze wydawać punkty Siły Woli tak długo, jak długo pozostają w tym samym miejscu co wampir. Gdy osoba pozbędzie się tylu punktów Siły Woli, ile mówca uzyskał sukcesów, zrzuca całkowicie efekty Zachwytu i wampir nie ma na nią wpływu do końca sceny.

••Przerażające Spojrzenie

Chociaż wszyscy Spokrewnieni mogą wystraszyć innych, ujawniając swoją prawdziwą wampirzą naturę – wysuwając kły i pazury, demonstrując rażącą wrogość, głośno sycząc – ta moc podnosi te efekty do przerażającego poziomu. Przerażające Spojrzenie wywołuje w ofiarach przerażenie, które wprawia je w szaleństwo, unieruchamia lub powoduje ślepą ucieczkę. Nawet najbardziej odważna osoba załamie się pod przerażającym wzrokiem wampira.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Zastraszanie (trudność Spryt + Odwaga ofiary). Sukces oznacza, że ofiara jest wystraszona, podczas gdy porażka oznacza, że cel jest poruszony, ale nie przerażony widokiem. Osiągnięcie trzech lub więcej sukcesów oznacza, że ofiara ucieka w skrajnym przerażeniu (ofiary, które nie mają gdzie uciec, drapią ściany w nadziei, że wyskrobią sobie drogę – tak bardzo boją się stanąć przeciw wampirowi. Co więcej, każdy sukces odejmuje jedną kość z puli ofiary na następną akcję.

Postać może próbować Przerażającego Spojrzenia tylko raz w trakcie tury, chociaż może je wykonać jako wydłużoną akcję, dodając swe sukcesy w celu całkowitego ujarzmienia ofiary. Gdy ofiara traci tyle kości, że nie może wykonać żadnej akcji, jest tak wstrząśnięta i przerażona, że zwija się w kłębek na ziemi i płacze. Porażka w wydłużonej akcji oznacza, że próba się nie powiodła. Postać traci wszystkie zebrane sukcesy i może zacząć od nowa w następnej turze, podczas gdy ofiara może znów działać normalnie.

Pech zawsze oznacza, że działanie wampira nie wywołało na ofierze żadnego wrażenia – ofiara mogła nawet uznać działania wampira za błazeństwo. Niedoszła ofiara pozostaje odporna na wszelkie dalsze próby użycia Prezencji do końca opowieści.

•••Zauroczenie

Ta moc wpływa tak na ofiary, że stają się one służącymi wampira. Osobnicy ci zwracają uwagę na każde pragnienie wampira. Ponieważ czynią to z prawdziwej miłości (chociaż dość perwersyjnej), a nie z powodu łamania ich woli przez Spokrewnionego, służący ci zachowują swoją kreatywność i indywidualność.

Chociaż ci posłuszni słudzy są bardziej przyjemni i uduchowieni niż mentalni niewolnicy stworzeni przez Dominację, są także nieprzewidywalni. Ponieważ Zauroczenie ma ograniczony czas trwania, współdziałanie z odrzuconym służącym może być kłopotliwe. Mądrzy Spokrewnieni albo usuwają tych, którzy przestają być użyteczni, albo wiążą ich ze sobą mocniej przy pomocy więzów krwi (co jest o wiele łatwiejsze, gdy służący sam tego chce).

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Wygląd + Empatię (trudność to stała wartość Siły Woli ofiary); liczba sukcesów określa, jak długo ofiara jest zauroczona (patrz tabela poniżej). Zamiast gracza rzut może wykonać Narrator, ponieważ postać nie jest nigdy pewna swej siły. Wampir może próbować trzymać poddanego w niewoli, ale może tak uczynić dopiero, gdy początkowe Zauroczenie zniknie. Próba tej mocy w chwili trwania Zauroczenia nie daje żadnego efektu.

1 sukces	Jedna godzina
2 sukcesy	Jeden dzień
3 sukcesy	Jeden tydzień
4 sukcesy	Jeden miesiąc
5 sukcesów	Jeden rok

••••Wezwanie

Ta robiąca wrażenie moc pozwala wampirowi przywołać do siebie każdą osobę, którą nieśmiertelny kiedykolwiek spotkał. Wezwanie trafia do każdego, śmiertelnego lub nadnaturalnego, w każdym miejscu w fizycznym świecie. Wzywany przybędzie tak szybko, jak to możliwe, nawet samemu nie wiedząc dlaczego. Wzywany intuicyjnie wie, jak znaleźć wołającego – nawet jeśli wampir przeprowadza się do nowego miejsca, wzywany zmienia swój własny kurs, tak szybko jak może. W końcu znajduje wampira.

Chociaż moc ta pozwala wampirowi wezwać kogoś z odległego miejsca, jest najbardziej użyteczna, kiedy jest używana lokalnie. Nawet jeśli wzywana osoba zarezerwuje najbliższy lot, dotarcie z Kyoto do Milwaukee może w dalszym ciągu zająć zbyt wiele czasu. Oczywiście zasoby finansowe osoby także mają znaczenie. Jeśli osoba nie ma pieniędzy na szybkie podróżowanie, dotarcie na miejsce zabierze jej więcej czasu.

Wzywany myśli głównie o dotarciu do wampira, ale nie działa na swoją niekorzyść. Nie ma to znaczenia, gdy trzeba przejść przez pokój, ale staje się to ważne, gdy stanie się przed uzbrojonym gangiem punków. Osoba zachowuje swe instynkty samozachowawcze i może posunąć się do użycia fizycznej przemocy, by dotrzeć do wampira. Nie posunie się do samobójstwa.

Siła wezwania wygasa o poranku. Jeśli wzywany nie jest wyćwiczony w kontynuowaniu podróży do wampira aż do skutku, nieśmiertelny musi nawoływać ofiarę każdej nocy, aż ta przybędzie. Cóż, tak długo jak długo wampir ma wolę i możliwości, z pewnością zaspokoi swoje pragnienie spotkania się z wzywanym (jeśli, oczywiście, wzywanemu nie przytrafi się po drodze nic złego).

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Przebiegłość. Podstawowa trudność wynosi 5. Jeśli wzywany jest osobą obcą, trudność wzrasta do 7. Jeśli postać z powodzeniem użyła Prezencji na wzywanym w przeszłości, trudność spada do 4. Jednakże, jeśli próba była nieudana, wtedy trudność wynosi 8.

Liczba sukcesów określa prędkość przybycia poddanego i jego nastawienie:

1 sukces	Wzywany przybywa powoli i niechętnie.
2 sukcesy	Wzywany przybywa wbrew woli i łatwo zraża się przeszkodami.
3 sukcesy	Wezwany przybywa z rozsądną szybkością.
4 sukcesy	Wezwany przybywa pośpiesznie, pokonując trudności.
5 sukcesów	Wezwany śpieszy do wampira, robiąc wszystko, by się do niego dostać.

•••••Majestat

Na tym etapie wampir może rozwinąć swoją nadnaturalność po tysiąckroć. Atrakcyjny wampir staje się paraliżująco piękny; nieładny staje się ohydnie demoniczny. Majestat wywołuje powszechny szacunek, oddanie, strach – lub wszystkie te emocje

naraz – u tych, którzy otaczają wampira. Słabi spieszą, by spełnić każdy jego kaprys i nawet najbardziej nieustraszeni uznają, że prawie niemożliwe jest mu się przeciwstawić.

Ludzie poddani tej mocy uznają wampira za tak groźnego, że nie chcą ryzykować wzbudzenia jego niezadowolenia. Podniesienie głosu w jego obecności jest trudne; podniesienie na niego ręki – nie do pomyślenia. Tych niewielu, którzy odrzucają tajemniczą potęgę wampira i chcą mu się przeciwstawić, zostaje zakrzyczanych przez pozostałych pod jego władaniem. Często nawet zanim sam nieśmiertelny zdąży zareagować.

Pod wpływem Majestatu pękają serca, silni drżą, a odważni trzęsą się ze strachu. Mądrzy Spokrewnieni używają tej mocy z rozwagą zarówno przeciw śmiertelnym i nieśmiertelnym. Chociaż Majestat może zastraszyć wpływowych polityków i czcigodnych członków primogenu, wampir musi być ostrożny, by taki czyn nie zwrócił się później przeciwko niemu. W końcu dygnitarz traci szybko swoją przydatność, podczas gdy poniżony Spokrewniony ma wieki na obmyślanie zemsty.

Zasady: Prowadzący wampira nie musi wykonywać żadnego rzutu, ale musi wydać punkt Siły Woli. Poddany musi wykonać rzut na Odwagę (trudność to Charyzma + Zastraszanie postaci), jeśli chce być nieposłuszny lub jest nastawiony przeciwko wampirowi. Sukces pozwala osobie na normalne chwilowe działanie, chociaż z poczuciem ciężaru przygniatającego go niezadowolenia. Poddany, któremu nie powiedzie się rzut, porzuca swe zamiary i upokarza się przed wampirem, bez względu na to, czy ktoś inny go obserwuje. Efekty Majestatu trwają przez jedną scenę.

Serpentis

Serpentis jest dziedzictwem, jakie Set przekazał swoim dzieciom. Wyznawcy Seta zaciekle chronią sekrety tej Dyscypliny, ucząc gadziej sztuki tylko tych, których uważają za wartych wtajemniczenia (prawie nigdy autsajderów). Większość Kainitów boi się Węży właśnie z powodu tej Dyscypliny, zwyczajów węża i kusiciela. Serpentis może wywołać archetypiczny strach u tych, którzy pamiętają opowieść o Edenie. W końcu wąż jest złem starszym nawet od samego Kaina.

•Oczy Węża

Ta moc obdarza Setytę legendarnym hipnotycznym spojrzeniem węża. Oczy Setytów stają się złote z dużymi, czarnymi tęczówkami, tak że śmiertelni w pobliżu postaci stają się nią zainteresowani. Śmiertelny, który napotka czarujące spojrzenie wampira, zostaje unieruchomiony. Do momentu gdy postać nie zdejmie wzroku ze śmiertelnej ofiary, jest ona unieruchomiona.

Zasady: By uniknąć działania tej mocy, nie trzeba nawet rzucać kością. Wystarczy, że śmiertelny nie będzie patrzył Setycie w oczy. Wampiry i inne nadnaturalne istoty (Lupini, magowie itp.) także mogą znaleźć się pod wpływem tej mocy, jeśli gracz prowadzący Setytę wykona rzut na Siłę Woli (trudność 9). Zaatakowana lub nadnaturalna istota może wydać punkt Siły Woli, by przerwać zaklęcie.

••Język Żmii

Setyta może wydłużyć swój język, rozdwajając go, podobnie jak dzieje się to u węży. Język może osiągnąć 50 centymetrów długości, co czyni go straszliwie skuteczną bronią w walce kontaktowej.

Zasady: Ostre rozwidlenie języka otwiera poważne rany (trudność 6, obrażenia równe Sile). Jeśli Setyta zrani swoją ofiarę, może wypić z niej krew w następnej turze, tak jakby zatopił swe kły w szyi ofiary. Chociaż przerażająca, pieszczota języka jest bardzo podobna do Pocałunku i pomimo że poraża bezradną ofiarę strachem, wprowadza ją zarazem w ekstazę. Dodatkowo, język jest wysoce czuły na drgania i pozwala wampirowi skutecznie działać w preferowanych przez klan ciemnościach. Wysuwając i chowając język, wampir może zmniejszyć o połowę wszelkie ograniczenia związane z ciemnością (str. 209).

•••Skóra Padalca

Odwołując się do swojej Krwi, wampir może przekształcić swoją skórę w cętkowaną i łuskowatą. Wampir w tej formie jest bardziej giętki i zwinny. Ścieżka Wojownika (linia Setytów odwołująca się do antycznych egipskich kodeksów wojowników) czyni z tej mocy duży użytek.

Zasady: Wampir wydaje jeden Punkt Krwi i jeden punkty Siły Woli. Skóra wampira pokrywa się łuskami i cętkami. To w połączeniu ze zwiększoną zwinnością i gibkością postaci zmniejsza trudność neutralizacji obrażeń do 5. Wampir może użyć swojej Wytrzymałości, by zneutralizować poważne obrażenia zadane przez pazury i kły, ale nie może zneutralizować ognia, słońca lub innej magicznej energii. Usta wampira rozszerzają się, a kły wydłużają, umożliwiając dodawanie jednej dodatkowej kości do obrażeń. Wreszcie wampir może wślizgnąć się w każdy otwór, szeroki na tyle, by zmieścił swoją głowę.

Wygląd wampira spada do 1 i jest on naprawdę nieludzki, jeśli przyjrzeć mu się z uwagą. Przypadkowy przechodzień może jednak tego nie zauważyć, jeśli wampir chowa się w ciemności lub nosi grubą odzież.

••••Forma Kobry

Setyta może zmienić swoje ciało w podobne do olbrzymiej, czarnej kobry. Wąż waży tyle, ile ciało wampira w ludzkim kształcie, rozciąga się na ponad 3 metry i jest tak gruby, jak udo kobiety. Forma Kobry daje kilka korzyści, takich jak jadowite ugryzienie, zdolność do wślizgiwania się do małych otworów i bardzo rozwinięty zmysł węchu. Postać będąc w tej formie, może używać dowolnych Dyscyplin poza tymi, które wymagają rąk (na przykład Dzikie Pazury).

Zasady: Setyta wydaje jeden Punkt Krwi – zmiana jest automatyczna, ale zajmuje trzy tury. Ubranie i rzeczy osobiste o niewielkich rozmiarach przekształcają się razem z wampirem. Wampir pozostaje w formie węża do następnego poranka, chyba że zapragnie powrócić do własnej formy wcześniej. Narrator może przyznać Setycie jedną dodatkową kość na wszystkie rzuty na Percepcję związane z węchem, ale trudności na słyszenie wzrastają o dwa. Ugryzienie kobry zadaje obrażenia takie jak ugryzienie wampira, ale wampir nie musi chwytać swojej ofiary. Trucizna podana śmiertelnym jest zabójcza.

•••••Serce Ciemności

Setyta władający Serpentis może wyciągnąć serce z własnego ciała. Może nawet użyć tej zdolności na innych Kainitach, ale wymaga to kilkugodzinnej skomplikowanej operacji chirurgicznej. Tylko księżyc w nowiu, niewidoczny księżyc, może obdarzyć tę moc sukcesem. Rytuał wykonany pod każdym innym księżycem kończy się niepowodzeniem. Po usunięciu swego serca, Setyta umieszcza je w małej glinianej urnie, a następnie ostrożnie chowa lub zakopuje.

Bez serca wampir nie może zostać przebity żadnym drewnem i łatwiej opanowuje szał. Serce jest siedliskiem emocji i dlatego trudność na wszystkie rzuty na opanowanie szału jest zmniejszona o dwa.

Setyci są bardzo ostrożni i trzymają swoje serca z dala od niebezpieczeństw. Jeśli ktoś wejdzie w posiadanie jego serca, Setyta jest kompletnie zdany na łaskę takiej osoby. Serce Setyty może zostać zniszczone tylko przez wrzucenie do ognia lub przez wystawienie na światło słoneczne. Jeśli to się stanie, Setyta umiera w jednej sekundzie, zmieniając się w pokrytą bąblami kupkę popiołów i sczerniałych kości. Wbicie drewnianego kołka w serce wprowadza Setytę w stan natychmiastowego letargu.

Setyta może nosić swoje serce ze sobą i mieć kilka fałszywych serc zakopanych w różnych miejscach. Unika miejsca ukrycia swego serca, by nie dopuścić do odkrycia. Zaznajomieni z wiedzą Setytów szepczą, że skorumpowani starsi klanu często trzymają serca swych poddanych, by lepiej kontrolować błądzących potomków.

Zasady: Ta moc nie wymaga rzutu. Ci, którzy są świadkami jak Setyta wyjmuje serce ze swojej piersi (lub wycina serce z piersi innego wampira), muszą wykonać rzut na Odwagę. Porażka oznacza wszystko, od silnego niepokoju do całkowitej repulsji, może nawet Rötschrecku.

Sfera Mroku

Władztwo Lasombra, Dyscyplina Sfera Mroku daje jej użytkownikowi władzę nad ciemnością. Dokładna natura ciemności jest kwestią dyskusji pomiędzy Strażnikami. Niektórzy wierzą, że to cienie, inni, możliwe że bardziej poprawnie, wierzą, że moc daje Spokrewnionym kontrolę nad wnętrzem duszy, pozwalając ją zrozumieć.

W każdym razie, efekty Sfery Mroku są przerażające, gdyż fale nieprzeniknionej ciemności wydobywają się z wnętrza wampira i obmywają swe cele jak diabelski przypływ. Bezmyślne użycie tej mocy jest oczywistym złamaniem Maskarady – ponieważ Sfera Mroku jest właściwa dla Sabatu, każdy nowicjusz i ancillae złapany na używaniu Dyscypliny powinien mieć *wiarygodne* wytłumaczenie.

Uwaga: Wampiry Lasombra mogą widzieć przez ciemność, którą kontrolują, ale inni Lasombra nie. Przerażające opowieści o walczących Strażnikach, próbujących oślepić i zdusić się nawzajem tymi samymi wiązkami ciemności, krążą wśród młodych członków klanu, chociaż żaden starszy nigdy nie potwierdził tych przypuszczeń.

•Gra Cieni

Ta moc daje wampirowi ograniczoną kontrolę nad cieniami i innymi otaczającymi ciemnościami. Chociaż wampir nie potrafi prawdziwie stworzyć ciemności, może nasuwać na siebie i rozciągać istniejące cienie, tworząc łaty mroku. Ta moc pozwala także Spokrewnionemu na rozdzielenie cieni od rzucających je przedmiotów, a nawet ukształtować ciemność w cienie przedmiotów, których tak naprawdę tam nie ma.

Kiedy Spokrewniony zdobywa kontrolę nad ciemnością lub cieniem, cień zyskuje mistyczną namacalność w momencie manipulowania nim przez wampira. Jak podają różne relacje, ciemność może być użyta do zdenerwowania lub nawet zduszenia ofiar. Niektórzy okrutni Lasombra twierdzą, że zadusili śmiertelnych ich własnymi cieniami.

Zasady: Ta moc nie wymaga żadnego rzutu, ale należy wydać Punkt Krwi na jej aktywację. Gra Cieni trwa przez jedną scenę i nie

wymaga żadnej aktywnej koncentracji. Spokrewnieni, kryjący się w cieniu, uzyskują jedną dodatkową kość do puli kości na Krycie się, a trudność ataków bronią palną przeciw nim wzrasta o jeden. Wampiry używające ciemności, by stać się bardziej przerażającymi, dodają jedną kość do puli na Zastraszanie. Przeciwnicy osaczeni przez uderzające cienie i duszące ciemności odejmują jedną kość z puli na neutralizację i Wytrzymałość. Śmiertelni, ghule i inni oddychający powietrzem, których Wytrzymałość została w ten sposób zmniejszona do zera, zaczynają się dusić. Wampiry tracą wszystkie odpowiednie kości, ale nie wpływa to na nich w inny sposób. Tylko jeden cel lub przedmiot może znaleźć się pod wpływem tej mocy w jednej chwili, chociaż istnieje niewielka możliwość ukrycia się nieruchomej grupy.

Nienaturalny wygląd tej mocy powoduje niepokój wśród śmiertelnych i zwierząt (i według uznania Narratora wśród Spokrewnionych, którzy nigdy tego nie widzieli). Kiedykolwiek moc ta jest wywołana w bliskości śmiertelnych, muszą oni wykonać rzut na Odwagę (trudność 8) lub tracą jedną kość do wszystkich puli kości na dalszą część sceny, ze względu na strach przed potwornymi cieniami.

••Całun Nocy

Wampir potrafi stworzyć obłok nieprzeniknionej ciemności. Obłok całkowicie pochłania światło i do pewnego stopnia dźwięk. Ci, którzy zostali złapani wewnątrz (i przetrwali), opisują obłok jako sztuczny i odbierający odwagę. Fizyczna manifestacja dostarcza argumenty tym Lasombra, którzy twierdzą, że ciemność jest czymś innym niż zwykłe cienie.

Mroczny obłok może nawet się poruszać, jeśli tworzący go Spokrewniony tego pragnie, chociaż wymaga to całkowitej koncentracji.

Zasady: Gracz wykonuje rzut na Manipulację + Okultyzm (trudność 7). Sukces generuje ciemność o średnicy około 3 metrów, chociaż bezkształtny obłok wciąż się zmienia i faluje, czasem nawet rozciągając się w cieniste macki. Każdy dodatkowy sukces podwaja średnicę obłoku (chociaż wampir może dobrowolnie zmniejszyć obszar, który pragnie pokryć). Obłok może zostać wywołany w odległości do 15 metrów. Tworzenie z dala linii wzroku wampira zwiększa trudność o dwa i wymaga wydania Punktu Krwi.

Smolista masa dokładnie tłumi źródła światła, które obejmuje (poza ogniem), i tłumi dźwięki, czyniąc je nierozróżnialnymi. Znajdujący się wewnątrz obłoku tracą zmysły wzroku i czucia, jakby byli zanurzeni w smole. Dźwięki wewnątrz obłoku są fałszowane i wypaczane. Nawet ci posiadający Wyostrzone Zmysły lub Oczy Bestii mają zwiększoną trudność o dwa we wszystkich akcjach. Dodatkowo, Całun Nocy ogranicza osobie otoczonej pule kości oparte na Wytrzymałości o dwie kości, gdyż mrok dusi i wstrząsa ofiarami (efekty nie kumulują się z Grą Cieni). Więcej niż jeden nieszczęśliwy śmiertelny utonął w ciemności.

Śmiertelni i zwierzęta otoczeni przez Całun Nocy muszą wykonać rzut na Odwagę, jak w Grze Cieni. Inaczej panikują i uciekają.

•••Ręce Otchłani

Umacniając swoją kontrolę nad ciemnością, Spokrewniony potrafi stworzyć wyrastające z cienia chwytne macki, które mogą chwycić, powstrzymać i zacisnąć się na wrogach.

Zasady: Gracz wydaje Punkt Krwi i wykonuje prosty (nigdy wydłużony) rzut na Manipulację + Okultyzm (trudność 7); każdy sukces pozwala na stworzenie jednej macki. Każda macka ma około metra i osiemdziesięciu centymetrów i posiada wartości Siły i Zręczności równe wartości Dyscypliny Sfera Mroku. Jeśli wampir się zdecyduje, może wydać Punkt Krwi, by zwiększyć Siłę lub Zręczność jednej macki lub by ją wydłużyć o kolejne sto osiemdziesiąt centymetrów. Każda macka ma cztery poziomy zdrowia (i podobnie jak wampir ulega sile ognia i słońca) i może neutralizować niegroźne i zabójcze obrażenia, wykorzystując Wytrzymałość + Odporność wampira. Poważne obrażenia nie mogą być neutralizowane. Macki mogą dusić wrogów, zadając zabójcze obrażenia równe Sile + 1 na turę. Wyrwanie się z uchwytu macek wymaga, by ofiara wykonała rzut na Siłę przeciw rzutowi na Siłę macki (trudność 6 dla obu).

Macki nie muszą emanować z jednego źródła – tak długo jak istnieje wystarczająca ilość odpowiednich łat ciemności, są one źródłem dla Rąk Otchłani. Kontrolowanie macek nie wymaga całkowitej koncentracji. Jeśli Spokrewniony nie jest zmasakrowany lub w letargu, może kontrolować macki i wykonywać inne działania.

••••Czarna Metamorfoza

Lasombra wzywa swoją ciemność i dodaje sobie nią odwagi, stając się potworną hybrydą materii i cienia. Jego ciało zaczyna pokrywać się cętkami o mrocznym odcieniu i wijącymi się mackami, wyrastającymi z jego torsu i podbrzusza. Zachowując postać człowieka, Lasombra przybiera niemalże wygląd demona, gdy jego wewnętrzna ciemność wychodzi na powierzchnię.

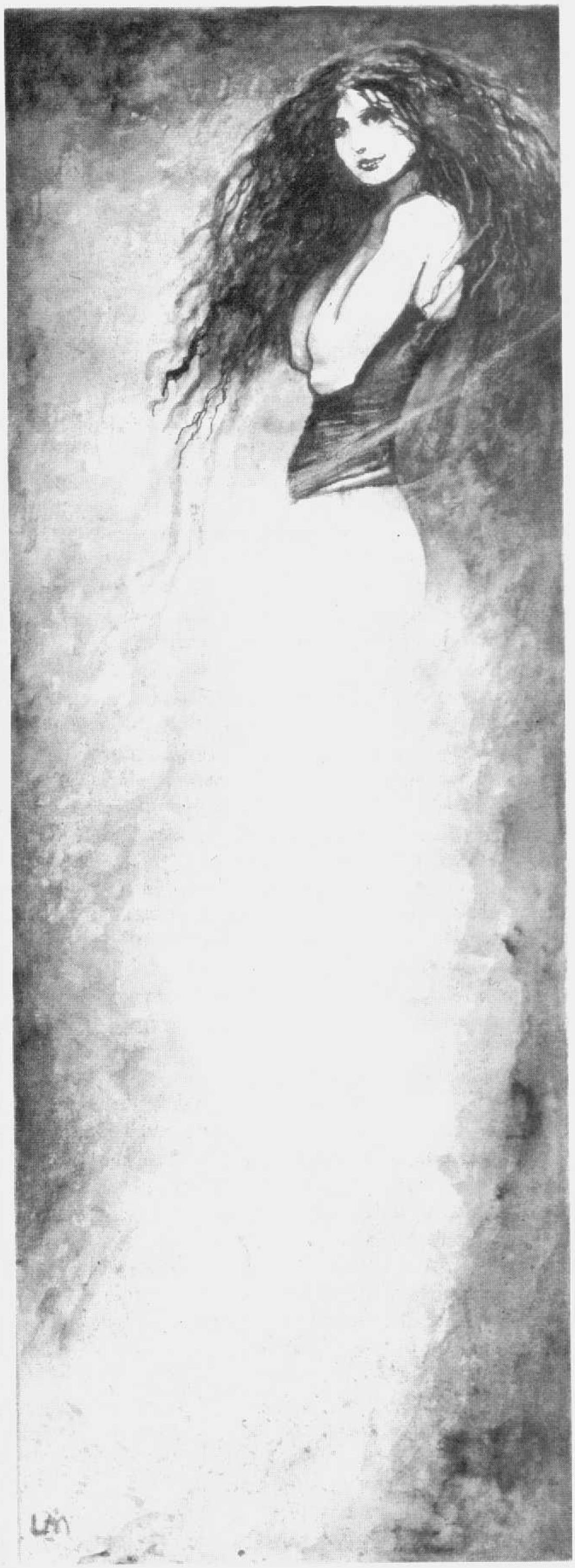
Zasady: Gracz wydaje dwa Punkty Krwi i wykonuje rzut na Manipulację + Odwagę (trudność 7). Porażka oznacza, że wampir nie może przejść Czarnej Metamorfozy (chociaż wydaje dwa Punkty Krwi). Pech zadaje dwa poziomy nie dających się zneutralizować zabójczych obrażeń (ciemność pustoszy jego nieumarłe ciało).

Będąc pod wpływem efektów Czarnej Metamorfozy, wampir posiada cztery macki podobne do tych wywołanych za pomocą Rąk Otchłani (chociaż ich Siła i Zręczność są równe własnym Atrybutom wampira). Te macki w połączeniu z mroczną obwódką wokół całego ciała Lasombry odejmują dwie kości z puli kości na Wytrzymałość i neutralizację obrażeń przeciwników fizycznie dotkniętych w walce, tak długo jak wampir pozostaje w kontakcie z ofiarą. Wampir może wykonać dodatkowy atak, używając macek bez ograniczeń (w sumie dwa ataki, a nie dodatkowy atak każdą macką). Dodatkowo, wampir może orientować się w otoczeniu nawet w nieprzeniknionych ciemnościach.

Głowa i kończyny czasami wydają się znikać w nicości, podczas gdy innym razem wydaje pogrążać się w nieziemskich ciemnościach. Takie efekty w połączeniu z wijącymi się mackami, wychodzącymi z ciała wampira, tworzą przerażający widok. Śmiertelni, zwierzęta i inne istoty nie przyzwyczajone do takiego pokazu, muszą wykonać rzut na Odwagę (trudność 8) lub wpadają w panikę, która przeradza się w Rötschreck (chociaż jest on wywołany przez ciemność, nie przez ogień). Wielu Lasombra kultywuje ten diabelski aspekt i Czarna Metamorfoza dodaje trzy kości do puli kości na Zastraszanie wywołującego ją wampira.

•••••Mroczna Forma

Na tym poziomie, panowanie Spokrewnionego nad ciemnością jest tak rozległe, że wampir może sam stać się ciemnością. Po aktywacji tej mocy wampir staje się ciemną, amebowatą masą cieni. Wampiry w tej formie są praktycznie niewrażliwe na czynniki zewnętrzne i mogą prześlizgiwać się pomiędzy pęknięciami



i szczelinami. Dodatkowo, cień wampira uzyskuje możliwość widzenia w całkowitej ciemności.

Zasady: Transformacja kosztuje trzy Punkty Krwi i trwa trzy tury. Wampir będący w mrocznej formie, jest odporny na fizyczne ataki (chociaż wciąż otrzymuje poważne obrażenia od ognia i słońca), ale nie może sam atakować. Może jednak, dodatkowo używając umysłowych Dyscyplin, osiadać na innych, działając na nich w ten sam sposób, co opisany powyżej Całun Nocy. Wampiry w Mrocznej Formie mogą nawet ślizgać się po ścianach i sufitach – nie mają żadnej masy i dlatego nie oddziałuje na nich grawitacja. Trudności na Rötschreck od ognia i światła słonecznego zwiększają się o jeden dla wampirów w tej formie, gdyż światło jest jeszcze bardziej zabójcze dla ich cienistych ciał.

Istoty (śmiertelni i inni nie przyzwyczajeni do takich widoków), które są świadkami transformacji wampira w jego diabelski cień, muszą wykonać rzut na Odwagę (trudność 8), by nie poddać się napadowi paraliżującego strachu, opisanego przy Czarnej Metamorfozie.

Śmierć

Śmierć, Dyscyplina cichej śmierci jest praktykowana przez zabójców z Klanu Assamitów. Używając trucizny, kontroli vitae i zarazy, ta oparta na krwi Dyscyplina daje możliwość zniszczenia celu różnorodnymi środkami. Śmierć nie zawsze powoduje *szybką* śmierć. Zabójcy polegają na jej zabójczości, by ukryć swój udział.

•Cisza Śmierci

Wielu Assamitów twierdzi, że nigdy nie słyszeli, by ich ofiary w chwili śmierci krzyczały. Cisza Śmierci otacza Assamitę mistyczną ciszą, która pochłania wszelkie hałasy w pewnej odległości. Żaden dźwięk nie wydostaje się poza obszar tej strefy, choć w jej obręb przedostają się odgłosy z zewnątrz. Krąży wiele plotek o pewnych wyszkolonych wezyrach Assamitów, którzy posiadają zdolność uciszenia *miejsca*, a nie przestrzeni wokół ludzi, ale nie ma na to żadnych dowodów.

Zasady: Ta moc kosztuje jeden Punkt Krwi, by ją uaktywnić. W promieniu 6 metrów wokół Assamity utrzymuje całkowitą ciszę przez jedną godzinę.

••Dotyk Skorpiona

Zmieniając właściwości swej krwi, Assamita może stworzyć potężny jad, który pozbawi ofiarę energii. Tej mocy obawiają się inni Spokrewnieni. Wiele ohydnych opowieści dotyczących sposobów podania trucizny krąży wśród wystraszonych koterii. Assamici są znani z tego, że tą trucizną smarują swą broń i że trują ofiarę przez dotknięcie lub splunięcie na nią. Apokryfy mówią o dumnym księciu, który odkrył Assamitę planującego pozbawienie go krwi i zaczął diableryzować swojego potencjalnego zabójcę. W połowie tego aktu dowiedział się, że przyjął straszną ilość skażonej krwi i był niezdolny do odparcia ponownego ataku osłabionego *hashashiyyna*.

Zasady: By przekształcić odrobinę swej krwi w truciznę, gracz prowadzący Assamitę wydaje przynajmniej Punkt Krwi i wykonuje rzut na Siłę Woli (trudność 6). Jeśli ten rzut jest udany, a Assamita z sukcesem uderzy (ale nieko-

niecznie zada obrażenia) przeciwnika, ofiara traci liczbę punktów Wytrzymałości równą ilości Punktów Krwi zmienionych w truciznę. Ofiara może przeciwdziałać truciźnie, wykonując rzut na Wytrzymałość + Odporność (trudność 6). Osiągnięte sukcesy odejmują sukcesy uzyskane przez Assamitę. Maksymalna liczba Punktów Krwi, które Assamita może jednorazowo przemienić, równa jest jego Wytrzymałości. Liczba uzyskanych sukcesów pokazuje, na jak długo ofiara traci Wytrzymałość.

1 sukces	Jedna tura
2 sukcesy	Jedna godzina
3 sukcesy	Jeden dzień
4 sukcesy	Jeden miesiąc
5 sukcesów	Na stałe (można jednak odzyskać Wytrzymałość, wydając punkty doświadczenia)

Jeśli Wytrzymałość śmiertelnego spadnie do zera w wyniku użycia Dotyku Skorpiona, staje się on bardzo słaby i traci odporność na choroby, a jego ciało popada w chorobę na okres roku, chyba że uda mu się w jakiś sposób zwiększyć swoją Wytrzymałość. Jeśli Wytrzymałość Spokrewnionego spada do zera, zapada on w letarg i pozostaje w nim do chwili, gdy odzyska jeden punkt Wytrzymałości. Jeśli wampir *na stałe* utracił Wytrzymałość, może powstać z letargu tylko przez zastosowanie jakiś mistycznych metod.

By porazić ofiarę trucizną, Assamita musi dotknąć ciała swojej ofiary lub uderzyć ją przedmiotem, który zawiera jad. Wielu Assamitów smaruje swoją broń wydzieliną, podczas gdy inni nakładają toksynę na swoje dłonie (lub nakrapiają nią swoje usta do „pocałunku śmierci") i przykładają je do swych przeciwników. Broń w ten sposób zatruta musi być bronią białą. Strzały, wyrzucane z procy kamienie, pociski i im podobne nie mogą przenosić wystarczająco wiele trucizny by zadać obrażenia. Gracze, którzy grają Assamitami chcącymi opluć swoją ofiarę, muszą wykonać rzut na Wytrzymałość + Wysportowanie (trudność 6). Nie można wypluć więcej niż dwóch punktów zatrutej krwi. Spokrewniony może splunąć na odległość 3 metrów za każdy punkt Siły i/lub Potencji, jaki posiada. Assamici są odporni na swoją własną truciznę, ale nie na krwawy jad innych Assamitów.

•••Zew Dagona

Ta straszliwa i niedawno na nowo odkryta moc pozwala Assamicie utopić swój cel w jego własnej krwi. Koncentrując się, Assamita rozrywa żyły swej ofiary i wypełnia jej płuca vitae, która zaczyna dusić ofiarę od wewnątrz. Ofiara umiera, gdy krew zalewa jej organizm. Dlatego moc ta działa nawet na nie oddychającego Spokrewnionego. Aż do momentu gdy ofiara pogrąży się w stanie agonii lub dostanie śmiertelnych drgawek, moc ta nie ma żadnego widocznego efektu. Wielu Assamitów preferuje używanie Zewu Dagona, gdyż nie zostawia on żadnego śladu.

Zasady: Assamici muszą dotknąć swoją ofiarę przed użyciem Zewu Dagona. Po kolejnej godzinie Assamita może wydać zew, nie musi jednak być przy ofierze, ani nawet w zasięgu jej wzroku.

Aby wywołać moc, wampir musi wydać punkt Siły Woli. Gracz prowadzący Assamitę wykonuje rzut na Wytrzymałość przeciw rzutowi na Wytrzymałość ofiary. Trudność dla każdego rzutu jest równa Sile Woli przeciwnika. Liczba sukcesów Assamity osiągnięta jest liczbą obrażeń, jakie otrzymała ofiara. Za dodatkowy punkt Siły Woli wydany w następnej turze, Assamita może kontynuować Zew Dagona, wykonując kolejny rzut. Obrażenia zada-

ne przez Zew Dagona są uważane za zabójcze. Tak długo jak gracz prowadzący Assamitę wydaje punkty Siły Woli, postać może niszczyć swą ofiarę od wewnątrz.

••••Pieszczota Baala

Przedostatnie użycie krwi jako broni (z wyjątkiem samej diablerii). Pieszczota Baala pozwala Assamicie przekształcić swoją krew w jadowitą posokę, która niszczy każde żywe lub martwe ciało, którego dotyka. W zamierzchłych nocach, kiedy Assamici prowadzili do ataku legiony Saracenów, często widziano ich liżących swe ostrza, przecinających swoje języki i smarujących broń plugawą wydzieliną.

Pieszczota Baala może być użyta do zwiększenia możliwości każdej ostrej broni – wszystkiego, od zatrutych noży i mieczy do skażonych paznokci i pazurów.

Zasady: Pieszczota Baala nie zwiększa liczby obrażeń zadawanych przez broń, lecz rodzaj obrażeń (zamiast normalnym zadaje poważne obrażenia). Nie jest konieczny żaden rzut, by uaktywnić tę moc, ale każdy cios pochłania jeden Punkt Krwi. Na przykład, jeśli Assamita zatruwa swój nóż i uderza przeciwnika (nawet jeśli nie zadaje obrażeń), jeden Punkt Krwi musi zostać poświęcony na posmarowanie broni. Z tego powodu, wielu Assamitów decyduje się pokryć broń znaczną ilością krwi. Jeśli wampir nie trafia, krew się nie zużywa.

•••••Smak Śmierci

Rozwinięcie Pieszczoty Baala, Smak Śmierci pozwala Assamicie splunąć żrącą krwią na swoją ofiarę. Krew pali ciało i zżera kości. O niektórych Assamitach mówi się, że wyrzucają z siebie olbrzymie strumienie vitae, która obraca ofiary w bezkształtną masę.

Zasady: Wampir może splunąć do 3 metrów za każdą kropkę, jaką posiada w Sile i/lub Potencji. Trafienie ofiary wymaga rzutu na Wytrzymałość + Wysportowanie (trudność 6). Każdy punkt spluniętej na ofiarę krwi zadaje dwie kości poważnych obrażeń (i nie ma żadnego limitu na ilość krwi, którą ofiara może być zalana).

Taumaturgia

Dyscyplina Taumaturgii obejmuje magię krwi i inne sztuki magiczne. Taumaturgia jest unikalną własnością Tremere i jedną z najbardziej zazdrośnie strzeżonych tajemnic. Niektórzy Spokrewnieni mówią nawet o mistycznych kabałach Tremerów, przy pomocy których polują oni na tych taumaturgów, którzy nie są członkami klanu Czarodziejów.

Klan Tremere stworzył tę Dyscyplinę, łącząc czary o śmiertelnej mocy z mocą wampirzej vitae. Chociaż jej znajomość nie jest powszechna wśród śmiertelnych magów i czarowników, ci którzy się z nią zetknęli uważają ją za haniebne odstępstwo.

Taumaturgia jest wszechstronną i potężną Dyscypliną. Podobnie jak w Nekromancji, jej praktyka podzielona jest na dwie części: ścieżki i rytuały. Ścieżki taumaturgiczne są zastosowaniami wiedzy wampira o magii krwi i pozwalają mu kreować efekty zgodnie ze swoimi zachciankami. Rytuały mają bardziej sformalizowaną naturę, w dużej mierze podobną do natury antycznych, magicznych zaklęć. Ponieważ tak wiele różnych ścieżek i rytuałów jest dostępnych Tremerom, nikt nie wie czego można się spodziewać po praktykujących tę Dyscyplinę.

Kiedy postać decyduje się na naukę Taumaturgii, gracz wybiera ścieżkę dla postaci. Ścieżka ta jest uważana za pierwszorzędną ścieżkę postaci, przez co postać automatycznie uzyskuje dla niej jedną kropkę, a także jeden rytuał Pierwszego Poziomu. Następnie, zawsze gdy postać podnosi swój poziom Taumaturgii, wartość pierwszorzędnej ścieżki także rośnie. Rytuały są poznawane osobno i wplecione w opowieść. Gracze nie muszą wydawać punktów doświadczenia, by ich postacie poznały te rytuały, muszą jednak znaleźć kogoś, kto nauczy ich rytuałów.

Wartości ścieżki nigdy nie przekraczają Poziomu Piątego, chociaż ogólna wartość Taumaturgii może go przekroczyć (wyższe poziomy Dyscyplin zostaną opisane w kolejnych produktach). Jeśli postać osiągnie Poziom Piąty w swej pierwszorzędnej ścieżce i następnie podniesie wartość Taumaturgii może przydzielić „wolny" punkt na inną ścieżkę. Taumaturgowie mogą tworzyć własne ścieżki (przy współpracy gracza i Narratora), gdy osiągną szósty poziom w Taumaturgii.

Wiele wampirów (mądrze) obawia się Dyscypliny Taumaturgii. To jest bardzo potężna i zmienna Dyscyplina i przy jej użyciu Spokrewniony może osiągnąć niemalże wszystko, czego zapragnie.

Ścieżki Taumaturgii

Ścieżki opisują rodzaj magii stosowanej przez wampira. Wampir zazwyczaj uczy się swej pierwszorzędnej ścieżki od swego stwórcy, chociaż są przypadki pobierania nauki u różnych nauczycieli i poznania wszystkich sekretów Ścieżek Taumaturgii.

Jak już wspomniano wcześniej, pierwsza ścieżka, jaką poznaje postać, jest uważana za jej pierwszorzędną ścieżkę i rośnie automatycznie w miarę rozwijania przez postać samej Dyscypliny. Drugorzędne ścieżki mogą zostać poznane, gdy postać osiągnęła co najmniej dwa lub więcej punktów w pierwszorzędnej ścieżce i muszą być rozwijane osobno, wykorzystując punkty doświadczenia. Co więcej, wartość pierwszorzędnej ścieżki postaci musi zawsze być przynajmniej o jeden wyższa niż ścieżek drugorzędnych do chwili, gdy postać nie opanuje całkowicie swej pierwszorzędnej ścieżki. Gdy postać osiągnie piąty poziom swej pierwszorzędnej ścieżki, wtedy ścieżki drugorzędne również mogą być podniesione do tego poziomu.

Za każdym razem, gdy postać wywołuje jedną z mocy ścieżki Taumaturgii, gracz prowadzący taumaturga musi wydać Punkt Krwi i wykonać rzut na Siłę Woli przeciw trudności poziomu mocy + 3. Tylko jeden sukces jest potrzebny do wywołania efektu ścieżki – poziomy ścieżki a nie sukcesy odpowiadają za moc magii krwi. Porażka w tym rzucie oznacza, że magia krwi zawiodła, podczas gdy pech oznacza, że postać traci *trwale* punkt Siły Woli. Oczywiście Taumaturgia nie jest sztuką, którą można jedynie „liznąć".

Ścieżka Krwi

Prawie każdy Tremere studiuje Ścieżkę Krwi jako swoją pierwszorzędną ścieżkę. Obejmuje ona niektóre z najbardziej fundamentalnych zasad Taumaturgii, opartych na oddziaływaniu na vitae Spokrewnionego. Jeśli gracz pragnie wybrać inną ścieżkę jako pierwszorzędną dla swojej postaci, powinien mieć dobry powód (chociaż wybranie innej ścieżki jest dopuszczalne).

•Smak Krwi

Ta moc została rozwinięta jako sposób badania mocy wroga – było to niezwykle ważne w niespokojnych wczesnych nocach klanu Tremere. Próbując krwi swego przeciwnika, taumaturg może

określić, jak wiele vitae w nim pozostaje, oraz stwierdzić, jeśli przeciwnik jest wampirem, kiedy pił po raz ostatni. Ponadto może określić w przybliżeniu jego pokolenie, a z trzema lub więcej sukcesami stwierdzić również, czy przeciwnik popełnił ostatnio akt diablerii.

Zasady: Liczba sukcesów określa, jak wiele informacji taumaturg zebrał i jak są one dokładne.

••Krwawa Furia

Ta moc pozwala wampirowi zmusić innego Spokrewnionego do wykorzystania krwi wbrew jego woli. By moc ta zadziałała, Taumaturg musi dotknąć swej ofiary. Wystarczy najdelikatniejszy nawet dotyk. Wampir poddany działaniu tej mocy może czuć fizyczne podniecenie, jeśli taumaturg wyostrzy jego Fizyczne Atrybuty, lub znaleźć się na krawędzi szału, gdy zasoby jego vitae zostaną tajemniczo zmniejszone.

Zasady: Każdy sukces zmusza ofiarę do wydania jednego Punktu Krwi w sposób, jaki wybierze taumaturg. Zauważ, że Punkty Krwi zużyte w ten sposób, mogą przekroczyć normalne maksimum Punktów Krwi, jakie ofiara może wydać „na turę". Każdy sukces zwiększa także trudność ofiary na opanowanie szału.

•••Moc Krwi

Taumaturg uzyskuje taką kontrolę nad swoją własną krwią, że potrafi ją skutecznie „skoncentrować". Na krótki okres czasu czyni ją potężniejszą niż jest w rzeczywistości. W efekcie może tymczasowo obniżyć swoje pokolenie. Ta moc może zostać użyta tylko raz w trakcie nocy.

Zasady: Sukcesy uzyskane w rzucie na Siłę Woli muszą zostać wydane jednocześnie na obniżenie pokolenia wampira i utrzymanie zmiany. Jeden sukces pozwala postaci obniżyć swoje pokolenie o stopień na jedną godzinę. Każdy sukces daje postaci jedno pokolenie mniej *lub* działanie efektu przez jedną godzinę. Jeśli na wampirze został dokonany akt diabolizmu w chwili, gdy używał tej mocy, jej działanie znika natychmiast, a diabolista uzyskuje moc właściwą aktualnemu pokoleniu taumaturga. Co więcej, każdy śmiertelny Spokrewniony przez taumaturga rodzi się w pokoleniu właściwym dla oryginalnego pokolenia stwórcy (np. Tremere dziesiątego Pokolenia, który obniżył swoje Pokolenie do Ósmego, wciąż może stworzyć potomka jedynie Jedenastego Pokolenia).

Kiedy zakończy się działanie mocy, cała krew powyżej maksymalnego Poziomu Krwi postaci zniknie, pozostawiając postać na jej maksymalnym Poziomie Krwi. Jeśli Tremere (maksymalny Poziom Krwi 11) obniży swoje pokolenie do dziewiątego (maksymalny Poziom Krwi 14), przyjmie 14 Punktów Krwi i będzie miał tyle samo vitae w swym organizmie, kiedy skończy się działanie mocy, a jego Poziom Krwi natychmiast spadnie do 11.

••••Kradzież Vitae

Taumaturg używający tej mocy wysysa vitae ze swej ofiary. Nie musi wchodzić w kontakt ze swoją ofiarą – krew dosłownie nieprze-

rwanym potokiem wypływa z ofiary do Spokrewnionego (często jest mistycznie absorbowana i nie potrzebuje przepływać przez usta).

Zasady: Liczba sukcesów określa, ile Punktów Krwi Tremere zabiera swej ofierze. Ofiara musi być widoczna dla taumaturga i pozostawać w odległości do 15 metrów. Używanie tej mocy jest podobne do picia – użyta trzy razy wobec tego samego Spokrewnionego, tworzy więź krwi. Ta moc jest oczywiście dość spektakularna i książęta Camarilli słusznie uważają, że jej publiczne użycie jest złamaniem zasad Maskarady.

••••• Zagotowanie krwi

Taumaturg używający tej mocy gotuje krew ofiary w jej żyłach jak wodę na kuchence. Spokrewniony dotyka swej ofiary i w ten sposób podgrzewa jej krew. Ta moc jest zawsze śmiertelna dla ludzi, a nawet u najmocniejszych wampirów powoduje olbrzymie obrażenia.

Zasady: Liczba uzyskanych sukcesów określa, ile Punktów Krwi zostało zagotowanych. Ofiara otrzymuje jeden poziom poważnych obrażeń za każdy podgrzany punkt (osoby z Odpornością mogą neutralizować te obrażenia, korzystając tylko z puli kości na Odporność). Jeden sukces wystarczy do zabicia śmiertelnego, chociaż mówi się o pewnych ghulach, że udało im się to przeżyć.

Pokusa Płomieni

Ta ścieżka obdarza taumaturga zdolnością do wyczarowania mistycznego ognia (niewielkiego płomienia na początek, ale obeznani z tą sztuką magiczną mogą stworzyć wielką pożogę. Pokusa Płomieni budzi powszechną obawę, gdyż ogień jest jednym z najpewniejszych sposobów sprowadzenia Ostatecznej Śmierci na wampira. (By uzyskać więcej informacji na temat obrażeń zadawanych wampirowi przez ogień, patrz Ogień, str. 227).

Ogień stworzony przez tę ścieżkę nie jest naturalny. W rzeczywistości wiele wampirów wierzy, że ogień został wyczarowany z samego Piekła.

Ogień wyczarowany przez Pokusę Płomieni musi zostać uwolniony, by dać jakiś efekt. Dlatego „ogień na dłoni" nie pali ręki wampira i nie powoduje poważnych obrażeń – jest zwyczajnym źródłem światła. Gdy ogień zostanie uwolniony, płonie normalnie i postać nie ma nad nim żadnej kontroli.

Zasady: Liczba sukcesów określa, jak dokładnie taumaturg umieścił płomień w pożądanym miejscu. Jeden sukces wystarcza, by wyczarować ogień na czyjejś dłoni, podczas gdy pięć sukcesów umieści płomień wszędzie w zasięgu wzroku Spokrewnionego.

Do tej ścieżki nie zostały podane odrębne opisy – w końcu ogień to ogień. Poniższe zestawienie opisuje poziom ścieżki konieczny do stworzenia określonej wielkości ognia. By zneutralizować jego siłę, wampir musi mieć oczywiście Dyscyplinę Odporności.

- Płomień świecy (trudność 3 na neutralizację, jeden pziom poważnych obrażeń na turę)
- •• Płomień na dłoni (trudność 4 na neutralizację, jeden poziom poważnych obrażeń na turę)
- ••• Małe ognisko (trudność 5 na neutralizację, dwa poziomy poważnych obrażeń na turę)
- •••• Ogień w kominku (trudność 7 na neutralizację, dwa poziomy poważnych obrażeń na turę)
- ••••• Ogień piekielny (trudność 9 na neutralizację, trzy poziomy poważnych obrażeń na turę)

Ruch Umysłu

Ta ścieżka daje taumaturgowi zdolność do telekinetycznego poruszania przedmiotami dzięki mistycznej mocy krwi. Na wyższych poziomach możliwy jest nawet lot (ale uważaj kto na ciebie patrzy...). Przedmioty kontrolowane przez postać zachowują się tak, jakby były przez nią trzymane – mogą być podnoszone, obracane, można nimi żonglować lub nawet rzucać, (umiejętność wyzwolenia wystarczającej siły, by zadać obrażenia, wymaga opanowania czwartego lub piątego poziomu). Niektórzy taumaturgowie wyszkoleni w tej ścieżce mogą nawet użyć mocy do ochrony swych kryjówek i ożywić miecze, topory czy broń palną w celu obrony przed intruzami.

Ta ścieżka może przerazić patrzących. Wielu ludzi podskakuje, gdy strony książki przekładają się same.

Zasady: Liczba sukcesów wskazuje czas kontroli taumaturga nad przedmiotem (lub osobą). Każdy sukces pozwala na jedną turę manipulacji, chociaż Spokrewniony może próbować utrzymać kontrolę po tym czasie, wykonując nowy rzut (nie musi wydawać dodatkowego Punktu Krwi, by utrzymać kontrolę). Jeśli rzut się powiedzie, zachowuje kontrolę. Jeśli taumaturg przerwie lub rozluźni kontrolę nad przedmiotem, a później ponowi próbę manipulacji, gracz prowadzący postać musi wydać kolejny Punkt Krwi, jakby była podejmowana nowa próba.

Jeśli ta moc jest używana do manipulowania żywą istotą, ofiara może próbować się bronić. W tym przypadku, taumaturg i ofiara wykonują rzut na Siłę Woli w każdej turze, w której taumaturg próbuje kontrolować ofiarę.

Podobnie jak w Pokusie Płomieni, poszczególne poziomy nie są podane dla tej ścieżki. Skonsultuj się z zestawieniem poniżej, by sprawdzić, do jakiej wagi przedmioty może kontrolować Taumaturg. Gdy Spokrewniony osiągnie Trzeci Poziom, może lewitować i „latać" z prędkością zbliżoną do biegu, bez względu na swoją masę. Ograniczenia wynikające z masy występują, gdy manipuluje on innymi osobami lub przedmiotami. Gdy Spokrewniony osiągnie Poziom Czwarty, może rzucać przedmiotami z Siłą równą poziomowi opanowania ścieżki.

- Pół kilograma
- •• 10 kilogramów
- ••• 100 kilogramów
- •••• 250 kilogramów
- ••••• 500 kilogramów

Ścieżka Wezwań

Wywoływanie przedmiotów z powietrza było głównym tematem legend o okultyzmie i nadnaturalnym istnieniu na długo przed powstaniem Tremerów. Ta ścieżka Taumaturgii umożliwia posługiwanie się potężnymi czarami, ograniczonymi jedynie wyobraźnią praktykującego.

Przedmioty wywołane tą mocą są jednolitego „rodzaju". Wywołane ponownie, będą wyglądać dokładnie tak samo jak za pierwszym razem. Na przykład nóż stworzony jako pierwszy i nóż stworzony po nim będą dokładnie takie same – nie do rozróżnienia. Nawet *specyficzny* nóż – ten, którym ojciec postaci jej groził – będzie wyglądał tak samo za każdym razem. Szczur będzie miał powtarzające się wzory na swoim futrze, a kosz na śmieci będzie miał dokładnie taki sam układ rowków na swojej powierzchni. Wyczarowane przedmioty nie mają żadnych wad. Broń nie ma

szczerb i zadrapań, narzędzia nie mają wyraźnych śladów zużycia, a komputery mają niczym się nie wyróżniające obudowy.

Ograniczenie wielkości wyczarowanych przedmiotów wynika jedynie z wielkości czarującego. Taumaturg nie może stworzyć nic większego od siebie. Mag musi mieć także jakiś stopień znajomości przedmiotu, który pragnie wyczarować. Wypracowanie czegoś jedynie z obrazka lub wyobraźni wymaga większego stopnia trudności, a przedmioty, które postać dobrze zna (na przykład takie jak opisany powyżej nóż), mogą potrzebować nawet niższego stopnia trudności – w tym względzie wszystko zależy od Narratora.

Kiedy gracz wykonuje rzut na wyczarowanie, liczba sukcesów oznacza jakość wywołanego przedmiotu. Jeden sukces daje tandetną, niedoskonałą kreację, podczas gdy pięć sukcesów pozwala taumaturgowi stworzyć niemalże replikę.

•Wywołanie prostej formy

Na tym poziomie czarujący może stworzyć proste, nieruchome przedmioty. Przedmiot nie może mieć żadnych ruchomych części i nie może być zbudowany z wielu materiałów. Na przykład czarujący może wykreować stalową pałkę, ołowianą rurę, drewniany kołek lub granitową płytę nagrobną.

Zasady: W każdej turze, w której taumaturg pragnie utrzymać istnienie przedmiotu, musi wydać kolejny punkt Siły Woli, inaczej przedmiot zniknie.

••Permanencja

Na tym poziomie czarujący nie musi wydawać Siły Woli, by utrzymać istnienie przedmiotu. Przedmiot jest, jak sugeruje nazwa tego poziomu, trwały, chociaż w dalszym ciągu postać może tworzyć jedynie proste przedmioty.

Zasady: By uczynić przedmiot realnym, gracz musi wydać trzy Punkty Krwi.

•••Magia Kowala

Spokrewniony może teraz stworzyć skomplikowane przedmioty, z różnych komponentów i o ruchomych częściach. Na przykład taumaturg może tworzyć broń, rowery, piły łańcuchowe lub telefony komórkowe.

Zasady: Przedmioty stworzone Magią Kowala są trwałymi przedmiotami i kosztują pięć Punktów Krwi. Szczególnie skomplikowane przedmioty często wymagają rzutu na Wiedzę (Rzemiosło, Nauka, itp.) oprócz podstawowego rzutu.

••••Odwrócenie Czaru

Ta moc pozwala odwrócić w nieistnienie każdy przedmiot wcześniej stworzony tą ścieżką.

Zasady: Jest to wydłużona akcja. Czarujący musi zgromadzić tyle sukcesów, ile sukcesów uzyskał rzucający czar, gdy tworzył ten przedmiot.

•••••Władza nad Życiem

Ta moc nie pozwala na stworzenie prawdziwego życia, chociaż potrafi wywołać naprawdę robiące wrażenie podobieństwo. Istoty (i ludzie) wywołane tą mocą nie mają własnej woli i bezmyślnie wykonują proste instrukcje tego, który ich wyczarował.

Zasady: Gracz wydaje 10 Punktów Krwi. Niedoskonałe i nietrwałe istoty, wywołane dzięki tej ścieżce, nie mogą istnieć długo. W ciągu tygodnia od ich wyczarowania, symulacja rozpada się.

Ręce Zniszczenia

Ta Ścieżka jest praktykowana prawie wyłącznie wśród Taumaturgów z Sabatu. Chociaż nie jest szeroko znana poza tą sektą, kilku Tremere z Camarilli zdołało na przestrzeni wieków poznać jej sekrety. Ręce Zniszczenia mają niesławną historię i niektórzy Tremere odmawiają jej praktykowana ze względu na plotki o jej demonicznym pochodzeniu.

Brutalna i bolesna, ścieżka ta zapewnia Taumaturgowi możliwości, jakich nie można znaleźć w innych, mniej agresywnych ścieżkach. Uosabia ona agresywną naturę Sabatu i istnieje jedynie po to, by powodować Atrofię i Rozpad.

•Rozpad

Ta moc przyspiesza starzenie się ofiary i powoduje jej więdnięcie, gnicie lub coś w tym rodzaju. Ofiara musi być martwa.

Zasady: Jeśli rzut jest skuteczny, nieruchomy przedmiot dotknięty przez Taumaturga starzeje się w tempie 10 lat za każdą minutę, przez którą Spokrewniony go dotyka. Jeśli wampir przerwie fizyczny kontakt, a potem zechce wznowić działanie mocy, ponownie musi wydać dodatkowy Punkt Krwi i wykonać kolejny rzut.

••Deformacja Drewna

Ta moc wypacza i wykrzywia drewniane przedmioty. Chociaż drewno w inny sposób pozostaje nie naruszone, często w wyniku działania tej mocy staje się całkowicie bezużyteczne. Deformacja Drewna może być także używana do wydłużania lub kurczenia drewna, a także wykrzywienia go w przedziwne kształty. Inaczej niż inne moce tej ścieżki, Deformacja Drewna nie wymaga fizycznego kontaktu. Wystarczy zwyczajne spojrzenie.

Zasady: Za każdy wydany Punkt Krwi może zostać zdeformowane 25 kilogramów drewna (taumaturg może wydać na tę moc tyle Punktów Krwi, ile pragnie, ale nie więcej niż wynosi maksimum jego pokolenia w ciągu tury). Jest także możliwe spaczenie wszystkich przedmiotów w zasięgu wzroku (np. wszystkich kołków trzymanych przez wrogi oddział łowców czarownic).

•••Kwasowy Dotyk

Taumaturg wydziela żółciowy, kwasowy płyn z każdej części jego ciała. Lepki kwas powoduje korozję metalu, niszczy drewno i wywołuje okropne chemiczne poparzenia u żyjących istot.

Zasady: Gracz wydaje krew na stworzenie kwasu – krew przeobraża się w lotną wydzielinę. Jeden Punkt Krwi tworzy wystarczającą ilość kwasu, by przepalić półcentymetrową blachę lub drzewo grubości 7 centymetrów. Obrażenia zadane kwasem są poważne. Potrzeba jednego Punktu Krwi, by go użyć. Taumaturg jest odporny na swój własny kwasowy dotyk.

••••Atrofia

Ta moc powoduje usychanie kończyn ofiary, pozostawiając jedynie wysuszone, prawie zmumifikowane kości i skórę. Efekty mocy są natychmiastowe. U śmiertelnych są nieodwracalne.

Zasady: Ofiara może walczyć z efektami Atrofii przez uzyskanie trzech lub więcej sukcesów w rzucie na Wytrzymałość + Wysportowanie (trudność 8). Porażka oznacza, że kończyna jest trwale i całkowicie unieruchomiona. Jest możliwe częściowe powstrzymanie. Jeden sukces oznacza, że trudność na czynności wymagające użycia ręki rośnie o dwa, chociaż efekty są wciąż trwałe w odniesieniu do śmiertelnych. Dwa sukcesy oznaczają, że trudności rosną o jeden. Wampiry poddane działaniu tej mocy mogą wydać pięć Punktów Krwi na ożywienie zniszczonych kończyn. Śmiertelni są trwale unieruchomieni. Ta moc działa tylko na kończyny (ręce i nogi). Nie działa na głowy, torsy itp. ofiar.

•••••I w Proch się Obrócisz

Ta przerażająca moc przyspiesza starzenie się ofiar. Śmiertelni dosłownie rozpadają się w pył po zwykłym dotyku uczonego taumaturga – starzeją się, umierają i gniją.

Zasady: Każdy sukces postarza ofiarę o 10 lat. Potencjalna ofiara może powstrzymać efekty mocy, wykonując rzut na Wytrzymałość + Odwagę (trudność 8), ale musi zgromadzić więcej sukcesów niż taumaturg – wszystko albo nic. Jeśli ofierze powiedzie się, nie starzeje się w ogóle. Jeśli nie uzyska więcej sukcesów niż taumaturg, starzeje się w pełni. Oczywiście ta moc, chociaż działa na wampiry, nie szkodzi im (są nieśmiertelni). Co najwyżej, Spokrewniony na jedną noc stanie się trochę brzydszy (-1 do Wyglądu).

Rytuały

Rytuały są drobiazgowo badanymi i przygotowanymi formułami Taumaturgii, które tworzą potężne magiczne efekty. Rytuały są mniej wszechstronne od ścieżek, gdyż ich efekty są jednostkowe i skierowane bezpośrednio, ale lepiej pasują do specyficznych celów.

Wszyscy taumaturgowie mają zdolność do używania rytuałów, chociaż każda osoba musi uczyć się ich osobno. Przez zapoznawanie się z tajemnymi praktykami magii krwi, taumaturg uzyskuje możliwość manipulowania tymi efektami.

Rytuały Taumaturgii mają wartości od 1 do 5. Każdy poziom odpowiada poziomowi znajomości Taumaturgii, który musi posiadać odprawiający rytuał, i mocy samego rytuału. Jeśli nie zostało to określone inaczej, rytuał do odprawienia wymaga pięciu minut na każdy poziom. Na przykład, Andreas z klanu Tremere pragnie odprawić Rytuał Drugiego Poziomu – Strażnik przeciw Ghulom. Przeprowadzenie tego rytuału wymaga 10 minut, a Andreas musi znać Taumaturgię na poziomie 2 lub wyższym.

Odprawienie rytuałów wymaga udanego rzutu na Inteligencję + Okultyzm, którego trudność równa się 3 + poziom rytuału (maksimum 9). By rytuał zadziałał, konieczny jest tylko jeden sukces, chociaż pewne zaklęcia mogą wymagać większej liczby sukcesów lub przynoszą różne efekty w zależności od tego jak dobry był rzut odprawiającego. Ta niepewność efektu jest nowym zjawiskiem. Dawniej Rytuały Tremerów działały niezawodnie tak długo, jak odprawiający wykonywał je z sukcesem. Wielu taumaturgów obawia się, że przebudzenie Przedpotopowców spowodowało brak równowagi w przepływie magii i teraz sukces rytuału jest bardziej przypadkowy niż w dawnych nocach. Jeśli rzut się nie powiedzie, Narrator może stworzyć dziwne okoliczności towarzyszące rytuałowi lub efekty uboczne, lub nawet stworzyć wrażenie, jakby rytuał był udany, by ujawnić jego niekorzystne skutki w terminie późniejszym. Rzut pechowy może oznaczać nawet katastrofę lub wywołać nieprzyjaźnie nastawionego demona...

Rytuały, by działały, wymagają czasem specjalnych składników lub odczynników – są one wymienione w opisie każdego rytuału. Najczęstsze składniki to zioła, kości zwierząt, ceremonialne przedmioty, pióra, oko traszki, język ropuchy, itp. Zdobycie magicznych komponentów do potężnego rytuału może być podstawą całej opowieści.

Na pierwszym poziomie Taumaturgii wampir automatycznie uzyskuje jeden rytuał Pierwszego Poziomu. By poznać kolejne rytuały, taumaturg musi znaleźć kogoś, kto go ich nauczy lub nauczyć się rytuału ze zwojów papirusu, starej księgi lub innych archiwów. Poznawanie nowego rytuału może zająć od kilku nocy (rytuał Pierwszego Poziomu) do miesięcy lub lat (rytuał Piątego Poziomu). Niektórzy budzący strach Czarodzieje studiowali rytuały przez dziesięciolecia lub nawet wieki. Jaka dokładnie jest moc tych rytuałów, nikt nie wie, ale ich efekty są z pewnością przerażające.

Rytuały Pierwszego Poziomu

Obrona Świętego Schronienia

Ten rytuał chroni przed przedostawaniem się światła słonecznego do obszaru w obrębie 5 metrów od miejsca odprawienia rytuału. Mistyczna ciemność spowija obszar, trzymając z dala groźne światło. Światło odbija się od okien lub jest w magiczny sposób hamowane i nie jest w stanie przejść przez drzwi lub inne portale. Odprawiający naznacza własną krwią drzwi i okna, które mają zostać poddane działaniu rytuału, a efekty jego zabiegów utrzymują się do chwili, w której Tremere opuści chroniony 5 metrowy obszar.

Zasady: Pełne odprawienie rytuału do pełnego odprawienia wymaga godziny, w czasie której taumaturg recytuje inkantacje i wypisuje hieroglify. By rytuał zadziałał, konieczny jest jeden Punkt Krwi.

Przebudzenie z Wieczorną Siłą

Ten rytuał pozwala Tremerowi przebudzić się na każdy znak niebezpieczeństwa, szczególnie w czasie dnia. Jeśli zachodzą jakiekolwiek podejrzane okoliczności, Tremere natychmiast wstaje, gotowy do stawienia czoła problemom. Spokrewniony musi rozsypać popiół ze spalonych piór w miejscu, w którym chce spać.

Zasady: Ten rytuał musi zostać wykonany tuż przed tym, jak Tremere zapadnie w sen. Każde przerwanie ceremoniału czyni go nieskutecznym. Jeśli pojawia się niebezpieczeństwo, Tremere budzi się i może zignorować ograniczenia wynikające z Człowieczeństwa przez dwie pierwsze tury świadomości. Po tym okresie Tremere otrzymuje ujemne modyfikatory, ale jest już przebudzony i może rozwiązać problematyczną sytuację.

Kontakt ze Stwórcą

Odprawiając ten rytuał, Tremere może połączyć swój umysł ze stwórcą i porozmawiać z nim telepatycznie na każdą odległość. Połączenie może trwać, dopóki rytuał wygaśnie lub któraś ze stron nie zakończy konwersacji. By rytuał mógł zadziałać, odprawiający musi posiadać przedmiot należący do jego stwórcy. Odprawiający musi medytować przez 30 minut, by nawiązać połączenie. Konwersacja może trwać przez 10 minut za każdy uzyskany sukces.

Zasady: Odprawiający musi medytować przez 30 minut, by nawiązać połączenie. Konwersacja może trwać przez 10 minut za każdy uzyskany sukces.

Odwrócenie Drewnianej Zguby

Ten rytuał chroni Tremere przed zakołkowaniem. W chwili gdy działa moc rytuału, pierwszy kołek, który ma przebić serce Tremere, rozpada się w dłoni napastnika. Kołek trzymany *blisko* Tremere, ale nie przeznaczony do zadania razu, nie znajduje się pod wpływem działania mocy rytuału. Rytuał działa tylko na kołki, które mają być użyte z zamiarem unieruchomienia wampira.

Zasady: Taumaturg musi otoczyć się kręgiem drewnianych przedmiotów na całą godzinę. Każde drewno będzie skuteczne – meble, trociny, świeży świerk, sklejka, cokolwiek. Krąg musi jednak pozostać nieprzerwany. Po godzinie wampir umieszcza drzazgę pod językiem. Jeśli zostanie usunięta, rytuał traci moc. Czar działa do następnego świtu lub zmroku.

Dotyk Diabła

Tremere używają tego rytuału, by rzucić klątwę na śmiertelnych, którzy zasłużyli na ich gniew. Rytuał ten naznacza niewidzialnie osobę, powodując, że wszyscy, którzy mają z nią kontakt, odbierają ją negatywnie. Śmiertelny jest traktowany jak najbardziej odrażająca osoba i wszyscy starają się uprzykrzyć mu życie. Żebracy na niego plują, a dzieci obrzucają obelgami.

Zasady: Efekt trwa jedną noc i znika, gdy wschodzi słońce. Śmiertelny (moc rytuału nie działa na wampiry) musi być obecny przy odprawieniu rytuału, a odprawiający musi umieścić jednego centa gdzieś blisko ciała ofiary (w kieszeni, bucie itp.).

Rytuały Drugiego Poziomu

Strażnik Przeciw Ghulom

Ostrożni Tremere stworzyli ten rytuał, by chronić się przed sługami mściwych rywali. Odprawiający ten rytuał Tremere tworzy glif powodujący wielki ból u każdego ghula, który będzie miał z nim kontakt. Spokrewniony umieszcza Punkt Krwi w przedmiocie, który wybierze na strażnika (kawałek pergaminu, moneta, klamka u drzwi itp.), recytuje inkantację, która trwa 10 minut. Po 10 godzinach magiczny strażnik jest ukończony. Zada rozdzierający ból każdemu ghulowi, który nieszczęśliwie dotknie przedmiotu.

Zasady: Ghule, którzy dotkną przedmiotu strażnika, otrzymują trzy kości zabójczych obrażeń. Gdy ghul będzie dalej trzymał przedmiot, będzie otrzymywał dalsze obrażenia. Jeśli ghul będzie chciał świadomie dotknąć przedmiotu strażnika, musi wydać punkt Siły Woli.

Ten rytuał tworzy strażnika tylko z *jednego* przedmiotu – jeśli naznaczony zostanie bok samochodu, strażnik działa tylko na drzwi lub błotnik, a nie na cały pojazd. Strażnicy mogą być umieszczeni na broni, nawet na pociskach, chociaż z reguły najlepiej sprawdzają się na broni małego kalibru. Pociski często odkształcają się przy strzelaniu i by strażnik pozostał nienaruszony, gracz musi uzyskać pięć sukcesów w rzucie na Broń Palną.

Zaklęcie Vitae

Ten rytuał nasyca cząstką krwi przedmiot, nad którym jest odprawiany. Przedmiot musi być na tyle mały, by wampir mógł go utrzymać w obu dłoniach (najmniejszy może być tak mały jak moneta dziesięciocentowa). Po przeprowadzeniu rytuału przedmiot nabiera czerwonawego odcienia i staje się śliski w dotyku. Wydając mentalny rozkaz, taumaturg może uwolnić przedmiot od uroku, zamieniając go w zbiornik krwi. Ta krew może służyć różnym potrzebom wampira. Wielu Tremere nosi zaczarowaną biżuterię, by zapewnić sobie nagły dopływ krwi.

Zasady: Przedmiot może przechować krew równą jednemu punktowi vitae. Jeśli Spokrewniony pragnie stworzyć zaczarowany przedmiot dla przyjaciela, może tak uczynić, ale krew w nim zawarta musi należeć do niego (i jeśli przyjaciel wypije tę krew, będzie o jeden stopień bliżej więzi krwi). Przyjaciel musi być obecny przy tworzeniu przedmiotu.

Rytuały Trzeciego Poziomu

Porzucenie Ciała

Użycie tego rytuału pozwala taumaturgowi stać się niematerialnym. Odprawiający rytuał staje się całkowicie niematerialny i w ten sposób zdolny np. do przechodzenia przez ściany, przez zamknięte drzwi, pozbycia się kajdanek, itd. Odprawiający rytuał staje się także niewrażliwy na fizyczne ataki w chwili działania mocy rytuału. Odprawiający może przechodzić przez wszelkie fizyczne przedmioty, ale nie może się cofnąć. Dlatego Spokrewniony może przejść przez twardą ścianę, ale nie może zejść w dół ziemi (gdyż niemożliwe jest, by osiągnął drugą stronę, zanim rytuał straci moc). Rytuał wymaga, by odprawiający niósł odłamany kawałek lustra, by mógł cały czas widzieć swoje odbicie.

Zasady: Rytuał trwa liczbę godzin równą liczbie sukcesów w rzucie na Spryt + Sztukę Przetrwania (trudność 6). Taumaturg może wcześniej zakończyć rytuał i przestać być niematerialnym przez odwrócenie lusterka, tak by nie odbijało już jego obrazu.

Odwrócenie Prezencji

Tremere żartują między sobą, że jest to rytuał dla Ventrue. Spokrewniony, który zastosuje Dyscyplinę Prezencji na osobie poddanej temu rytuałowi, przekona się, że efekty Dyscypliny ulegają odwróceniu i poczuje je na *sobie*. Na przykład wampir, który użyje Prezencji, by wywołać przerażenie Spokrewnionego, sam odczuje strach. Ten rytuał jest nieprzeniknioną tajemnicą Tremere i Czarodzieje utrzymują, że jest nieznany poza klanem. Magiczny element potrzebny do odprawienia rytuału to szal z błękitnego jedwabiu, który musi być owinięty wokół szyi osoby chronionej magią.

Zasady: Rytuał trwa do następnego wschodu słońca. Zauważ, że moc Dyscypliny Prezencji musi zostać użyta z *sukcesem*, by rytuał mógł odwrócić jej działanie.

Rytuał Czwartego Poziomu

Kości Kłamstwa

Ten rytuał rzuca urok na kość śmiertelnego, powodując, że każdy, kto ją trzyma, musi mówić prawdę. Kość ta to często czaszka, chociaż odpowiednia będzie każda część szkieletu – niektórzy Tremere używają zębów, naszyjników z kostek palców, kości ud lub rąk. Kość czernieje w miarę, jak zmusza osobę, która ją trzyma, do mówienia prawdy. W końcu staje się całkowicie hebanowa i traci swoją magiczną moc.

Rytuał wiąże ducha osoby, do której kość należała za życia. To właśnie ten duch wyciąga prawdę z potencjalnego kłamcy. Duch

absorbuje kłamstwa, które zamierza powiedzieć osoba trzymająca kość, i czym więcej prawdy wymusza, tym staje się bardziej zły. Jeśli zostanie przywołany, duch ukaże za grzechy, jakie wyssał z pokonanego kłamcy. Z tego powodu często używa się kości osób anonimowych i zakopuje się je, gdy zostaną w pełni wykorzystane. Nie można dwa razy użyć tej samej kości.

Zasady: Kość przesiąknięta tą magiczną mocą musi mieć przynajmniej 200 lat i musi wchłonąć 10 Punktów Krwi w nocy, gdy odprawiany jest rytuał. Każde kłamstwo, które osoba trzymająca kość pragnie wypowiedzieć, zużyje jeden z tych Punktów Krwi. Trzymający kość pod wpływem uroku i tak wyjawi od razu prawdę. Kiedy wszystkie 10 punktów zostanie zużytych, magia kości przestanie działać.

Rytuał Piątego Poziomu

Krwawa Umowa

Ten rytuał tworzy niezrywalne porozumienie pomiędzy dwoma stronami, które je podpiszą. Umowa musi być spisana krwią odprawiającego i podpisana krwią każdego, kogo dotyczy. Rytuał potrzebuje trzech nocy, by w pełni zadziałać. Po tym czasie obydwie strony są zobowiązane do wypełnienia warunków umowy.

Zasady: Rytuał powinien zostać przeprowadzony przez Narratora, który może nakłonić tych, którzy podpisali umowę, do zastosowania się do jej postanowień przy użyciu wszelkich, koniecznych środków (są znane przypadki materializowania się demonów w celu wymuszania podpisania niektórych krwawych umów). Jedynym sposobem na zakończenie rytuału jest spełnienie jego warunków lub spalenie samego dokumentu. Stworzenie dokumentu kosztuje jeden Punkt Krwi, a dodatkowego Punktu Krwi potrzeba, by go podpisać.

Transformacja

Ta Dyscyplina pozwala wampirowi manipulować swoją fizyczną formą. Niektórzy Spokrewnieni postrzegają tę moc jako wyższe połączenie z naturalnym światem, podczas gdy inni widzą ją jako spotęgowanie piętna Kaina. Bez względu na jej podstawy, wampiry które rozwijają tę Dyscyplinę, mogą przybrać formę wilków lub nietoperzy, przemienić się w mgłę i stopić się z ziemią lub spowodować, by wyrosły im pazury bestii.

Wampiry będąc w trakcie przemiany, mogą używać innych Dyscyplin – Spokrewnieni w ciele wilka wciąż mogą odczytywać aury i komunikować się z innymi zwierzętami. Są jednakże sytuacje, w których Narrator może zdecydować, że nieśmiertelny nie może używać pewnych Dyscyplin. W końcu wampir w formie mgły nie może używać Dominacji, ponieważ nie ma oczu potrzebnych do kontaktu wzrokowego. Ubrania i rzeczy osobiste ulegają transformacji wraz z wampirem, przypuszczalnie wchłonięte przez jego substancję. Spokrewniony nie może zmieniać dużych przedmiotów lub innych osób. Transformacja jest bardzo osobistym wyrażeniem mocy nieumarłych.

Wampir, który został zakołkowany i w ten sposób uwięziony w swym śmiertelnej powłoce, nie może ulegać transformacji. Niektórzy Spokrewnieni twierdzą, że prawdziwie potężni Gangrele – ci którzy opanowali najwyższe poziomy Transformacji – mogą pokonać nawet to ograniczenie.

Klan Gangrel rości sobie prawa do tej Dyscypliny. Są jednak pojedyncze wampiry, które poznały pewne sekrety Transformacji od tych bestialskich Spokrewnionych.

•Oczy Bestii

Wampir widzi doskonale w nieprzeniknionych ciemnościach. Nawet w najciemniejszej piwnicy lub jaskini nie potrzebuje źródła światła, by dostrzec szczegóły. Bestia wampira ujawnia się w jego czerwonych, świecących oczach – wzroku, który niepokoi większość śmiertelnych.

Zasady: Postać musi zadeklarować swoją chęć użycia mocy Oczu. Żaden rzut nie jest konieczny, ale zmiana wymaga pełnej tury, by była kompletna. Manifestując swoje Oczy, postać otrzymuje trudność o jeden większą do wszystkich rzutów Społecznych w kontaktach ze śmiertelnymi, chyba że podejmie jakieś kroki w celu osłonienia oczu (okulary przeciwsłoneczne są najprostszym rozwiązaniem).

Wampir bez tej mocy, zanurzony w całkowitej ciemności, otrzymuje modyfikator +2 do wykonania większości działań. Narrator może ustalić, że ataki bronią palną, wydłużone akcje i zadania wymagające precyzji (te wymagające więcej niż jednego sukcesu) nie mogą być przeprowadzone z sukcesem.

••Dzikie Pazury

Paznokcie wampira przekształcają się w długie, zwierzęce pazury. Te szpony są niezwykle ostre, zdolne do poszatkowania ciała, a nawet do pocięcia kamienia lub metalu z niewielką tylko trudnością. Bestia ujawnia się także przez pazury, które są straszliwą bronią przeciw innym nieśmiertelnym. Krążą plotki, że niektórzy Gangrele zmodyfikowali tę moc, by zmieniać swe zęby w niebezpieczne kły.

Zasady: Pazury rosną, gdy zapragnie tego postać. Mogą wyrosnąć zarówno z rąk, jak i stóp. Transformacja wymaga wydania Punktu Krwi i zajmuje jedną turę.

Postać walczy normalnie, ale jej pazury zadają poważne obrażenia Siła + 1. Inni nadnaturalni nie mogą neutralizować tych obrażeń, chociaż moc taka jak Odporność może być do tego wykorzystana. Dodatkowo, trudność wszystkich rzutów na wspinanie się jest zmniejszona o dwa.

•••Wniknięcie w Ziemię

Jedna z najbardziej cenionych mocy, jakie posiadają Gangrele – Stopienie z Ziemią – umożliwia wampirowi zespolenie się z ziemią. Nieśmiertelny dosłownie zapada się pod ziemię, przemieniając tak swoją substancję, by związała się z glebą.

Chociaż wampir potrafi zanurzyć się całkowicie w ziemi, nie może się w niej poruszać. Nie może też wniknąć w ziemię, przechodząc po drodze przez inną substancję. Drewniane listwy, a nawet sztuczny torf blokują skuteczność Wniknięcie w Ziemię. Oczywiście jest stosunkowo prostą sprawą dla wampira na tym poziomie, wysunąć pazury i wyrwać wystarczająco dużo podłogi, by dokopać się do żywej gleby.

Zagrzebując się w ziemi, wampir uzyskuje całkowitą ochronę przed słońcem z zewnątrz. Jest to także rodzaj wyboru dla tych, którzy chcą przespać wieki. Takie wampiry lokują się w ziemi i uzyskują siłę i moc w czasie, gdy odpoczywają. Przesądni i paranoiczni Spokrewnieni szepczą o tysiącach Starożytnych śpiących w ziemi, którzy obudzą się wraz z nadejściem nocy Gehenny.

Będąc pogrzebanym, wampir jest czymś pomiędzy ciałem i ziemią. Jego forma istnieje pomiędzy światem fizycznym i przestrzenią astralną. Dlatego wampir jest trudny do wykrycia, nawet nadnaturalnymi środkami. Jednakże zniszczenie gleby, którą zajmuje nieśmiertelny, lub przeszkodzenie jego obecności w królestwach astralnych, przywraca go natychmiast do fizycznego świata (i do pełnego przebudzenia). Jego ciało opuszcza glebę, zrzucając z siebie brud.

Zasady: Żaden rzut nie jest konieczny, chociaż postać musi wydać jeden Punkt Krwi. Zapadnięcie się pod ziemię jest automatyczne i zajmuje jedną turę. Postać zapada w stan o jeden stopień powyżej letargu, prawie nie odbierając bodźców zewnętrznych. Gracz musi wykonać rzut na Człowieczeństwo (trudność 6), żeby postać była zdolna podnieść się w obliczu niebezpieczeństwa wcześniej niż w momencie zaplanowanego przebudzenia.

Ponieważ postać jest w stanie pomiędzy, wszelkie próby zlokalizowania jej (złapanie jej zapachu, szukanie jej aury, podróże astralne) mają trudność o 2 większą. Osoby będące w formie astralnej nie mogą oddziaływać na wampira bezpośrednio, (napotykają na opór podobny do gąbki). Natomiast osoby, które chcą wykopać wampira w materialnym świecie, napotykają niezwykle ubitą ziemię, dosłownie twardą jak kamień.

Próby zaatakowania wampira zatopionego w ziemi, zawsze prowadzą do przywrócenia go do jego fizycznej formy (wszystkie rzuty oparte na Percepcji mają trudność większą o dwa). Postać wampira odejmuje dwie kości z puli na inicjatywę w pierwszej turze po swym przebudzeniu, z powodu chwilowej dezorientacji. Wampir wygnany z ziemi może działać normalnie.

••••Kształt Bestii

Ta moc obdarza wampira legendarną zdolnością do przemiany w wilka lub nietoperza. Spokrewniony zmieniony w ten sposób jest szczególnie imponującym reprezentantem królestwa zwierząt. Rzeczywiście, o wiele przewyższa normalne zwierzęta, nawet te opętane Wygnaniem Bestii. Zachowuje własną psychikę i temperament, ale wciąż może wykorzystywać zdolności formy bestii – wyostrzone zmysły wilka i możliwość lotu nietoperza.

O niektórych wampirach mówi się, że zmieniają się w zwierzęta lepiej dopasowane do środowiska – w szakale w Afryce, tygrysy w Azji i w olbrzymie szczury w miejskich aglomeracjach.

Zasady: Postać wydaje Punkt Krwi, by przybrać pożądany kształt. Transformacja zajmuje trzy tury (wydanie dodatkowego punktu skraca ten czas o jedną turę na każdy wydany punkt, do minimum jednej). Wampir pozostaje w formie zwierzęcej do następnego ranka, chyba że zapragnie powrócić do zwykłej formy wcześniej. Ubranie i małe przedmioty osobiste przekształcają się razem z wampirem.

Będąc w kształcie zwierzęcym, wampir może używać każdej Dyscypliny, jaką posiada, poza Nekromancją, Serpentis, Taumaturgią lub Zniekształceniem. Więcej, każda forma daje postaci zdolności tej istoty. W formie wilczej, zęby i pazury wampira zadają poważne obrażenia na poziomie Siła +1, wampir może biec z podwójną szybkością, a trudności na wszystkie rzuty na Percepcję są zmniejszone o dwa. W formie nietoperza Siła wampira jest zmniejszona do 1, ale może on latać z prędkością do 30 kilometrów na godzinę, trudności na słyszenie oparte na Percepcji są zmniejszone o trzy, a ataki przeciwko niemu mają trudność o dwa większą ze względu na jego niewielkie rozmiary.

Narrator może pozwolić wampirowi przyjmować kształty innych zwierząt, ale powinien ustalić charakterystyczne dla nich naturalne zdolności, które mogą być wykorzystane przez postać.

•••••Forma Mgły

Ta prawdziwie niepokojąca moc umożliwia wampirowi przekształcenie się w mgłę. Jego fizyczność rozpada się w mglisty obłok, ale pozostaje wciąż pod całkowitą kontrolą woli nieśmiertelnego. Mgła porusza się bardzo szybko i może prześlizgiwać się pod drzwiami, przez sito, rury i inne małe otwory. Chociaż silne wiatry mogą zanieść wampira daleko od wybranego celu, to nawet huragan nie rozproszy jego mglistego kształtu.

Niektórzy Spokrewnieni czują, że ta moc, jest wyrazem ostatecznej kontroli wampira nad światem materialnym, podczas gdy inni wierzą, że w ten sposób ujawnia się dusza nieśmiertelnego (niemniej jednak przeklęta).

Zasady: Nie jest wymagany żaden rzut, chociaż konieczne jest wydanie Punktu Krwi. Transformacja zajmuje trzy tury, chociaż postać może skrócić ten czas o jedną turę za każdy kolejny wydany Punkt Krwi (do minimum jednej tury) Silne wiatry mogą sponiewierać postać; jedynie Potencja (jeśli taką posiada) może zostać użyta do oparcia się wpływom wiatru.

Wampir będący w formie mgły jest odporny na wszystkie zwyczajne fizyczne ataki, chociaż nadnaturalne ataki działają na niego normalnie. Wampir otrzymuje mniejsze o jeden poziom obrażenia od słońca i ognia. Postać nie może atakować fizycznie innych, będąc w tym stanie – to obejmuje spotkanie innego wampira w formie mgły. Może jednakże używać Dyscyplin, które nie wymagają fizycznej substancji.

Zniekształcenie

Zniekształcenie jest popisową mocą Tzimisce i jest praktycznie nieznane poza klanem. Podobne w pewnych aspektach do Transformacji, Zniekształcenie pozwala Diabłom kształtować i rzeźbić ciała oraz kości swoje i innych. Kiedy Tzimisce używa Zniekształcenia, by zmieniać śmiertelnych, ghuli i wampiry wyższych pokoleń, efekty mocy są trwałe. Wampiry równych lub niższych pokoleń mogą leczyć efekty Zniekształcenia, tak jakby to były poważne obrażenia. Oczywiście osoba obdarzona tą mocą może zawsze przekształcać swoje ciało.

Zauważ, że chociaż ta Dyscyplina pozwala wywołać potężne i przerażające efekty, osoba nią obdarzona musi mieć kontakt ze skórą i często musi fizycznie wyrzeźbić upragniony kształt. To stosuje się nawet do używania mocy na sobie. Tzimisce uczeni w Zniekształceniu są często nieludzko piękni. Ci mniej biegli w sztuce są po prostu nieludzcy.

Uwaga: Nosferatu *zawsze* potrafią wyleczyć z powrotem zmiany wywołane przez Zniekształcenie, a przynajmniej te, które ich upiększają. Starożytna klątwa klanu nie może zostać odwrócona nawet przez Przedpotopowca klanu Tzimisce (o którym mówi się, że został zniszczony).

•Kształtowanie Wizerunku

Wampir posiadający tę moc może zmieniać parametry własnego ciała: wzrost, budowę, głos, rysy twarzy i odcień skóry. Takie

zmiany mają raczej charakter kosmetyczny i są niewielkie – nie więcej niż 30 centymetrów w górę lub w dół. Wampir musi fizycznie się przemienić, kształtując swoje ciało w upragniony sposób.

Zasady: Gracz musi wydać Punkt Krwi za każdą zmienioną część ciała oraz wykonać rzut na Inteligencję + Przemianę Ciała (trudność 6). By naśladować inną osobę lub głos, konieczny jest rzut na Percepcję + Przemianę Ciała (trudność 8) oraz pięć sukcesów na bezbłędną kopię. Mniejsza liczba sukcesów oznacza nieznaczne wady. Zwiększenie Cechy Wygląd ma trudność 10 i zazwyczaj wymaga wydania punktu Siły Woli. Pech trwale zmniejsza Atrybut o jeden.

••Kształtowanie Ciała

Ta moc jest podobna do Kształtowania Wizerunku, ale pozwala wampirowi dokonywać drastycznych, groteskowych zmian u innych. Tzimisce często używają tej mocy, by przemienić swych służących w przerażających strażników, bardziej oddziałujących na wrogów. Tylko ciało (skóra, mięśnie, ale nie kości) może zostać przekształcone.

Zasady: Wampir musi mocno trzymać ofiarę, a gracz prowadzący jego postać wykonać rzut na Zręczność + Przemianę Ciała (trudność zróżnicowana: od 5 do 9 za najbardziej precyzyjne transformacje). Wampir pragnący zwiększyć czyjś Atrybut Wyglądu robi dokładnie to samo, co w Kształtowaniu Wizerunku; zmniejszenie tego Atrybutu jest znacznie łatwiejsze (trudność 5), chociaż bardziej natchnione zniekształcenie może wymagać wyższej trudności. W każdym przypadku każdy sukces podwyższa/obniża Atrybut o jeden.

Wampir może użyć tej mocy do usuwania fragmentów skóry, tłuszczu i masy mięśniowej oraz umieszczania dodatkowego wzmocnienia w miejscach, gdzie jest to konieczne. Za każdy uzyskany sukces w rzucie na Zręczność + Przemianę Ciała (trudność 8) wampir może zwiększyć poddanemu tej mocy pulę kości na neutralizację obrażeń o jeden, kosztem albo jednego punktu siły, albo poziomu zdrowia (wybór zależy od wampira).

•••Kształtowanie Kośćca

Ta przerażająca moc pozwala wampirowi manipulować kośćmi w takim samym stopniu, jak kształtować ciało przy pomocy poprzedniej mocy. W połączeniu z Kształtowaniem Ciała moc ta umożliwia praktykującemu Zniekształcenie i deformowanie ofiar (lub siebie) tak, że nie można ich rozpoznać. Ta moc powinna być używana w połączeniu ze sztuką kształtowania ciała, chyba że wampir pragnie zadać obrażenia swym ofiarom (patrz poniżej).

Przemiana Ciała

Zniekształcenie jest w takim samym stopniu sztuką, jak mocą, i wampiry pragnące go właściwie używać, muszą poznać szczególną wersję Umiejętności Rzemiosło (str. 124), znaną jako Przemiana Ciała. Ta Umiejętność umożliwia jej posiadaczowi wykonanie wszelkiego rodzaju zmian na żywych i umarłych ciałach i kościach. Ta Umiejętność daje także znajomość bardziej zwykłych technik. Wielu Tzimisce jest uczonych w obdzieraniu skóry, rzeźbieniu w kości, balsamowaniu ciała, wypychaniu zwierząt, tatuowaniu i przekłuwaniu ciała.

Zasady: Gracz prowadzący wampira wykonuje rzut na Siłę + Przemianę Ciała (trudności jak powyżej). Kształtowanie Kośćca może być użyte bez sztuki kształtującej ciało, jako ofensywna broń. Każdy sukces uzyskany w rzucie na Siłę + Przemianę Ciała (trudność 7) zadaje jeden poziom zabójczych obrażeń ofierze. Jej kości łamią się, przebijają skórę i wychodzą na zewnątrz.

Wampir może użyć tej mocy (na sobie lub na innych), by stworzyć ostrza lub szpony z kości na nadgarstkach (jako ofensywna broń) lub na całym ciele (jako obronne kolce). Jeśli kościane ostrza są używane, wampir lub ofiara otrzymują jeden poziom zabójczych obrażeń (nawet dla wampira taka broń nie jest za darmo). W przypadku kolców, poddany tej mocy otrzymuje obrażenia równe pięć minus liczba uzyskanych sukcesów (pech zabija ofiarę lub wywołuje u wampira letarg). Obrażenia te mogą być leczone normalnie. Ostrza wyrastające z nadgarstków zadają obrażenia zabójcze Siła + 1, a defensywne kolce zadają atakującemu zabójcze obrażenia równe jego Sile, chyba że uzyska trzy lub więcej sukcesów w rzucie na atak (broniący się otrzymuje obrażenia normalnie). Kolce pozwalają wampirowi lub zmienionej osobie dodać dwa dodatkowe obrażenia zadawane przez trzymanie, zwarcie lub staranowanie.

Wampir, który uzyska pięć lub więcej sukcesów w rzucie na Siłę + Przemianę Ciała może spowodować, żeby klatka piersiowa wrogiego wampira zapadła się i przebiła jego serce. Jeśli wampir nie wpadnie w letarg, traci połowę swoich Punktów Krwi w chwili, gdy siedziba jego vitae jest rozrywana w deszczu krwi.

••••Przerażający Kształt

Tzimisce używają tej mocy, by stać się przerażającymi potworami. Oczywiście to zapewnia znaczne korzyści w walce. Wzrost wampira rośnie do dwóch i pół metra; skóra staje się zielonkawo-szara lub pokrywa się szaro-czarną chityną, ramiona stają się kleiste, zakończone mocnymi, czarnymi paznokciami – podobne do kończyn małpy; a twarz przypomina koszmar. Rząd kręgów wyłazi z kręgosłupa, a zewnętrzny pancerz wydziela nieprzyjemnie pachnący smar.

Zasady: Przerażający Kształt wymaga dwóch Punktów Krwi do przebudzenia. Wszystkie Fizyczne Atrybuty (Siła, Zręczność, Wytrzymałość) zwiększone zostają o trzy, ale wszystkie Społeczne Atrybuty spadają do zera, poza przypadkami kontaktowania się z innymi także w Przerażającym Kształcie. Jednakże wampir w Przerażającym Kształcie może zastąpić Atrybut Społeczny Siłą, próbując kogoś zastraszyć! Obrażenia zadane w bójce rosną o jeden ze względu na wyszczerbione krawędzie i kościste wypukłości pokrywające dłonie istoty.

•••••Wewnętrzna Esencja

Wampir z tą mocą potrafi fizycznie przekształcić całe ciało lub tylko jego część w odżywczą vitae. Krew jest identyczna ze zwykłą vitae wampira. Może jej używać do odżywienia siebie lub innych, stworzenia ghuli lub więzi krwi. Jeśli cała krew zostaje zużyta lub w inny sposób zniszczona, wampira spotyka Ostateczna Śmierć.

Zasady: Wampir może przekształcić całe ciało lub jego część tak, jak mu pasuje. Noga może zostać przekształcona w dwa Punkty Krwi, a tors, ramię, głowa i brzuch przekształcane są w jeden Punkt Krwi. Krew może zostać przekonwertowana w ciało wampira pod warunkiem, że pozostaje w kontakcie z wampirem. Jeśli krew zostaje zużyta lub zniszczona, wampir musi wydać liczbę Punktów Krwi równą tej, która była uprzednio stworzona, by zregenerować brakującą część ciała.

Wampir w tej formie nie może zostać zakołkowany, pocięty, pobity lub przebity, ale może zostać spalony lub wystawiony na słońce. Wampir może ściekać wzdłuż ścian i przepływać nawet przez najwęższe szczeliny, jakby był w Mrocznej Formie (str. 169).

Umysłowe Dyscypliny mogą być używane, jeśli nie jest konieczny kontakt wzrokowy lub słuch. Jeśli wampir w tym kształcie „obmywa" śmiertelnego lub zwierzę, śmiertelny musi wykonać rzut na Odwagę (trudność 8), inaczej ucieka w panice.

- To nie jest koniec, i to nie jest takie proste.

Liza usiadła w rynsztoku, usiłując wepchnąć tchawicę z powrotem do gardła. Janette skoczyła na bagażnik Cadillaca z 1974 roku i wylądowała obok niej z pazurami wciąż ociekającymi krwią. Miała także krew na swojej kurtce, ale nie była ona widoczna na tle czerni. Uśmiechnęła się, składając usta w długim, wąskim grymasie. Był to ten rodzaj uśmiechu, który mógłby zagościć na pysku kota, obserwującego, jak mysz z przetrąconym kręgosłupem wciąż próbuje ucieczki.

- Jesteś martwa Lizo - powiedziała. - Choć jeszcze nie w tej chwili. Przeżyjesz tę noc. - Liza wydała dźwięk z głębi swego zniszczonego gardła. Mogło to być coś w stylu - Idź do diabła. - Janette zignorowała jej bełkot, zignorowała także dźwięk syren w oddali. - Ale jutro w nocy znajdę cię znowu i zrobię dokładnie to samo, co dziś. I będę to robiła każdej nocy, aż się nie znudzę lub jeśli biskup powie mi, że już czas. A spróbuj opuścić miasto - znajdę cię i zabiję. Spróbuj poszukać pomocy, a znajdę cię i zabiję. Twój wybór - teraz lub później.

Liza splunęła krwią i spróbowała wstać. Janette leniwie popchnęła ją z powrotem do rynsztoka, a następnie ześlizgnęła się z bagażnika samochodu. - Jutro. O zachodzie słońca. Tak się umawiamy - warknęła, powoli znikając w mroku.

Rozdział Piąty: Zasady

Jedynym powodem, dla którego gra, a szczególnie narracyjna gra, jaką jest **Wampir**, ma zasady, jest zwiększenie lub zmniejszenie poziomu przestrzeni gry. Narrator może osądzać większość zdarzeń w swojej grze w **Wampira**, decydując samemu czy postaci udała się, czy nie, próba wykonania zadania. Ale zasady potrzebują pewnych standardów lub precedensów, by każdy wiedział, że jest równo traktowany.

Więc zasady.

Wampir używa tylko kilku podstawowych zasad, ale te zasady mogą mieć niezliczone permutacje w odpowiednim kontekście gry. Ten rozdział mówi o tych najbardziej podstawowych, jak rzucanie kośćmi. Bardziej szczegółowe zasady, zorientowane na detale, można znaleźć w całej książce. Nie martw się opanowaniem wszystkich permutacji – naucz się najpierw podstawowych zasad. Cała reszta przyjdzie sama.

Czas

Przez cały czas trwania gry czas upływa tak jak w normalnym świecie – wtorek idzie za poniedziałkiem, miesiąc za miesiącem i tak dalej. Jednakże nie ma potrzeby, by odgrywać każdą mijającą sekundę. Jest duża różnica pomiędzy prędkościami upływu czasu gry i upływu czasu rzeczywistego. W ciągu czterogodzinnej sesji w świecie gry może upłynąć tydzień, miesiąc lub nawet rok – lub cała sesja może być spędzona na szczegółowym opisywaniu 30 minut pełnych działań. Możesz odgrywać walkę tura po turze, rozpatrując po kolei każde trzy sekundy, lub możesz pozwolić, by minęły miesiące w kilka minut prawdziwego czasu. (Czas, gdy gracze nie podejmują żadnych realnych działań, nazywany jest przerwą. Nauczenie się tej małej sztuczki pomoże ci w posuwaniu naprzód twojej gry.)

Aby pomóc w utrzymaniu poczucia mijającego czasu bez odwoływania się do nudnych tabel, **Wampir** korzysta z sześciu podstawowych jednostek do opisania czasu gry.

- Tura – Ilość czasu, którą potrzebujesz do podjęcia w miarę prostej akcji. Może trwać od trzech sekund do trzech minut, w zależności od sceny.
- Scena – Podobnie jak podstawowa jednostka w sztuce lub filmie, scena jest krótkim okresem akcji i interakcji, mającym miejsce w jednym miejscu. To może być szturmowanie fundacji Tremerów lub rozmowa na ławce w parku przy świetle księżyca. Jest dokładnie tyle tur w scenie, ile jest potrzebnych – może nawet nie być żadnej tury, jeśli scena nie składa się z niczego poza dialogami i interakcjami postaci.
- Etap – Niezależna część opowieści, zawsze odgrywana w czasie jednej sesji gry. Składa się z wielu scen przerywanych przez przerwy (patrz poniżej). Dokładnie jak rozdział w powieści lub akt w sztuce.
- Opowieść – Pełna opowieść z wprowadzeniem, narastająca akcją i klimatem. Niektóre opowieści mogą zawierać kilka rozdziałów, aby zostały skończone. Inne mieszczą się w jednym.
- Saga – Seria opowieści połączonych przez osoby i ciągłą narrację, a być może i przez wspólny temat i intrygę.
- Przerwa – Czas, który jest upiększony opisami, a nie wypełniony turami czy scenami odgrywanymi jedna po drugiej. Jeśli Narrator mówi „Czekasz w foyer przez cztery godziny, zanim zawoła cię ghul księcia", zamiast dosłownie pozwolić postaci odegrać jej oczekiwanie, można powiedzieć, że Narrator odwołuje się do przerwy. Przerwa pozwala odegrać szybko trywialne lub nudne fragmenty.

Akcje

W czasie trwania gry twoja postać wykona wiele rzeczy. Niektóre z zadań będą uważane za akcje podczas gdy inne nie. Rozmowy i przemówienia nie są uznawane za akcje jako takie – ale niemalże wszystko inne, od uderzenia twojego stwórcy do próby odszyfrowania kodu, może być akcją. Jedna akcja zazwyczaj zajmuje jedną turę czasu gry (patrz wyżej).

Jest dosyć łatwo podjąć akcję – po prostu powiedz Narratorowi, co twoja postać próbuje zrobić i w jaki sposób chce to zrobić. Większość akcji – na przykład, przejście na drugą stronę ulicy czy przeładowanie pistoletu – jest na tyle łatwa, by automatycznie uważać je za zakończone sukcesem. Jednakże jeśli próbujesz przejść czteropasmową autostradą pełną rozpędzonych ciężarówek lub spróbujesz przeładować pistolet, zwisając na drabince przeciwpożarowej na jednej ręce, jest szansa, że ci się nie uda. Więc jeśli są uzasadnione wątpliwości, czy twoja akcja się udała, czy nie, możesz być zmuszony do rzucenia kością, by określić rezultat.

Rzucanie kością

Chociaż Narrator ma wyłączne prawo decydowania, czy dana akcja się powiodła, czy zakończyła porażką, w wielu przypadkach decyduje los. Dlatego w **Wampirze** stosuje się rzut kostką. Mówiąc dokładnie – dziesięciościenną kostką – możesz znaleźć takie w każdym sklepie z grami lub nawet w księgarni. Narrator może potrzebować kilku kości, podobnie jak gracze, którzy jednak mogą też dzielić się swymi kośćmi. Kości są wszystkim, czego początkująca postać będzie potrzebować.

Rzucasz kośćmi zawsze, gdy wynik akcji jest wątpliwy lub gdy Narrator podejrzewa, że istnieje możliwość, by twoja postać odniosła porażkę. Mocne i słabe strony twojej postaci wpływają na liczbę kości, którymi rzucasz, i w ten sposób bezpośrednio wpływają na szanse twojego sukcesu.

Wartości Cech

Chociaż osobowość twojej postaci jest ograniczona tylko przez twoją wyobraźnię, jej możliwości są ograniczone przez jej Cechy (wszystkie jej wrodzone i wyuczone uzdolnienia i umiejętności). Każda Cecha jest opisana przez wartości od 1 do 5. Wartość Cechy 1 oznacza, że postać jest niekompetentna, podczas gdy wartość 5 oznacza szczyt ludzkich osiągnięć. Większość ludzi ma wartości pomiędzy 1 a 3. Cecha na 4 oznacza osobę wyjątkową, podczas gdy Cecha na 5 wskazuje, że postaci nie można do nikogo przyrównać – w każdym razie do nikogo spomiędzy ludzi. Pomyśl o tej klasyfikacji podobnie jak o gwiazdkowym systemie oszacowywania filmów lub restauracji – 1 oznacza ledwie akceptowane podczas gdy 5 – doskonałe. Możliwe jest także, że Cecha będzie miała wartość zero (to zazwyczaj reprezentuje umiejętność, której postać nigdy się nie nauczyła), ale czasem zdarzają się wyjątki (tak jak brak Cechy Wygląd u paskudnych Nosferatu).

X Dno
• Słaba
•• Przeciętna
••• Dobra
•••• Wyjątkowa
••••• Doskonała

Zawsze gdy rzucasz kośćmi, jedna kość przysługuje za jedną kropkę w odpowiedniej Cesze. Na przykład, jeśli twoja postać próbuje coś znaleźć, a ma trzy kropki w Percepcji, rzucasz trzema kośćmi. Jednakże niemal nigdy nie wykonujesz rzutów tylko na Atrybuty. Surowy potencjał jest modyfikowany przez umiejętności. Najbardziej powszechne rzuty w grze wymagają dodania kości uzyskanych z Atrybutu (str. 115) do kości uzyskanych ze Zdolności (str. 119).

Na przykład, jeśli Weronika próbuje znaleźć konkretne akta w biurze, Narrator może poprosić Lynn, by wykonała rzut na Percepcję + Finanse – Atrybut + Zdolność. W tym przypadku Lynn wzięłaby dwie kości za Percepcję Weroniki oraz tyle kości, ile wynosi jej wartość Finanse – Weronika ma Finanse 4, tak więc Lynn dostaje 4 kości więcej. Weronika ma więc w sumie sześć kości na wykonanie zadania. Te kości to tak zwana pula kości – innymi słowy, całkowita liczba kości, którymi rzucasz w jednej turze. Najczęściej będziesz sumował kości tylko dla jednej akcji w jednej turze, chociaż możesz to zmieniać, aby móc wykonać złożone zadania podczas jednej tury (aby uzyskać więcej informacji patrz Akcje Złożone).

Oczywiście do niektórych rzutów nie będzie konieczne dodawanie Zdolności do Atrybutów. Nie ma takiej umiejętności, która pomogłaby Weronice podnieść mały sejf. W takim przypadku Lynn użyje tylko kości za Atrybut – w tym przypadku Siły.

Nigdy nie zachodzi taka sytuacja, w której dodane by były więcej niż dwie cechy do puli kości. Co więcej, jeśli twoja pula kości zawiera cechę, której wartość maksymalna jest 10 (taka jak Człowieczeństwo lub Siła Woli), nie możesz dodać innej Cechy do twojej puli kości. Jest po prostu niemożliwe, by człowiek miał więcej niż 10 kości w puli.

Jednak z drugiej strony, starsze wampiry...

Odruchy

Nie wszystko co robi twoja postać, liczy się jako akcja. Na przykład przyjmuje się, że wydanie Punktu Krwi, by zwiększyć Atrybut, trwa mniej niż sekundę – nie wymagane są żadne rzuty i twoja postać może to zrobić, wykonując zupełnie coś innego. Takie wolne akcje nazywane są odruchami – w istocie są to działania nie wymagające zaangażowania postaci.

Odruchy zawierają takie działania jak wydawanie Punktów Krwi do podniesienia Atrybutów, wykonanie testu Charakteru, lub aktywację Akceleracji w celu wykonania dodatkowych akcji. Nie są one w żaden sposób rozumiane jako akcje – nie musisz zmniejszać swojej puli kości do wyparowania obrażeń, kiedy strzelasz z pistoletu. Oczywiście w dalszym ciągu musisz być świadomy wykonywania odruchów, ale nie kolidują one z innymi czynnościami, które wykonujesz w turze.

Stopnie trudności

Nie ma takiego momentu przy wykonywaniu rzutów, w którym nie wiesz, jakiego rezultatu oczekiwać. Zawsze gdy podejmujesz akcję, Narrator decyduje o właściwej trudności i przekazuje ci swoją decyzję. Trudność jest zawsze pomiędzy 2 i 10. Za każdym razem, gdy uzyskasz odpowiednią liczbę lub wyższą na kości, możesz uważać, że osiągnąłeś sukces. Na przykład, jeśli trudność wynosi 6 i ty rzucisz 3, 3, 8, 7, 10, wtedy uzyskałeś trzy sukcesy. Im więcej ich masz, tym lepiej sobie poradziłeś. Potrzebujesz tylko jednego sukcesu, by skutecznie przeprowadzić większość akcji, ale uważane jest to za minimalny sukces. Jeśli uzyskasz trzy lub więcej, twój sukces jest całkowity.

Oczywiście im mniejsza trudność, tym łatwiej osiągnąć sukces, i vice versa. Sześć oznacza przeciętną trudność, tzn. akcje ani szczególnie trudne, ani też szczególnie łatwe do wykonania. Jeśli Narrator lub zasady nakazują rzut, ale nie podają dokładnie trudności, przyjmij, że trudność wynosi 6.

Akcje złożone

Czasem gracz będzie chciał, by jego postać wykonała więcej niż jedną akcję w turze – na przykład będzie chciał strzelać z pistoletu do dwóch różnych celów lub wspinać się po rusztowaniach i jednocześnie kopać ścigających go, znajdujących się niżej napastników. W takich sytuacjach gracz może próbować podjąć akcje normalnie, chociaż do wszystkich akcji otrzymuje ujemny modyfikator. Gracz deklaruje całkowitą liczbę akcji, którą chce, by jego postać wykonała. Następnie odejmuje ze swojej puli kości liczbę kości równą liczbie akcji, których chce spróbować. Każda dodatkowa akcja odbiera jeszcze jedną kość. Jeśli pula kości zostaje zmniejszona do zera lub poniżej, akcja nie może zostać podjęta.

Przykład: Justin pragnie, by Hal, jego postać z klanu Nosferatu, uderzył i jednocześnie uniknął dwóch zbliżających się ciosów. Hal ma Zręczność 3, Bójkę 4 i Uniki 3. Justin liczy pulę kości na uderzenie (Zręczność 3 + Bójka 4 = pula kości 7), następnie odejmuje trzy kości (ponieważ postać wykona trzy akcje), co daje ostateczną pulę kości 4. Pierwszy unik ma podstawową pulę kości 6 (Zręczność 3 + Uniki 3) minus cztery (trzy kości za liczbę akcji i jedna kość za drugą akcję złożoną), co daje ostatecznie 2 kości w puli. Ostatni unik ma pulę kości 1 (6 odjąć 3 za liczbę akcji i minus dodatkowe 2 za trzecią podejmowaną akcję). Hal powinien raczej liczyć na szczęście.

Wampiry z Dyscypliną Akceleracja (str. 153) mogą podejmować złożone akcje bez odejmowania kości ze swej puli. Te dodatkowe akcje nie mogą być podzielone w akcje złożone.

Poniższa tabelka powinna pomóc ci, w jaki sposób łączyć trudności i stopnie sukcesu. Kursywa oznacza przeciętność.

Trudności

Trzy	Łatwe (zainstalowanie oprogramowania w Mcintoshu)
Cztery	Rutyna (zmiana opony w samochodzie)
Pięć	Proste (uwiedzenie kogoś, kto już ma na to ochotę)
Sześć	*Standardowo (strzelanie z pistoletu)*
Siedem	Wyzwanie (wymiana systemu nagłaśniającego w samochodzie)
Osiem	Trudne (remont silnika)
Dziewięć	Ekstremalnie trudne (naprawa zepsutego silnika bez części zamiennych)

Stopnie sukcesu

Jeden sukces	Marginalnie (utrzymanie zepsutej lodówki na chodzie, dopóki nie przyjdzie ktoś do jej naprawy)
Dwa sukcesy	Przeciętnie (rękodzieło brzydkie ale użyteczne)
Trzy sukcesy	Zadowalające (naprawienie czegoś tak, by wyglądało jak nowe)
Cztery sukcesy	Wyjątkowe (poprawienie po naprawie osiągów twojego samochodu)
Pięć lub więcej	Fenomenalne (stworzenie dzieła sztuki)

Narrator jest najwyższym autorytetem decydującym o trudności wykonania akcji – jeśli zadanie wygląda na niemożliwe do wykonania, trudność będzie odpowiednio wysoka. Jeśli zadanie będzie wyglądać na proste, trudność będzie niska (jeżeli Narrator zadecyduje, że musisz wykonać rzut). Szczególnie łatwe lub szczególnie trudne zadania mogą wymagać odpowiednio poziomu trudności 2 lub 10. Jednak takie zadania powinny się zdarzać niezwykle rzadko. Trudność 2 jest na tyle łatwa, że nie trzeba nawet rzucać kością, podczas gdy trudność 10 oznacza, że zadanie jest prawie niewykonalne – masz taką samą szansę na pech jak na sukces. Nieważne iloma kośćmi rzucasz.

I trzeba to powiedzieć, wyrzucenie 10 jest zawsze sukcesem, bez względu na trudność.

Porażka

Jeśli nie będziesz miał żadnych sukcesów na wyrzuconych kostkach, twoja postać poniesie porażkę, podejmując akcję. Jej cios będzie niecelny. Jej próby przekonania księcia spełzną na niczym. Porażka, chociaż zazwyczaj rozczarowuje, nie jest katastrofą, w przeciwieństwie do pecha (poniżej).

Przykład: Teodor z klanu Nosferatu próbuje zdobyć informacje o pewnych podejrzanie wyglądających działaniach w jednej z części kanałów. Siada niepewnie na jednej z rur znajdujących się nad jego głową. Justin, Narrator, mówi Janowi grającemu Teodorem, aby wykonał rzut na Zręczność + Krycie się (trudność 7). Jan wykonuje rzut i jego wynik to 2, 5, 6, 6, 4, 3 – żadnych sukcesów. Justin mówi, że gdy Teodor próbuje zmienić na rurze pozycję, jego stopa ześlizguje się i Teodor traci równowagę. Bandyci poniżej nie widzą go, ale i tak ma kłopoty...

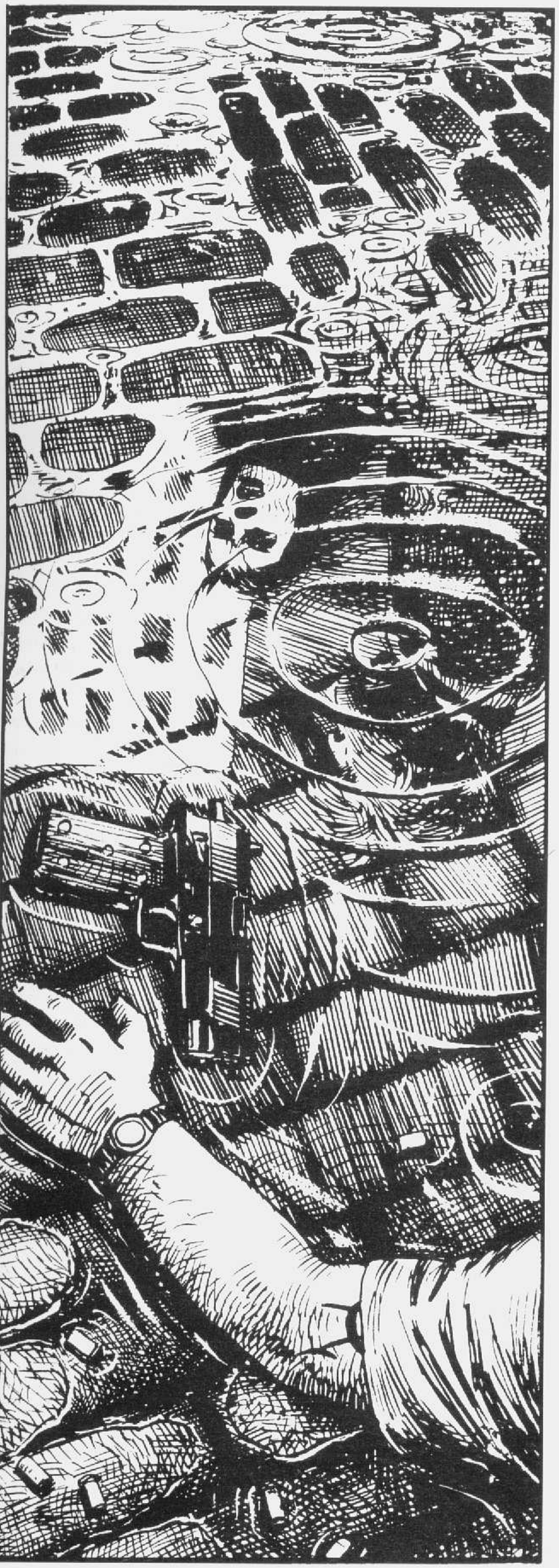
Pech

Pech może zepsuć wszystko. Jeszcze jedną podstawową zasadą dotyczącą rzutów kośćmi jest zasada jedynki lub, mówiąc desperackim tonem, pech. Zawsze, gdy na kości wypada 1, kasuje jeden sukces. Całkowicie. Kość pokazującą 1 i pokazującą sukces po prostu odłóż na bok. W ten sposób akcja może zakończyć się porażką, nawet jeśli wypadł sukces.

Czasami zdarza się prawdziwe nieszczęście. Jeśli rzut kośćmi nie przyniesie żadnych sukcesów, a pojawi się chociaż jedna 1, wtedy jest pech. Innymi słowy, jeśli na żadnej z kości nie będzie sukcesów, a jest kość pokazująca jedynkę (lub jest kilka takich kości), rzut jest pechowy. Jeśli masz chociaż jeden sukces, nawet jeśli jest on skasowany i pozostała jeszcze jedna kość z jedynką, jest to zwykła porażka.

Pech jest czymś znacznie gorszym niż normalną porażką – jest całkowitym niepowodzeniem. Na przykład, wyrzucenie pecha, przy próbie zastrzelenia łowcy, kończy się zacięciem się twojej broni. Pech w rzucie na Informatykę w czasie próby włamania do systemu, może zaalarmować władze, a pech w rzucie na Krycie się jest przysłowiowym stąpnięciem na suchą gałązkę. Narrator decyduje, co dokładnie poszło źle. Pech może wywołać niewielką niewygodę lub prawdziwe nieszczęście.

Oczywiście niektórzy mogą uznać, że pechy zdarzają się trochę za często w ich sagach (prawo prawdopodobieństwa działa na kości, co wszyscy grający w gry fabularne mogą potwierdzić). W tym przypadku jest przywilejem Narratora, aby dać wszystkim postaciom zarówno graczy, jak i Narratora jeden pech wolny – innymi słowy pierwszy pechowy rzut podczas sesji nie liczy się. Ta zasada



czyni nieżycie trochę mniej uciążliwym dla graczy – ale jest także mniejsza szansa, że ich wrogowie doświadczą ujemnych efektów pecha.

Przykład: Aleksandra z klanu Tremere, odgrywana przez Meridę, desperacko strzela przez okno fundacji atakowanej przez watahę maruderów z Sabatu. Merida wykonuje rzut na Zręczność + Broń Palną Aleksandry (trudność 8) i otrzymuje 9, 1, 1, 8, 1. Po skasowaniu sukcesów pozostaje jeszcze jedna jedynka, ale ponieważ były także dwa sukcesy, akcja po prostu kończy się niepowodzeniem.

Następna tura nie jest zbyt szczęśliwa dla niej. Na kości wychodzi 1, 3, 4, 3, 7. Tym razem nie tylko pojawiła się 1, ale nie było też żadnego sukcesu, tak więc akcja kończy się pechem. Narrator mówi, że broń Aleksandry zacięła się, a gdy próbuje ona na siłę przywrócić ją do stanu używalności, coś pęka i broń staje się bezwartościowa. Aleksandra zaczyna czołgać się w stronę tylnych drzwi, mając nadzieję, że wataha jeszcze się o nich nie dowiedziała...

Automatyczny sukces

Spójrzmy prawdzie w oczy – czasem rzucanie kośćmi staje się męczące, szczególnie gdy twoja postać mogłaby wykonać daną akcję w czasie swego snu. Wszystko, co wpływa na płynność gry i zmniejsza liczbę przerw, jest dobre. Dlatego **Wampir** wykorzystuje prosty system automatycznego sukcesu, pozwalającego pominąć rzuty na zadania, które twoja postać uzna za zbyt zwyczajne.

Mówiąc prosto, jeśli liczba w twojej puli jest równa lub większa niż trudność zadania, twoja postać odnosi automatyczny sukces. Nie jest konieczny żaden rzut. Uważaj jednak, to nie działa na wszystkie zadania i nigdy nie działa w czasie walki lub innych stresujących sytuacji. Co więcej, automatyczny sukces jest uważany za marginalny – tak, jakbyś uzyskał tylko jeden sukces w rzucie. Jeśli liczy się jakość, możesz próbować rzucać kośćmi, aby uzyskać więcej sukcesów. Ale do prostych i często powtarzanych akcji ten system idealnie pasuje.

Jest jeszcze jeden sposób na uzyskanie automatycznego sukcesu przy rzucie. Po prostu wydaj punkt Siły Woli (str. 136). Możesz to zrobić tylko raz w jednej turze, a ponieważ masz ograniczoną ilość punktów Siły Woli, nie możesz tego robić zbyt często. Z pewnością pomaga to jednak, kiedy musisz uzyskać sukces, działając w stresie.

Spróbuj jeszcze raz

Porażka często powoduje stres, który z kolei prowadzi do kolejnego niepowodzenia. Jeśli akcja postaci kończy się niepowodzeniem, może ona zazwyczaj spróbować ponownie (w końcu nieudana próba otwarcia zamka nie oznacza, że postać nie będzie mogła już nigdy otworzyć tego zamka). Jednak Narrator w takich przypadkach może podnieść trudność drugiego podejścia o jeden. Jeśli próba znów zakończy się porażką, trudność następnego podejścia wzrasta o dwa i tak dalej. W końcu trudność będzie tak wysoka, że postać nie będzie miała szansy na odniesienie sukcesu (po prostu otwarcie tego zamka będzie poza jej możliwościami).

Przykłady użycia tej zasady to: wspinaczka po ścianie, włamanie się do systemu komputerowego lub przesłuchanie więźnia. W końcu, jeśli nie będziesz mógł znaleźć punktu zaczepienia dla ręki, pokonać programu zabezpieczającego lub zmusić więźnia do mówienia za pierwszym razem, jest spora szansa, że może nie będziesz w stanie w ogóle tego zrobić.

Czasami Narrator nie powinien odwoływać się do tej zasady. Na przykład w przypadku nieudanej próby zastrzelenia kogoś, wykrycia zasadzki czy pościgu za innym samochodem. Taka porażka nie prowadzi automatycznie do frustracji i porażek przy kolejnych próbach.

Przykład: Winters, dyplomata Księcia Atlanty, nie ma dobrej nocy. Jest na spotkaniu z posłem klanu Nosferatu i prowadzi niezwykle ważne negocjacje, lecz sprawy nie toczą się tak, jak tego chce. Kiedy Winters próbuje opowiedzieć niewinny elżbietański dowcip, by uczynić sprawy łatwiejszymi, Narrator sugeruje Edwardowi, graczowi grającemu Wintersem, by wykonał rzut na Spryt + Etykietę (trudność 6) i dodatkowo odegrał swój żart. Edward czyni tak i Winters ponosi porażkę. Zdaje sobie sprawę, że jego staroświecki komplement obraża Nosferatu (on nie ma żadnej trudności w poinformowaniu go o tym). Winters próbuje poprawić się, ale tym razem Narrator określa trudność na 7. Winters jest w trudnej sytuacji, jeszcze jedna zniewaga może całkowicie zerwać negocjacje.

Komplikacje

Poprzednie zasady powinny wystarczyć, byś mógł zacząć, a dla sag preferujących narrację nad rzucanie kośćmi, mogą być zupełnie wystarczające. Jednak niekoniecznie obejmują wszystkie przypadki – na przykład, co się dzieje, gdy próbujesz coś wykonać, podczas gdy postać prowadzona przez Narratora aktywnie ci w tym przeszkadza? Co się dzieje, gdy twój przyjaciel próbuje ci pomóc złamać szyfr?

Różnorodne sposoby skomplikowania spraw mają na celu dodanie grze kolorytu. Oczywiście nie musisz ich używać, ale mogą one dodać trochę więcej realizmu i napięcia do twojej gry.

Poniższe komplikacje są stosunkowo proste i łatwe do użycia w opisach różnorodnych akcji. W wielu konkretnych, skomplikowanych sytuacjach odwołaj się do Rozdziału Szóstego.

Akcje wydłużone

Czasami potrzebujesz więcej niż jednego sukcesu, by w pełni wykonać zadanie. Powiedzmy, że będziesz potrzebował poświęcić całą noc na poszukiwanie mrocznych artykułów w bibliotece lub będziesz musiał wspiąć się na skałę tak wysoką, że nie będziesz w stanie zrobić tego w ciągu jednej tury. Jeśli potrzebujesz tylko jednego sukcesu, by zakończyć akcję, akcja ta zwana jest prostą akcją. Ale kiedy potrzebujesz wielu sukcesów, by osiągnąć chociaż marginalny sukces, podejmujesz akcję wydłużoną. Proste akcje są najczęstsze w **Wampirze**, ale będziesz miał także wiele możliwości, by wykonywać akcje wydłużone.

W akcji wydłużonej rzucasz wielokrotnie kośćmi w ciągu następujących po sobie tur, próbując zgromadzić wystarczającą liczbę sukcesów, by odnieść sukces. Na przykład twoja postać próbuje wykopać sobie tymczasowe schronienie w leśnej ściółce, używając jedynie gołych rąk. Narrator mówi ci, że potrzebujesz 15 sukcesów, by wydrążyć dziurę chroniącą przed słońcem. W końcu osiągniesz sukces, ale im dłużej próbujesz, tym masz większą szansę na pecha i zawalenie się całego tunelu. Co więcej, jeśli masz tylko kilka tur do wschodu słońca, prędkość z jaką zakończysz zadanie, ma podwójne znaczenie. Narrator we wszystkich przypadkach jest ostatecznym autorytetem i decyduje, które akcje są wydłużone, a które nie.

Zazwyczaj wydłużoną akcję możesz ukończyć w tyle tur, ile potrzebujesz (ale w **Wampirze** sytuacje są, jakie są, i nie zawsze będziesz miał taki luksus). Jeśli będziesz miał pecha, to być może będziesz musiał zaczynać wszystko od początku. W zależności od tego, co próbujesz zrobić, Narrator może nawet zarządzić, że nie będziesz mógł zacząć raz jeszcze – poniosłeś porażkę i tyle.

Ponieważ wydłużone akcje są bardziej odpowiednie do opisywania pewnych konkretnych działań, są często stosowane w Rozdziale Szóstym. Jednak ze względu na ilość koniecznych rzutów kością, akcje wydłużone nie powinny być stosowane w grach bardziej nastawionych na odgrywanie.

Kontrakcje

Zwykła trudność może nie być wystarczająca, by oddać zaciętość walki pomiędzy dwoma postaciami. Na przykład, twoja postać próbuje wyważyć drzwi, podczas gdy postać po drugiej stronie próbuje utrzymać je zamknięte. W takim przypadku, powinieneś wykonać rzut na kontrakcję przeciw działaniom drugiej postaci – każdy z was wykonuje rzut na trudność określoną przez jedną z Cech przeciwnika (osoba, która uzyska więcej sukcesów wygrywa).

Jednak uznaje się, że uzyskałeś tylko tyle sukcesów, ile miałeś więcej od swojego przeciwnika. Innymi słowy sukcesy przeciwnika eliminują twoje, tak jak robią to 1. Jeśli uzyskałeś cztery sukcesy a twój przeciwnik trzy, uznaje się, że osiągnąłeś tylko jeden – marginalny sukces. Dlatego trudno jest uzyskać wspaniały sukces przy kontrakcji. Nawet jeśli twój przeciwnik nie może cię pokonać, w dalszym ciągu jest zdolny do utrudnienia twoich wysiłków.

Przykład akcji wydłużonej

Weronika Abbey-Roth próbuje zarobić pieniądze na realizację swojego pomysłu. Chociaż ma Mienie na 4, Narrator mówi, że musiałaby upłynnić sporo swoich dóbr, by uzyskać wystarczającą ilość pieniędzy. Więc Weronika decyduje ostro zagrać swymi pieniędzmi, przeprowadzając kilka nielegalnych operacji finansowych i kilka pogmatwanych operacji giełdowych. Narrator decyduje, że żeby Weronika osiągnęła sukces, Lynn będzie musiała uzyskać 18 sukcesów w rzucie na Spryt + Finanse (trudność 7 – to jest naprawdę dziwny sposób zarabiania pieniędzy). Co więcej, ponieważ taka działalność zajmuje czas, może wykonać tylko jeden rzut na każdą noc w czasie gry.

Weronika ma Spryt 3 i Finanse 4, tak więc Lynn rzuca siedmioma kośćmi każdej nocy. Przy pierwszym rzucie uzyskuje 3 sukcesy – miły początek. W drugim rzucie uzyskuje dwa sukcesy, razem ma pięć. Niestety nie ma szczęścia przy trzecim rzucie. Uzyskuje 3, 4, 1, 6, 4, 1, 6 – pech! Narrator mówi, że jeden z brokerów Weroniki pomylił się i straciła wszystkie swoje pieniądze na transakcji. Ale wysiłki trzech nocy pracy zostały zgrabnie skondensowane do pięciu minut grania w czasie rzeczywistym. Gra toczy się dalej, a budżet Weroniki jest chwilowo bardziej napięty i musi ona zdecydować, czy próbować znowu (ryzykując zainteresowanie sobą Departamentu Sprawiedliwości), czy porzucić swoja wspaniałą intrygę...

Przykład kontrakcji

Weronika, szukająca kłopotów na ostatnim spotkaniu Camarilli, zdecydowała się dokuczyć swej rywalce Giselle z klanu Ventrue. Giselle przybyła na przyjęcie ze swym najnowszym potomkiem, Tonym, utalentowanym i ponętnym młodym człowiekiem po medycynie, pochodzącym z bardzo dobrej rodziny. Weronika uznaje, że nie będzie nic bardziej ciekawego, niż odebranie Giselle jej potomka na ten jeden wieczór – oczywiście będzie to dosyć trudne, gdyż Giselle będzie go pilnowała jak lwica.

Lynn (gra Weroniką) i Narrator odgrywają większość ze wstępnej rozmowy (w tym ostre jak nóż spojrzenia) pomiędzy Weroniką, Giselle i Tonym. Wreszcie Narrator mówi, by Lynn rzuciła na Manipulację (3) + Przebiegłość (3), przeciw rzutowi Giselle na Manipulację (3) + Przebiegłość (4). Lynn rzuca sześcioma kośćmi przeciw trudności 7 (Manipulacja + Przebiegłość Giselle). Narrator rzuca siedmioma kośćmi przeciw trudności 6 (Manipulacja + Przebiegłość Weroniki). Lynn udało się uzyskać 4 sukcesy, a Giselle tylko trzy. Sukcesy Giselle odjęte od sukcesów Lynn pokazują, że Lynn uzyskała jeden sukces. Tony decyduje się towarzyszyć przez całe przyjęcie Weronice, chociaż jej marginalny sukces powoduje, że Tony rzuca na odchodne kilka długich spojrzeń na Giselle...

Niektóre działania (zapasy, dyskusje, pościgi samochodowe) mogą by jednocześnie akcjami wydłużonymi, jak i kontrakcjami. W takich przypadkach jeden lub drugi z przeciwników musi osiągnąć pewną liczbę sukcesów, by wygrać. Każdy sukces powyżej całkowitej liczby sukcesów rywala w danej turze jest dodawany do bieżącego rachunku. Ten, kto pierwszy osiągnie wymaganą liczbę sukcesów, wygrywa rywalizację.

Praca zespołowa

Nie zawsze musisz wszystko robić sam. Jeśli sytuacja tego wymaga (zazwyczaj w czasie wydłużonych akcji takich jak poszukiwanie drzewa genealogicznego rodziny lub odczytywanie inskrypcji w aramejskim), postacie mogą działać wspólnie, by odnieść sukces. Jeśli Narrator uzna, że przy danym zadaniu możliwa jest taka współpraca, dwoje lub więcej postaci może rzucić oddzielnie kośćmi i następnie dodać do siebie swoje sukcesy. Nie wolno im jednak nigdy łączyć swoich Cech do jednej puli kości.

Praca zespołowa może być skuteczna w wielu sytuacjach – przy uśpieniu psa należącego do egzekutora księcia, śledzenia łowcy lub badania w bibliotece. Jednakże w niektórych sytuacjach może okazać się przeszkodą (włączając w to towarzyskie interakcje jak kłamanie czy uwodzenie), kiedy pech jednej osoby może zrujnować całe przedsięwzięcie.

Złota zasada

To jest najważniejsza zasada ze wszystkich i w zasadzie jedyna, do której warto się stosować – nie ma żadnych zasad. Ta gra powinna być taka, jaka pragniesz, by była – sagą, w której prawie nie używa się kostek skupioną na relacjach postaci z otoczeniem lub długoterminową taktyczną kampanią, w której każdy gracz kontroluje niewielka koterie wampirów. Jeśli zasady przedstawione w tej książce nie pasują do twojej gry, zmień je. Ten świat jest zdecydowanie za duży – nie można go opisać dokładnie za pomocą jakiegokolwiek zestawu niezmiennych reguł. Pomyśl o tej książce jak o zestawie porad, sugerowanych ale nie bezwzględnie obowiązujących sposobach uchwycenia Świata Mroku w format gry. Ty decydujesz o tym, co najlepiej służy twojej grze i masz całkowitą swobodę używania, zmieniania, nadużywania lub ignorowania tych zasad. Rób wszystko, by służyły one twojej rozrywce.

Spróbuj jak to działa

Cóż, to wszystko. To są podstawowe zasady. Cała reszta jest po prostu wyjaśnieniem lub rozszerzeniem, lukrem na ciastku. Jeśli rozumiesz te zasady, powinieneś być w stanie grać bez żadnych kłopotów. Jeśli ich nie rozumiesz, przeczytaj jeszcze raz. Jeszcze lepiej sprawdź kilka rzutów na sobie.

Powiedzmy, że Weronika wreszcie ma okazję użyć tego rewolweru, który nosi w torebce – złodziej samochodów grozi jej szoferowi Marcusowi. Trudność trafienia kogoś z bliska to 6 (patrz Rozdział Szósty, aby poznać więcej szczegółów dotyczących walki). Weź trzy kostki za Atrybut Zręczność na 3 Weroniki i jedną za jej Umiejętność Broń Palna na 1. Masz cztery kości w puli – nieźle, ale nie doskonale. A teraz rzucaj. Policz sukcesy, ale nie zapomnij usunąć sukcesów za każdą wyrzuconą 1. Udało ci się? Masz pecha? Im więcej sukcesów osiągnąłeś, tym dokładniej trafiłeś złodzieja (i są mniejsze szanse na to, że złodziej ledwo muśnięty sam nie zacznie strzelać).

Teraz spróbuj wydłużonej akcji i kontrakcji – powiedzmy debaty. (Na początku może nie brzmieć to zbyt interesująco, ale pomyśl o tym jak o debacie przed radą primogenu na bardzo ważny temat...) To będzie niewątpliwie seria rzutów, każdy prawdopodobnie będzie wymagał innych Cech i innych trudności. Musisz zgromadzić pięć sukcesów więcej niż twój przeciwnik, aby dowieść

Akcja	Przykład	Opis
Prosta	Unikniecie pocisku Wyczucie zasadzki	Zadanie jest zakończone jednym rzutem. Narrator określa trudność i gracze rzucają kośćmi. Automatyczny sukces jest możliwy.
Wydłużona	Wspinaczka górska, Poszukiwania	Zadanie jest zakończone, gdy dana liczba sukcesów została uzyskana. To może wymagać więcej niż jednego rzutu (co powoduje większą liczbę szans na pecha).
Kontrakcja	Śledzenie	Rywalizacja pomiędzy dwoma jednostkami. Porównują one swoje liczby sukcesów. Postać z większą liczbą sukcesów zwycięża.
Wydłużona i Kontrakcja	Zapasy	Tak jak kontrakcja. Walka wymaga danej liczby sukcesów i może zająć więcej niż jedną rundę.

swoich racji i przekonać radę. Pech eliminuje wszystkie zgromadzone wcześniej sukcesy (wyszedłeś na idiotę).

• Pierwszy rzut: Każdy gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Ekspresję, a trudność to Spryt przeciwnika + 3 (pierwsze wrażenie jest zawsze najważniejsze).

• Drugi i trzeci rzut: W miarę jak debata staje się coraz gorętsza, każdy gracz rzuca na Inteligencję + Ekspresję, trudność to Inteligencja + Ekspresja przeciwnika.

• Czwarty rzut (i wszystkie następujące): Każdy gracz wykonuje rzut na Manipulację + Ekspresję (trudność to Spryt + Ekspresja przeciwnika), aby ostatecznie postawić kropkę nad i poprzez siłę swoich argumentów.

Przykładowe rzuty

Te zasady z założenia mają być elastyczne i wynikiem tego jest 270 kombinacji Atrybutów i Zdolności. Ta olbrzymia liczba jest zaledwie początkiem – możesz oczywiście wymyślić nowe Talenty Umiejętności i nowe dziedziny Wiedzy, jeśli uważasz, że to jest konieczne. W ten sposób masz szeroką możliwość rzutów i możesz symulować różne działania – wszystko, co uważasz za właściwe. Poniższe przykłady mają dać ci wyobrażenie o sytuacjach, z jakimi możesz się spotkać w trakcie gry.

• Chcesz bez kłopotów przebrnąć przez uroczysty obiad z gubernatorem (a nic nie możesz jeść). Rzuć Zręczność + Etykieta (trudność 8).

• Jesteś kilometry od swojego schronienia, a wstanie wkrótce słońce. Rzuć Spryt + Sztuka Przetrwania (trudność 7), aby znaleźć kryjówkę na czas dnia.

• Próbujesz odwrócić uwagę ochroniarza swoją lewą ręką i w tym samym czasie prawą ręką ukradkiem schować nóż za paskiem. Wykonaj rzut na Zręczność + Przebiegłość (trudność to Percepcja + Czujność ochroniarza).

• Patrzysz w oczy szefa gangu, próbując zmusić go do uznania twojego przywództwa – on oczywiście próbuje zrobić to samo. Wykonaj rzut na Charyzmę + Zastraszanie przeciw jego Charyzmie + Zastraszaniu.

• Rytuał wymaga trzydniowego nieprzerwanego śpiewania. Czy możesz wytrwać bez snu nawet w ciągu dnia, aby go ukończyć? Rzuć na Wytrzymałość + Okultyzm (trudność 9).

• Musisz w rekordowym czasie deskami zabić drzwi do swojego schronienia (i musi to być wytrzymałe). Rzuć Spryt + Rzemiosło (trudność 7).

• Masz dostęp do biblioteki fundacji przez dokładnie jedną noc – lepiej szybko znajdź to, czego potrzebujesz, pomimo że jest tu dużo książek. Wykonuj co godzinę rzut na Spryt + Okultyzm (trudność 8). Musisz uzyskać 15 sukcesów.

• Nieważny jest przekaz piosenki. Liczy się to, jak dobrze wyglądasz, gdy ją śpiewasz. Rzuć na Wygląd + Występy Publiczne (trudność 6), aby spodobać się fankom.

• Jak długo wytrzymasz bez ruchu w krzakach, podczas gdy tuż obok strażnicy będą rozmawiać o wczorajszym meczu? Wykonaj rzut na Wytrzymałość + Krycie się (trudność 7). Każdy sukces pozwala ci wytrwać jedną godzinę.

• Byłoby głupotą grozić twojemu rywalowi w Elizjum. Wykonaj rzut na Manipulację + Zastraszanie (trudność 7), aby właściwie sformułować swoją groźbę, nie pozostawiając wątpliwości co do twoich intencji.

• Mężczyzna z ciężarówki, którą ścigasz, zrzuca paletę – rzucasz na Spryt + Prowadzenie (trudność 6), aby zdążyć uciec.

• Czy potrafisz odwrócić uwagę psów strażniczych, by się wkraść do pilnowanego przez nie obiektu? Wykonaj rzut na Manipulacje + Oswajanie (trudność 8).

• Czy ona właśnie ci groziła? Wykonaj rzut na Percepcję + Zastraszanie (trudność 5), aby dowiedzieć się, co ten Ssak chciał przez to powiedzieć.

• Chcesz zwrócić jego uwagę, przybijając mu nożem rękę do dębowego blatu biurka. Rzuć na Siłę + Walkę Wręcz (trudność 6).

• Próbujesz utrzymać się przy boku uciekającego Mercedesa wystarczająco blisko, by twoi przyjaciele mogli przeskoczyć. Wykonaj rzut na Zręczność + Prowadzenie przeciw rzutowi na Spryt + Prowadzenie kierowcy Mercedesa. Jeśli uzbierasz w sumie o pięć sukcesów więcej niż przeciwnik, uda ci się. Jeśli on uzyska pięć lub więcej sukcesów niż ty, ucieknie.

• W mieście pojawił się nowy gang, który doskonale nadaje się do wykonania działań na zlecenie Rodziny. Wykonaj Rzut na Charyzmę + Znajomość Półświatka (trudność 8), aby sprawdzić, co ludzie o nim wiedzą. Im więcej sukcesów osiągniesz, tym więcej informacji zdobędziesz, ale chodzenie po mieście zajmie ci całą noc.

• Jaki rodzaj alarmu jest tu zainstalowany? Wykonaj rzut na Percepcję + Zabezpieczenia (trudność 6).

• Która historia przekona księcia – twoja czy twojego wroga? Wykonaj rzut na Manipulację + Ekspresję przeciw Manipulacji + Ekspresji twojego rywala.

• Próbujesz przekonać urzędnika, że jesteś kontrolerem NIK-u i musisz sprawdzić jego akta. Rzuć na Manipulację + Finanse (trudność 8).

• Czy potrafisz przeczytać niemieckie tłumaczenie Księgi Nod bez zgubienia niektórych wątków? Rzuć na Inteligencję + Lingwistykę (trudność 8).

• Musisz biec, by uciec swym prześladowcom. Wykonaj rzut na Wytrzymałość + Wysportowanie (trudność7). Jeśli uzyskasz 15 sukcesów, zwiałeś im.

• Musisz przekonać sędziego, by wypuścił cię, zanim wzejdzie słońce. Wykonaj rzut na Charyzmę + Prawo (trudność 8), aby być odpowiednio elokwentnym.

Terminologia gry

Tutaj podajemy terminy używane w książce, z którymi początkujący gracze i Narratorzy mogą być nie obeznani.

• **Akcja:** Akcja to świadome działanie fizyczne, społeczne lub umysłowe postaci. Kiedy gracze ogłaszają, że ich postacie coś robią, podejmują akcję.

• **Akcja pojedyncza:** Akcja, w której graczowi wystarczy tylko jeden sukces, aby odnieść sukces. Większa ilość sukcesów oznacza lepiej wykonaną robotę lub lepszy wynik.

• **Atrybuty:** Są to Cechy wrodzone takie jak Siła, Charyzma i Inteligencja.

• **Atut:** To jest ogólna kategoria opisująca mistyczne Dyscypliny i Pozycję postaci.

• **Cecha:** Dowolny Atrybut, Zdolność, Atut lub inna wartość którą można opisać jako liczbę (kropkami).

• **Kontrakcja:** Akcja, w której dwie różne postacie działają przeciw sobie. Obie porównują liczbę uzyskanych sukcesów, po czym postać, która uzyskała ich więcej, wygrywa.

• **Narrator:** Osoba, która tworzy opowieść i nią kieruje przez przyjmowanie ról wszystkich postaci nie odgrywanych przez graczy, i opisywanie wszystkich wydarzeń, znajdujących się poza kontrolą graczy.

• **Odruch:** Sytuacja, w której należy wykonać rzut, ale nie jest liczona jako akcja, w której używa się puli kości. Przykładami takich rzutów są wyparowywanie obrażeń i rzuty na Siłę Woli, by oprzeć się kontroli umysłu.

• **Pech:** 1) Wyrzucona 1, która kasuje sukcesy wyrzucone na kości. 2) Katastrofalna porażka, czyli jedna lub więcej 1 i żadnych sukcesów w rzutach kośćmi dziesięciościennymi na akcję.

• **Postać:** Każdy gracz tworzy postać – osobę, którą odgrywa przez czas trwania sagi. Chociaż postać może oznaczać każdą osobę, tutaj oznacza postać, którą gra gracz.

• **Przerwa:** Czas pomiędzy dwoma scenami, gdzie nie ma żadnego odgrywania i nie stosuje się tur. Akcje mogą być podejmowane i Narrator może dawać pewne opisy, ale akcja przebiega sprawnie.

• **Pula kości:** Oznacza kości, które masz w ręku po dodaniu do siebie twoich różnych Cech. Jest to liczba kości, którymi możesz rzucać w czasie tej akcji.

• **Punkty:** Tymczasowa wartość Cechy takiej jak Siła Woli i Poziom Krwi – kwadraciki, nie kółeczka.

• **Scena:** Pojedynczy epizod. Czas i miejsce, w którym mają miejsce akcje i wydarzenia, chwila po chwili. Scena jest wysoce udramatyzowaną chwilą gry.

• **Siła Woli:** Miara pewności siebie i wewnętrznego opanowania postaci. Siła Woli działa inaczej niż większość cech – jest częściej zużywana, niż się na nią rzuca.

• **System:** Zestaw określonych zasad używanych w określonych sytuacjach. Zasady pomagają pokierować rzucaniem kośćmi, aby udramatyzować akcję.

• **Trudność:** Liczba od 2 do 10 mierząca trudność akcji podejmowanej przez postać. Gracz musi wyrzucić na kości tę liczbę lub wyższą.

• **Trupa:** Grupa graczy, włączając Narratora, którzy grają w grę Wampir: Maskarada.

• **Wartość:** Liczba określająca stałą wartość pewnej Cechy – najczęściej liczba od 1 do 5, chociaż czasami od 1 do 10.

• **Wydłużona akcja:** Akcja wymagająca pewnej liczby gromadzonych przez kilka tur sukcesów, aby postać osiągnęła sukces w swych działaniach.

• **Wynik:** Tymczasowa wartość Cechy lub kombinacja Cech używanych przy pojedynczym rzucie.

• **Zdolność:** Są to Cechy, które opisują co postać wie i czego się nauczyła, a nie fizyczna czy psychologiczna charakterystyka postaci. Zdolnościami są takie Cechy jak Zastraszanie, Broń Palna i Okultyzm.

• **Zdrowie:** Mierzy ilość obrażeń, jakich doznała postać.

Krew kapie na papier z dźwiękiem podobnym do werbla. Rat-tat-tat. Tak to idzie. Używam tego dźwięku w sposób, w jaki używałem odgłosu bicia mego serca – jako sposobu na policzenie kilku sekund, w ciągu których staram się uspokoić. Ale moje serce już nie bije. Więc potrzebuję czegoś innego.

Teraz jest to dźwięk krwi kapiącej z ust mojej dziewczyny na leżącą na podłodze gazetę. Moja dziewczyna miała wypić krew, co pozwoliłoby jej stać się wampirem i moglibyśmy być razem. Nic się nie dzieje. Nie wiem dlaczego.

Zrobiłem tak, jak Riki powiedział, że trzeba to zrobić. Najpierw wypiłem całą jej krew, następnie otworzyłem swój nadgarstek i pozwoliłem, by moja krew oblała jej usta, tak jak ona oblewała syropem czekoladowym lody. Następnie usiadłem i czekałem, aż otworzy oczy.

To było godzinę temu. To nie miało trwać tak długo. Krew wciąż skapuje jej z ust, a ja wlewam jej więcej i więcej. Ale to nie działa. Słońce niedługo wzejdzie, a to nie działa. Krew wciąż spływa na podłogę. Kochanie musisz pić. Proszę cię, pij kochanie. Nie umieraj. Proszę, nie umieraj.

Rozdział Szósty: System i Dramatyzm

Chociaż **Wampir** skupia się na odgrywaniu i relacjach miedzy postaciami, sceny dramatyczne mogą wymagać rzutów kośćmi. Jak pokazuje Rozdział Piąty, podstawowe zasady Narracji są tak pomyślane, by ułatwiły to w tak dużym stopniu, jak to tylko możliwe, i pozwaliły ci skupić swoją uwagę na opowieści. Aby bardziej pomóc tobie oraz Narratorowi, ten rozdział zawiera bardziej szczegółowe zasady dotyczące rzutów kośćmi, włączając ogólny system dramy, walki, obrażeń i powrotu do zdrowia.

Wciąż podkreślamy, że poniższe zasady są tylko naszymi sugestiami, propozycjami, jak powinny być rozwiązywane sytuacje. Jeśli wymyślisz coś, co bardziej pasuje do twojej sagi, wykorzystaj to. W sytuacjach społecznych, takich jak przemówienia czy uwodzenie, kości nigdy nie powinny być ważniejsze niż odgrywanie. Jeśli postać gracza wygłosiła szczególnie natchnioną (lub pełną bólu) mowę, podała błyskotliwe (lub żałosne) alibi, masz wolną rękę, by pozwolić postaci osiągnąć sukces lub porażkę automatycznie, bez względu na to, co mówią kości i Cechy.

Systemy dramatyczne

Jedyną rzeczą ograniczającą twoje działania jest twoja wyobraźnia i umiejętności twojej postaci. Podczas sesji gry postacie – tak samo gracza jak i Narratora – mogą próbować wielu różnych i skomplikowanych akcji. Narrator jest odpowiedzialny za uporządkowanie wszystkich tych działań, a także określanie sukcesów i porażek wszystkich postaci.

Systemy dramatyczne upraszczają pracę Narratora przez dostarczenie zasad dla wielu zwykłych działań. Generalnie, postać próbująca wypełnić postawione przed nią zadanie, dodaje do siebie Atrybut i Zdolność. Jeśli postać może wykorzystać swoją specjalność przy wykonywaniu zadania, może wykonać dodatkowe rzuty za każdą 10.

Narratorzy powinni, i niewątpliwie muszą, dostosowywać swoje własne systemy dramatyczne do nowych sytuacji. Lista zasad nie jest w żaden sposób wyczerpująca, ale dostarcza solidnej podstawy, na której mogą opierać się wydarzenia. Pamiętaj, że przy rzutach wymagających Talentów i Umiejętności, postać nie posiadająca określonej Zdolności, może wykorzystać tylko Atrybut, na którym oparta jest dana Zdolność (przy Umiejętnościach z trudnością o jeden większą).

Większość z tych systemów wymaga podjęcia jednej lub więcej akcji (str. 190) w jednej lub większej ilości tur. Większość z tych systemów może być ponowiona, jeśli pierwsza próba zakończyła się niepowodzeniem. Kolejne wysiłki mogą, według uznania Narratora, mieć ujemne modyfikatory (patrz Spróbuj jeszcze raz, str. 193).

Działania automatyczne

Działania automatyczne wymagają podjęcia akcji przez postać, ale w większości wypadków nie wymagają rzutów kośćmi. Poniżej podane zostały najbardziej powszechne działania automatyczne. Narratorzy mogą zdecydować według własnego uznania, czy inne działania także mogą być automatyczne.

• **Podniesienie się:** Postać może podnieść się z ziemi w ciągu jednej tury bez wykonywania rzutu. Jeśli postać chce podnieść się, w tej samej turze wykonując coś innego, musi podjąć akcję złożoną (patrz Akcje złożone, str. 192) z rzutem na Zręczność + Wysportowanie (trudność 4).

• **Poruszanie się:** Postacie mogą iść, iść truchtem lub biec. Idąca postać porusza się z prędkością około siedmiu metrów na turę. Biegnąc truchtem postać porusza się z prędkością (12 + Zręczność) metrów na turę. Biegnąc z pełną szybkością, postać porusza się z szybkością (20 + [3 x Zręczność]) metrów na turę.

Postacie mogą poruszać się z połową normalnej prędkości, a następnie zaatakować lub wykonać jakieś inne działanie (aby zapoznać się ze szczegółami, patrz str. 209). Postacie mogą także poruszać się i *jednocześnie* podejmować inne działania. To jest możliwe, ale każdy przebyty jard ujmuje jedną kość z puli kości na inne akcje.

Zauważ, że postacie, które odniosły obrażenia (str. 216), nie mogą poruszać się z maksymalną prędkością.

• **Przygotowywanie broni:** To może obejmować wyciągnięcie broni lub przeładowanie pistoletu z przygotowanym magazynkiem. W większości przypadków nie jest przy tym wymagany żaden rzut, jeśli postać nie podejmuje żadnej innej akcji w tej samej chwili. Jeśli postać chce przygotować broń, wykonując jeszcze coś innego w tej samej turze, gracz musi zmniejszyć swoją pulę kości (patrz Akcje Złożone, str. 192) i wykonać rzut na Zręczność + Walka Wręcz lub Broń Palna (trudność 4).

• **Uruchamianie samochodu:** Zajmuje jedną turę, ale nie wymaga rzutu.

• **Użycie Krwi [leczenie, podnoszenie Atrybutów, itp.]:** Postacie wampirów mogą wykorzystywać Punkty Krwi do leczenia się. Aby tak uczynić, postać musi się tylko skoncentrować i nie podejmować innych działań przez jedną całą turę. Postać może próbować leczyć się, wykonując inne działania, ale wymaga to sukcesu w rzucie na Wytrzymałość + Sztukę Przetrwania (trudność 8). Porażka oznacza, że wampir traci wszystkie wykorzystane Punkty Krwi i nie ma to żadnego efektu, a pech powoduje, że traci jednocześnie dodatkowy Punkt Krwi i dodatkowy poziom zdrowia. Wykorzystywanie krwi do podnoszenia lub korzystania z mocy Dyscyplin może być automatyczne i nie wymagające koncentracji. Postać może wydać tyle vitae w ciągu jednej tury, ile wynika z jej pokolenia (str. 139).

• **Wstrzymanie się:** Postać pozwala działać drugiej postaci z najwyższą w kolejności inicjatywą (str. 207). Może w dalszym ciągu działać pod koniec tury. Jeśli wszystkie postacie (graczy i Narratora) wstrzymują się podczas tury, nikt nie podejmuje żadnej akcji w tej turze.

Działania fizyczne

Te systemy obejmują akcje angażujące trzy Atrybuty Fizyczne (Siłę, Zręczność, Wytrzymałość). Te akcje zazwyczaj wymagają rzutu kośćmi.

• **Noszenie ciężarów [Siła]:** Pokusa noszenia masy sprzętu, by sprostać każdej sytuacji, może być bardzo przytłaczająca. Narrator powinien utrudnić życie postaciom noszącym ze sobą cały arsenał, gdziekolwiek by nie szły. Postać może podnieść/nieść 11 kg za każdy punkt siły bez ujemnych modyfikatorów. Dyscyplina Potencja jest dodawana do efektywnej Siły postaci.

Jeśli postać przekroczy ten limit, trudność każdej akcji wymagającej umiejętności fizycznych będzie automatycznie zwiększona o 1 ze względu na zwiększone obciążenie. Także za każde 11 kilogramów powyżej podstawową szybkość poruszania się postaci zmniejsza o połowę. Postać z dwukrotnie większym obciążeniem nie może się poruszać. Ten system jest wskazówką i nie powinno się wykonywać rzutów za każdym razem, gdy postać podnosi pióro.

• **Otwieranie/Zamykanie [Siła]:** Otwarcie drzwi brutalną siłą wymaga rzutu na Siłę (trudność od 6 do 8, w zależności od materiału, z jakiego zrobione są drzwi). Otwarcie lub zamknięcie z hukiem drzwi wymaga tylko jednego sukcesu. Drzwi wzmocnione wymagają generalnie pięciu sukcesów. Drzwi do grobowców lub podziemi mogą potrzebować 10 lub więcej sukcesów. Zdobywanie tych sukcesów może być potraktowane jako wydłużona akcja. Chociaż współdziałanie jest możliwe (i polecane), drzwi mogą być otwarte siłowo przez jedną osobę ponawiającą swoje próby. Oczywiście niektóre drzwi mogą być otwarte bez odwoływania się do siły. Pech powoduje uszkodzenie barku twojej postaci i utratę jednego poziomu zdrowia w normalnych obrażeniach.

Niektóre drzwi (metalowe drzwi do krypt itp.) mogą wymagać minimalnej wartości Siły, aby próbować je wyważyć. Dyscyplina Potencji daje automatyczne sukcesy przy rzutach.

• **Pływanie [Wytrzymałość + Wysportowanie]:** Przyjmując, że twoja postać może w ogóle pływać (aby być do tego zdolną, musi mieć jedną kropkę w Wysportowaniu), długodystansowe lub długotrwałe pływanie wymaga udanych rzutów na pływanie przeciw trudności określonej przez warunki panujące w wodzie. W końcu, chociaż wampiry nie mogą utonąć, są trupami i dlatego mają niewielką zdolność do utrzymywania się na powierzchni wody. Pierwszy rzut jest konieczny dopiero po pierwszej godzinie pływania – wystarczy tylko jeden sukces. Jeśli rzut się nie powiedzie, postać traci grunt pod nogami – możliwe, że prąd zniesie ją z kursu. Jeśli zdarzy się pech, postać zaczyna tonąć lub wpada na rekina.

Wampiry, których światło słoneczne zastanie w świetle dnia na płytkiej wodzie, otrzymują obrażenia (przyjmij, że zanurzony wampir ma ochronę równą ochronie, jaką daje zachmurzone niebo).

• **Podnoszenie/Łamanie [Siła]:** Poniższa tabelka pozwala określić minimalną siłę na podniesienie lub zmiażdżenie różnych przedmiotów bez konieczności wykonywania rzutu kośćmi. Postacie z niską Siłą mogą wykonywać rzuty, by podnieść cięższe przedmioty, niż pozwala im na to ich siła. Rzut ten jest wykonywany nie na Siłę lecz na Siłę Woli, a jego trudność to 9. Każdy sukces pozwala postaci podnieść ciężar o jeden poziom wyżej niż jest w tabeli. Dyscyplina Potencji także dodaje swe kropki do efektywnej Siły postaci.

Siła	Czynność	Nacisk
1	Zmiażdżenie puszki po piwie	20 kg
2	Złamanie drewnianego krzesła	50 kg
3	Wyłamanie drewnianych drzwi	125 kg
4	Złamanie belki 5x10 cm	200 kg
5	Wyłamanie metalowych drzwi przeciwpoż.	325 kg
6	Rzucenie motocyklem	400 kg
7	Przewrócenie małego samochodu	450 kg
8	Złamanie ołowianej rury o średnicy 7,5 cm	500 kg
9	Przebicie pięścią betonowej ściany	600 kg
10	Rozdarcie stalowej beczki	750 kg
11	Przebicie pięścią blachy o grubości 2,5 cm	1000 kg
12	Złamanie lampy ulicznej	1500 kg
13	Rzucenie samochodem	2000 kg
14	Rzucenie furgonetką	2500 kg
15	Rzucenie ciężarówką	3000 kg

Postacie mogą pracować razem nad podniesieniem przedmiotu. Jest to prosta praca zespołowa, z rzutami poszczególnych graczy i sumowaniem ich wyników.

Podnoszenie jest wszystkim albo niczym – jeśli nie wyjdzie ci rzut, nic się nie dzieje. Według uznania Narratora, efektywna Siła twojej postaci może być zwiększona, jeśli postać chce coś przesunąć, a nie podnieść. W przypadku pecha postać może upuścić przedmiot na swoje stopy.

• **Polowanie [Percepcja]:** Naturą wampira jest polowanie. Za każdą godzinę spędzoną na poszukiwaniu ludzkiej ofiary pozwól graczowi wykonać rzut na Percepcję, przeciwko trudności uzależnionej od terenu, na którym wampir poluje.

Teren	Trudność
Slumsy/Lunapark	4
Dzielnica uboga/cyganerii	5
Centrum biznesowe w śródmieściu	6
Dzielnica przemysłowa	6
Przedmieścia	7
Tereny silnie patrolowane	8

Sukces przy tym rzucie oznacza, że wampir znalazł i pokonał ofiarę w sposób właściwy wampirowi i terenowi (możliwe, że uwiódł żywiciela, włamał się do domu, gdzie wszyscy spali, lub po prostu napadł na ofiarę). Porażka oznacza, że godzina spędzona na poszukiwaniach była bezowocna, natomiast pech oznacza kłopoty (możliwe, że postać zabiła żywiciela, zaraziła się chorobą, wkroczyła do domeny swego wroga lub została zaatakowana przez uliczny gang). Jeśli wydarzy się pech, przejdź do odgrywania i pozwól postaci samej spróbować wydostać się z kłopotów.

Jeśli postać złapie ofiarę, ale ma mniej Punktów Krwi niż 7 minus Samokontrola, konieczny jest rzut na szał (str. 228), aby sprawdzić, czy postać może kontrolować swój głód. Jeśli graczowi ten rzut się nie uda, postać pije łapczywie krew ofiary aż się nie nasyci do końca, ofiara umrze z powodu upływu krwi, lub postaci nie uda się odzyskać kontroli. Jeśli wydarzy się jakaś tragedia, postać może stracić Człowieczeństwo.

• **Pościg [Zręczność + Wysportowanie/Prowadzenie]:** Wampiry często muszą ścigać swe przerażone ofiary i czasami sami muszą uciekać. Generalnie pościg może być rozwiązany automatycznie przez użycie zasad dotyczących poruszania się (str. 200). Jeśli ktoś jest wyraźnie szybszy od innej osoby, dogania wolniejszą osobę lub unika złapania przez nią. Jednakże, jeśli dwie postacie mają taką samą lub prawie taką sama szybkość, lub jeśli jedna postać jest wolniejsza, ale może zgubić szybszą lub bezpiecznie się przed nią ukryć, użyj poniższego systemu.

Zwykły pościg jest wydłużoną akcją. Ofiara zaczyna z kilkoma sukcesami ekstra ze względu na odległość pomiędzy nią a ścigającym. Wygląda to następująco: pościg pieszy – jeden sukces za każde dwa metry odległości od ścigającego; w pojeździe – jeden za każde 10 metrów od ścigających. W pościgach, w których uczestniczą wampiry i śmiertelni, pamiętaj o tym, że śmiertelni się męczą, a nieumarli nie.

Uciekający i ścigający wykonują odpowiednie rzuty (w zależności od rodzaju pościgu) w każdej turze, dodając nowe sukcesy do sukcesów uzyskanych w poprzednich turach. Kiedy ścigający uzyska w sumie więcej sukcesów, dogania uciekającego i może podjąć dalsze działania, by przerwać pościg. Gdy uciekający gromadzi sukcesy, zyskuje dystans pomiędzy sobą a pościgiem, i może to wykorzystać, by zgubić przeciwników. Każdy sukces powyżej sumy sukcesów ścigających, daje +1 do trudności rzutów na Percepcję ścigającego. Narrator może nakazać wykonanie rzutu ścigającemu w każdej chwili (chociaż nie więcej niż raz w każdej turze). Jeśli ścigającemu ten rzut się nie uda, można uznać, że jego ofiara zniknęła (w tłumie, w bocznej uliczce). W przypadku pecha ścigający gubi swoją ofiarę natychmiast. Jeśli pecha ma ofiara, potyka się lub wpada w ślepą uliczkę.

• **Prowadzenie [Zręczność/Spryt + Prowadzenie]:** Rzut na Prowadzenie nie jest konieczny, gdy prowadzi się samochód w normalnych okolicznościach – przyjmując, że twoja postać ma co najmniej jedną kropkę w Umiejętności Prowadzenie. Zła pogoda, szybkość, przeszkody na drodze i skomplikowane manewry mogą być wyzwaniem nawet dla najbardziej kompetentnych kierowców. Poszczególne stopnie trudności w zależności od tych okoliczności ustala Narrator, ale powinny być zwiększone, gdy warunki na drodze stają się bardziej niebezpieczne.

Na przykład prowadzenie w czasie ulewy zwiększa trudność o 1, ale szybka jazda i próba zgubienia pościgu zwiększa trudność o 3. Podobnie manewrowanie w dużym ruchu ulicznym daje stopień trudności większy o 1, ale pędzenie na złamanie karku i unikanie pościgu zwiększa trudność o 3. Porażka oznacza kłopoty i konieczny jest kolejny rzut, by sprawdzić, czy udało się uniknąć wypadku i utraty kontroli nad pojazdem. Postacie prowadzące samochód, które nie mają żadnej kropki w odpowiedniej Zdolności, muszą wykonywać rzut prawie przy każdej zmianie kierunku jazdy. Pech może skończyć się utratą kontroli nad samochodem lub czymś jeszcze gorszym.

Ponieważ samochody zachowują się różnie – niektóre zostały zaprojektowane do szybkiej jazdy, inne zaś mają być bezpieczne – poniższa tabelka ma pomóc przy obliczaniu stopnia trudności dla poszczególnych manewrów. Generalnie, za każde 10 kilometrów na godzinę powyżej bezpiecznej prędkości trudność wzrasta o jeden. Wyjątkowo trudna jazda kaskaderska i złe warunki drogowe powinny także odpowiednio podnosić trudność prowadzenia. *Maksymalna* liczba kości, jaką kierowca może mieć w swojej puli kości podczas prowadzenia, jest równa klasie manewrowości pojazdu. Mówiąc prosto, nawet najlepszy kierowca będzie miał więcej trudności ze śmieciarką niż ze sportowym Ferrari.

Pojazd	Prędkość		Manewrowość
	Bezp.	Maks.	
Ciężarówka 6-kołowa	90	135	3
Czołg (współczesny)	90	150	4
Czołg (II wojna światowa)	45	60	3
Autobus	90	150	3
Ciężarówka 18-kołowa	110	170	4
Sedan	110	200	5
Minivan	110	200	6
Mały samochód	110	210	6
Mały samochód sportowy	160	225	7
Sportowe coupe	170	240	8
Samochód sportowy	170	260	8
Samochód po tuningu	210	305+	9
Luksusowy sedan	140	250	7
Samochód formuły 1	225	380	10

• **Rzucanie [Zręczność + Wysportowanie]:** Przedmioty (granaty, noże) ważące półtora kilograma lub mniej, mogą być rzucone na odległość Siła x 2,5 metra. Za każdy dodatkowy kilogram ten dystans zmniejsza się o 2,5 metra (szczególnie ciężkie przedmioty nie polecą daleko). Tak długo, jak masa przedmiotu nie zmniejszy odległości rzutu do zera, twoja postać może podnieść przedmiot i nim rzucić. Jeśli przedmiot może być podniesiony, ale jego masa ogranicza zasięg rzutu do zera, przedmiot może być przeturlany w najlepszym wypadku około jednego metra. Oczywiście jeśli przedmiot nie może być podniesiony, nie może zostać rzucony (zastosuj zasady Podnoszenie/Łamanie, str. 202).

Narrator może zmniejszyć zasięg rzutu przedmiotami, które są nieporęczne, lub zwiększyć go dla tych o aerodynamicznych kształtach. Rzucanie przedmiotami z dowolnym stopniem dokładności wymaga rzutu na Zręczność + Wysportowanie przeciw trudności 6 (na odległość połowy maksymalnego zasięgu) lub 7 (od połowy do maksymalnego zasięgu). Ta trudność może być zmieniana w zależności od warun-

ków wiatru i innych według uznania Narratora. Pech powoduje, że postać może upuścić przedmiot lub uderzyć nim osobę stojącą obok.

• **Skakanie [Siła lub Siła + Wysportowanie przy skoku z rozbiegu]:** Zazwyczaj rzuty na skok są wykonywane przeciw trudności 3. Każdy sukces przy rzucie na skok pozwala twojej postaci na skok pół metra wzwyż i 1 metr w dal. Aby skok mógł zakończyć się szczęśliwie, postać musi mieć więcej przestrzeni niż jest pomiędzy nią i jej celem. Jeśli rzut zakończył się porażką, postaci nie udało się osiągnąć celu, ale gracz może wykonać dodatkowy rzut na Zręczność + Wysportowanie (zazwyczaj przeciw trudności 6), aby umożliwić postaci chwycenie się czegoś lub zapewnić inny bezpieczny sposób wylądowania. W przypadku pecha postać może spaść głową w dół, wpaść prosto na ścianę lub zaszkodzić sobie w inny sposób.

Jeśli gracz wykona rzut na Percepcję + Wysportowanie (trudność 6, wymagane trzy sukcesy) przed skokiem, może dowiedzieć się, ile dokładnie sukcesów będzie potrzebował na wykonanie udanego skoku.

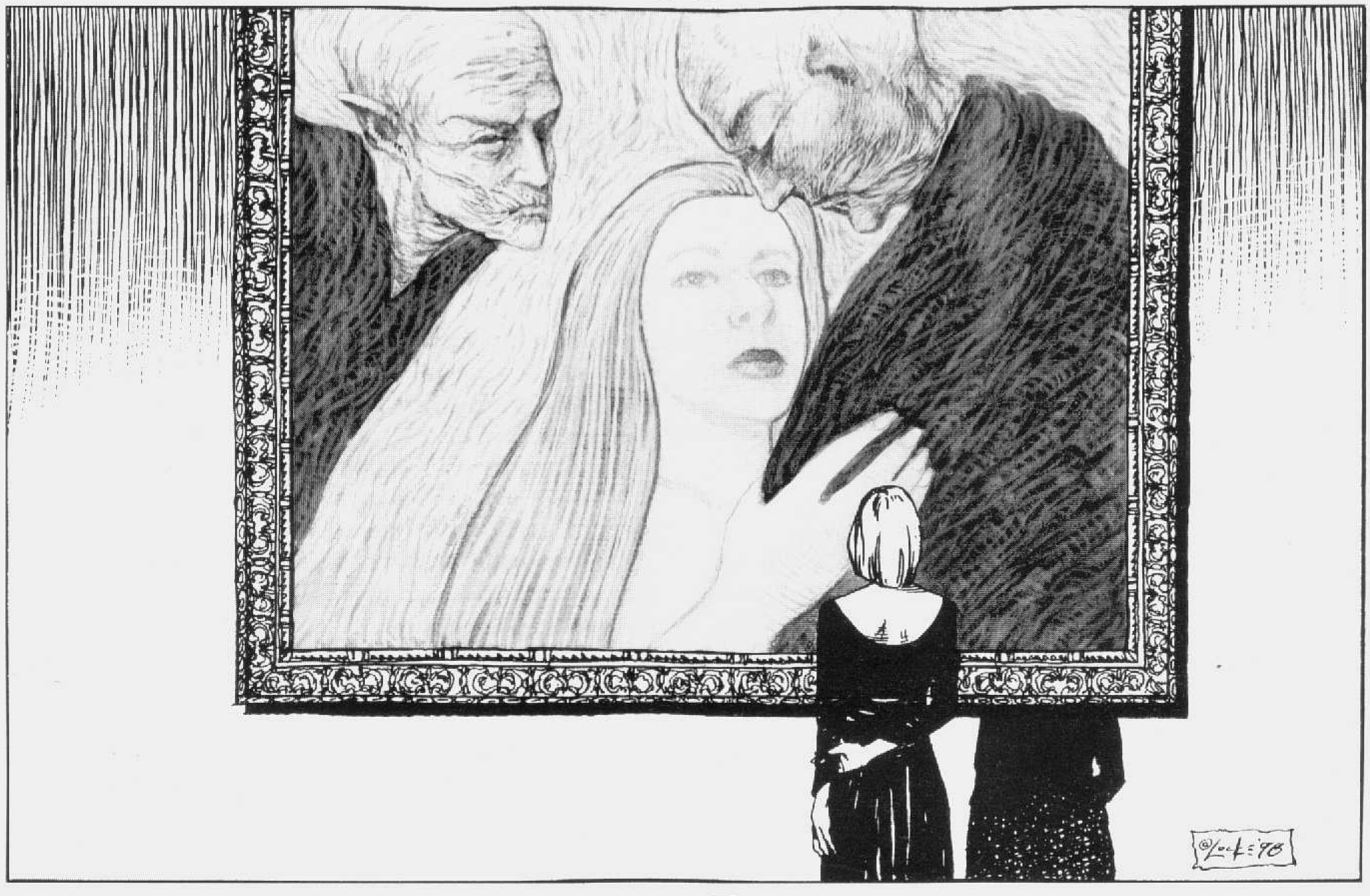
• **Skradanie się [Zręczność + Krycie się]:** Zamiast walczyć w każdej sytuacji, twoja postać może wykorzystać krycie się i spryt. Skradająca się postać używa Zręczności + Krycia się jako kontrakcji przeciw Percepcji + Czujności każdego, kto może być zdolny do wykrycia jej. Trudność obu rzutów zazwyczaj wynosi 6. Jeśli obserwujący nie uzyska więcej sukcesów niż skradająca się postać, przechodzi ona nie zauważona. Hałas, niezabezpieczony ekwipunek, brak kryjówki lub duża ilość obserwujących może wpłynąć na zwiększenie trudności Krycia się. Urządzenia zabezpieczające, kamery lub ponadnaturalne udogodnienia, mogą dodać kości do rzutów na Percepcję + Czujność. W przypadku pecha postać wpada na ludzi, których chciała uniknąć, przez przypadek wychodzi na otwartą powierzchnię lub robi coś innego, co ujawnia jej położenie.

Zauważ, że wampiry używając Dyscypliny Niewidoczność (str. 166), mogą w ogóle nie wykonywać rzutów.

• **Śledzenie [Zręczność + Krycie się/Prowadzenie]:** Śledzenie kogoś wymaga, by twoja postać miała oko na ofiarę (lecz bez konieczności łapania jej) i pozostała nie zauważona! Gracz prowadzący ofiarę może wykonać rzut na Percepcje + Czujność, kiedy tylko ma szansę na zauważenie ogona (Narrator decyduje, kiedy taka możliwość się nadarza). Gracz podążający za ofiarą przeciwdziała temu rzutem na Zręczność + Krycie się (lub Zręczność + Prowadzenie, jeśli śledzący znajduje się w pojeździe). Trudność dla obu rzutów wynosi zazwyczaj 6, ale może zostać zmieniona w górę lub w dół przez warunki (tłum, puste ulice, itp.). Ofiara musi uzyskać przynajmniej o jeden sukces więcej niż śledzący ją, by zauważyć ogon. Jeśli tak się stanie, może odpowiednio zareagować.

Śledzący, którzy działają razem, mogą sumować swoje poszczególne rzuty w jedną sumę sukcesów.

• **Włamanie [Zręczność/Percepcja + Zabezpieczenia]:** Włamanie obejmuje zwykłe włamania, obejście zabezpieczeń, otwieranie zamków, prucie sejfów oraz zapobieganie temu, by inni nie robili tego samego. Aby obejść włączone zabezpieczenie, rzut musi ci się udać za pierwszym razem. Porażka uruchamia każdy istniejący alarm (chociaż próby otwierania mechanicznych zamków mogą być ponawiane wielokrotnie). Trudności rzutów na włamanie mogą się różnić i mieć wartość od 5 [standardowy zamek] do 10 [Fort Knox], w zależności od złożoności systemu zabezpieczeń (o trudności decyduje Narrator). Pewne



zadania mogą wymagać chociaż minimalnej Umiejętności Zabezpieczenia dla postaci, jeśli ma ona mieć jakąkolwiek szansę powodzenia (np. Zabezpieczenia 1 mogą pozwolić ci na otwarcie prostego zamku, ale nie na rozprucie sejfu). Większość włamań wymaga także posiadania zestawu wytrychów i innych odpowiednich narzędzi. W przypadku pecha włamanie postaci może pójść bardzo źle.

Zakładanie systemów zabezpieczeń jest działaniem standardowym, ale duża liczba sukcesów podnosi jakość systemu (co zwiększa trudność jego złamania).

• **Wspinaczka [Zręczność + Wysportowanie]:** Kiedy twoja postać wspina się po pochylonej powierzchni (skała, ściana budynku), wykonaj rzut na Zręczność + Wysportowanie. Wspinanie się jest zazwyczaj akcją wydłużoną. Przeciętnie na każdy sukces twoja postać przesuwa się 3 metry – jeśli są łatwe chwyty dla dłoni i nie ma większych utrudnień. Narrator dostosowuje ten dystans do trudności wspinaczki (łatwiejsza: 5 metrów na każdy sukces; trudniejsza: 1,5 metra na każdy sukces). Ilość chwytów, gładkość powierzchni i w mniejszym stopniu pogoda, mogą mieć wpływ na trudność. Krótka, trudna wspinaczka może mieć tę samą trudność, co długa i łatwa wspinaczka. Wydłużona akcja trwa do chwili, w której zgromadzisz odpowiednią ilość sukcesów, aby osiągnąć zamierzoną wysokość. Pech przy rzucie na wspinaczkę może oznaczać, że twoja postać poślizgnęła się lub zaklinowała, ale może też oznaczać jej upadek.

Jeśli postać uaktywni moc Dyscypliny Transformacja Dzikie Pazury lub stworzy kościste ostrogi przy użyciu mocy Dyscypliny Zniekształcenie Kształtowanie Kośćca, wszystkie trudności przy wspinaczce zmniejszą się o dwa.

Działania umysłowe

Te zasady obejmują zadania wymagające użycia trzech Atrybutów Umysłowych (Percepcja, Inteligencja, Spryt), a także zadania wykorzystujące Charakter, Człowieczeństwo i Siłę Woli. Testy umysłowe mogą dostarczyć ci informacji, które twoja postać zna, ale ty, jako gracz, nie. Ale powinieneś polegać na swojej kreatywności, nie na rzucaniu kostkami.

• **Hakerstwo [Inteligencja/Spryt + Informatyka]:** Większość politycznych i biznesowych transakcji wymaga użycia komputerów, co może dać nowicjuszom zaskakującą przewagę w Jyhadzie. Gracz grający potencjalnym hakerem wykonuje rzut na Inteligencję lub Spryt + Informatyka przeciw różnym trudnościom (6 dla standardowych systemów, aż do 10 dla serwerów wojskowych i tym podobnych). Sukcesy oznaczają liczbę kości (maksymalnie liczba kości w puli), którymi można wykonywać testy na pracę w systemie, gdy już raz został złamany.

Aktywne blokowanie hakera jest kontrakcją. Przeciwnik z większą liczbą sukcesów, wygrywa. W przypadku pecha, postać może ujawnić swoją identyfikację systemowi, który próbuje złamać.

• **Naprawa [Zręczność/Percepcja + Rzemiosło]:** W zależności od konkretnej specjalności Umiejętność Rzemiosło pozwala na naprawę wszystkiego, poczynając od garnków, a na silnikach samochodowych kończąc. Przed naprawą popsutego urządzenia twoja postać musi zidentyfikować usterkę (standardowy rzut na poszukiwanie; patrz poniżej). Narrator następnie ustala stopień trudności rzutu na naprawę. Trudność jest uzależniona od złożoności problemu – czy są pod ręką właściwe narzędzia lub części zamienne i czy nie występują przeciwności. Prosta wymiana koła ma stopień trudności 4, podczas gdy remont całego silnika może mieć stopień

trudności 9. Podstawowe naprawy zajmują co najmniej kilka tur, zanim zostaną zakończone. Bardziej kompleksowe naprawy są akcjami wydłużonymi i trwają co najmniej 10 minut na każdy potrzebny sukces. W przypadku pecha, twoja postać może po prostu zmarnować czas, zepsuć nową cześć i tylko pogorszyć problem.

• **Poszukiwania [Inteligencja + Wykształcenie/Okultyzm/Nauka]:** Poszukiwania są związane z przeglądaniem komputerowych baz danych, dotyczących wydarzeń historycznych, z badaniem niejasnych odnośników w antycznych dokumentach, a nawet próbami poznania prawdziwego imienia Matuzalema. We wszystkich przypadkach liczba osiągniętych sukcesów określa zasób zdobytych informacji. Jeden sukces daje ci jedynie podstawowe informacje, ale więcej sukcesów dostarcza więcej szczegółów. Narrator może określić wysoką trudność dla szczególnie tajemniczych danych. W przypadku pecha, twoja postać nie może nic znaleźć lub może natknąć się na całkowicie nieprawdziwe informacje.

• **Przebudzenie [Percepcja, Człowieczeństwo]:** Wampiry są istotami nocnymi i trudno jest im obudzić się w ciągu dnia. Wampir niepokojony w swym schronieniu w chwili, gdy słońce jest na niebie, może wykonać rzut na Percepcję (+ wartość Nadwrażliwości, jeśli wampir ma tę Dyscyplinę) przeciw trudności 8, by zauważyć, co go niepokoi. Pomimo poruszenia, wampir musi wykonać rzut na Człowieczeństwo (trudność 8). Każdy sukces pozwala postaci działać przez jedna turę. Pięć sukcesów oznacza, że wampir jest całkowicie przebudzony na całą scenę. Porażka oznacza, że wampir zasypia z powrotem, ale jeśli okoliczności na to pozwolą, może wykonać rzut na Percepcję, by się ponownie obudzić. Pech oznacza, że wampir ma mocny sen i nie obudzi się do czasu, gdy zajdzie słońce.

Działając w trakcie dnia, wampir nie może mieć więcej kości w puli, niż wynosi jego Człowieczeństwo.

• **Śledztwo [Percepcja + Śledztwo]:** Każde poszukiwanie wskazówek, dowodów lub ukrytego przemytu wymaga Śledztwa. Narrator może zwiększyć trudność śledztw, udzielając niejasnych wskazówek lub wprowadzając trudne do odkrycia poszlaki. Jeden sukces odsłania podstawowe szczegóły, podczas gdy wiele sukcesów dostarcza szczegółowych informacji i może pozwolić odkryć prawdę i zebrać dowody. W przypadku pecha, wszelkie ślady zostają przeoczone lub nawet przypadkowo zniszczone.

• **Tropienie [Percepcja + Sztuka Przetrwania]:** Inaczej niż śledzenie, tropienie wymaga podążania za fizycznymi śladami w celu odnalezienia celu. Odkrycie odcisków stóp, złamanych gałązek, śladów krwi lub innych fizycznych znaków doprowadzi tropiciela do przedmiotu poszukiwań. Podążanie takimi śladami jest standardowym działaniem. Duża ilość sukcesów dostarcza dodatkowych informacji (może informować o przybliżonej szybkości poszukiwanego, jego szacunkowej wadze, liczbie ludzi, których szuka postać). Ścigany może zatrzeć swe ślady, wykonując udany rzut na Spryt + Sztukę Przetrwania. Każdy sukces w tym rzucie dodaje jeden stopień trudności tropicielom. Anomalie pogodowe, słabe warunki tropienia (ulice miasta, Elizjum) i brak czasu także zwiększają trudność poszukiwań. W przypadku pecha, twoja postać nie tylko gubi trop, ale sama niszczy pozostawione znaki.

• **Twórczość [różnie]:** Niektóre wampiry za życia były artystami, muzykami, pisarzami lub innymi twórczymi osobami. Inne spędzają wieki, próbując na nowo rozbudzić iskierkę kreatywności, którą nieśmierć im odebrała. Oczywiście społeczeństwo Przeklętych widziało wiele wspaniałych (lub przerażających) dzieł sztuki, których nigdy nie widziało oko ludzkie.

Przy próbie stworzenia może być wykorzystanych wiele różnych rzutów, w zależności od tego, co pragnie stworzyć postać. Najczęstszymi są rzuty na Percepcję (aby wymyślić obiekt warty ekspresji) + Ekspresja lub Rzemiosło (by uchwycić uczucie za pomocą środków artystycznych). We wszystkich przypadkach gracz musi zdecydować o ogólnych parametrach tego, co pragnie stworzyć (haiku o różach, portret księcia, epigram na wyświęcenie nowego Elizjum). Trudność jest zróżnicowana, w zależności od natury tworzenia (łatwiej napisać limeryk niż poemat). Liczba sukcesów określa jakość dzieła. Jeden sukces tworzy średnią, nie natchnioną, ale też i nie straszną pracę, podczas gdy mając pięć sukcesów, postać tworzy dzieło sztuki. Niektóre prace (powieści, duże rzeźby) mogą wymagać wielu sukcesów. W przypadku pecha, postać tworzy najwspanialsze dzieło sztuki, jakie kiedykolwiek dane było ujrzeć Spokrewnionym lub ludziom (oczywiście każdy inny od razu widzi, jaki to jest kicz).

Według uznania Narratora, wampir, który stworzy szczególnie natchnione dzieło sztuki, może być zdolny do podniesienia swego Człowieczeństwa, używając punktów doświadczenia.

Działania Społeczne

Te zasady obejmują zadania angażujące trzy Atrybuty Społeczne (Wygląd, Manipulację i Charyzmę). Odgrywanie zazwyczaj zastępuje, z lepszym lub gorszym skutkiem, jakiekolwiek rzuty na umiejętności Społeczne. Narratorzy mogą zignorować zasady dotyczące działań Społecznych, jeśli gracz szczególnie dobrze lub męcząco źle odgrywa postać.

• **Przemawianie [Charyzma + Autorytet]:** Czy chodzi o zagrzewającą do walki mowę generała, czy o dwuznaczne wypowiedzi polityków, umiejętność emocjonalnego wpływania na masy ma siłę tworzenia i niszczenia imperiów. Kiedy twoja postać przemawia do publiczności (czy to w ramach małego zebrania rady nadzorczej, czy do tłumów w czasie wiecu) wykonaj rzut na Charyzmę + Autorytet. Trudność zazwyczaj wynosi 6. Narrator może zwiększyć trudność, jeśli słuchacze wydają się cynicznie nastawieni lub znudzeni, lub otwarcie wrogo nastawieni. Przemowa trafia do ludzi lub nie – twoja postać może odnieść sukces albo porażkę. W przypadku pecha, twoja postać może nadwerężyć swoją reputację lub nawet zostać zaatakowana przez zgromadzonych słuchaczy.

Jeśli postać ma czas na przygotowanie przemowy, Narrator może wykonać rzut na Inteligencję + Ekspresję postaci (trudność 7). Sukces przy tym rzucie obniża trudność rzutu na Charyzmę + Autorytet o jeden. Porażka nie pociąga konsekwencji, ale pech zwiększa trudność rzutu na Charyzmę + Autorytet (postać popełnia jakąś gafę w trakcie przemówienia).

• **Przesłuchanie [Manipulacja + Empatia/Zastraszanie]:** Każdy może zadawać pytania. Ze zdolnością Przesłuchiwanie zadajesz pytania i uzyskujesz odpowiedzi. Przesłuchiwanie kogoś w sposób łagodny (Manipulacja + Empatia) obejmuje zadawanie kluczowych pytań, mających na celu wyjaśnienie określonych faktów. Ta metoda jest kontrakcją pomiędzy Manipulacją + Empatią twojej postaci i Siłą Woli przesłuchiwanego. Obie akcje są zazwyczaj testowane przeciw trudności 6. Rzuty są wykonywane w kluczowych momentach przesłuchania, prawdopodobnie co kilka minut lub przy końcu przesłuchania.

Brutalne przesłuchanie (manipulacja + Zastraszanie) obejmuje torturowanie umysłu i ciała ofiary do momentu, aż nie wyjawi ona wszystkiego, co wie. Jest to kontrakcja pomiędzy Manipulacją + Zastraszaniem twojej postaci i Wytrzymałością + 3 lub Siłą Woli

(w zależności co jest wyższe) przesłuchiwanego. Rzuty wykonywane są co minutę lub co turę, w zależności od rodzaju tortur. Przesłuchiwany traci jeden poziom zdrowia w każdej turze fizycznych tortur lub jeden tymczasowy punkt Siły Woli w każdej turze tortur mentalnych. Połączone efekty fizycznych i mentalnych tortur dają naprawdę niszczące rezultaty. Rzut zakończony pechem może zniszczyć ciało i umysł przesłuchiwanego.

Dwóch lub więcej przesłuchujących może pracować razem, sumując swoje sukcesy – to działa nawet, gdy jeden przesłuchujący używa Empatii, a drugi Zastraszania (klasyczny motyw dobry glina/zły glina).

Jakakolwiek metoda przesłuchania została wybrana, jeśli uzyskasz więcej sukcesów, przesłuchiwany ujawni dodatkowe informacje za każdy dodatkowy sukces. Jeśli twoje dodatkowe sukcesy przewyższają stałą wartość Siły Woli ofiary, załamuje się ona całkowicie i ujawnia wszystko, co wie. Stopień i prawdziwość uzyskanych informacji zależą od Narratora (przesłuchiwany często niewiele wie lub mówi to, co przesłuchujący chciałby usłyszeć).

• **Uwodzenie [różnicowane]:** Wampiry są mistrzami uwodzenia, gdyż ich posiłek często uzależniony jest od nawiązania z kimś intymnych stosunków. Poszczególne sytuacje i sposób uwodzenia determinują Zdolność, która jest używana.

Uwodzenie jest angażującym procesem, obejmującym kilka różnych rzutów i Zdolności:

• Pierwszy rzut (podryw): gracz wykonuje rzut na Wygląd + Przebiegłość, przeciw trudności Spryt + 3 ofiary. Każdy sukces daje wampirowi jedną kość do puli przy następnym rzucie. Porażka oznacza, że ofiara wyraża swój brak zainteresowania. Pech, że ofiara może się zdenerwować lub oburzyć.

• Drugi rzut (niezła gadka): Gracz wykonuje rzut na Spryt + Przebiegłość przeciw trudności inteligencja + 3 ofiary. Znów każdy sukces daje dodatkową kość do ostatniego rzutu. Jeśli rzut się nie uda, ofiara zrywa kontakt, ale może nawiązać go później (w końcu pierwsze wrażenie było dobre).

• Trzeci rzut (intymne zbliżenie): Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Empatię przeciw trudności Percepcja + 3 ofiary. Jeśli trzeci rzut się powiedzie, ofiara jest zakochana w postaci i zgadza się pójść z nią w ustronne miejsce. Odgrywanie postaci jest najlepsze w celu ustalenia dalszego przebiegu zdarzeń (może to być picie krwi ofiary lub coś innego).

W przypadku pecha, wampir prawdopodobnie kończy z wylanym drinkiem na twarzy.

• **Wiarygodność [Manipulacja/Percepcja + Przebiegłość]:** Talent Przebiegłość jest używany wraz z Manipulacją do popełnienia oszustwa, a z Percepcją do jego wykrycia (oszustwo może polegać na podszywaniu się pod władzę albo na posługiwaniu się fałszywymi dokumentami). Wszyscy zaangażowani, zarówno oszuści jak i ci, którzy chcą ich zdemaskować, wykonują odpowiedni rzut (zazwyczaj trudność 7). Aby wykryć oszustwo, osoba będąca jego celem musi uzyskać więcej sukcesów niż kłamca. Fałszywe listy uwierzytelniające lub inne przekonujące rekwizyty mogą wpłynąć na stopień trudności wykrycia kłamstwa, a praca zespołowa może pomóc w jego odkryciu. Jeśli twoja postać popełnia oszustwo i masz pecha, cały plan legnie w gruzach.

• **Występy Publiczne [Charyzma + Występy Publiczne]:** Wampiry są oczywiście egoistycznymi istotami i niektórzy spośród nich są aktorami, poetami, muzykami lub innego rodzaju ludźmi związanymi z rozrywką. Kiedy postać występuje na żywo przed publicznością, wykonaj rzut na Charyzmę + Występy Publiczne (trudność 7). Podobnie jak

w przemawianiu nastrój publiczności może zwiększyć trudność a także złożoność przedstawienia. Jeden sukces oznacza w miarę udany, ale nie rzucający na kolana występ, podczas gdy więcej sukcesów czyni występ wydarzeniem godnym zapamiętania nawet dla najbardziej nieprzyjaznego tłumu. W przypadku pecha, twoja postać zapomina tekstu, fałszuje lub popełnia inną pomyłkę.

• **Zabawianie innych [Charyzma + Empatia]:** Umiesz zrelaksować i rozbawić innych (szczególnie potencjalnych żywicieli). To może obejmować zabawianie potencjalnego sprzymierzeńca, rozwiązanie języka informatorowi. Trudność zazwyczaj wynosi 6 (większość ludzi można przekonać, by się wyluzowała i nie ma to związku z ich intelektem lub wolą), chociaż może ona być wyższa w przypadku dużych (lub zgryźliwych) grup. Pewne Natury (Bon Vivant, Gbur) także mogą mieć wpływ na trudność rzutu. W przypadku pecha, twoja postać wyjdzie na wstrętnego prostaka lub ludzie zaczną się dopytywać, dlaczego nie tknęła swojego jedzenia lub picia.

• **Zagadywanie [Manipulacja + Przebiegłość]:** Gdy nie ma czasu na subtelność, wygraj przy pomocy nonsensu. Cel może być zasypany powtarzanymi raz za razem, brzmiącymi prawie wiarygodnie półprawdami. Ten, do którego zwraca się nasza postać, uwierzy we wszystko, co usłyszy, tylko po to, by uwolnić się od natrętnego bełkotu (lub też tak się zdenerwuje, że całkowicie zignoruje twoją postać). Jest to kontrakcja – Manipulacja + Przebiegłość twojej postaci przeciw Sile Woli celu. Trudność obu rzutów zazwyczaj wynosi 6 i ten kto uzyska więcej sukcesów, wygrywa. Pech oznacza, że twoja postać posunęła się za daleko i wywołała w przeciwniku złość, nie odnosząc pożądanego efektu.

• **Zastraszanie [Siła/Manipulacja + Zastraszanie]:** Zastraszanie ma dwa efekty. Pasywny efekt zastraszania nie wymaga rzutu. Po prostu powoduje, że twoja postać ma dużo miejsca – czy to w barze, czy w autobusie. Im wyższa wartość twojego Zastraszania, tym bardziej twoja postać jest omijana.

Aktywne użycie Zastraszania działa przez subtelność lub otwartą groźbę. Subtelność opiera się na *odczuwalnej* psychicznej groźbie (utrata pracy, stanięcie do raportu, ból i agonia w późniejszym życiu). Wykonaj rzut na Manipulację + Zastraszanie przeciw rzutowi ofiary na Siłę Woli (trudność 6 dla obu rzutów). Cel musi uzyskać więcej sukcesów lub będzie skutecznie zastraszony.

Rażąca forma zastraszania obejmuje fizyczną groźbę. W tym przypadku możesz wykonać rzut na Siłę + Zastraszanie (trudność 6) przeciw rzutowi ofiary na jej Siłę Woli lub Siłę + Zastraszanie (cokolwiek jest wyższe). W razie pecha twoja postać wypada śmiesznie i nie ma na nikogo wpływu do końca sceny.

Zasady walki

Walka w **Wampirze** próbuje uchwycić dramatyzm brutalnego starcia i nie pozbawić go ponurego realizmu. Podjęto wszystkie możliwe wysiłki, by uczynić system zgodny z dynamiką, ograniczeniami i okrutnością prawdziwej walki, pozostawiając miejsce na unikalne (i często spektakularne) elementy, jakie do niej wnoszą wampiry.

Narrator powinien być ustępliwy, rozsądzając sytuacje podczas walki. Żadne zasady nie mogą w pełni odbić różnorodności zdarzeń, które mogą zaistnieć w walce. Jeśli zasady spowolniają grę lub powodują sprzeczki, nie używaj ich. Zasady walki są tak pomyślane, by nadały grze smaku, a nie wywoływały konflikty pomiędzy graczami i Narratorem.

Opisywanie sceny

Przed każdą turą Narrator powinien opisać scenę z perspektywy każdej postaci. Czasami będzie to streszczenie ostatniej tury, opisujące to, co jest jasne dla wszystkich graczy.

Ten opis jest konieczna, by uniknąć nieporozumień. Jest to szansa dla Narratora, by tak zaaranżować i zorganizować wydarzenia, by akcja potoczyła się gładko, kiedy gracze wejdą w interakcję z otoczeniem, które stworzył. Narrator powinien uczynić swe opisy tak interesującymi, jak to tylko możliwe, pozostawiając graczom pole działania dla ich postaci.

Rodzaje walki

Są dwa rodzaje walki i każdy z nich obejmuje ten sam podstawowy system z niewielkimi różnicami.

• **Walka kontaktowa:** Obejmuje bójkę (Zręczność + Bójka) i walkę wręcz (Zręczność + Walka Wręcz). Bójka to nieczysta walka gdzieś w ciemnym zaułku lub honorowy pojedynek. Przeciwnicy, aby móc walczyć, muszą pozostawać w zasięgu dotyku (jeden metr). Walka Wręcz obejmuje walkę każdą bronią ręczną, od potłuczonych butelek do mieczy. Przeciwnicy, by móc walczyć, muszą znajdować się w odległości jednego lub dwóch metrów od siebie.

• **Walka na dystans:** Walka przy użyciu broni palnej – pistoletów, karabinów, strzelb itp. Przeciwnicy, aby móc walczyć, muszą być w zasięgu wzroku (i broni).

Tury walki

W walce w jednej chwili dzieje się wiele rzeczy. By gra nie była zbyt wolna, walka została podzielona na serie trzysekundowych faz. Każda tura walki ma trzy fazy – *Inicjatywę*, *Atak* i *Rozwiązanie* – aby ułatwić śledzenie rozwoju wydarzeń.

Faza pierwsza: Inicjatywa

Ta faza organizuje turę. W tej pierwszej fazie postacie deklarują działania swoich postaci. Możliwe są różne działania – od skoku za ścianę do krzyku jako ostrzeżenia. Musisz zadeklarować, co twoja postać robi tak dokładnie, jak tego wymaga Narrator.

Każdy gracz i Narrator rzuca jedną kością i doda wynik do *wskaźnika inicjatywy* [Zręczność + Spryt]. Postać z najwyższym rezultatem działa pierwsza, a następne zgodnie z uzyskanymi wynikami. Jeśli dwie postacie mają taki sam wynik, ta z wyższym wskaźnikiem inicjatywy działa pierwsza. Jeśli wskaźniki inicjatywy są w dalszym ciągu takie same, obydwie postacie działają jednocześnie. Ograniczenia wynikające z obrażeń odejmowane są bezpośrednio od wskaźnika inicjatywy postaci.

Chociaż już teraz deklarujesz działania swojej postaci (włączając w to oświadczenie, że twoja postać opóźnia swoją akcję, by zobaczyć, co robi ktoś inny), czekasz na fazę *ataku*, aby wprowadzić w czyn swój plan. W tym czasie musisz także określić, czy będziesz podejmował jakiekolwiek złożone akcje, czy będą używane Dyscypliny i/lub czy będą wykorzystywane punkty Siły Woli. Deklaracje te są dokonywane w odwrotnym porządku inicjatywy, dając szybszym postaciom możliwość reakcji na działania postaci wolniejszych.

Wszystkie działania twojej postaci mają miejsce w kolejności inicjatywy postaci. Są trzy wyjątki od tej zasady. Pierwszy, gdy twoja postać opóźnia wykonanie swojej akcji. Twoja postać może

działać w dowolnej chwili po właściwym dla niej porządku inicjatywy, nawet przeszkadzając wolniejszej postaci. Jeśli dwie postacie opóźniają swoją akcję i obie następnie działają w tej samej chwili, ta z wyższą inicjatywą działa pierwsza.

Drugie złamanie porządku inicjatywy występuje w przypadku akcji obronnej (patrz Przeciwdziałanie i Manewry Obronne na sąsiedniej stronie), którą twoja postać może podjąć w każdej chwili, gdy ma jeszcze akcje.

Wreszcie wszystkie złożone akcje (w tej liczbie akcje uzyskane dzięki Dyscyplinie Akceleracja) mają miejsce pod koniec każdej tury. Jeśli dwie lub więcej postaci podejmuje złożone akcje, działają zgodnie ze wskaźnikiem inicjatywy. Wyjątkiem są złożone akcje obronne, takie jak wielokrotne uniki, które muszą mieć miejsce, by odsunąć atak.

Faza druga: Atak

Atak jest sercem tury walki. W tej turze są określane Sukces lub porażka akcji i potencjalna siła rażenia celu. Używasz pewnej kombinacji Atrybut/Zdolność w zależności od rodzaju walki, w którą twoja postać jest zaangażowana.

• **Walka kontaktowa:** Używaj Zręczność + Bójka dla walki bez broni lub Zręczność + Walka Wręcz dla walki bronią ręczną.

• **Walka na dystans:** Używaj Zręczność + Broń Palna (pistolety) lub Zręczność + Wysportowanie (broń rzucana).

Jeśli twoja postać nie ma punktów w odpowiedniej Zdolności, pamiętaj, by zastosować Atrybut, na którym się opiera (w większości przypadków Zręczność).

W walce na dystans twoja broń może mieć wpływ na pule kości lub trudność (w związku z szybkostrzelnością, celowaniem itp.). Sprawdź statystyki broni, by poznać szczegóły.

Większość ataków jest wykonywana na trudność 6. Może ona być zmieniona w zależności od czynników sytuacji (długi zasięg, ograniczona przestrzeń), ale normalnie atak wykonywany jest na trudność 6. Jeśli nie uzyskasz żadnych sukcesów, postaci nie udaje się atak i nie zadaje żadnych obrażeń. Jeśli masz pecha, nie tylko nie zadajesz żadnych obrażeń, ale dzieje się coś nieprzyjemnego: zacina się broń lub eksploduje, pęka ostrze, trafiony zostaje twój przyjaciel.

Faza trzecia: Rozwiązanie

W trakcie tej fazy Narrator opisuje, co wydarzyło się w trakcie tej tury i określa obrażenia zadane przez twoją postać. Rozwiązanie jest połączeniem gry i opowieści. Gracze wolą usłyszeć „Twoje pazury rozrywają jego wnętrzności. Krzyczy z bólu, upuszcza broń i łapie się za swój krwawiący brzuch" niż zwyczajne „Cóż, traci cztery poziomy zdrowia". Ataki i obrażenia są zwykłymi środkami opisywania tego, co dzieje się w opowieści i ważne jest, byś w trackie walki utrzymywał narrację, nawet jeśli wykonujesz rzuty kością.

Normalnie dodatkowe sukcesy uzyskane w rzucie na jakąś Cechę po prostu oznaczają, że poszło ci wyjątkowo dobrze. W czasie walki każdy sukces ponad pierwszy, który uzyskałeś w czasie rzutu na atak, daje dodatkowe kości do twojej puli kości, jaką masz przy obrażeniach! To czyni walkę zabójczą i widowiskową.

Rodzaje obrażeń

Wszystkie ataki mają określoną wartość obrażeń, oznaczającą liczbę kości, którymi rzucasz na obrażenia zadane w czasie ataku (tak zwana *pula kości na obrażenia*). Czasami pula kości na obrażenia opiera się na Sile atakującego, podczas gdy inne na użytej przez niego broni. *Rzuty na obrażenia są wykonywane przeciw trudności* 6. Każdy sukces w rzucie na obrażenia zadaje jeden poziom obrażeń celowi. Jednak zadane obrażenia mogą być jednymi z trzech rodzajów.

• **Niegroźne:** Obrażenia niegroźne obejmują uderzenia pięścią i tępymi narzędziami, które raczej nie zabiją ofiary (szczególnie wampira), a na pewno nie od razu. Wszystkie postacie używają swojej pełnej wartości Wytrzymałości, by powstrzymać skutki uderzeń, i obrażenia leczone są w miarę szybko. Obrażenia niegroźne są zaznaczane na twojej karcie postaci za pomocą „/".

• **Zabójcze:** Ataki, które mają spowodować natychmiastowe i straszliwe obrażenia. Śmiertelni nie mogą używać Wytrzymałości, by powstrzymać skutki obrażeń zabójczych. Tego rodzaju obrażenia wymagają trochę czasu, zanim zostaną wyleczone. Podobnie jak obrażenia niegroźne, obrażenia zabójcze są zaznaczane na karcie postaci jako „/."

• **Poważne:** Niektóre rodzaje ataków są groźne nawet dla nieumarłych. Ogień, światło słoneczne, zęby i pazury wilkołaków oraz innych nadnaturalnych istot są uważane za powodujące poważne obrażenia. Poważne obrażenia nie mogą być neutralizowane, z wyjątkiem użycia Odporności, i potrzeba wiele czasu, by je wyleczyć. Poważne obrażenia są zaznaczane na karcie postaci jako X.

Pula kości obrażeń nigdy nie może być zredukowana poniżej jednej kości. Każdy atak, który doszedł do celu, ma przynajmniej niewielką szansę zadania obrażeń (przynajmniej przed rzutem na zneutralizowanie obrażeń). Co więcej, rzuty na obrażenia nie mogą być pechowe. Pech jest po prostu ignorowany – atak jest nieszkodliwy dla celu. Szczegóły stosowania efektów obrażeń są podane na stronach 216-218.

Podsumowanie walki

Faza pierwsza: Inicjatywa

• Rzut na inicjatywę. Wszyscy deklarują swoje działania. Postać z najwyższą inicjatywą wykonuje swoje akcje jako pierwsza. Akcje mogą być odłożone na później (pomimo porządku inicjatywy).

• Zadeklaruj wszelkie akcje złożone, zmniejszając odpowiednio pulę kości. Zadeklaruj użycie Dyscyplin i użycie punktów Siły Woli.

Faza druga: Atak

• Dla walki kontaktowej bez broni wykonaj rzut na Zręczność + Bójka.

• Dla walki kontaktowej z bronią rzuć na Zręczność + Walka Wręcz.

• Dla walki na dystans rzuć na Zręczność + Broń Palna (pistolety) lub Zręczność + Wysportowanie (broń miotana).

• Postać może przeciwdziałać, wykonując akcję obronną (blok, unik, parowanie) w trakcie wykonywania swojej akcji tak długo, jak skutecznie wykonuje rzut na Siłę Woli (lub wydaje punkty Siły Woli).

Faza trzecia: Rozwiązanie

• Określ zadane obrażenia (typ broni lub manewr), dodając każdą dodatkową kość uzyskaną z sukcesów w rzucie na atak.

• Cel może próbować neutralizować obrażenia, jeśli jest to możliwe.

Neutralizacja obrażeń

Postacie mogą oprzeć się niektórym typom fizycznych obrażeń; nazywa się to *neutralizacją* obrażeń. Pula kości na neutralizację obrażeń jest równa Wytrzymałości twojej postaci. Zwykły człowiek może neutralizować jedynie obrażenia niegroźne (to odbija naturalną odporność ciała na takie ataki). Wampir (lub inna nadnaturalna istota) jest twardszy i dlatego może neutralizować także zabójcze obrażenia. Obrażenia poważne mogą być neutralizowane jedynie przy użyciu Dyscypliny Odporność. Przeciw obrażeniom niegroźnym i zabójczym, Odporność może być dodawana do Wytrzymałości (postać z Wytrzymałością 3 i Odpornością 2 ma pięć kości na neutralizację obrażeń zabójczych i niegroźnych i dwie kości przeciw obrażeniom poważnym).

Po ataku i otrzymaniu obrażeń broniący się może wykonać rzut na neutralizację. Uważane to jest za odruch. Postacie nie muszą podejmować akcji lub dzielić swej puli kości. *Jeżeli nie zostało powiedziane inaczej, rzuty na neutralizację wykonuje się przeciw trudności* 6. Każdy sukces na neutralizację odejmuje jedną kość na zadanie obrażeń. Podobnie jak z rzutami na obrażenia, rzuty neutralizujące nie mogą zakończyć się pechem, a jedynie porażką.

Przykład: Lisa z klanu Gangrel ma Wytrzymałość 3 i Odporność 1. Została zaatakowana nożem i atakujący zadał jej trzy poziomy obrażeń zabójczych. Liza może zneutralizować ten atak czterema kośćmi (Wytrzymałość 3 + Odporność 1). Rzuca 1, 9, 9, 7. „1" kasuje jeden z trzech sukcesów, zostawiając jedynie dwa. Tak więc ignoruje dwa z trzech poziomów obrażeń zadanych nożem, przyjmując tylko jeden.

Gdyby Liza była zwykłym człowiekiem, nie byłaby w stanie zneutralizować w ogóle obrażeń (zabójczych) zadanych nożem i otrzymałaby trzy pełne poziomy obrażeń.

Pancerz

Mówiąc krótko, pancerz pomaga twojej postaci przy neutralizacji obrażeń twojej postaci. Wartość pancerza dodaje się do Wytrzymałości, by zmniejszyć rozmiar obrażeń. Lekki pancerz oferuje niewielki zakres ochrony, ale nie ogranicza również za bardzo możliwości ruchu. Ciężki pancerz zapewnia porządną osłonę, ale ogranicza ruchy.

Pancerz chroni przed obrażeniami niegroźnymi, zabójczymi i poważnymi zadawanymi zębami i pazurami. Nie chroni przed ogniem czy światłem słonecznym. Pancerz nie jest niezniszczalny. Jeśli obrażenia zadane w pojedynczym ataku mają podwójną wartość pancerza, pancerz zostaje zniszczony.

Rodzaje pancerzy, ich wartości i specyfiki są opisane na str. 214.

Manewry walki

Manewry Walki dają ci wiele możliwości w walce. Odgrywanie walki staje się o wiele bardziej zajmujące, jeśli możesz uzmysłowić sobie ruchy twojej postaci, zamiast po prostu rzucać kośćmi. Większość z tych manewrów zajmuje jedną akcję.

Manewry ogólne

• **Akcje przeciwdziałające:** Możesz zrezygnować z deklarowanej akcji swojej postaci na rzecz akcji obronnej, o ile twoja postać jeszcze nie działała w tej turze. Akcje przeciwdziałające to bloki, uniki i parowania. By postać mogła zrezygnować z akcji i wykonać ruch obronny, konieczny jest udany rzut na Siłę Woli przeciw trudności 6 (lub wydanie punktu Siły Woli). Wydając punkt Siły Woli na manewr przeciwdziałający, postać może zadeklarować wydanie punktu Siły Woli w chwili obrony. Rzut na Siłę Woli jest uważany za odruch, nie za akcję (by zapoznać się z opisami bloków, uników i parowań, patrz poniżej: Manewry obronne).

• **Akcje złożone:** Jeśli deklarujesz akcje złożone, odejmij taką ilość kości z pierwotnej puli kości, jaka będzie równa całkowitej liczbie podejmowanych akcji. Każda następna akcja oznacza stratę dodatkowej kości (kumulatywnie). Jeśli postać w turze wykonuje *tylko akcje defensywne*, używaj odpowiedniego systemu blokowania, unikania lub parowania.

Dyscyplina Akceleracja pozwala wampirowi podjąć akcje złożone bez ograniczeń. Patrz opis Dyscypliny, aby zapoznać się ze szczegółami.

• **Atak z boku lub z tyłu:** Postacie atakujące z boku otrzymują jedną dodatkową kość do ataku. Postacie atakujące cel z tyłu otrzymują dwie dodatkowe kości do ataku.

• **Celowanie:** Celowanie w określone miejsce zwiększa trudność, ale może pozwolić na ominięcie pancerza lub osłony, co może skończyć się zwiększonymi obrażeniami. Narrator powinien rozważyć ostateczny wynik ataku, biorąc pod uwagę zarówno obrażenia, jak i rodzaj celu i ataku.

Wielkość Celu	Trudność	Obrażenia
Średnia (ręka, teczka)	+1	Bez zmian
Mała (dłoń, głowa, komputer)	+2	+1
Precyzyjna (oko, serce, zamek)	+3	+2

• **Oślepienie/Ogień:** Atakowanie będąc oślepionym (lub znajdując się w nieprzeniknionych ciemnościach) zazwyczaj zwiększa trudność o 2 i tego rodzaju ataki z dystansu nie mogą być dokładne. Moce Wyostrzonych Zmysłów (str. 149) lub Oczu Bestii (str. 173) częściowo lub całkowicie likwidują te utrudnienia.

• **Ruch:** Postać może poruszać się z połową swojej prędkości (patrz Poruszanie się, str. 200) i w dalszym ciągu podjąć akcję w tej samej turze. Inne manewry takie jak skakanie lub przewroty można uważać za oddzielne akcje, w zależności od stopnia ich skomplikowania.

• **Zasadzka:** Zasadzki mają na celu zaskoczenie celu, by uzyskać przewagę w postaci pierwszego decydującego uderzenia. Atakujący wykonuje rzut na Zręczność + Krycie się przeciw rzutowi celu na Percepcję + Czujność. Jeśli atakujący uzyska więcej sukcesów, ma jeden dodatkowy atak i może dodać sukcesy z rzutu na zaskoczenie do puli kości na atak. W razie remisu atakujący w dalszym ciągu atakuje pierwszy, chociaż zaatakowany może się bronić. Jeśli broniący się uzyska więcej sukcesów, dostrzeże zasadzkę i obydwie strony wykonują normalne rzuty na inicjatywę. Cele już zaangażowane w walkę nie mogą być złapane w zasadzkę.

Manewry obronne

Jest pewne, że twoja postać będzie próbowała uniknąć trafienia podczas walki – dlatego każdy wykonuje rzuty na atak. Czasami jednak twoja postać pragnie jedynie uniknąć ataku. Możesz ogłosić *akcję obronną* w każdej chwili, zanim przeciwnik twojej postaci wykona atak, a gdy twoja postać ma jeszcze możliwość wykonania akcji. Możesz zadeklarować akcję obronną w fazie określenia inicjatywy twojej postaci lub możesz nawet przeciwdziałać atakowi manewrem obronnym. By przeciwdziałać, musisz wykonać udany rzut na Siłę Woli (lub po prostu wydać jeden punkt Siły Woli). Jeśli rzut na Siłę Woli się nie powiedzie, twoja postać musi wykonać akcje wcześniej zadeklarowaną.

Charakterystyka manewrów

Manewry są zazwyczaj wykonywane przeciw trudności 6. Manewry mające szczególny wpływ na efekty walki, mogą wpłynąć na twój rzut na atak, trudność lub na pulę kości na obrażenia.

Cechy: Kombinacja Cech używanych w chwili podjęcia akcji. Jeśli twoja postać nie ma punktów we właściwej Zdolności, oprzyj się na jej podstawowych Atrybutach.

Dokładność: Kości dodawane do rzutu na trafienie przeciwnika. „+3" oznacza dodanie trzech kości do puli kości na atak.

Trudność: Każde dodanie lub zmniejszenie trudności ataku (trudność zazwyczaj wynosi 6). „+2" oznacza, że trudność ataku, która początkowo wynosiła 6, wzrasta do 8.

Obrażenia: Używana pula kości na obrażenia.

Są trzy rodzaje akcji obronnych: bloki, uniki, i parowania. Twoja postać przy pomocy tych trzech manewrów może obronić się dosłownie przed każdym atakiem. Jednakże twoja postać może nie być w stanie uniknąć każdego ataku, skierowanego przeciw niej. Nie może uniknąć ataku, kiedy nie ma miejsca na wykonanie tego manewru, nie może również blokować ani parować, jeśli nie spodziewa się ataku.

Każdy manewr defensywny opiera się na tym samym podstawowym systemie – akcja obronna jest kontrakcją przeciw rzutowi przeciwnika na atak. Jeśli atakujący nie uzyska więcej sukcesów niż broniący się, nie trafia. Jeśli atakujący ma więcej sukcesów, te które przewyższają liczbę sukcesów broniącego się, są wykorzystywane do trafienia (atakujący nie wykorzystuje koniecznie *wszystkich* sukcesów, jakie uzyskał). Więc, jeśli broniący się ma mniej sukcesów niż atakujący, manewry broniącego się mogą wpłynąć na zmniejszenie skuteczności ataku, nawet jeśli nie mogą mu całkowicie przeciwdziałać.

• **Blokowanie:** Manewr Zręczność + Bójka wykorzystuje ciało postaci do osłabienia uderzenia. Ataki zadające obrażenia zabójcze i poważne nie mogą być blokowane, chyba że broniący się ma Odporność lub nosi pancerz.

• **Parowanie:** Manewr Zręczność + Walka Wręcz pozwala używać broni do blokowania ataków podczas Bójki lub Walki Wręcz. Jeśli postać wykonuje atak przy użyciu Bójki, a broniący się paruje bronią, która zadaje zabójcze obrażenia, atakujący może zostać zraniony. Jeśli broniący się uzyska więcej sukcesów niż atakujący, broniący się wykorzystuje obrażenia zadawane przez broń plus dodatkowe sukcesy za parowanie, jako pulę kości na obrażenia przeciw atakującemu.

• **Unik:** Manewr Zręczność + Uniki jest przydatny do unikania wszystkich rodzajów ataków. Twoja postać podskakuje i wije się, by uniknąć ataku przy użyciu Bójki lub Walki Wręcz (jeśli nie ma miejsca na te manewry, musi blokować lub parować uderzenia). Podczas strzelanin twoja postać porusza się przynajmniej jeden metr i kryje się za jakąś osłoną (jeśli nie ma miejsca na ten manewr i/lub nie ma żadnej osłony, może upaść na ziemię). Jeśli twoja postać pozostaje w ukryciu, stosuje się zasady dotyczące osłony przeciw dalszym atakom za pomocą Broni Palnej (patrz: Osłona, str. 212).

Bloki, parowanie i uniki mogą być wykonane jako część akcji złożonej w czasie tury twojej postaci (uderzenie następnie blok, strzał, unik, parowanie i uderzenie). Korzystne jest użycie złożonej akcji do ataku i obrony, ponieważ wtedy twoja postać może osiągnąć więcej niż tylko uniknięcie ataków.

Przykład: Liza chce rozszarpać pazurami ghula, a następnie, uniknąć dwóch ataków – akcja złożona. Są to trzy oddzielne akcje używające jej Zręczności (3) + Bójki (2) do ataku pazurami i jej Zręczności (3) + Uników (3) do dwóch razów, gdy chce wykonać unik. Cięcie jest zmniejszone o trzy kości (dając jej dwie kości w puli), ponieważ Liza wykonuje trzy akcje. Pierwszy unik jest zmniejszony o cztery kości (co daje kolejną pulę z dwoma kośćmi) ze względu na zasady dotyczące złożonych akcji. Ostatni unik jest zmniejszony o pięć kości (co daje jedną kość).

Zamiast wykonywać manewry obronne jako część akcji złożonej, możesz zadeklarować, że twoja postać wykorzystuje całą turę na obronę. W tym przypadku nie używa się normalnych zasad dotyczących akcji złożonych. Zamiast tego, masz pełną pulę kości na pierwszą akcję obronną, ale tracisz jedną kość za każdą następną akcję obronną w tej samej turze. Trudno uniknąć kilku ataków jednocześnie.

Pamiętaj, że każda akcja, włączając w to akcje obronne, przeciwko wielu atakującym ma zwiększoną trudność (patrz: Wielu Przeciwników, str. 211).

Przykład: Liza wykorzystuje całą turę na uniki. Ze Zręcznością 3 i Unikami 3 może uniknąć do sześciu ataków. Gracz prowadzący Lizę rzuca sześcioma kośćmi przeciw pierwszemu atakowi, pięcioma przeciw drugiemu, czterema przeciw trzeciemu, trzema przeciw czwartemu, dwoma przeciw piątemu i jedną przeciw szóstemu atakowi. Liza nie może w tej turze robić nic innego poza unikaniem trafienia.

Manewry w walce kontaktowej

To po prostu wyliczenie najczęściej stosowanych manewrów używanych w walce kontaktowej. Masz pełną swobodę w wymyślaniu swych własnych ruchów - za zgodą Narratora. Wszystkie ataki w bójce zadają niegroźne obrażenia, chyba że ustalono inaczej. Obrażenia zadane bronią białą zależą od rodzaju broni (patrz tabelka Broni Białej, str. 214). Zazwyczaj są one zabójcze, chociaż pałki i inne tępe przedmioty zadają obrażenia niegroźne.

Trudność i obrażenia dla tych manewrów mogą być modyfikowane według uznania Narratora, w zależności od stylu walki stosowanego przez postać. Tak jak zawsze dramatyzm i rozrywka mają pierwszeństwo nad zasadami.

• **Chwyt:** Ten atak nie zadaje żadnych obrażeń, gdyż ma raczej unieruchomić, a nie zranić. Udany rzut powoduje, że napastnik przytrzymuje cel aż do następnej akcji. W tym czasie walczący wykonują rzut Siła + Bójka; złapany pozostaje unieruchomiony (niezdolny do podjęcia innych akcji) aż do chwili, gdy uzyska więcej sukcesów niż napastnik.

Cechy: Siła + Bójka — **Trudność:** Normalna
Dokładność: Normalna — **Obrażenia:** Żadne

• **Długość Broni:** Trudno jest dosięgnąć przeciwnika pięścią lub nożem, kiedy on używa miecza lub pałki. Postać, która jest blokowana dłuższą bronią, musi zbliżyć się na odległość jednego metra, następnie uderzyć, ale traci jedną kość na ten atak.

• **Kopnięcie:** Kopnięcia są różne, od prostych kopnięć do kopnięć z obrotem w powietrzu. Podstawowy atak ma trudność +1 i zadaje obrażenia równe Sile +1 atakującego. Te wartości mogą być modyfikowane według uznania Narratora, zwiększając obrażenia i/lub trudność w przypadku, gdy manewr staje się bardziej skomplikowany.

Zdolność: Bójka — **Trudność:** +1
Dokładność: Normalna — **Obrażenia:** Siła +1

• **Pazury:** Ten atak jest możliwy tylko dla wampirów posiadających moc Transformacji Dzikie Pazury lub dla tych, które stworzą kościste ostrogi przy użyciu mocy Kształtowanie Kośćca Dyscypliny Zniekształcenie. Kilka innych nadnaturalnych istot, m.in. wilkołaki, także ma pazury. Atak pazurami zadaje poważne obrażenia (jeśli wampir ma Dzikie Pazury) lub zabójcze (jeśli broń została stworzona za pomocą Dyscypliny Zniekształcenie).
Cechy: Zręczność + Bójka **Trudność:** Normalna
Dokładność: Normalna **Obrażenia:** Siła + 1

• **Podcięcie:** Atakujący używa swoich własnych nóg, by zwalić z nóg swojego przeciwnika. Cel przyjmuje obrażenia równe Sile atakującego i musi wykonać rzut Zręczność + Wysportowanie (trudność 8) lub upada na ziemię (patrz Komplikacje Manewrów, str. 213).

Atakujący może także użyć pałki, łańcucha lub innego narzędzia, by podciąć przeciwnika. Efekt jest taki sam, chociaż cel otrzymuje obrażenia takie, jakie zadaje dany rodzaj broni.
Cechy: Zręczność+Bójka/Walka Wręcz **Trudność:** +1
Dokładność: Normalna **Obrażenia:** Siła; upadek

• **Rozbrojenie:** By trafić w broń przeciwnika, atakujący musi wykonać rzut na atak z trudnością +1 (zazwyczaj 7). Jeśli rzut będzie udany, atakujący zadaje normalne obrażenia. Jeśli sukcesy przewyższają wartość Siły przeciwnika, nie otrzymuje on żadnych obrażeń, ale jest rozbrojony. Pech zazwyczaj oznacza, że atakujący upuścił swoją broń lub został trafiony przez broń przeciwnika.
Cechy: Zręczność+Walka Wręcz **Trudność:** +1
Dokładność: Normalna **Obrażenia:** Specjalne

• **Staranowanie:** Atakujący rzuca się na przeciwnika i powala go na ziemię. Rzut na atak ma trudność +1 i manewr zadaje obrażenia Siła +1. Dodatkowo, obaj walczący muszą wykonać rzut na Zręczność + Wysportowanie (trudność 7) lub upadają na ziemię (patrz Komplikacje Manewrów, str. 213). Nawet jeśli rzut broniącego się na Wysportowanie będzie udany, to i tak traci on równowagę i w następnej turze będzie miał trudność o 1 większą do wszystkich akcji.
Cechy: Siła + Bójka **Trudność:** +1
Dokładność: Normalna **Obrażenia:** Siła +1

• **Uderzenie:** Atakujący uderza pięścią. Podstawowy atak jest standardową akcją i zadaje obrażenia równe sile postaci. Narrator może zmienić trudność i/lub obrażenia w zależności od rodzaju uderzenia: hak, prosty, sierpowy, cios karate.
Cechy: Zręczność + Bójka **Trudność:** Normalna
Dokładność: Normalna **Obrażenia:** Siła

• **Uderzenie Bronią:** Ciecie, pchnięcie lub kłucie, w zależności od rodzaju używanej broni. Patrz: Tabela Broni Białej, str. 214.
Cechy: Zręczność+Walka Wręcz **Trudność:** Normalna
Dokładność: Normalna **Obrażenia:** W zależności od rodzaju broni

• **Ugryzienie:** Ten manewr jest dostępny tylko dla wampirów (lub innych nadnaturalnych istot z ostrymi zębami, np. dla wilkołaków). Ugryzienie w walce jest ugryzieniem bojowym, czyli takim, które ma zadać obrażenia, a nie którego celem jest wypicie krwi. Ugryzienie zadaje poważne obrażenia. Aby zaatakować gryząc, wampir musi najpierw wykonać udany manewr zwarcia, chwytu (patrz niżej). W następnej turze po udanym ataku gracz może zadeklarować próbę ugryzienia i wykonać rzut, używając poniższych modyfikatorów.

Alternatywnie, gracz może zadeklarować, że ugryzienie jego wampira jest Pocałunkiem. Pocałunek jest traktowany w ten sam sposób, co zwykłe ugryzienie, ale nie zadaje obrażeń. Po ugryzieniu ofiary wampir może zacząć pić jej krew w zwykły sposób (ofiara jest zazwyczaj bezradna wobec ataku - by poznać szczegóły, patrz str. 139). Po Pocałunku wampir może, jeśli chce, zlizać ranę po ugryzieniu i usunąć ślady picia krwi.

Cechy: Zręczność + Bójka **Trudność:** Normalna
Dokładność: +1 **Obrażenia:** Siła + 1

• **Wielu Przeciwników:** Postać, która walczy z kilkoma przeciwnikami w walce kontaktowej, ma zwiększoną o 1 trudność ataków i obrony za każdego nowego przeciwnika po pierwszym (do maksymalnie +4).

• **Zwarcie:** Po udanym rzucie na atak, atakujący wchodzi w zwarcie z celem. W pierwszej turze atakujący może wykonać rzut na Siłę, by zadać obrażenia. W każdej następnej turze walczący działają w porządku ich inicjatywy. Walczący mogą zadawać obrażenia automatycznie lub próbować wyrwać się z uścisku. Nie są dozwolone żadne inne akcje, dopóki jeden z walczących się nie uwolni. By uwolnić się ze zwarcia, wykonaj rzut Siła + Bójka przeciw rzutowi przeciwnika. Jeśli wyrywająca się postać ma więcej sukcesów, zdoła się uwolnić; jeśli nie, postać mocuje się dalej w następnej turze.

Cechy: Siła + Bójka **Trudność:** Normalna
Dokładność: Normalna **Obrażenia:** Siła

Manewry walki na dystans

Wiele fizycznych konfliktów wymaga użycia broni palnej. Poniższe manewry podają kilka użytecznych działań w czasie strzelaniny, ale nie czuj się ograniczony tą listą. Jeśli zachodzi taka potrzeba, spróbuj wymyślić nowy manewr (w porozumieniu z Narratorem). Spójrz na Tabelę Broni Palnej, aby uzyskać szczegółowe informacje.

• **Celowanie:** Atakujący dodaje jedną kość do swej puli kości na pojedynczy strzał za każdą turę wykorzystaną na celowanie. Maksymalna liczba kości, które mogą być w ten sposób dodane, równa jest wartości Percepcji postaci (postać musi mieć przynajmniej Broń Palną na 1 lub więcej, by wykorzystać ten manewr). Celownik optyczny dodaje dwie kości więcej do puli atakującego za pierwszą turę celowania (poza tymi dodanymi za Percepcję). Atakujący nie może robić nic innego w turze poza celowaniem. Dodatkowo, niemożliwe jest celowanie do osoby poruszającej się szybciej od zwykłego chodu.

• **Dwie bronie:** Strzelanie z dwóch broni daje atakującemu wyraźną korzyść, ale jest też dosyć trudne. Uznawane jest to za akcję złożoną, ze zmniejszaną pulą kości za każdy oddany strzał i podrzut. Dodatkowo atakujący otrzymuje trudność +1 za broń trzymaną w drugiej dłoni (chyba że jest oburęczny). Atakujący może oddać liczbę strzałów równą szybkostrzelności broni.

Zdolność: Zręczność+Broń Palna **Trudność:** +1 za drugą rękę
Dokładność: Specjalna **Obrażenia:** Rodzaj broni

• **Kilka strzałów:** Atakujący może oddać więcej strzałów niż jeden, deklarując złożoną akcję (pula kości na pierwszy strzał jest zredukowana o całkowitą liczbę oddanych strzałów, a na każdy następny strzał o dodatkową kość). Atakujący może oddać tyle strzałów, ile ma naboi w magazynku.

Zdolność: Zręczność + Broń Palna **Trudność:** Normalna
Dokładność: Specjalne **Obrażenia:** Zależne od rodzaju broni

• **Osłona:** Osłona zwiększa trudność atakującego na trafienie w cel (i często zdolność celu na oddanie strzału). Modyfikatory trudności na trafienie celu za różnymi rodzajami osłon są podane poniżej. Postać strzelająca zza osłon także ma zwiększoną trudność uzyskania trafienia, gdyż odsłania się i z powrotem kryje się pod osłoną. Ataki Bronią Palną dokonywane przez osobę za osłoną mają stopień trudności o jeden niższy od podanych poniżej. (Jeśli podana trudność wynosi +1, wtedy broniący się nie ma żadnych ujemnych modyfikatorów do ataków zza zasłony.) Jeśli twoja postać chowa się za ścianą, rzut na Broń Palną atakującego ma trudność o 2 większą. Twoja postać schowana za ścianą ma trudność o 1 większą.

Zauważ, że trudności dla walczących, którzy obaj znajdują się pod osłoną, kumulują się. Jeśli jeden z walczących leży, a drugi jest za murem, ataki postaci leżącej mają trudność +2, a postaci za murem także +2.

Typ osłony	Wzrost trudności
Lekka (postać leży na ziemi)	+1
Dobra (mur)	+2
Doskonała (wystaje tylko głowa)	+3

• **Ostrzelanie:** Zamiast mierzenia w konkretny cel, można automatycznie ostrzelać pewien obszar. Ostrzelanie daje 10 kości do dokładności w standardowym rzucie na atak i trwa aż magazynek zostanie opróżniony. Ostrzelany może zostać obszar o powierzchni maksymalnie 3 metrów.

Atakujący dzieli uzyskane sukcesy równo pomiędzy wszystkie cele znajdujące się w ostrzelanym obszarze (sukcesy przypisane do trafienia określonej osoby są dodawane do puli kości na obrażenia zadane tej osobie). Jeśli w ostrzelanym obszarze znajdowała się tylko jedna osoba, tylko połowa sukcesów ma na nią wpływ. Pozostałe sukcesy atakujący przeznacza, na co chce. Jeśli atakujący uzyskał mniej sukcesów niż jest celów, na każdy cel może zostać przeznaczony tylko jeden sukces. Tak jest do momentu, gdy wszystkie sukcesy nie zostaną rozlokowane.

Trudność rzutów na uniki przy ostrzelaniu jest zwiększona o 1.

Zdolność: Zręczność + Broń Palna **Trudność:** +2
Dokładność: +10 **Obrażenia:** Specjalne

• **Przeładowanie:** Przeładowanie zajmuje całą turę i wymaga koncentracji postaci. Jak każdy inny manewr, przeładowanie może być wykonane jako część złożonej akcji.

• **Seria ciągła:** Cała zawartość magazynka wystrzelana jest w jeden cel podczas jednego ataku. Atakujący wykonuje jeden rzut, dodając 10 kości do swojej dokładności. Jednakże trudność rzutu na atak jest zwiększona o 2 w związku z odrzutem broni. Dodatkowe sukcesy są dodawane do puli kości na obrażenia. Atakujący, strzelający serią ciągłą, nie może celować w określoną część ciała.

Przykład: Kincaid ładuje cały magazynek AK-47 w zbliżającego się starszego. Jego gracz wykonuje rzut Zręczność (4) + Broń Palna (3) + 10 (za manewr). Rzut jest wykonywany przeciw trudności 8 (6 za bliską odległość +2 za podrzut). Uzyskuje sześć sukcesów. Gracz prowadzący Kincaida rzuca 12 kośćmi za obrażenia – 7 (obrażenia zadawane przez karabin szturmowy) + 5 (za sukcesy). Magazynek jest całkowicie opróżniony.

Ten atak może być wykonany tylko wtedy, gdy w magazynku znajduje się jeszcze co najmniej połowa naboi.

Cechy: Zręczność + Broń Palna **Trudność:** +2
Dokładność: +10 **Obrażenia:** Specjalne

• **Seria trzypociskowa:** Atakujący uzyskuje dwie dodatkowe kości w pojedynczym rzucie na atak i zużywa trzy pociski z magazynku broni. Tylko niektóre rodzaje broni mogą działać w ten sposób; aby poznać szczegóły, patrz : „Tabela Broni Palnej". Ataki mają trudność +1 w związku z podrzutem. Podobnie jak z serią ciągłą, pula kości na obrażenia odpowiada całemu manewrowi.

Zdolność: Zręczność + Broń Palna **Trudność:** +1
Dokładność: +2 **Obrażenia:** Rodzaj broni

• **Zasięg:** Tabela Broni Palnej wymienia praktyczny zasięg każdej broni; na ten zasięg ataki wykonuje się przeciw trudności 6. Dwukrotnie większa wartość od wymienionej to maksymalny zasięg. Stopień trudności ataków na maksymalną odległość wynosi 8. Strzelanie do celu znajdującego się w odległości dwóch metrów uważane jest za *bezpośrednie*. Strzały do celu znajdującego się w bezpośredniej odległości wykonywane są przeciw trudności 4.

Komplikacje manewrów

Poniżej zostały podane najczęstsze komplikacje. Narrator powinien uwzględnić też inne komplikacje, mogące wyniknąć z sytuacji.

• **Oszołomiony:** Jeśli w pojedynczym ataku napastnik uzyska więcej sukcesów na obrażenia niż Wytrzymałość celu (śmiertelni) lub Wytrzymałość +2 (dla wampirów i innych nadnaturalnych istot), ofiara zostanie oszołomiona. Cel musi poświęcić całą następną turę na dojście do siebie. Liczone są jedynie obrażenia, które nie zostały zneutralizowane.

• **Oślepiony:** Dodaj dwie kości na atak przeciw celowi, który został oślepiony. Oślepione postacie mają trudność +2 do wszystkich akcji.

• **Przebicie Serca Kołkiem:** Wampir może zostać zmasakrowany przez klasyczny drewniany kołek z legend. Jednakże legendy mylą się w jednym punkcie: Spokrewniony z sercem przebitym drewnianym kołkiem nie jest zniszczony, lecz jedynie sparaliżowany. Ten stan trwa do chwili, aż kołek zostanie usunięty.

Aby zakołkować wampira, napastnik musi wycelować w serce (trudność 9). Jeśli atak się powiedzie i atakujący zada co najmniej trzy poziomy obrażeń, cel zostaje unieruchomiony. Unieruchomiona ofiara jest świadoma (i może używać dyscypliny Nadwrażliwość), ale nie może się ruszać lub wydawać Punktów Krwi.

• **Unieruchomienie:** Dodaj dwie kości do rzutów na atak przeciw unieruchomionej osobie (np. trzymanej przez kogoś lub coś), ale wciąż toczącej walkę. Atak trafia automatycznie, jeśli cel jest całkowicie unieruchomiony (związany, zakołkowany lub w inny sposób pozbawiony możliwości ruchu).

• **Upadek:** Dość proste, ofiara upada na ziemię. Po upadku postać wykonuje rzut na Zręczność + Wysportowanie. Udany rzut oznacza, że postać może od razu się podnieść, ale jej inicjatywa będzie w następnej turze zmniejszona o dwa. Jeśli rzut się nie uda, postać, jeśli zdecyduje się wstać, wykorzystuje następną akcję na podniesienie się z ziemi. W przypadku pecha, jej upadek okazuje się bardzo groźny i powoduje utratę jednego poziomu zwykłych obrażeń.

Manewry takie jak staranowanie lub podcięcie mają na celu powalenie przeciwnika na ziemię. Jednakże każdy szczególnie silny atak może przewrócić cel na ziemię. Takie przypadki najlepiej pozostawić do rozsądzenia Narratorowi, a powinny one mieć miejsce tylko w wypadku, gdy są odpowiednio widowiskowe lub pasują do opowieści.

Tabela manewrów walki kontaktowej

Manewr	Cechy	Dokładność	Trudność	Obrażenia
Blok	Zręczność + Bójka	Specjalne	Normalna	(Z)
Chwyt	Siła + Bójka	Normalna	Normalna	(N)
Cios	Zręczność + Bójka	Normalna	Normalna	Siła
Cios bronią	Zręczność + Walka Wręcz	Normalna	Normalna	Rodzaj broni
Kopnięcie	Zręczność + Bójka	Normalna	+1	Siła +1
Parowanie	Zręczność + Walka Wręcz	Specjalne	Normalna	(Z)
Pazury	Zręczność + Bójka	Normalna	Normalna	Siła +1 (P)
Podcięcie	Zręczność + Bójka/Walka Wręcz	Normalna	+1	Siła (U)
Rozbrojenie	Zręczność + Walka Wręcz	Normalna	+1	Specjalne
Staranowanie	Siła + Bójka	Normalna	+1	Siła +1 (U)
Ugryzienie	Zręczność + Bójka	+1	Normalna	Siła +1 (P)
Unik	Zręczność + Uniki	Specjalne	Normalna	(Z)
Zwarcie	Siła + Bójka	Normalna	Normalna	Siła (N)

(P): Manewr zadaje poważne obrażenia.

(N): Manewr trwa również w następnych turach.

(U): Manewr powoduje upadek.

(Z): Manewr zmniejsza liczbę sukcesów atakującego.

Tabela manewrów bronią palną

Manewr	Cechy	Dokładność	Trudność	Obrażenia
Dwie bronie	Zręczność + Broń Palna	Specjalne	+1 za drugą rękę	Rodzaj broni
Kilka strzałów	Zręczność + Broń Palna	Specjalne	Normalna	Rodzaj broni
Ostrzelanie	Zręczność + Broń Palna	+10	+2	Rodzaj broni
Seria ciągła	Zręczność + Broń Palna	+10	+2	Rodzaj broni
Seria 3-pociskowa	Zręczność + Broń Palna	+2	+1	Rodzaj broni

Tabela pancerzy

Klasa	Wart. panc.	Modyfikator
Klasa pierwsza (wzmocnione ubranie)	1	0
Klasa druga (kuloodporny podkoszulek)	2	1
Klasa trzecia (kamizelka kevlarowa)	3	1
Klasa czwarta (kurtka kuloodporna)	4	2
Klasa piąta (pełne ubranie kuloodporne)	5	3

Wartość pancerza jest dodawana do puli kości na neutralizację obrażeń postaci przeciw obrażeniom uderzanym, zabójczym i poważnym, pochodzącym od pazurów i kłów. Pancerz nie chroni przed ogniem i słońcem. Pancerz wpływa także na zmniejszenie puli kości związanej ze zwinnością i poruszaniem się (większość puli kości opartych na Zręczności). Jest to pokazane w kolumnie modyfikatory. Atakujący mogą wykonać rzuty na celowanie w nieosłonięte części ciała broniącego się i w ten sposób zignorować pancerz (Narrator określa modyfikator trudności – zazwyczaj +1 lub +2).

Tabela broni białej

Broń	Obrażenia	Ukrycie
Obuch*	Siła +1	K
Pałka*	Siła +2	P
Nóż	Siła +1	M
Miecz	Siła +2	P
Topór	Siła +3	N
Kołek**	Siła +1	P

* Oznacza przedmiot tępy. Tępe przedmioty zadają obrażenia niegroźne, chyba że celuje się nimi w głowę (patrz Celowanie, str. 209). W takim przypadku zadają obrażenia zabójcze.

** Może sparaliżować wampira, jeśli zostanie wbity w serce. Atakujący musi trafić prosto w serce (trudność 9) i uzyskać trzy sukcesy na obrażenia.

Tabela broni palnej

Rodzaj broni *przykład*	Obrażenia	Zasięg	Szybkostrz.	Poj. mag.	Ukrycie
Rewolwer lekki *SW M640 (.38 Special)*	4	12	3	6	K
Rewolwer ciężki *Colt Anaconda (.44 Magnum)*	6	35	2	6	M
Pistolet lekki *Glock 17 (9 mm)*	4	20	4	17+1	K
Pistolet ciężki *Sig P220 (.45 ACP)*	5	30	3	7+1	M
Karabin *Remington M-700 (30.06)*	8	200	1	5+1	N
pistolet maszynowy, mały* *Ingram Mac-10 (9 mm)*	4	25	3	30+1	M
Pistolet maszynowy, duży* *Uzi (9 mm)*	4	50	3	32+1	P
Karabin szturmowy* *Steyr – Aug (5.56 mm)*	7	150	3	42+1	N
Strzelba X *Fiachi-Law 12 (12-Gauge)*	8	20	1	5+1	P
Strzelba półautomatyczna *Fiachi-Law 12 (12-Gauge)*	8	20	3	8+1	P
Kusza**	5	20	1	1	P

Obrażenia: Oznacza pulę kości na obrażenia. Przeciw śmiertelnym broń palna zadaje obrażenia zabójcze. Przeciw wampirom broń palna zadaje obrażenia niegroźne, chyba że celem jest głowa (patrz Celowanie, str. 209). W takim przypadku obrażenia są traktowane jako zabójcze.

Zasięg: Jest to podawany w metrach zasięg strzału. Broń może strzelać na odległość dwukrotnie większą - jest to uznawane za daleki zasięg (trudność 8).

Szybkostrzelność: Maksymalna liczba pocisków lub serii trzypociskowych, jaką można wystrzelić z broni w jednej turze. Nie stosuje się do zasad dotyczących serii ciągłej lub ostrzelania.

Pojemność magazynka: Liczba pocisków mieszcząca się w broni. +1 oznacza, że jeden pocisk może znajdować się w komorze i że broń jest gotowa do strzału.

Ukrycie: K – broń można nosić w kieszeni; M – broń może być ukryta pod marynarką; P – broń można ukryć pod płaszczem; N – broni nie można ukryć.

* Broń jest w stanie strzelać serią trzypociskową, ogniem ciągłym i umożliwia ostrzelanie.

** Kusza jest przeznaczona dla tych postaci, które chcą jej użyć do zakołkowania przeciwnika. Kusza wymaga pięciu tur, by mogła zostać ponownie załadowana. Jeśli kusza nie jest wycelowana w głowę lub serce, zadaje niegroźne obrażenia Spokrewnionym, a zabójcze obrażenia śmiertelnym.

Zdrowie

Jak już zostało wspomniane w Rozdziale Trzecim, twoja postać ma Cechę Zdrowie składającą się z siedmiu poziomów zdrowia. Chociaż wampiry są nieśmiertelne i nie umierają w sposób naturalny, odpowiednie obrażenia mogą je unieruchomić, wprowadzić w długi stan odrętwienia lub nawet powtórnie zabić (tym razem na dobre).

Stan Zdrowia

Stan Zdrowia na karcie twojej postaci pomaga ci śledzić aktualną kondycję fizyczną twojej postaci. Na karcie wymienione są także modyfikatory do twojej puli kości za każdy poziom obrażeń, jaki otrzymała twoja postać. W miarę jak twoja postać otrzymuje więcej obrażeń, jej poziom zdrowia pogarsza się, aż w końcu staje się ona całkowicie unieruchomiona lub martwa.

Każda postać ma siedem poziomów zdrowia – od Poobijany do Zmasakrowany. Postacie mogą być w pełni sił (bez zaznaczonych żadnych poziomów utraty zdrowia), w letargu lub martwe. Kiedy atakujący uzyskuje sukcesy w rzucie na obrażenia, twoja postać otrzymuje jeden poziom obrażeń. Zaznaczone to jest w odpowiedniej kratce na twojej karcie postaci, chociaż znaczek jaki tam się znajduje, zależy od rodzaju zadanych obrażeń (patrz poniżej Zadawanie Obrażeń).

Liczba po lewej stronie ostatniej zaznaczonej kratki wskazuje na aktualny modyfikator do puli kości. W miarę jak twoja postać otrzymuje coraz więcej razów, jest jej coraz trudniej wykonać nawet najprostsze zadanie. Modyfikator odejmuje kości z twojej puli przy każdej akcji (ale nie przy odruchach takich jak neutralizacja obrażeń), do czasu aż rany zostaną wyleczone.

Modyfikator wskazuje także na trudność w poruszaniu się. Dla ułatwienia podajemy jeszcze raz Tabelkę Stanu Zdrowia z Rozdziału Trzeciego.

Stan Zdrowia

Poz. zdrowia	Modyf. Puli Kości	Ograniczenie ruchu
Poobijany		Postać jest tylko posiniaczona i nie ma żadnych ograniczeń z powodu obrażeń.
Zraniony	-1	Postać jest tylko lekko ranna, ale nie ma to wpływu na ruch.
Lekko ranny	-1	Postać odniosła niewielkie obrażenia i rusza się trochę wolniej (1/2 maks. prędkości).
Ciężko ranny	-2	Postać odniosła poważne obrażenia i nie może biegać (chociaż może wciąż chodzić). Na tym poziomie postać nie może się ruszać i atakować. *Zawsze* traci jedną kość, kiedy porusza się i atakuje w tej samej turze.
Zmaltretowany	-2	Postać jest poważnie ranna i może tylko utykać (3 metry na turę).
Okaleczony	-5	Postać odniosła katastrofalne obrażenia i może tylko się czołgać (metr na turę).
Zmasakrowany		Postać nie jest zdolna poruszać się i jest nieprzytomna. Zmasakrowane wampiry bez krwi w swych ciałach zapadają w letarg.
Letarg		Postać wpada w trans podobny do śmierci. Nie może nic robić, nawet używać krwi, do momentu aż upłynie odpowiedni czas.
Ostateczna Śmierć		Postać umiera po raz kolejny, ale tym razem na zawsze.

• **Zmasakrowany:** Stan tuż przed letargiem, różniący się od utraty przytomności, w który twoja postać wpada w wyniku urazów fizycznych i bólu. Postać upada na ziemię i nie może nic zrobić poza używaniem krwi do leczenia ran. Dalsze obrażenia, które otrzyma postać, wpędzają ją w letarg lub jeśli obrażenia są poważne, zadają jej Ostateczną Śmierć.

• **Letarg:** *Letarg* jest podobnym do śmierci snem, który powszechnie zdarza się u nieumarłych, szczególnie u antycznych wampirów. W letarg można wejść dobrowolnie (niektórzy nieumarli, zmęczeni tym stuleciem, wchodzą w letarg z nadzieją przebudzenia się w lepszych czasach) lub niedobrowolnie (z powodu obrażeń lub utraty krwi). Wampir pozostaje w stanie letargu przez czas zależny od jego Człowieczeństwa.

Jak już wspomniano, postacie bez krwi tracą poziom zdrowia za każdym razem, gdy zasady wymagają od nich użycia krwi. Kiedy wampir spada w ten sposób poniżej poziomu Zmasakrowany, wpada w letarg. Będzie w nim pozostawał aż do chwili, gdy ktoś nie poda mu co najmniej jednego Punktu Krwi. Jeśli tak się stanie, może powstać niezależnie od wartości swego Człowieczeństwa. Ten sposób przywrócenia do życia działa tylko na wampiry, które zapadły w letarg z powodu utraty krwi.

Wampiry, które zapadły w letarg z powodu obrażeń, muszą w nim pozostać przez okres uzależniony od ich Człowieczeństwa.

Człowieczeństwo	Długość Letargu
10	Jeden dzień
9	Trzy dni
8	Jeden tydzień
7	Dwa tygodnie
6	Jeden miesiąc
5	Jeden rok
4	Jedna dekada
3	Pięćdziesiąt lat
2	Jeden wiek
1	Pięć wieków
0	Milenium+

Po tym okresie spoczynku gracz może wydać Punkt Krwi i wykonać rzut na Przebudzenie (str. 204). Jeśli wampir nie ma krwi w swym ciele, nie może wstać, dopóki nie zostanie nią nakarmiony. Jeśli rzut na Przebudzenie nie powiedzie się, gracz może wydać kolejny Punkt Krwi i wykonać kolejny rzut na Przebudzenie następnej nocy. Jeśli wampirowi uda się skutecznie powstać, należy uznać, że jest na poziomie zdrowia Okaleczony i powinien albo natychmiast wydać krew na leczenie, albo zapolować.

Postać może wejść w letarg z własnej woli. Stan ten przypomina trochę, normalny spoczynek postaci w ciągu dnia, ale jest mocniejszą formą snu i nie powinno się wchodzić w letarg zbyt lekkomyślnie. Wampir, który znajduje się w dobrowolnym letargu, może powstać nie wcześniej niż po połowie okresu wymaganego dla letargu niedobrowolnego, ale musi wykonać rzut na Przebudzenie, aby mu się to udało. Wampir w letargu może zignorować conocną potrzebę krwi – znajduje się w stanie całkowitej hibernacji.

Śmiertelni nie mają możliwości wpadnięcia w letarg. Jeśli ich zdrowie zejdzie poniżej poziomu Zmasakrowany, po prostu umierają.

• **Ostateczna Śmierć:** Jeśli wampir jest na poziomie Zmasakrowany lub w letargu i otrzyma kolejne poważne obrażenia, umiera na zawsze i ostatecznie. Postać, którą spotkała Ostateczna Śmierć, wypada z gry. Gracz musi stworzyć nową postać, jeśli chce dalej grać.

Zmasakrowany lub znajdujący się w letargu wampir także może spotkać Ostateczną Śmierć, gdy otrzyma olbrzymią ilość niegroźnych lub zabójczych obrażeń (odetnie mu się głowę, zostanie przygnieciony ważącą 10 ton skałą, zostanie przecięty piłą do drewna, znajdzie się w zasięgu eksplozji czy zgniecie go ciśnienie na dnie morza, itp.). Zazwyczaj tego rodzaju obrażenia muszą zniszczyć ciało w takim stopniu, by nie mogło się już zregenerować.

Stosowanie obrażeń

W **Wampirze** stosowane są trzy rodzaje obrażeń. Obrażenia niegroźne to wszystkie formy chwilowych zranień – od pięści, pałek i innych tępych narzędzi. Wampiry, i tylko wampiry, za obrażenia niegroźne uznają także rany zadane im z broni palnej – chyba że pociski wymierzone były w głowę (trudność 8), wtedy obrażenia są zabójcze. Wampiry, które otrzymują obrażenia niegroźne, uważają je bar-

Zasada opcjonalna: Statyści

Aby uczynić duże walki bardziej dynamicznymi i łatwymi do poprowadzenia, przyznaj postaciom statystów tylko cztery poziomy zdrowia [Ranny –1, Okaleczony –3, Zmasakrowany i Martwy]. Postacie statystów są często niezidentyfikowanymi (zazwyczaj śmiertelnymi lub ghulami) bandytami, na których postacie się natykają, a nie głównymi postaciami Narratora. Są często narzędziami w rękach wrogów waszych postaci. Statyści są narzędziami intrygi i nie powinni przeszkadzać w głównej opowieści. Po otrzymaniu kilku ciosów statyści giną, poddają się lub w inny sposób odpadają z gry, by prawdziwa akcja mogła bez problemów toczyć się dalej.

dziej za denerwujące niż groźne. Obrażenia zabójcze obejmują rany śmiertelne. Ludzie od nich umierają i nawet nieumarli mogą zostać zranieni od dużej ilości zabójczych obrażeń. Obrażenia poważne powstają od tego, czego boją się nawet wampiry – od ognia, światła słonecznego i zębów oraz pazurów, swego własnego gatunku.

Wszystkie rodzaje obrażeń sumują się i liczone razem określają aktualny stan zdrowia twojej postaci. Szczegóły dotyczące każdego rodzaju obrażeń podane są poniżej.

Obrażenia niegroźne i zabójcze różnią się w swych efektach, ale dla wampirów oba rodzaje obrażeń uważane są za *normalne*. Normalne obrażenia są zapisywane jako „/" w odpowiednim miejscu na karcie postaci. Obrażenia poważne są zaznaczane jako „X" za każdy poziom. Obrażenia poważne są zawsze zaznaczane powyżej normalnych (czy to niegroźnych, czy zabójczych). Jeśli zaznaczysz poziom normalnych obrażeń w kratce Poobijany i otrzymasz następnie jeden poziom poważnych obrażeń, przesuń uderzenie w dół do kratki Zraniony, zaznaczając je znaczkiem „/". Poziom obrażeń poważnych jest następnie zaznaczony przez zwykłe dopisanie drugiej kreski w kratce Poobijany, przez co znajdzie się tam „X." Normalne obrażenia, otrzymane po poważnych, są zapisywane po prostu w kolejnej wolnej kratce. Normalne obrażenia nie są tak groźne jak poważne, wiec zawsze są zaznaczane jako ostatnie i leczone jako pierwsze (patrz poniżej).

Stan Zdrowia

Poobijany	X	☒
Zraniony	-1	☑
Lekko ranny	-1	☐
Ciężko ranny	-2	☐
Zmaltretowany	-2	☐
Okaleczony	-5	☐
Zmasakrowany		☐

Przykład: Weronika Abbey-Roth, złapana w pułapkę w świątyni łowców czarownic, otrzymała jeden poziom niegroźnych obrażeń (normalnych) od ciosu Inkwizytora (na karcie postaci Weroniki odnotowane to jest jako „/" przy kratce Poobijany). Kolejny łowca czarownic atakuje Weronikę przy użyciu palnika acetylenowego, zadając jej trzy poważne obrażenia. Na karcie Weroniki zaznaczone są „X" w kratkach obok pozycji Poobijany, Zraniony i Lekko Ranny oraz „/" przy Ciężko ranny (przesuwając w dół obrażenie zadane pięścią). Suma obrażeń zabiera Weronice 2 kości z jej puli na wszystkie następne akcje. Będąc na granicy szału, Weronika wyrywa się Inkwizytorom i ucieka ze starej katedry.

Obrażenia niegroźne

Obrażenia niegroźne obejmują wszystkie zranienia, które raczej nie zabijają i stosunkowo szybko znikają. Większość rodzajów walki wręcz – ciosy pięścią, zwarcia, kopnięcia, staranowanie i podobne – powoduje obrażenia niegroźne. Obrażenia niegroźne generalnie mniej osłabiają niż zabójcze i szybciej się leczą.

Wampiry są stosunkowo odporne na obrażenia niegroźne – cios pięścią w brzuch robi niewielkie wrażenia na nieumarłym. Jednakże wiele urazów może wprowadzić wampira w letarg.

Śmiertelni mogą neutralizować obrażenia niegroźne swoją Wytrzymałością, a wampiry Wytrzymałością (+ Odporność, jeśli mają taką Dyscyplinę). Jednakże wszystkie obrażenia niegroźne zadane *po* zneutralizowaniu, mają wartość zmniejszoną o połowę (zaokrąglając w dół) – trupie ciała Spokrewnionych, w odróżnieniu od ludzkich, po prostu nie łamią się i nie siniaczą.

Przykład: Weronika została przyparta do muru przez swojego wroga, wampira z Sabatu Kincaida (to nie jest szczęśliwa dla Weroniki noc!). Kincaid zamierza się na Weronikę. Trafia ją i jego gracz oblicza zadane obrażenia. Kincaid ma Siłę 4 i dwie kropki w Potencji. Jego rzut na obrażenia jest doskonały 8, 6, 7, 9, plus dwa dodatkowe sukcesy za Potencję – sześć poziomów obrażeń. Weronika próbuje zneutralizować obrażenia (przy standardowej trudności 6), używając swojej wytrzymałości 2. Jej gracz rzuca 3 i 8 – jeden sukces. Kincaid zadaje pięć poziomów niegroźnych obrażeń – ale ponieważ Weronika jest nieumarłym, dzieli ostateczny rezultat na pół i zaokrągla w dół. Otrzymuje tylko dwa poziomy obrażeń.

Weronika w desperacji oddaje cios i udaje jej się trafić w Sabatnika. Jej Siła to 1, więc rzuca jedną kością. Szczęśliwie wypadła 9, zadając jeden poziom obrażeń, i Kincaidowi nie udaje się jego rzut na neutralizację (Wytrzymałość 4 i Odporność 1 pozwala mu na rzucenie pięcioma kośćmi, na których wypada 4, 5, 1, 9 i 3). Jednakże, ponieważ zadane obrażenia pochodzą od uderzenia, jeden poziom obrażeń jest dzielony na pół i zaokrąglany w dół do zera! Weronika rzuca się w szale na Kincaida, który śmieje się na widok jej żałosnych prób zranienia go.

Jeśli twoja postać zejdzie do poziomu Zmasakrowany z powodu obrażeń niegroźnych (lub zabójczych), a następnie otrzyma kolejne obrażenia niegroźne (lub zabójcze), wpadnie w letarg. Jeśli twoja postać zejdzie do poziomu Zmasakrowany z powodu obrażeń niegroźnych i otrzyma kolejny pozom obrażeń poważnych, spotka ją Ostateczna Śmierć.

Obrażenia zabójcze

Obrażenia zabójcze są właśnie takie, jak wskazuje ich nazwa – zabójcze, przynajmniej dla śmiertelnych. Nawet wampiry poważnie traktują kogoś, kto trzyma miecz – wampir posiekany na kawałki lub któremu odcięto głowę, umiera Śmiercią Ostateczną, chociaż nie tak szybko jak śmiertelny. Noże, pociski, miecze i tym podobne narzędzia powodują zabójcze rany. Narrator może uznać ataki tępymi przedmiotami na szczególnie ważne części ciała (trudność 8 lub 9 na trafienie) za mogące zadać zabójcze obrażenia, szczególnie śmiertelnym.

Zabójcze obrażenia mogą zadawać poważne rany. U ludzi zabójcze obrażenia leczą się długo i zazwyczaj wymagają pomocy medycznej, aby była jakakolwiek szansa na wyzdrowienie. Dla dobrze odżywionych wampirów rany od noży, śrutu i tym podobnych są po prostu... denerwujące.

Śmiertelni bohaterowie w ogóle nie mogą neutralizować zabójczych obrażeń – wszystkie takie obrażenia są od razu zaznaczane przy ich stanie zdrowia. Spokrewnieni mogą neutralizować za-

bójcze obrażenia Wytrzymałością (+ Odporność, jeśli ją posiadają). Zabójcze obrażenia, które przenikną rzut na neutralizację, są stosowane normalnie do stanu zdrowia. Jednakże obrażenia zabójcze są uważane za normalne, jeśli chodzi o ich leczenie, tak więc wampiry mogą je zlikwidować, wydając Punkty Krwi.

Kiedy twoja postać, będąc w stanie Zmasakrowanym, otrzyma dalsze zabójcze obrażenia, zapadnie w letarg (str. 216). Jeśli twoja postać otrzymała zabójcze obrażenia do stanu Zmasakrowany i otrzyma dalsze obrażenia poważne, umiera Śmiercią Ostateczną.

Obrażenia poważne

Niektóre ataki są zmorą nieumarłych. Ogień i promienie słoneczne zadają potworne rany nieumarłym, podobnie jak kły i pazury innych wampirów (ataki wilkołaków i innych nadnaturalnych istot).

Jak już wspomniano, każdy poziom poważnych obrażeń powinien być zaznaczony jako „X" na karcie postaci przy Stanie Zdrowia. Poważne obrażenia nie mogą być neutralizowane inaczej niż przy użyciu Dyscypliny Odporność. Co więcej, obrażenia poważne są o wiele trudniejsze do wyleczenia. Jeden poziom obrażeń poważnych wymaga pełnego dnia odpoczynku i wydania pięciu Punktów Krwi (chociaż wampir może, pod koniec pełnego dnia odpoczynku, wyleczyć dodatkowy poziom poważnych obrażeń przez wydanie dodatkowych pięciu Punktów Krwi *oraz* punktu Siły Woli za wyleczony każdy dodatkowy poziom poważnych obrażeń). Najgorsze ze wszystkiego jest to, że wampira który straci swój ostatni poziom zdrowia z powodu poważnych obrażeń, spotyka Ostateczna Śmierć – jego wieczne życie kończy się i spotyka go w życiu pozagrobowym taka nagroda, na jaką sobie zasłużył.

Śmiertelni mogą zignorować światło słoneczne, ale oczywiście otrzymują obrażenia od ognia, kłów i pazurów. Jeśli śmiertelny otrzyma poważne obrażenia (na przykład od ognia), są traktowane jako zabójcze.

Stany psychiczne

Świat Mroku to niebezpieczne miejsce. Zagrożeń czyhających w tak niecywilizowanym środowisku jest wiele. Największy wróg wampirów leży w nich samych, nazywa się Bestią. Czy wampir doświadcza napadu szału, czy staje się potworem stopniowo, Bestia zawsze pragnie pochłonąć Przeklętego.

Poniższe zasady prezentują przypadki, kiedy postać może doświadczyć obrażeń fizycznych, umysłowych lub emocjonalnych. Rozdział ten prezentuje także kilka rzadkich i kosztownych możliwości, kiedy Przeklęty może wznieść się ponad swój stan.

Więź Krwi

Jedną z najbardziej zdumiewających i straszliwych właściwości vitae Spokrewnionych jest zdolność do zniewalania prawie każdej istoty, która trzy razy napije się krwi wampira. Każdy łyk krwi danego Spokrewnionego daje mu silniejszą emocjonalną kontrolę nad pijącym. Jeśli ktoś wypije trzy razy, przy trzech różnych okazjach, krew tego samego członka Rodziny, stanie się ofiarą stanu zwanego *więzią krwi*. O wampirze pętającym więzami krwi inną istotę mówi się, że jest *panem* tej ofiary, a o poddanym więzom krwi mówi się, że jest *niewolnikiem*.

Mówiąc prosto, więź krwi jest jednym z najpotężniejszych znanych doznań. Związana więzami krwi ofiara jest całkowicie oddana swemu panu i uczyni dla niego prawie wszystko. Nawet

Czas rekonwalescencji śmiertelnych

Chociaż krew pozwala wampirom niemalże natychmiast leczyć swe rany, śmiertelni nie mają tyle szczęścia. Poniższe zasady pozwalają Narratorowi symulować skutki obrażeń śmiertelnych wrogów, przyjaciół... i ofiar wampirów. Podobnie do wampirów, śmiertelni mają siedem poziomów zdrowia i otrzymują ujemne modyfikatory za rany. Inaczej niż wampiry, śmiertelni mogą leczyć swe obrażenia tylko w miarę upływu czasu, odpoczywając i poddając się opiece medycznej. Co więcej, śmiertelni nie mogą wpaść w stan letargu – wszystkie obrażenia poniżej poziomu Zmasakrowany zabijają ich. Śmiertelni mogą neutralizować obrażenia niegroźne, ale nie mogą neutralizować obrażeń zabójczych lub poważnych (oczywiście śmiertelni nie otrzymują obrażeń od światła słonecznego). Każdy poziom obrażeń u śmiertelnego (niegroźnych lub zabójczych) musi być leczony oddzielnie. Jeśli śmiertelny otrzyma tyle niegroźnych obrażeń, by znaleźć się na poziomie Zmasakrowany, spędza pełne 12 godzin majacząc, zanim osiągnie poziom Okaleczony. Wyleczenie tego poziomu obrażeń zajmuje sześć godzin i tak dalej.

Leczenie obrażeń niegroźnych

Obrażenia niegroźne od poziomu Poobijany do Ciężko ranny mogą być leczone bez pomocy medycznej – takie rany leczą się same. Obrażenia niegroźne poniżej poziomu Ciężko ranny mogą mieć poważniejsze konsekwencje. Śmiertelny z powodu oszołomienia może mieć kłopoty z widzeniem i słyszeniem, może odczuwać rozdzierający ból, spowodowany wewnętrznymi obrażeniami i stłuczeniami, i ogólnie czuć się bardzo źle. Skutki tych obrażeń mogą być zmniejszone, jeśli śmiertelny otrzyma odpowiednią pomoc lekarską.

Stan Zdrowia	**Czas rekonwalescencji**
Poobijany do Ciężko ranny	Jedna godzina
Zmaltretowany	Trzy godziny
Okaleczony	Sześć godzin
Zmasakrowany	12 godzin

Gdy śmiertelny osiągnie poziom Zmasakrowany traci przytomność, ale nie spada poniżej Zmasakrowanego... jeszcze. Jednakże każde następne obrażenie niegroźne będzie zaznaczone „X", będzie zabójcze. W tym momencie powrót do zdrowia będzie odbywał się tak, jak przy obrażeniach zabójczych. W ten sposób śmiertelny może zostać pobity na śmierć.

Leczenie obrażeń zabójczych

Zabójcze obrażenia każdego rodzaju mogą być śmiertelne (dlatego nazywają się zabójcze). Zabójcze rany, którymi nie zajmie się lekarz, mogą krwawić tak długo, aż śmiertelny nie umrze z powodu upływu krwi. Innymi niebezpieczeństwami są zakażenia, uszkodzenia komórek lub złamania kończyn.

Każde zabójcze obrażenie poniżej Zraniony wymaga leczenia medycznego w celu zapobieżenia dalszym uszkodzeniom. Nie opatrzone obrażenia pogarszają się o jeden poziom zdrowia każdego dnia. Śmiertelnego, który otrzymał zabójcze obrażenia na poziomie Zmasakrowany, dzieli tylko jeden poziom zdrowia od śmierci.

Jeśli otrzyma jeszcze jedną ranę (zabójczą lub niegroźną), umrze. Jeśli ktoś jest na poziomie Zmaltretowany lub wyższym, może wyzdrowieć, odpoczywając przez czas podany poniżej. Jednakże, jeśli jest Okaleczony lub Zmasakrowany, niemożliwe jest, by wyzdrowiał bez opieki medycznej. Na poziomie Zmasakrowany śmiertelny znajduje się w najgorszym przypadku w stanie śpiączki, a w najlepszym jest nieprzytomny i wciąż może umrzeć.

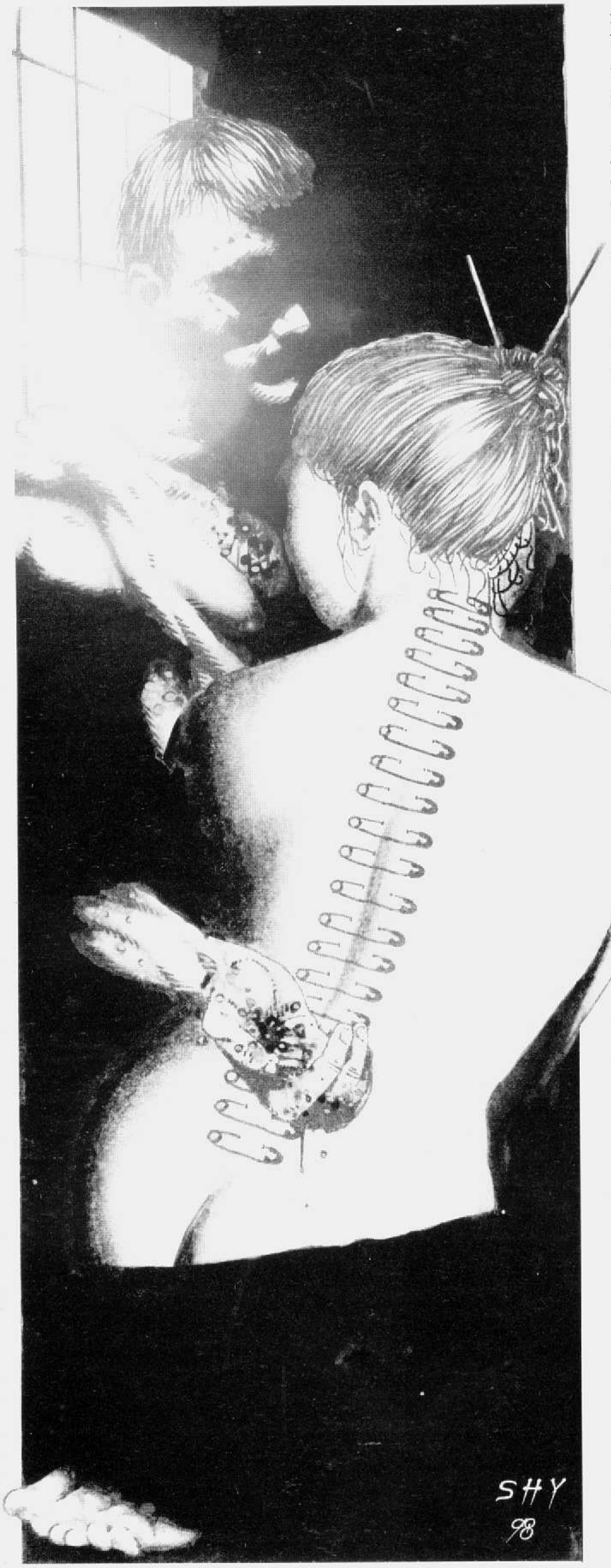
Stan Zdrowia	**Czas rekonwalescencji**
Poobijany	Jeden dzień
Zraniony	Trzy dni
Lekko ranny	Jeden tydzień
Ciężko ranny	Jeden miesiąc
Zmaltretowany	Dwa miesiące
Okaleczony	Trzy miesiące
Zmasakrowany	Pięć miesięcy

najbardziej potężne moce Dominacji nie mogą przezwyciężyć uczuć niewolnika do swego pana. Tylko prawdziwa miłość ma szansę zwalczyć więź, ale nawet to nie jest pewne.

Więzy krwi są najczęściej używane do zniewalania śmiertelnych i ghuli, ale można nimi spętać także innego Spokrewnionego. Siła więzów krwi jest taka, że potężny starszy może zostać spętany przez mało istotnego nowicjusza. Pod tym względem krew trzynastopokoleniowego żółtodzioba jest (przypuszczalnie) tak silna jak krew samego Kaina. W ten sposób więź krwi jest doskonałą strategią w Jyhadzie. Mówi się, że niektórzy Antyczni mają tuziny wpływowych Spokrewnionych za swoich niewolników.

• **Pierwsze picie:** Pijący zaczyna doświadczać pojawiającego się sporadycznie, ale silnego uczucia do wampira. Może o nim śnić lub przypadkowo pojawiać się w miejscach, gdzie może go spotkać. Ten etap nie ma większego znaczenia dla gry, ale powinien zostać odegrany. Wszyscy potomkowie na tym poziomie są związani ze swymi stwórcami z powodu Spokrewnienia. Mogą kochać swych rodziców, nienawidzić ich lub jedno i drugie, ale rzadko są wobec nich obojętni.

• **Drugie picie:** Uczucia pijącego stają się silniejsze i wpływają na jego zachowanie. Chociaż w żaden sposób pijący nie jest zniewolony przez wampira, ten staje się ważną osobą w jego życiu. Ofiara może robić co chce, ale być może będzie musiała wykonać



rzut na Siłę Woli, aby działać bezpośrednio przeciw wampirowi. Wampir wywiera na tyle duży wpływ, że z niewielkim wysiłkiem może przekonywać lub wydawać rozkazy pijącemu (rzuty Społeczne przeciw niewolnikowi mają trudność –1).

• **Trzecie picie:** Całkowita więź krwi. Na tym poziomie pijący jest w pełni związany z wampirem. Wampir jest najważniejszą osobą w jego życiu. Kochankowie, rodzina i nawet dzieci stają się mało ważni przy tej pochłaniającej wszystko pasji.

Na tym poziomie pan może używać Dominacji w stosunku do niewolnika nawet bez kontaktu wzrokowego. Wystarczy by niewolnik słyszał głos swego pana. Dodatkowo, gdyby niewolnik z jakiegoś powodu zapragnął oprzeć się Dominacji, trudność takiego oporu wzrasta o dwa. Oczywiście wampir wyższego pokolenia wciąż nie może używać Dominacji na niewolniku niższego pokolenia.

Więź krwi jest prawdziwą miłością, choć pokręconą i perwersyjną. Ostatecznie nie możemy ograniczyć się do prostego systemu „tak/nie". Niektórzy niewolnicy (szczególnie ludzie o uległych Naturach jak Konformiści i inni lub z Siłą Woli 5 lub mniej) zrobią wszystko, włączając w to samobójstwo lub morderstwo, dla tych, których kochają. Inni mają pewne zasady, których nigdy nie pogwałcą.

Raz zawarta więź krwi jest praktycznie nierozerwalna. Raz związany niewolnik znajduje się tylko i wyłącznie pod wpływem swego pana. Nie może zostać spętany przez innego wampira, chyba że pierwsza więź rozpadnie się naturalnie. Wampir może doświadczyć słabszych (jeden, dwa picia) więzów od kilku wampirów. Faktycznie wielu Spokrewnionych uwielbia takie więzi, gdyż tworzą sztuczne namiętności w ich martwych sercach. Jednak po stworzeniu pełnej więzi krwi, wszystkie słabsze doznania są usuwane. Wampirzy kochankowie czasami wchodzą we wzajemne więzi krwi. Jest to uczucie najbliższe prawdziwej miłości, jakie może odczuwać nieumarły. Nawet jednak te doznania mogą obrócić się w rozgoryczenie lub nienawiść w ciągu wieków i w każdym wypadku niewielu Spokrewnionych ma do siebie takie zaufanie, by to zacząć.

Więź krwi jest potężną mocą i staje się tym silniejsza, im częściej wzmacniana jest dalszym piciem krwi. Dawanie krwi niewolnikowi wzmacnia więź, a pozbawienie niewolnika vitae w miarę upływu czasu może spowodować rozpadnięcie się więzi. Jak w każdym innym związku, sposób traktowania drugiej osoby i kurtuazja mają wpływ na siłę więzi. Niewolnik, który jest dobrze traktowany i często karmiony krwią, będzie prawdopodobnie darzył swego pana jeszcze głębszą miłością, podczas gdy poniżanego niewolnika może strawić złość i gniew, które zniszczą więź.

Możliwe jest, chociaż trudne, by czasowo zerwać więź krwi. Aby tak uczynić, gracz musi wykonać rzut na Siłę Woli (trudność zazwyczaj wynosi 8, chociaż może być modyfikowana w zależności od traktowania niewolnika przez pana i od Natury niewolnika) i zgromadzić tyle sukcesów, ile razy niewolnik pił krew swego pana. Niewolnik musi następnie wydać punkt Siły Woli. Gdy to uczyni, więź zostanie zerwana na różny okres czasu: od jednej sceny (jeśli niewolnik zwyczajnie pragnie zmontować intrygę przeciw swemu panu, dostarczyć wrogowi tajnych informacji etc.) do jednej tury (gdy niewolnik chce zaatakować fizycznie swego pana). Niewolnik może kontynuować wydawanie punktów Siły Woli, by przedłużyć okres wolności, ale gdy przestanie to robić, więź krwi powróci z pełną mocą.

Możliwe jest całkowite zerwanie więzi krwi, chociaż wymaga to od niewolnika nie tylko całkowitego unikania swego pana przez

dłuższy okres czasu, ale także wydania dużej ilości punktów Siły Woli w celu zwalczenia uzależnienia. Generalną zasadą jest, że niewolnik, który nie widzi ani nie pije krwi swego pana przez okres (12 – Siła Woli) miesięcy, zmniejsza swoją więź o jeden stopień (tak więc niewolnik z Siłą Woli 5 spętany całkowicie więzią krwi, jeśli przez siedem miesięcy nie będzie kontaktował się ze swym panem, zmniejszy swoją więź do poziomu takiego, jakby wypił krew swego pana dwukrotnie). Jeśli więź zostaje zmniejszona w ten sposób do zera (działaniu temu zazwyczaj towarzyszy wydanie wielu punktów Siły Woli, gdyż niewolnik musi oprzeć się dręczącej chęci spotkania swego pana), zostaje całkowicie zerwana.

Innym, choć mniej skutecznym sposobem na zerwanie więzi jest zabicie pana. Dokonanie takiego wyboru jest niezwykle groźne z wielu powodów i nie ma żadnych gwarancji, że wszystko pójdzie gładko. Ci, którzy uwolnili się w ten sposób, twierdzą, że więź pęka jak szklanka w chwili Ostatecznej Śmierci pana. Natura niewolnika może mieć duży wpływ na to, czy władza nad nim ustała całkowicie, chociaż najlepiej pozostawić to w rękach Narratora.

Degeneracja

Spójrzmy prawdzie w oczy. Pomimo wszelkich wysiłków, by temu zapobiec, wampir wcześniej czy później poniesie moralną porażkę w swym nieżyciu. Umyślnie czy nie (w chwili szału etyka jest szczególnie trudna do zachowania) wampir czasami popełnia ohydny czyn i ryzykuje utratę Człowieczeństwa na korzyść Bestii. Jeśli postać odczuwa wyrzuty sumienia za swoje działania, wie, że jej Człowieczeństwo zostało nienaruszone. Jeśli jednak popełni zły uczynek i zlekceważy go, jej Człowieczeństwo, oczywiście, zmniejsza się.

Jednym z najważniejszych tematów **Wampira: Maskarady** jest walka Spokrewnionych o zachowanie swych dusz i uniknięcie szponów Bestii. Jest niezwykle ważne używać moralności i Człowieczeństwa w sposób logiczny i pełen dramatyzmu. Jeśli Narrator pozwoli graczom (czasem dosłownie) przejść do porządku nad morderstwem, opowieść na tym ucierpi, gdyż jedna z tragedii egzystencji wampirów zaniknie. Jeśli Narrator jest zbyt rygorystyczny odnośnie zasad dotyczących Człowieczeństwa, pod koniec sesji wszystkie postacie będą drapieżnymi, żądnymi krwi maniakami. Pilnowanie Człowieczeństwa jest rzeczą trudną, ale system Degeneracji jest zaprojektowany po to, by w tym pomóc.

Zasady są proste. Zawsze, gdy postać podejmuje działanie, które według Narratora jest dwuznaczne moralnie, postać doświadcza degeneracji – utraty Człowieczeństwa na stałe. Jeśli występuje degeneracja, gracz, który popełnił czyn, powinien wykonać rzut na Sumienie postaci. Trudność wynosi 8 – karygodne czyny są trudne do usprawiedliwienia – chociaż Narrator może to modyfikować. Nie można wydać punktu Siły Woli na automatyczny sukces przy tym rzucie – ego całego świata nie ochroni postaci przed winą.

Jeśli gracz uzyska choć jeden sukces, nie traci Człowieczeństwa – odczuwa wystarczające wyrzuty sumienia lub w jakiś sposób zdołał usprawiedliwić ten grzech. Jeśli rzut się nie uda, gracz traci punkt Człowieczeństwa. Jeśli gracz ma pecha, postać traci zarówno punkt Człowieczeństwa, jak i Sumienia, a także uzyskuje jakąś deformację psychiczną, według uznania Narratora (która powinna być odpowiednia). Oczywiście moralność nie jest czymś, co Spokrewnieni mogą traktować lekkomyślnie. Pamiętaj, że wampir, którego Człowieczeństwo spadło do zera, nie jest już dłużej odpowiednią postacią dla gracza. (Aby być całkowicie uczciwym, Spokrewnieni z niskim Człowieczeństwem także nie są szczególnie odpowiedni, ale mogą być wspaniale tragicznymi postaciami w porównaniu z ich szlachetniejszymi przeciwnikami).

Na krawędzi

Narrator powinien zawsze ostrzegać gracza, zanim podejmie działania, które mogą spowodować degenerację. Gracze powinni zrozumieć konsekwencje działań ich postaci i powinni mieć możliwość podjęcia decyzji. Podobnie gracz, który jest w szale, powinien dowiedzieć się, że jego postać za chwilę uczyni coś okropnego – i może tylko bezsilnie obserwować z boku, jak jego postać porzuca swoją moralność na rozkaz Bestii (pamiętaj, że gracz może wydać punkt Siły Woli, by uwolnić się z szału na jedną turę). Graczom nie powinno pozwalać się, by myśleli, że mogą czegoś uniknąć. Musi być oczywiste, że rzut jest konieczny, jeśli okrutne postacie trwają przy popełnianiu egoistycznych czynów. Nie stosuj także zasady kija i marchewki. Jeśli ostrzeżesz ich, że rzut jest nieunikniony, wykonaj go, inaczej zaryzykujesz zrujnowaniem całej użyteczności mechaniki.

Hierarchia grzechów

Rzuty na degenerację mogą wydawać się arbitralne lub niedokładnie wyjaśnione. W pewnym sensie tak jest, ale jest to celowe założenie. Co więcej, rzuty na degeneracje są nie tyle przypadkowe, co subiektywne. Narrator ma *carte blanche*, by nadzorować moralność postaci w swej sadze. Spoczywa na nim olbrzymia odpowiedzialność, ale ostatecznie ma to duży wpływ na dramatyzm gry (postacie stopniowo staczają się do stanu całkowitej potworności, chociaż desperacko próbują się przed tym bronić). Narratorzy, uważajcie! – gracze nigdy nie powinni poczuć, że próbujecie pozbawić ich postacie Człowieczeństwa. Używajcie rzutów na degenerację logicznie, ale wstrzemięźliwie. Inaczej gra przemieni się w nieustającą serię nieudanych rzutów kością. Ponieważ ta mechanika jest tak bardzo zależna od Narratora, często jego własna moralność ma związek z tym, jak stosuje on te zasady. Oddaje to dosłownie to, co **Wampir** może oddać jedynie alegorycznie.

Aby wprowadzić pewien porządek do rzutów na degenerację, skonsultuj się z poniższą hierarchią grzechów (**Uwaga:** inne Ścieżki także stosują hierarchię grzechów, chociaż ich idee grzechu są inne. Patrz: Dodatek, aby poznać inne Ścieżki ich kodeksy etycz-

Hierarchia grzechów - Człowieczeństwo

Człowieczeństwo	Wskazówki Moralne
10	Samolubne myśli
9	Drobne samolubne uczynki
8	Zranienie drugiej osoby (przypadkowe lub nie)
7	Kradzież
6	Przypadkowe przestępstwo (wypicie całej krwi żywiciela z powodu głodu)
5	Celowy wandalizm
4	Przestępstwo w afekcie (zabójstwo, zabicie żywiciela w szale)
3	Przestępstwo z premedytacją (morderstwo, pozbawienie krwi dla samego jej smaku)
2	Przypadkowe przestępstwo (bezmyślne zabijanie, picie krwi po nasyceniu się)
1	Czysta perwersja i najbardziej ohydne czyny

ne). Zawsze, gdy twoja postać popełni wątpliwy czyn, spójrz, jak ten czyn ma się do hierarchii grzechów. Jeśli czyn jest *na tym samym* lub *niższym poziomie* niż poziom Człowieczeństwa postaci, rzut jest niezbędny – gdy postać schodzi w dół po skali Człowieczeństwa, staje się bardziej okrutna i drobniejsze grzeszki przestają jej przeszkadzać. Użycie terminu *przestępstwo* w hierarchii grzechów jest niezwykle ważne, ma pomóc Narratorowi. Przestępstwo może być wszystkim, co może zostać zakwestionowane, i wprowadzenie tego terminu ma na celu uniknięcie wymienienia na skali każdego pojedynczego grzechu. Przestępstwem może być zabicie, okrutne zranienie, gwałt (a myślisz, że czym jest branie krwi siłą?) lub inny uczynek, który Narrator uważa za zły.

Wydaje się trudne spaść na najniższe poziomy skali, ale gdy Człowieczeństwo się chwieje, pamiętaj o obecności Bestii. Wcześniej czy później postać będzie popełniać nieprawości, niezależnie od swojej własnej woli. Narrator ma wolną rękę, by uznać, że postać z niskim Człowieczeństwem (4 lub mniej) czasami działa pod wpływem swych różnych żądz i impulsów, które musi opanować rzutem na Sumienie lub wydanie punktu Siły Woli. To jest punkt krytyczny w **Wampirze: Maskaradzie** – jak blisko postać może ocierać się o Bestię, zanim ta nie porwie jej w szpony potępienia?

Zaburzenia psychiczne

Zaburzenia psychiczne są zachowaniami, podczas których umysł jest zmuszony do konfrontacji z nie tolerowanymi lub sprzecznymi uczuciami, takimi jak przygnębiający strach lub głębokie poczucie winy. Kiedy umysł narażony jest na wrażenia lub emocje, z którymi nie może sobie poradzić, próbuje złagodzić wewnętrzny konflikt, stymulując takie zachowanie jak megalomania, bulimia lub histeria, by zapewnić ujście napięciom i stresowi, które ten konflikt generują.

Wampiry i śmiertelni otrzymują zaburzenia psychiczne w warunkach ogromnego strachu, winy lub podniecenia. Jeśli gracz ma pecha w rzucie na Charakter lub Siłę Woli (na przykład w konfrontacji z Rötschrekiem), Narrator może zdecydować, że to doświadczenie spowoduje zaburzenia u postaci. Inne przykłady zdarzeń wywołujących zaburzenia, to zabicie ukochanej osoby w napadzie szału, zakopanie żywcem, patrzenie, jak misterny plan, układany przez wieki, upada ze zwykłego braku odrobiny szczęścia. Ogólnie, każde doświadczenie, które powoduje intensywne i nieprzyjemne emocje lub gwałci przekonania lub etykę postaci jest na tyle groźne, by spowodować zaburzenia. Narrator sam decyduje o rodzaju zaburzeń otrzymanych przez postać, wybierając (lub tworząc) odpowiednie do osobowości postaci okoliczności, które wywołały ten zamęt.

Należy podkreślić, że ludzie, którzy są szaleni, nie są ani zabawni, ani odpowiedzialni za swe działania. Szaleństwo jest przerażające. Przerażające jest obserwowanie kogoś walczącego z niewidzialnymi istotami lub gromadzącego zapasy mielonego mięsa, by nakarmić nimi potwory mieszkające w mieszkaniu obok. Nawet pozornie coś tak niegroźnego jak mówienie do niewidzialnego królika, może być niepokojące dla obserwatorów. Szaleni działają zgodnie ze wzorem, który tylko oni znają; bodźcem, który dostrzegają w swych umysłach. Dla ich skrzywionej percepcji, to, co się dzieje z nimi, jest normalne. Zaburzenia twojej postaci wynikają z jakiegoś powodu. Może twój bohater jest Malkavianem, który był pacjentem w Tworkach przed Spokrewnieniem lub Ventrue, który uciekł po pięciu miesiącach niewoli i tortur z rąk Inkwizytora. Co stymuluje szaleństwo twojej postaci i jak ona reaguje na to, co się dzieje wokół niej? Gracz powinien nad tym popracować z Narratorem, by stworzyć wzór stymulacji dla swego zaburzenia i następnie zdecydować, jak jego postać reaguje na taką stymulację.

Zaburzenia psychiczne są bez wątpienia wyzwaniem przy odgrywaniu, ale chwila czasu i uwagi może zaowocować doświadczeniem, które będzie przejmujące dla wszystkich zaangażowanych.

Obsesja/Przymus

Uraz, wina lub wewnętrzny konflikt mogą spowodować to zaburzenie, zmuszając osobę do skupienia niemal całej swej uwagi i energii na jednym, powtarzającym się zachowaniu. Obsesja odnosi się zwykle do pragnień danej osoby odnośnie kontrolowania swego otoczenia – utrzymywania czystości, ciszy i porządku lub trzymania niepożądanych osobników z dala od własnego terytorium. Przymus jest działaniem lub zestawem działań, które osoba musi wykonać, by uspokoić swe podniecenie (na przykład przechowywanie przedmiotów w idealnym porządku, picie krwi ze śmiertelnych w niezmienny, zrytualizowany, ściśle określony sposób).

Wampiry z zaburzeniem przymusu lub obsesji muszą określić zestaw dokładnych działań lub zachowań, w stylu opisanych powyżej, i bez wyjątku stosować się do niego. Skutki zachowania obsesyjnego lub przymusowego mogą zostać powstrzymane na czas trwania sceny przez wydanie punktu Siły Woli. Trudność każdej próby zmuszenia lub Zdominowania wampira, by zaprzestał swego zachowania, jest zwiększona o 1. Jeśli powstrzyma się siłowo wampira od jego zwykłego zachowania, automatycznie wpada on w szał.

Osobowość wielokrotna

Uraz wywołujący to zaburzenie dzieli osobowość ofiary na dwie lub wiele dodatkowych osobowości. Ofiara może zaprzeczyć swej dolegliwości lub działaniom jakie ona powoduje, zwalając winę na kogoś innego. Każda osobowość reaguje na inny bodziec emocjonalny – postać będąca pod wpływem urazu może rozwinąć osobowość twardą jak skała, stworzyć „obrońcę" lub nawet stać się mordercą w celu obrony przed dręczącymi ją koszmarami. W większości przypadków żadna z osobowości postaci nie jest świadoma innych. Osobowości pojawiają się i znikają w umyśle ofiary w odpowiedzi na konkretne sytuacje czy warunki.

Kiedy wampir cierpi na to zaburzenie, Narrator i gracz muszą ustalić, jak wiele i jakie osobowości się rozwinęły i do jakich sytuacji dochodzi w wyniku dolegliwości ofiary. Każda osobowość powinna być zgodna z urazem, który ją wywołuje. Osobowości mogą się tak różnić, że w przypadku Spokrewnionych różne osobowości mogą wierzyć, że są z innych klanów i pochodzą od innych stwórców.

Spokrewnieni ze złożoną osobowością mogą manifestować różne Zdolności i różne Cechy Charakteru, ale to Narrator musi określić wszelkie szczegóły.

Schizofrenia

Sprzeczne zestawy uczuć i impulsów mogą spowodować u ofiary rozwój schizofrenii, która objawia się ucieczką od rzeczywistości, gwałtownymi zmianami w zachowaniu i halucynacjami. Jest to klasyczny rodzaj zaburzenia. Objawem może być to, że ofiara mówi do ścian, wyobraża sobie, że jest królem Syjamu lub myśli, że jej domowe zwierzęta rozkazują jej zabijać ludzi.

Odgrywanie tego zaburzenia wymaga przemyślenia, ponieważ gracz musi określić ogólny zestaw zachowań zgodnych z ura-

zem, który spowodował to zaburzenie. Halucynacje, dziwne zachowanie i niesłyszalne głosy mają swoje źródło w straszliwym wewnętrznym konflikcie, którego osoba nie jest w stanie sama rozwiązać. Gracz musi ustalić główną ideę konfliktu i następnie ustalić, jaki rodzaj zachowania ten konflikt powoduje.

Spokrewnieni z tym zaburzeniem są nieprzewidywalni i niebezpieczni. W sytuacjach, które wywołują wewnętrzny konflikt w wampirze, trudność na wszystkie rzuty na opanowanie szału jest zwiększona o trzy i gracz traci trzy kości przy każdym rzucie na Siłę Woli.

Paranoja

Ofiara paranoi wierzy, że jej cierpienie i jej brak poczucia bezpieczeństwa pochodzi od zewnętrznego prześladowcy i wroga. Paranoicy mają obsesję na punkcie prześladowania swojej osoby, często kreując rozległe i intrygujące teorie spiskowe, by wyjaśnić, kto i dlaczego ich dręczy. Każde stworzenie lub przedmiot może być postrzegane jako „jeden z nich" i może stać się obiektem ataku.

Spokrewnieni cierpiący na paranoję mają trudność w sytuacjach społecznych; trudności na wszystkie rzuty wymagające interakcje z innymi są zwiększone o jeden. Nie ufają nikomu i podejrzewają wszystkich, nawet swoje własne potomstwo. Każde podejrzane zachowanie innych wystarczy, by sprowokować rzut na szał. Paranoja może spowodować wprowadzenie skomplikowanych i rygorystycznych praktyk, dotyczących odżywiania się, które będą miały na celu powstrzymanie „ich" przed zatruwaniem wampirzego pożywienia.

Megalomania

Osoby z tym zaburzeniem mają obsesję na punkcie gromadzenia władzy i bogactwa. By uspokoić swe obawy, dążą do stania się najbardziej potężnymi osobistościami w swym otoczeniu. Takie osoby są niezwykle aroganckie i niezwykle pewne swych zdolności oraz przekonane o swej wrodzonej wyższości. By osiągnąć wymarzony status, mogą stosować wszelkie formy i środki – zawiązywać spiski lub posłużyć się fizyczną przemocą. Każda osoba o statusie równym lub wyższym ofierze tej choroby jest postrzegana jako konkurencja.

Spokrewnieni z tym zaburzeniem bezustannie walczą o dostanie się do najwyższych kręgów władzy i wpływów, stosując w tym celu wszelkie metody. Według poglądów megalomanów są tylko dwie klasy ludzi – ci, którzy są słabsi i ci, którzy nie zasługują na władzę, jaką mają, i którzy muszą zostać obaleni. Ta wiara rozciąga się na każdego z otoczenia wampira, włączając w to członków jego własnej koterii. To zaburzenie daje dodatkową kość do wszystkich rzutów na Siłę Woli, ze względu na niezwykłą pewność siebie.

Jeśli wampir megaloman ma możliwość dokonania diablerii na bardziej potężnym wampirze, na pewno spróbuje wykorzystać taką możliwość. Rzut na Siłę Woli (trudność 10) jest konieczny, by powstrzymać wampira od zabrania „co mu się należy".

Bulimia

Osoby chorujące na bulimię uśmierzają swoją winę i starają się nadrobić brak poczucia bezpieczeństwa przez oddawanie się działaniom, które dają im komfort – w tym przypadku jedzeniu. Chory na bulimię, w chwili stresu, będzie spożywał olbrzymie ilości jedzenia, następnie opróżni swój żołądek w drastyczny sposób, by móc zjeść jeszcze więcej.

W przypadku wampirów z tym zaburzeniem potrzeba jedzenia jest środkiem na złagodzenie obaw i napięć typowych dla Świata Mroku.

Wampir z bulimią może wypić cztery lub więcej razy w ciągu nocy – nasycając się, spalając krew na bezcelowe (lub nie tak bezcelowe) działania, a potem zaczynając wszystko od nowa.

Wampir chory na bulimię staje się głodny szybciej niż inne wampiry. Pijąc, wampir z bulimią musi wykonać rzut na Sumienie (trudność 7). Jeśli rzut się nie uda, pije, dopóki jego Poziom Krwi nie stanie się pełny, niezależnie czy potrzebuje więcej krwi, czy nie. Wampir, który siłą został odciągnięty od picia, może wpaść w szał (wykonaj rzut na szał, trudność 6). Trudność zwiększa się o jeden za każde 15 minut, podczas których wampir jest powstrzymywany od picia.

Histeria

Osoba w szponach histerii nie jest w stanie kontrolować swoich emocji, cierpi na zmiany nastroju i staje się gwałtowna w chwili stresu lub podniecenia.

Histeryczni Spokrewnieni muszą wykonać rzut na szał zawsze, gdy poddani są silnej presji lub stresowi. Trudności tych rzutów to zazwyczaj 6, zwiększająca się do 8, jeśli stres jest nagły lub wyjątkowo groźny. Dodatkowo, każda akcja, która kończy się pechem, powoduje automatycznie u wampira szał.

Depresja maniakalna

Chorzy na depresję maniakalną cierpią na poważne zmiany nastroju, często z powodu ciężkich urazów lub podniecenia. Ofiary tej choroby mogą być niezwykle ożywione i pewne siebie w jednej chwili, a senne i pesymistycznie nastawione w następnej.

Spokrewnieni cierpiący na to zaburzenie są ciągle niepewni, kiedy nastąpi kolejna zmiana nastroju. Zawsze gdy wampirowi coś nie wyjdzie, Narrator powinien dyskretnie wykonać rzut na jego Siłę Woli (trudność 8). Jeśli rzut się nie powiedzie, postać wpada w depresję. Dodatkowo wampir zawsze wpadnie w depresję, gdy jego rzut będzie pechowy lub gdy jego Poziom Krwi spadnie poniżej 2. Narrator powinien wykonać rzut kością, by określić, przez ile scen postać będzie w depresji, i trzymać wynik w sekrecie.

Wampiry w stanach depresyjnych mają o połowę zmniejszoną swoją Siłę Woli (minimum 1). Dodatkowo nie mogą używać swej krwi na podniesienie Atrybutów. Po minięciu depresji postać staje się pełna energii, silna i aktywna (w sposób obsesyjny) przez liczbę scen proporcjonalną do czasu spędzonego w depresji. Kiedy wampir jest w tym maniakalnym stanie, trudność na opanowanie szału zwiększa się o jeden.

Amnezja

Ofiary cierpiące na amnezję doświadczają „czarnych dziur" i utraty pamięci. Kiedy są poddane stresowi, osoby te zaczynają zachowywać się w szczególny sposób, mający usunąć oznaki stresu. Różni się to od złożonej osobowości tym, że osoba cierpiąca na amnezję nie ma rozczepionej osobowości, podlega działaniu wewnętrznego autopilota, podobnie jak lunatycy.

Spokrewnieni cierpiący na to zaburzenie muszą wykonać rzut na Siłę Woli zawsze, gdy są poddani silnemu stresowi lub napięciu (trudność 8). Jeśli rzut się nie uda, gracz musi odegrać podobny do transu stan postaci. W przeciwnym razie kontrolę nad postacią przejmuje Narrator na liczbę scen wskazaną przez kość. W tym czasie Narrator może nakazać postaci zachowanie, które wyda mu się najlepsze, by odsunąć źródło stresu. Pod koniec transu postać odzyskuje świadomość, ale nie pamięta swoich czynów.

Krwawy animizm

To zaburzenie występuje tylko wśród Spokrewnionych i jest związane z głęboko zakorzenioną winą związaną z aktem picia krwi śmiertelnych. Spokrewnieni z tym zaburzeniem wierzą, że nie tylko konsumują krew swych ofiar, ale także ich dusze, które następnie stają się częścią świadomości wampira. Przez kilka godzin po wypiciu krwi wampir słyszy głosy swojej ofiary wewnątrz swojej głowy i czuje „wspomnienia" ofiary – wszystko to jest wytworem podświadomości wampira. W ekstremalnych przypadkach może to spowodować u wampira, że będzie zachowywał się jak jego ofiara. Oczywiście popełnienie diablerii nie byłoby najmądrzejszą rzeczą ze strony chorego na krwawy animizm...

Gdy wampir z tym zaburzeniem pije krew śmiertelnego, konieczny jest rzut na Siłę Woli (trudność 6 lub 9, jeśli wypija ze śmiertelnego całą krew, powodując jego śmierć). Jeśli rzut się powiedzie, postać jest dręczona wspomnieniami osoby, której duszę częściowo skonsumowała, ale w dalszym ciągu może zachowywać się normalnie. Jeśli rzut się nie uda, wtedy obrazy w jej umyśle są tak silne, że wygląda jakby miała w sobie drugą osobowość; złą i pełną pretensji, pragnącą zrobić wampirowi i jego przyjaciołom krzywdę. Gracz musi odegrać ten stan postaci. Inaczej kontrolę nad postacią przejmuje Narrator, który prowadzi ją tak, jakby jej umysł był kontrolowany przez ofiarę. W chwilach poprzedzających świt, kontrola automatycznie powraca do wampira.

Zepsucie

Wampir, który został zakołkowany lub w inny sposób sparaliżowany, w dalszym ciągu wydaje jeden Punkt Krwi każdej nocy. Jeśli wampir jest pozbawiony krwi, proces rozkładu, który powstrzymywało nieżycie, zaczyna się na nowo. Wampir, który nie ma krwi, zaczyna pozbawiać swoje własne ciało z całej wody z szybkością jednego poziomu zdrowia każdego dnia. W miarę jak ten proces postępuje, wampir zaczyna przypominać zmumifikowanego trupa. Na początku wampir wygląda na wychudzonego, ale gdy ciało staje się całkowicie odwodnione, mięso i więzadła wraz z większością bezużytecznych organów zaczynają się rozpadać. Siódmego dnia, gdy postać osiąga stan zdrowia Zmasakrowany, oczy postaci wysychają, ścięgna i więzadła stają się boleśnie ściągnięte, zęby wypadają z dziąseł, a usta z powrotem otwierają się jak u trupa. W tym momencie postać wpada w letarg.

Gdy postać znajduje się w letargu, nie może powstać, dopóki nie otrzyma wystarczającej ilości krwi, by osiągnąć Stan Zdrowia lekko ranny (przynajmniej cztery Punkty Krwi). Wampir powstający z tego stanu jest szaleńczo głodny i gotów zaatakować każde źródło krwi znajdujące się w pobliżu, bez względu na jakiekolwiek związki emocjonalne.

Pozostawienie zakołkowanego wampira do momentu aż osiągnie ten bliski śmierci stan, a następnie ożywienie go krwią w ilości pozwalającej na przedłużenie agonii, jest ulubioną torturą Inkwizycji i Sabatu. Większość wampirów, które przeszło taką torturę, cierpi na stałe zaburzenia umysłowe.

Diabolizm

Jest jedna rzecz, która przeraża starszych nawet bardziej niż ogień i światło słoneczne. Jest to grzech znany jako *diabolizm* lub *Amarant*. W Camarilli diabolizm jest zbrodnią. Ci, którzy go prak-

tykują, są poddawani najokrutniejszym karom, jakie można sobie wyobrazić. Jest tak samo potępiany jak kanibalizm pośród śmiertelnych. Wampiry Sabatu, a także wojownicy z Klanu Assamitów są podejrzewani, że folgują diabolizmowi bez ograniczeń, co jest jeszcze jednym powodem, dla którego starsi tak ich nienawidzą.

Krótko mówiąc, diabolizm jest aktem picia krwi innego wampira w sposób, w jaki wampiry piją krew śmiertelnych. Czyniąc to, morderca konsumuje nie tylko krew ofiary (a krew wampira jest daleko bardziej słodsza niż najsmakowitsza krew śmiertelnego), ale także moc ofiary. Kradnąc życie wampira bliższego Kainowi, wampir może na stałe wzbogacić swoją własną vitae. W ten sposób nawet najmłodszy wampir może zgromadzić moc starszych, jeśli ma wystarczająco sił i dostateczną żądzę odebrania jej.

Starsi znają te zbrodnie jako Amarant. W dawniejszych nocach, jak głosi legenda, amarantowy kwiat był ofiarowany ofierze na tydzień przed planowanym na nią polowaniem. W Rodzinie krąży wiele mrocznych opowieści o morderczych potomkach zdradzających i wypijających swych stwórców i jest to jeden z ważniejszych powodów, dla których starsi Spokrewnieni tak nie ufają nowicjuszom żyjącym pośród nich. Rzeczywiście, wielki Jyhad może mieć swe korzenie w tej odwiecznej i barbarzyńskiej walce o najwyższą władzę.

Akt diabolizmu

Wampir pragnący dokonać diabolizmu musi wypić całą krew z innego Spokrewnionego. Następnie wampir musi ssać dalej aż (zgodnie z legendami Spokrewnionych) prawdziwa dusza zostanie wyciągnięta z ciała ofiary i zabrana przez diabolistę. Wysiłek z tym związany jest olbrzymi, gdyż wampirza dusza jest silna i trzyma się uporczywie nieżycia, mając nadzieję na odrodzenie się ciała i powstanie po raz kolejny.

Gdy wampir zostanie już pozbawiony całej swojej krwi, zaczyna się prawdziwa walka. Gracz, którego postać popełnia diabolizm, musi wykonać rzut na Siłę (trudność 9). Każdy sukces zadaje jeden poziom obrażeń ofierze (ofiara nie może neutralizować ran, a obrażenia są uważane za poważne). Kiedy ofiara straci wszystkie poziomy zdrowia, jej dusza jest przejmowana przez napastnika, a opuszczone ciało natychmiast się rozpada.

Wampir popełniający akt diabolizmu jest dość wrażliwy na atak. Całą uwagę ma skupioną na walce o duszę ofiary i nawet chwilowa przerwa rujnuje szansę na jej pochwycenie. Wszystkie ataki przeciw wampirowi dokonującemu diabolizmu są dokonywane przeciw trudności 2.

Korzyść z diabolizmu

Po udanym zakończeniu aktu diabolizmu, diabolista jest przepełniony euforią, więc niezbędny staje się rzut na Samokontrolę (trudność to 10 minus Człowieczeństwo postaci), by uniknąć napadu szału. Doznanie jest podobne do orgazmu, ale o wiele bardziej potężne – tak potężne, że faktycznie niektórzy Spokrewnieni uzależniają się od niego. Reszta Rodziny obawia się tych wampirów nazywanych łotrami, gdyż ich uzależnienie od Amarantu jest groźne dla wszystkich. Nawet wampiry zbyt słabe, by dać dodatkową moc, są pożerane dla samej przyjemności, jaką ten czyn daje.

Prawdziwa korzyść z diabolizmu staje się widoczna, gdy wampir wypija vitae wampira niższego pokolenia (np. wampir dziewiątego pokolenia popełnia akt diabolizmu na wampirze siódmego pokolenia). Diabolista dosłownie kradnie moc i potencję krwi ofiary i w ten sposób na stałe obniża swoje własne pokolenie o jeden, zbliżając się do mitycznej mocy Kaina. Wszystkie korzyści niższego pokolenia – większy i potężniejszy Poziom Krwi, zdolność do Dominacji nad większą liczbą Spokrewnionych i w niektórych przypadka możliwość do podniesienia Cech powyżej pięciu – są dane wampirowi.

Jeśli ofiara była o wiele potężniejsza (piąte lub niższe pokolenie) niż diabolista, wtedy Narrator może przyjąć, że drapieżca obniża swoje pokolenie o więcej niż jeden stopień. Jest to szczególnie prawdopodobne, jeśli ofiara była starożytnym (2000 i więcej lat). Nie byłoby błędem, gdyby nowicjusz 12 pokolenia, który wypił liczącego sobie 3000 lat członka Piątego Pokolenia, zyskał trzy lub cztery pokolenia. Ostatecznie pozostawiamy to w rękach Narratora.

Co więcej, picie krwi starszych może zaowocować czasowym zwiększeniem wartości Dyscyplin (o jedną, dwie lub więcej kropek), gdyż siła krwi zwiększa własne mistyczne moce drapieżcy. Jeśli starszy wampir był o kilka pokoleń oddalony od diabolisty, te efekty, choć krótkotrwałe, mogą być naprawdę cudowne. Te zwiększone moce trwają przez jedną scenę, chyba że Narrator zadecyduje inaczej.

By popełnić diabolizm, diabolista musi bezpośrednio i jednorazowo zabrać krew ofiary. Krew nie może być przechowywana i używana później. Co więcej, tylko jeden diabolista może popełnić ten czyn na danej ofierze. Wataha nowicjuszy nie może, niczym głodne rekiny, dopaść starszego, nieważne jak potężna jest krew ofiary. Jednak o Klanach Tremere i Assamitów krążą plotki, że rozwinęły one tajemnicze sposoby na obejście tych ograniczeń.

Niebezpieczeństwa diabolizmu

Popełnienie diabolizmu, w oczach wielu głodnych władzy nowicjuszy, wygląda na zbrodnię doskonałą. Nie zostawia się ciała, gdy jest już po wszystkim, gdyż większość wampirów mających ponad dziesięć lat szybko zamienia się w nierozpoznawalną masę zgniłej padliny. Bez niepodważalnych dowodów trudno nawet najbardziej despotycznemu księciu oskarżyć kogoś o morderstwo. Ale ci, którzy popełniają ten okropny czyn, wkrótce dowiedzą się, że noszą jego znamię w swych duszach. Wampiry z Dyscypliną Nadwrażliwości mogą wykryć diabolistę, używając Widzenia Aury. Skradziona energia ofiary łączy się z energią diabolisty, pozostawiając czarne żyłki w aurze diabolisty. Te żyłki wyróżniają się jak plama oleju na krystalicznie czystej tafli jeziora, skrywając bledsze kolory aury diabolisty i zdradzając popełnioną przez niego zbrodnię.

Nie wszystkie wampiry wiedzą o diabolizmie lub o plamach, jakie on pozostawia. Wielu młodszych członków Rodziny może po prostu zapytać o dziwne kolory w aurze wampira. Większość starszych rozumie, co te ślady oznaczają, i może zażądać natychmiastowego ukarania diabolisty lub wykorzystać taką informację do szantażu danego osobnika w przyszłości.

Te ślady pozostają widoczne przez liczbę lat równą różnicy pomiędzy pokoleniem ofiary i diabolisty (co najmniej jeden rok, nawet jeśli ofiara była wyższego pokolenia). Na przykład jeśli wampir 12 pokolenia wypił krew wampira z dziewiątego pokolenia (stając się przez to wampirem 11 pokolenia), ślady będą się utrzymywać przez trzy lata. Dodatkowo, praktykujący Taumaturgię mogą użyć mocy Ścieżki Krwi, by wykryć grzech diabolizmu, nawet wieki po tym, jak popełniono zbrodnię. Z tego powodu i wielu innych, praktykujący Amarant boją się Tremere.

Nawet ci, którzy nie mają nadzwyczajnych mocy postrzegania, często wyczuwają jakąś skazę u diabolistów. W ciągu liczby miesięcy równych różnicy pokoleń pomiędzy ofiarą i diabolistą,

diabolista wytwarza wokół siebie atmosferę mogącą niepokoić bardziej wrażliwych Spokrewnionych. Spokrewnieni ci nie będą dokładnie wiedzieć, co diabolista zrobił, ale będą się w jego obecności źle czuli. Gracz, którego wampir wszedł w kontakt z diabolistą, może wykonać rzut na Percepcję (trudność 12 minus Człowieczeństwo wampira – wampiry z wysokim Człowieczeństwem są zawsze świadome takich rzeczy), by zauważyć, że coś jest nie w porządku z diabolistą. Podążający odmiennymi ścieżkami moralności (patrz Dodatek) generalnie nie są w stanie zauważyć niezwykłych objawów, gdyż nie są już dłużej dostrojeni do swych emocji. Ale o tym wszystkim decyduje Narrator.

Niektóre plotki głoszą, że diaboliści przejmują pewien sposób zachowania swych ostatnich ofiar, szczególnie jeśli ofiary te miały dużą odporność psychiczną (Siła Woli 10) i miały znacznie potężniejszą krew niż ich mordercy. Jeśli jest to prawdą i dusza szczególnie potężnych nieumarłych może objawić się w ciele swego zabójcy, implikacje będą przerażające, zwłaszcza w świetle Jyhadu.

Jak twierdzi większość starszych, diableria jest zakazana, nawet podczas krwawych łowów. Łowcy mogą wypić krew ofiary nawet do ostatniej kropli, ale nie mogą kontynuować procesu diabolizmu, gdy ofiara została już pozbawiona krwi. Dekretem Wewnętrznego Kręgu tylko stwórca ma prawo dokonać diabolizmu na swym potomku i to tylko w trakcie krwawych łowów. W praktyce wielu młodszych Spokrewnionych wykorzystuje chaos krwawych łowów do zabijania innych swego rodzaju, a książęta patrzą często w drugą stronę, jeśli ofiara była szczególnie okropnym przestępcą.

Wreszcie dla wampirów z Camarilli i dla innych stosujących się do zasad Człowieczeństwa, musi być wzięta pod uwagę utrata Człowieczeństwa. Diabolizm jest gorszy od morderstwa. Amarant dosłownie pochłania duszę ofiary, odbierając jej wszelką nadzieję na zaznanie spokoju w życiu pośmiertnym. Taki odrażający akt zabiera co najmniej jeden punkt Człowieczeństwa postaci. Dodatkowo, przy szczególnie okrutnych atakach, Narrator może wymagać rzutu na Sumienie (trudność 8). Porażka oznacza utratę dodatkowego punktu Człowieczeństwa, a pech może równie dobrze oznaczać utratę jeszcze większej ich ilości.

Choroba

Są pewne korzyści z tego, że jest się chodzącym trupem. Jedną z największych jest naturalna odporność na większość chorób. AIDS, rak, grypa i inne choroby znaczą niewiele lub nic dla nieumarłych.

Ale odporność na choroby nie oznacza, że wampiry mogą je ignorować. Każda choroba, która może być przenoszona poprzez krew staje się potencjalnym problemem dla wampirów, ponieważ mogą być jej nosicielami i przekazywać ją kolejnym ofiarom. Rzeczywiście, kilku Spokrewnionych na Haiti i w USA stało się czynnymi nosicielami wirusa HIV. Przez wypicie kogoś zarażonego wirusem HIV i następnie przez picie krwi innej ofiary, wampiry te przyczyniły się do rozszerzenia i tak już szerzącej się epidemii.

W niektórych domenach wampiry będące nosicielami wirusa HIV są odgradzane dla dobra stada. W rzadkich przypadkach nosicieli spotyka nawet Ostateczna Śmierć za roznoszenie choroby. Na wampiry roznoszące zarazę, Camarilla patrzy bardzo krzywo, nie tylko dlatego, że są zagrożeniem dla populacji ludzi, ale także ponieważ ich ofiary mogą mówić o spotkaniu z wampirem, a to stanowi zagrożenie dla Maskarady.

Wampiry z Wiedzą Medyczną są czasem rekrutowane przez primogen w większych miastach, by pilnowały rozprzestrzeniania się chorób przez Pocałunek. Dawniej takie wampiry były proszone, by na konklawe ostrzegały starszych i nowicjuszy o dostrzegalnych znakach użycia narkotyków i oczywistych fizycznych symptomach, których wampiry powinny unikać. Nawet wampiry z Sabatu, z ich brakiem poszanowania dla trzody, zaczęły rozważać wprowadzenie regulacji dotyczących nosicieli chorób.

Rzut na Inteligencję + Medycynę (trudność 7) pozwoli postaci wykryć obecność HIV, zapalenie wątroby i inne związane z krwią choroby. Jeśli rzut się nie powiedzie, wampir nie zauważy symptomów choroby i narazi się na niebezpieczeństwo zakażenia (rzut na Wytrzymałość, trudność 6, by uniknąć zakażenia). Pech oznacza, że postać pije i automatycznie staje się nosicielem choroby.

Legendy Rodziny mówią o pewnych chorobach wystarczająco potężnych, by miały wpływ na wampira. Bardzo niewiele wampirów ma jakąkolwiek wiedzę na ten temat, dlatego ci, którzy ją posiadają, są bardzo cenieni. Pomimo niezwykłych mocy Spokrewnieni są źle przygotowani, by poradzić sobie z przypadkową chorobą, która może im zaszkodzić.

Porażenie prądem

Elektryczność nie ma takiego wpływu na wampiry jak na śmiertelnych. Niemniej jednak porażenie prądem może okazać się niebezpieczne. Siła prądu elektrycznego określa ilość zabójczych obrażeń, jakie otrzymała postać podczas porażenia. Postać otrzymuje obrażenia w każdej turze, dopóki kontakt ze źródłem prądu nie zostanie zerwany (rzut na Siłę – trudność 5 dla wampirów, 9 dla śmiertelnych). Wampiry mogą normalnie neutralizować te obrażenia – ale jeśli rzut na neutralizację zakończy się pechem, obrażenia zostaną uznane za poważne, gdyż krwioobieg i mózg wampira zostaną usmażone.

Obrażenia zadane przez prąd są zabójcze i pancerz przed nimi nie chroni (w zależności od okoliczności i decyzji Narratora).

Poziom Zdrowia/Tura	Źródło prądu
Jeden	Niewielkie – kontakt na ścianie
Dwa	Duże – płot pod napięciem
Trzy	Groźne – akumulator samochodowy, skrzynka z bezpiecznikami
Cztery	Zabójcze – główna linia zasilająca, trakcja kolejowa

Jeśli śmiertelna postać poddana została znacznym obrażeniom przy zetknięciu z prądem (znajduje się na poziomie Zmasakrowany), może zostać uszkodzona na stałe. To może być niesprawność fizyczna (zmniejszone Atrybuty Fizyczne), permanentna utrata pamięci, uszkodzenie mózgu (zmniejszone Atrybuty Umysłowe (lub zniekształcenie (zmniejszony Wygląd). Szczegóły zależą od Narratora.

Wiara

Jak głoszą legendy Rodziny, Klątwa Kaina uczyniła na zawsze wszystkie wampiry wygnańcami w oczach Boga. To może być przyczyną, że religijne symbole lub ludzie głęboko wierzący mogą wywołać dyskomfort lub nawet wyrządzić krzywdę Przeklętym.

Większość śmiertelnych, nawet tych szczerze wierzących, nie może wpłynąć na Spokrewnionego tylko samą wiarą. Niektórzy śmiertelni jednakże, ci z Cechą Prawdziwej Wiary, mogą użyć swej pobożności do obrony lub ataku przeciw wampirom (by poznać więcej szczegółów, patrz Rozdział Dziewiąty).

Upadek

Nawet wampiry mogą odnieść znaczne obrażenia, jeśli spadną z dużej wysokości. Narrator za każde 3 metry, z których spada twoja postać, rzuca jedną kością na obrażenia niegroźne.

Obrażenia po upadku mogą być normalnie neutralizowane. Lądowanie na ostrych przedmiotach, według uznania Narratora, może zmienić obrażenia z niegroźnych w zabójcze.

Jeśli twoja postać spada z wysokości 30 metrów lub więcej, osiąga prędkość maksymalną. Efekt obrażeń sięga maksymalnie 10 kości. Obrażenia uważane są za zabójcze. Dodatkowo pancerz, który nosi twoja postać, spełnia swoje funkcje tylko w połowie swojej wartości, ponieważ nie jest on zaprojektowany do ochrony przed takimi przypadkami.

Ogień

Wampiry boją się ognia, gdyż jest to jedna z niewielu rzeczy, jakie mogą zakończyć ich nieśmiertelną egzystencję. Obrażenia zadane przez ogień są poważne, nie chroni przed nimi pancerz i mogą być zneutralizowane tylko przez Odporność. Rozmiar ognia określa poziom poważnych obrażeń, jakie postać otrzymuje w ciągu tury, podczas gdy temperatura określa trudność rzutu na neutralizację. Postać otrzymuje pełne obrażenia za każdą turę kontaktu z płomieniami. Musi opuścić obszar i/lub ugasić wszelki ogień na sobie, by przestać otrzymywać obrażenia. Wszystkie obrażenia zadane przez ogień są udane, chyba że zostały zneutralizowane (postać, która wpadła w ognisko, otrzymuje *automatycznie* dwa poziomy obrażeń na turę, a nie dwie *kości* obrażeń na turę).

Trud. neutralizacji	Temperatura ognia
3	Ciepło świecy (oparzenie I st.)
5	Ciepło pochodni (oparzenie II st.)
7	Ciepło palnika Bunsena (oparzenie III st.)
8	Ciepło palnika elektrycznego
9	Ciepło ognia substancji chemicznych
10	Roztopiony metal

Stan Zdrowia /Tura	Rozmiar ognia
Jeden	Pochodnia – część ciała jest wystawiona na ogień
Dwa	Ognisko – połowa ciała jest wystawiona na ogień
Trzy	Szalejący pożar – całe ciało jest w objęciach ognia

Uwaga: Elektryczność sama w sobie nie zadaje wampirom poważnych obrażeń, ale ciepło wywołane przez błyskawicę lub prąd o wysokim napięciu może spowodować wewnętrzne poparzenia, które należy traktować jako poważne. Obrażenia od elektryczności mogą być neutralizowane normalnie przez użycie Wytrzymałości + Odporności postaci. Obrażenia są uznawane za normalne, dopóki postać nie będzie miała pecha w rzucie na neutralizację obrażeń, w którym to przypadku będą traktowane jako poważne w wyniku wewnętrznych poparzeń.

Jeśli twoja postać osiągnie poziom Zmaltretowany, będzie chwilowo oszpecona płomieniami (zmniejsz Wygląd o jeden, aż rany zostaną zaleczone i postać osiągnie poziom Poobijany). Na poziomie Okaleczony lub Zmasakrowany poparzenia pokrywają większość ciała postaci (zmniejszają Wygląd o dwa).

Szał i Rötschreck

Pod fałszywą grzecznością Camarilli i rzekomą równością Sabatu kryje się zgoła co innego. Wampiry są potworami, opętanymi przez wewnętrzną Bestię. Chociaż, podobnie jak ludzie, mają możliwość opanowania swych pierwotnych instynktów, czasem im się nie udaje. Gdy tak się dzieje, Głód i Bestia stają się niemożliwe do opanowania i nikt nie jest bezpieczny. Starsze wampiry określają tę dzikość jako poddanie się Wewnętrznej Bestii. Młodsi członkowie Rodziny określają to po prostu *szałem*.

Natura Bestii

W czasie szału postać dosłownie – i zazwyczaj nieumyślnie – poddaje się mrocznym instynktom swej wampirzej natury. Postać jest pochłonięta przez gniew lub głód, niezdolna – lub nie chcąca – rozważyć skutków swojego działania. Przyjaciele, wrogowie, kochankowie, etyka – nic z tych rzeczy nie liczy się dla wampira w chwili szału. Jeśli wampir w chwili szału jest głodny, będzie pił z każdego, kto znajdzie się w pobliżu, nie zważając na dobro żywiciela. Jeśli wampir jest zły, zrobi wszystko, co w jego mocy, by zniszczyć przyczynę swego gniewu. Wampir w chwili strachu, bez względu na konsekwencje, popełni każdą niegodziwość, by odsunąć od siebie źródło swego przerażenia. Postać całkowicie poddaje się najbardziej prymitywnym aspektom swej Natury, odsuwając na bok Postawę najczęściej prezentowaną jego otoczeniu. Staje się po prostu Bestią.

Wśród Camarilli poddanie się szałowi jest postrzegane jako słabość, jako poniżająca utrata kontroli. Wampiry często wpadające w szał, zwłaszcza publicznie, ryzykują odrzuceniem przez społeczność lub czymś jeszcze gorszym. Chociaż wielu Spokrewnionych Camarilli jest prawdziwymi potworami, prawo Maskarady i zwykła uprzejmość wymaga panowania nad Bestią. Ci, którzy nad tym zapanować nie potrafią, nie są wampirami, lecz zwierzętami, i powinni zostać raz na zawsze zlikwidowani. Wśród Sabatu szał jest postrzegany jako coś naturalnego, podobnie jak u śmiertelnych potrzeba jedzenia czy seksu. Wampiry Sabatu szydzą ze stosunku Camarilli do szału, gdyż uważają członków Camarilli za głupców o słabej woli, niezdolnych zaakceptować swej drapieżnej natury. Zgodnie z tym Sabat zazwyczaj nie dąży do powstrzymania szału, ale pragnie go kontrolować i używać dla swoich własnych korzyści.

Szał może być wywołany wieloma rzeczami, ale najczęstszymi przyczynami są wielka złość, głód. Niebezpiecznie jest poniżać lub spierać się z nieumarłym. Z tego powodu wampiry Camarilli zazwyczaj uciekają się w kontaktach do dwuznaczności i subtelności, by nie wywołać wściekłości w Elizjum lub na konklawe. Ostatecznie Narrator w każdej chwili może zażądać rzutu na szał, jeśli uważa, że postać może utracić kontrolę.

Wampir w szale zyskuje czasowo kilka korzyści wynikających z tego stanu. Wampiry w szale całkowicie ignorują modyfikatory do puli kości za otrzymane obrażenia do chwili, gdy szał się skończy. Gdy szał jest skończony, ból i efekty okaleczenia powracają. Wszystkie trudności na Dominację postaci w szale są zwiększone o dwa, a wszystkie trudności na powstrzymanie Dominacji są zmniejszone o dwa. Postać nie musi wykonywać rzutu na Siłę Woli, by wykonać jakieś zadanie, ponieważ wściekłość napędzająca działania wampira jest jednocześnie katalizatorem do wyższego stanu umysłu i barierą przeciw niechcianym intruzom. Wreszcie, postacie będące pod wpływem szału, stają się odporne na szkodliwe efekty Rötschrecku.

Zasady

Zasady dotyczące szału są celowo niejasne i zachęcamy Narratorów, by dokonywali wszelkich zmian, jakie będą uważać za konieczne, by dopasować zasady do sagi.

W niektórych przypadkach Spokrewnieni mogą zdołać pokonać żądzę szału. Wampir na granicy szału musi wykonać rzut na Samokontrolę przeciw zróżnicowanej trudności. Trudność zazwyczaj wynosi od 6 do 8, ale jeśli postać próbuje pokonać chęć popełnienia szczególnie diabelskiego czynu, gracz może zamiast tego wykonać rzut o trudności 9 minus Sumienie. Postać musi uzyskać pięć sukcesów, by całkowicie zwalczyć pragnienie przemocy, ale nawet jeden sukces czasowo wstrzymuje szał. Za każdy sukces poniżej pięciu postać może opanować potrzebę szału na jedną turę. Gdy okres ten minie, postać może próbować uzyskać kolejne sukcesy i w ten sposób kontynuować zwalczanie szału. Gdy pięć sukcesów zostanie osiągnięte, wampir powstrzymuje Bestię na dłuższy lub krótszy okres czasu.

Porażka oznacza, że postać popada w emocjonalne roztrzęsienie i czyni dokładnie to, co chce, nie martwiąc się o przyszłe konsekwencje. Pech w rzucie na Samokontrolę oznacza, że postać pozostaje w szale do chwili, gdy Narrator nie zdecyduje inaczej i (według uznania Narratora) może uzyskać zaburzenie psychiczne związane z przyczyną szału.

Poniższa lista pokazuje najczęstsze bodźce, które mogą zainicjować szał, i zwyczajowe trudności związane z jego powstrzymaniem. Pamiętaj, że szał ma moc, która sprawia, że wampir popełnia haniebne czyny (na przykład zabija niewinne dziecko) i Narrator może określić trudność na poziomie 9 minus Sumienie.

Prowokacja	Trudność
Zapach krwi (w chwili głodu)	3 (lub więcej w ekstr. przyp.)
Widok krwi (w chwili głodu)	4 (lub więcej w ekstr. przyp.)
Zastraszenie	4
Sytuacja zagrażająca życiu	4
Złośliwe wyśmiewanie	4
Fizyczna prowokacja	6
Smak krwi (w chwili głodu)	6 (lub więcej w ekstr. przyp.)
Zagrożenie ukochanej osoby	7
Jawne poniżenie	8

Uwaga: Narrator ma ostatnie słowo odnośnie tego, co może, a co nie, sprowokować szał. W niektórych przypadkach Narrator może całkowicie zignorować to, co gracze uważają za potencjalne źródło szału dla swoich postaci i zamiast tego spowodować, że jakieś niewielkie wydarzenie wywoła szał. Jest to szczególnie powszechne w sytuacjach, o których Narrator myśli, że mogłyby powiedzieć coś o osobowości postaci lub uwypuklić wydarzenia w opowieści.

Odgrywanie szału

Postacie w szale nie są sobą – lub może mówiąc dokładniej – ujawniają o sobie więcej, niż zrobiłyby to w normalnej sytuacji. Postacie zrobią wszystko, by zaspokoić swój głód lub zniszczyć źródło szału, nawet atakując postacie innych graczy. Postacie w szale najpierw atakują wrogów, ale jeśli nie ma w pobliżu wrogów, przyjaciele również nadają się do zaspokojenia ich pierwotnych instynktów. Nawet kochankowie i rodzina mogą paść ofiarami wampira w szale. Postać może odczuwać później potworne wyrzuty sumienia, ale w chwili szału, nic nie znaczy dla niej więcej, niż natychmiastowe zaspokojenie swych żądz. To może często prowadzić do kolejnych rzutów na degenerację (str. 221). W ten sposób, powtarzające się napady szału mogą zagrozić Człowieczeństwu wampira.

Niektórzy gracze mogą być niechętni wobec odgrywania szału, ale taka jest natura wampira. Gracze powinni być zachęcani, by obrazowo przedstawiali szał. Jeśli nie mogą tego uczynić, Narrator nie powinien mieć oporów nad przejęciem postaci i prowadzeniem jej tak, jak wydaje mu się właściwe (aż do chwili, gdy szał się kończy).

Gracz, którego postać jest w środku szału, może wydać punkt Siły Woli. To pozwala mu na kontrolę swojej postaci w jednej akcji w jednej turze. W ten sposób wampir może dać swej ofierze szansę na ucieczkę lub obrażającemu go śmiertelnemu szansę na przeprosiny. Ten moment samokontroli trwa tylko przez jedną turę, może dwie, i nie powstrzymuje szału, tylko pozwala postaci na ograniczone opanowanie się. Jeśli jako Narrator uważasz, że postać w szale podejmuje nieodpowiednią akcję, możesz pozwolić na tę akcję, ale powiedz, że postać właśnie wydała punkt Siły Woli, by ją wykonać.

Narrator decyduje o tym, jak długo szał trwa (jedna scena zazwyczaj wystarcza). Jeśli postać jest ogłuszona lub uwięziona samotnie na dłuższy okres czasu, są szanse, że ostatecznie odzyska nad sobą kontrolę.

Rötschreck: Czerwony Strach

Chociaż niewiele jest rzeczy, które mogą zabić wampira, i chociaż wielu wśród Przeklętych przyznaje się, że nienawidzi swej nieśmiertelności, pewne źródła obrażeń przerażają wszystkie wampiry. Światło słoneczne i ogień mogą wywołać paniczne zachowanie uciekaj-lub-walcz. Pod urokiem tego *Rötschrecka*, wampir w ślepej panice ucieka od źródła swego strachu, nie zważając na osobiste powiązania i stosunki. Rötschreck jest w wielu przypadkach podobny do innych form szału. Bestia przejmuje kontrolę w chwili gniewu, tak samo jak w chwili wielkiego strachu.

Stosunkowo nieszkodliwy bodziec lub bodziec bezpośrednio pod kontrolą postaci prawdopodobnie nie wywoła Rötschrecku. Na przykład, postać widząca płomień papierosa w nocnym klubie lub kominek w domu przyjaciela może stać się niespokojna, ale nie podda się Czerwonemu Strachowi. Jeśli jednak ten sam papieros zostanie skierowany bezpośrednio w stronę wampira lub nagle kominek strzeli w powietrze iskrami...

Wampir pragnący uniknąć Rötschrecku, wymaga rzutu na Odwagę. Podobnie jak z szałem, pięć sukcesów musi zostać zgromadzonych, by całkowicie zignorować Bestię, chociaż mniejsza liczba sukcesów pozwala wampirowi zwalczyć swój strach przez dłuższy lub krótszy okres czasu. Porażka oznacza, że wampir ucieka w szale przed niebezpieczeństwem, biegnąc przed siebie i usuwając ze swej drogi wszystko i wszystkich. Każda próba zatrzymania wampira w chwili Czerwonego Strachu kończy się natychmiastowym atakiem, tak jakby postać znajdowała się w szale. Jeden punkt Siły Woli może zostać wydany na utrzymanie kontroli przez jedną turę.

Postać, której rzut na Odwagę skończy się pechem, natychmiast wpada w szał i pozostaje w nim do momentu, w którym Narrator zdecyduje inaczej.

Prowokacja	**Trudność**
Zapalenie papierosa	3
Widok pochodni	5
Ognisko	6
Przyćmione światło słoneczne	7
Zakopanie	7
Bezpośrednie światło słoneczne	8
Postać uwięziona w płonącym budynku	9

Golkonda i inne środki zbawienia

Dla większości Spokrewnionych bycie wampirem oznacza wieczne Potępienie. Wiele legend mówi o wampiryzmie jako klątwie nie tylko Kaina, ale i samego Diabła. Stanie się wampirem oznacza wyparcie się na zawsze Boga i człowieka i w ten sposób horror nieżycia prowadzi ostatecznie do życia pośmiertnego w Piekle. Nawet te wampiry, które szydzą z takich przesądów, dostrzegają prastare piekło pod postacią ich Bestii, Głodu czy zwykłego znudzenia, które przychodzi w ciągu wieków ich egzystencji.

Dlatego nie jest dziwne, że niektórzy Spokrewnieni mówią o stanie istnienia, który wiąże się z przekroczeniem odwiecznego głodu i wściekłości. O wampirach, które osiągnęły ten stan nazywany *Golkondą*, mówi się, że opanowały swoją Bestię do takiego stopnia, że już dłużej nie kontroluje ona ich działań. Chociaż wciąż odczuwają potrzebę krwi, wampiry w stanie Golkondy potrzebują jej o wiele mniej niż ich drapieżni ziomkowie. Co więcej, wampiry w stanie Golkondy na tyle panują nad Bestią, że nie muszą obawiać się utraty nad nią kontroli. Nie są już Spokrewnionymi, ale innym, wyższym gatunkiem istot.

Jak mówią opowieści, Golkonda znana jest tylko kilku spośród nieumarłych, którzy nie uczestniczą już dłużej w Jyhadzie ani nie są częścią społeczeństwa swego własnego gatunku. Istoty te żyją w dzikich ostępach, w harmonii z innymi bestiami na ziemi i ptakami na niebie. Nawet wilkołaki zostawiają mistrzów Golkondy w spokoju, dla nich nie są już Przeklętymi, ale Oświeconymi. Wampiry w stanie Golkondy czasami wkraczają do większej społeczności nieumarłych, szukając uczniów, których mogliby poprowadzić ścieżkami do Golkondy, ale czynią to tylko w tajemnicy, gdyż Jyhad ich nie obchodzi i nie chcą mieć z nim nic wspólnego. Niektóre opowieści głoszą, że jeden z Przedpotopowców znalazł ścieżkę prowadzącą do Golkondy i że dąży teraz do sprowadzenia innych Przeklętych w stan Golkondy i załamania planów swych rywali. Tak naprawdę nikt nie może lub nie chce wypowiadać się na ten temat.

W Camarilli Golkonda jest postrzegana jako pociągająca, ale nieprawdziwa bajka. Jako alegoria pozwalająca utrzymać czyjeś Człowieczeństwo, ale nic poza tym. Krążą plotki, że niektórzy z Inconnu posiedli tajemnice Golkondy i pomagają w osiągnięciu tego stanu, ale jest także wiele plotek dotyczących tych samotników. Sabat, przeciwnie, szydzi z Golkondy i tych, którzy jej poszukują, jako niewartych zaufania. Wilki, jak mówią, nie powinny udawać owiec.

Narratorzy mają wolną rękę w dołączeniu Golkondy do swoich opowieści i gracze mogą za nią podążać, jeśli tak zdecydują. Osiągnięcie Golkondy nie może jednak być stymulowane przez tabelki i punkty doświadczenia. Jest to tak efemeryczne i jednocześnie tak potężne zjawisko jak miłość lub samoakceptacja, i osiągnięcie tego stanu powinno być tematem całej Sagi. Generalnie postacie dowiedzą się czegoś o Golkondzie, tylko przebywając przez jakiś czas wśród nieumarłych, gdyż wiedza o Golkondzie jest przekazywana z ust do ust. Wielu wampirów, nigdy tak naprawdę o niej nie słyszało.

Podążanie za Golkondą oznacza nie tylko poszukiwanie tajemnej wiedzy, ale także poszukiwanie prawdy o wampirzym istnieniu. To oczywiste, że wampiry pragnące osiągnąć stan Golkondy muszą czuć i okazywać wyrzuty sumienia. Im większe są grzechy wampira, tym większa jest potrzebna kara. Wampiry pragnące dostąpić Golkondy, muszą próbować odnaleźć rodziny dawnych ofiar i uczynić zadość-

uczynienie, chronić słabszych od siebie i próbować uczynić Świat Mroku lepszym miejscem. Nieuchronnie oznacza to utrzymywanie swojego Człowieczeństwa i wydawanie Siły Woli na dobre uczynki (oraz unikanie tych okrutnych) zawsze, gdy to możliwe.

Jak już wspomniano, dostąpienie Golkondy powinno nastąpić dopiero na końcu długiej (ciągnącej się przez miesiące, jeśli nie lata, czasu rzeczywistego) i trudnej sagi. W czasie tej sagi postacie muszą spełnić pewne warunki. Muszą osiągnąć wartość Człowieczeństwa 7 lub więcej, a Sumienia 4 lub więcej, i muszą taki poziom utrzymać przez dłuższy czas. Muszą dążyć do zwalczenia najgorszych efektów szału, walcząc z żądzami, i jeśli to konieczne wydawać punkty Siły Woli, by uniknąć popełnienia odrażających czynów. Co więcej, muszą przez wiele opowieści ciągle pokazywać skruszone, skromne i honorowe zachowanie. Władza, nieposkromione picie krwi i gierki Jyhadu muszą być unikane przez wampiry szukające wyższych ścieżek.

Zazwyczaj mniej więcej w połowie sagi potencjalni poszukiwacze Golkondy zaczynają szukać mentora, o którym mówi się, że dzierży sekrety Golkondy. Po znalezieniu mentora wampiry muszą udowodnić, że są warte jego zainteresowania przez podejmowanie różnych wyzwań i udzielanie odpowiedzi na zagadki. Takie zadania często wiążą się ze straszliwymi niebezpieczeństwami zarówno dla ciała, jak i dla ducha.

W kulminacyjnym momencie kroniki wartościowy wampir przechodzi rytuał zwany *Suspire*. Czasami wampir spotyka się z innymi, którzy osiągnęli stan Golkondy, i oni prowadzą go przez test. Innym razem mentor sam przeprowadza Suspire. W innych przypadkach wampir wyrusza w dzicz i przechodzi Suspire samotnie. Dokładne efekty rytuału są nieznane (pozostaje to w rękach Narratora), wiadomo tylko, że obejmują niebezpieczne podróże w świat marzeń sennych i ostatecznie do duszy wampira. Rytuał jest niezwykle trudny i wielu wampirom nie udało się podczas niego ocalić nietkniętego nieżycia lub umysłu. Niektórzy całkowicie zawracają z Suspire i na zawsze tracą możliwość osiągnięcia Golkondy. Nie ma drugiej szansy. Możliwe, że dlatego powodzenie innych jest najbardziej gorzkie.

Jeśli wampir osiągnie ten legendarny stan, efekty są niemalże cudowne. Najważniejszym z nich jest odporność na Rötschreck. Wampir nigdy więcej nie popełni okrutnego czynu z woli Bestii (chociaż postać wciąż może grzeszyć, kości nigdy nie zmuszą postaci, by zrobiła źle). Chociaż wampir w stanie Golkondy musi pić krew, nigdy nie musi obawiać się, że weźmie jej od ofiary za dużo.

Postać nie musi także pić krwi tak często jak wcześniej. Postać traci tylko jeden Punkt Krwi co tydzień, a nie co noc. Wciąż musi używać krwi do używania Dyscyplin, leczenia ran, itp.

Co więcej, wampir, który dostąpił Golkondy, częściowo przekracza Klątwę wiążącą jego Krew ze źródłem Kaina. Czyniąc to, może zwiększyć każdą swoją cechę do 10, bez względu na pokolenie. Jednak jego Poziom Krwi pozostaje taki sam.

Wampir, który dostąpił Golkondy, musi stosować się do sztywnych standardów fizycznej i mentalnej czystości. Jeśli jego Człowieczeństwo spadnie poniżej 7 lub jego sumienie poniżej 4, wampir traci wszystkie korzyści z Golkondy, włączając w to podniesione Cechy.

Stać się śmiertelnym

Poza opowieściami o Golkondzie, niektóre legendy mówią o wampirach, które zrzuciły Klątwę Kaina i stały się na powrót śmiertelnymi. Nie wydaje się jednak, żeby ktoś z wampirów znał taki przypadek. Wszystkie te opowieści mówią o kochanku przyjaciela ojca mojego ojca lub potomku dawnego księcia, lub też o innych bliżej nieokreślonych postaciach. Za taką przemianą może kryć się wszystko – od zabicia czyjegoś stwórcy do znalezienia prawdziwej miłości i ofiarowania siebie innej osobie (i stania się śmiertelnym, umierając). Większość cynicznych i zgorzkniałych Spokrewnionych szydzi z takich opowieści. Cóż, akty prawdziwej miłości czy poświęcenia się dla innej osoby są rzadkie w Świecie Mroku. Ostatecznie, jaka jest prawda, zależy od Narratora.

Trucizny i narkotyki

Jako nieumarli, wampiry nie muszą obawiać się konwencjonalnych trucizn. Jednakże trucizny i narkotyki zawarte w krwi ich ofiar, mogą mieć na nie wpływ. I rzeczywiście, niektóre wampiry, nazywane pijakami lub ćpunami, specjalnie szukają ofiar znajdujących się pod wpływem alkoholu lub narkotyków.

Z oczywistych powodów nie możemy zaprezentować efektów każdego narkotyku i trucizny. Poniżej podaliśmy kilka przykładów tego, co może stać się, jeśli wampir pije krew osoby zatrutej lub będącej pod wpływem narkotyków. Wampir z niską Siłą Woli (4 lub mniej) i/lub z odpowiednią Naturą (Bon Vivant) może się uzależnić, ale nie jest to zbyt prawdopodobne. Generalnie efekty większości narkotyków są o wiele słabsze w przypadku wampirów niż ludzi.

• **Alkohol:** Wampir traci jedną kość z puli związanej ze Zręcznością i Inteligencją za każde dwa łyki alkoholu we krwi jego ofiary. Efekt ten zanika z szybkością jedna kość na godzinę, gdyż alkohol sam wyparowuje z krwiobiegu.

• **Marihuana:** Wampir doświadcza lekkiej zmiany poczucia czasu, a także redukcji o jedną kość puli kości na Percepcję. Trudności na opanowanie szału są zmniejszone o jeden ze względu na uspokajające efekty narkotyków. Skutki działania narkotyku trwają około godziny.

• **Halucynogeny:** Wampir zmniejsza wszystkie swoje pule kości od jednej do trzech (niezdolność do koncentracji). Cierpi na skutki podobne do Poziomu Drugiego Demencji – Omamy Umysłu. W zależności od dokładnych właściwości grzybów, może uzyskać dodatkową kość w Zdolności lub zwiększyć swoją moc Nadwrażliwości o jeden lub dwa poziomy. Efekty utrzymują się przez 8 minus Wytrzymałość godzin.

• **Kokaina/crack/amfa:** Wampiry z Dyscypliną Akceleracji uzyskują jeden dodatkowy poziom Dyscypliny na 10 minus Wytrzymałość minut po wypiciu krwi z tymi narkotykami. Trudności na opanowanie szału są zwiększone o jeden.

• **Heroina/morfina/barbiturany:** Wampir odejmuje dwie kości z puli na Zręczność i wszystkie przez okres 10 minus Wytrzymałość minut, i znajduje się w stanie podobnym do snu przez 12 minus Wytrzymałość godzin. Trudności na opanowanie szału są zmniejszone o jeden.

• **Salmonella (zatrucie żywności):** Wampir dostaje mdłości i staje się niezdolny do spożywania krwi (wykonaj rzut na Wytrzymałość, trudność 6, by przezwyciężyć chorobę) i otrzymuje jeden poziom niegroźnych obrażeń. Skutki utrzymują się około jednego dnia.

• **Trucizna:** Wampir traci jedną kość ze wszystkich puli kości i otrzymuje od jednego do trzech poziomów normalnych obrażeń na scenę lub nawet na turę, w zależności od intensywności truci-

zny. Niewiele trucizn ma jakiś realny wpływ na nieumarłych i większość zadaje stałą, maksymalną liczbę obrażeń, zanim nie przestaną działać. Wampir może oczyścić krew, normalnie wydając krew. Skutki leczą się automatycznie w ciągu minut lub godzin po oczyszczeniu krwi.

Światło słoneczne

Słońce jest zabójcze dla wampirów bardziej od ognia. Nawet rozproszone, przebijające się przez szczelne zasłony, promienie, mogą spowodować poparzenie, a bezpośrednio padające promienie słońca palą wszystkie, nawet najpotężniejsze, wampiry. Jeśli postać nie zna Odporności, nawet najsłabsze promienie słońca spowodują u niej poparzenia. Postacie znające Odporność (i tylko postacie znające Odporność) mogą próbować zneutralizować obrażenia zadane przez słońce, używając puli kości równej wartości Dyscypliny. Trudność na neutralizację obrażeń zależy od intensywności światła, a ilość otrzymanych obrażeń zależy od osłony skóry wampira przeciw promieniom słonecznym.

Żadna część ciała wampira nie jest odporna na promienie słońca. Każda postać patrząca na bezpośrednie światło zostaje natychmiast oślepiona, a siatkówka w jej oczach zostaje spalona przez światło. Na szczęście dla wampirów, odbite światło słoneczne nie jest na tyle silne, by zadać jakiekolwiek poważniejsze obrażenia, chociaż niektóre wampiry otrzymują obrażenia równe lekkim poparzeniom, jeśli są w pełni wystawione na światło księżyca i nie noszą żadnej ochronnej odzieży.

Podobnie jak ogień, światło słoneczne zadaje *automatycznie* obrażenia na turę, jeśli nie zostanie zneutralizowane.

Trudność zneutr.	Intensywność światła
3	Słabe światło wpadające przez opuszczone zasłony, silne zachmurzenie, zmrok
5	Pełne ochronne ubranie, okulary słoneczne, rękawiczki i kapelusz z szerokim rondem
7	Rozproszone światło wpadające przez otwarte okno lub lekkie zasłony
9	Na zewnątrz w pochmurny dzień, trafienie jednym promieniem słońca, światło odbite w lustrze
10	Bezpośrednio padające promienie słońca
Stan Zdrowia/Tura	**Ekspozycja**
Jeden	Niewielka część ciała wystawiona na słońce – dłoń lub część twarzy
Dwa	Duża część ciała wystawiona na słońce – noga, ręka lub cała głowa
Trzy	Pięćdziesiąt procent lub więcej ciała wystawione na działanie słońca – cienkie ubranie

Ekstremalne temperatury

Wampirom, jako nieumarłym, niewiele szkodzą niskie temperatury. Jednak wysokie (100° C i więcej) temperatury mogą przynieść ten sam skutek co ogień. Wampiry wystawione na ekstremalnie niskie temperatury mogą zostać zmuszone do wydania dodatkowych Punktów Krwi lub doświadczą skutków odmrożenia (-1 lub więcej do puli kości opartej na Zręczności). Generalnie wampiry nie powinny bardzo ucierpieć od normalnych wahań temperatury.

Przykład gry

[Justin, Rob, Cynthia i Allison zgromadzili się razem, by zagrać w **Wampira**. Justin jest Narratorem. Rob gra Jillian Brand, Toreadorką dyletantką; Cynthia gra DMZ, Gangrelem gangsterem/anarchistą; a Allison gra panem MortyxX, okropnym Nosferatu, byłym koronerem. Ta trójka zgromadziła się, by przeprowadzić śledztwo w sprawie dziwnych wydarzeń, które doprowadziły do zniknięcia Mirandy, stwórcy Jillian, otwartej wojny wśród sprzymierzeńców DMZ w gangu i podpalenia siedziby Nosferatu. Trzy postacie zdając sobie sprawę, że los przypadkiem zetknął ich razem, zgodziły się spotkać w popularnym miejscu spotkań Rodziny.

[Rob przybywa kilka minut przed innymi graczami, więc by spędzić jakoś czas, on i Justin zaczęli narrację jeden-na-jeden, angażując Jillian i jej stado.]

Godzinę po zachodzie słońca, Jillian leży blada i rozmarzona na jedwabnym prześcieradle w objęciach Miguella, jej ostatniej maskotki. Jego usta na jej szyi są jednocześnie kuszące i lekko drażniące, jego oddech ostry i ssący. Ona obraca głowę, odsuwa go, przyciska swoje usta do jego oczekujących ust, przysysa się do dolnej wargi i następnie powoli zatapia swe zęby w jego ciele.

Gwałtowne wciągnięcie powietrza – oczywiście to on, nie ona – w chwili gdy ona ssie. Stłumiony okrzyk bólu.

– Już, już, słodziutki – szepcze z roztargnieniem, całując ranę, by się zamknęła. – Jesteś takim odważnym facetem. Widzisz. Zwykła malinka. – Podnosi się i siada na łóżku. To nie rozproszyło jej uwagi. Obrazy Mirandy nałożyły się na nudnej twarzy człowieka. –Teraz, M, leż spokojnie. Jill ma do załatwienia trochę spraw dziś wieczorem. Możliwe, że powinniśmy spotkać się w... nie, może mi się nie udać. Śpij kochanie, idź do domu, zadzwonię do ciebie znowu. – Miguel ociężale mruczy na znak półświadomej zgody i głęboko zasypia.

Jillian bezgłośnie wstaje, szybko się ubiera – coś chwytającego za oko ale praktycznego, tak? – i wychodzi na dwór, by odkryć tajemnice.

[Przybywają Cynthia i Allison, tak więc Justin i Rob przerywają swoją swobodną grę i cała czwórka zaczyna razem.]

Jillian jedzie (nawet z całą wiecznością przed sobą nie ma nic lepszego niż spokojne pędzenie Beemką ruchliwą autostradą) na wcześniej umówione miejsce spotkania. Parkingowy odprowadza samochód, a ona macha do bramkarza i wchodzi nie płacąc. Nawet jak na standardy śmiertelnych ten klub widział absurdalną liczbę wcieleń. Jest więc idealnym miejscem spotkań młodszych ssaków, chcących uniknąć uwagi swych starszych. Dziś grają tam techno, jakąś elektroniczną muzykę, d'n'b lub cokolwiek innego, co w tym tygodniu słuchają dzieciaki. Jest już ten dziwnie nazywający się DMZ, niezwykle wcześnie. Twarz o ponurym wyrazie wskazuje na wrażliwość ukrytą pod maską fałszywej obojętności. To jest tylko sposób polowania na śmiertelnych, połączony ze zdolnością do wypatroszenia ofiary jednym ciosem.

[Justin opisuje scenę w klubie i obserwuje, jak Rob, Cynthia i Allison prowadzą swoje postacie.]

Jillian ignoruje żarty DMZ. Normalnie, uwielbia nęcić krzyczącego, małego anarchistę, ale zbyt niepokoi się o los Mirandy. Poza tym powierzchowne spojrzenie na aurę powiedziało jej, że Gangrel nie ma nastroju na słowny pojedynek, więc Jillian decyduje się przejść od razu do rzeczy. – Coś nowego?

– Gówno – DMZ pluje na podłogę. – Żaden z tych cholernych sukinsynów nie chce nic powiedzieć. Wszystko, czego mogłem się dowiedzieć, to to, że jakieś sukinsyny z niezwykłą siłą ognia otwierają sklep, nie mają żadnych związków z kimkolwiek znanym i za cholerę nie znają żadnych ograniczeń – DMZ wciąga nosem powietrze, tak jak robią to psy. – Czuję, że w tym mieście nadchodzi zły czas. Może trzeba się przenieść.

– Wilkołaki zrobiłyby z ciebie suszi, doprawiając je tym chipsem, który masz na ramieniu – to MortyxX jak zwykle podkradł się do nich. Prawdopodobnie dopiero co wyszedł ze swej nory, w której cały dzień odpoczywał. Jillian ledwie jest w stanie go zauważyć. Cienie litościwie skrywają coś, co on nazywa ciałem, odsłaniając jedynie dziwnego niezdarę, powyginanego w zdecydowanie nienaturalny sposób.

– Ach... A ja myślałam, że to lokal śmierdzi formaldehydem – mruczy Jillian.

– To, co czujesz, słodziutka, to wskazówka na to, co się dzieje, co jest czymś więcej, niż ktokolwiek z was ma. Ale jeśli zamierzasz trwać przy swojej postawie – MortyxX wydaje się znikać w cieniu, następnie odwraca swe ogromne ciało.

– Powodzenia, Szczurze – mówi Jillian. – Kto ci pomoże? Książę? Wątpię! Reszta twojego śmierdzącego rodu? Robisz to, by zyskać status wśród twoich kumpli z kanałów, a nie by się przed nimi płaszczyć. Dlaczego nie wydusisz z siebie tego, co wiesz, żebyśmy mogli ruszyć dalej?

[Na ostatniej sesji, Allison grając MortyxXem, podzwoniła trochę po swoich kontaktach. Ponieważ ma znaczący kontakt w przemyśle transportowym, MortyxX wie wiele o tych, którzy przybywają i wyjeżdżają z miasta.]

– No dobrze. Jeden koleś w pewnej firmie przewozowej powiedział mi, że kiedy zaczął się ten cały zgiełk, z ciężarówek wyładowano skrzynie w Diabelskim Wesołym Miasteczku. Tak. To jest to miejsce – opuszczona posiadłość, będąca teraz schronieniem dla bezdomnych. Jaki pożytek miałaby banda szaleńców i wyrzutków ze skrzyń pełnych czegoś – zaraz przy granicy ze strefą wojenną na twoim terytorium, anarchisto? –

Skrzyń z czym?

– Nie wiem. Dziwne jak rachunki pojawiają się i znikają. Udało mi się dostrzec część skrzyń w tymczasowym, odpornym na słońce magazynie. Wystarczająco duże na broń lub twojego stwórcę, Jill, lub może na jego kawałki.

–To wszystko, co wiesz? To śmieszne – Jillian zatrzymuje się wpół zdania, gdy MortyxX pokazuje charakterystyczny purpurowy szal. – To ciekawe, jak to się rzeczy walają wokoło – mówi MortyxX. –Wydaje mi się, że przypominam sobie, że twój stwórca nosił tę małą ozdóbkę na jednej z tych imprez

wyższej klasy, na którą nie zostałem zaproszony, ale i tak przyszedłem. Ciekawe, co on robił w tym zrujnowanym i brudnym magazynie? I dlaczego Spokrewniony miałby pchać się w sam środek strefy wojny pomiędzy gangami. Chyba że ktoś wie, jak wykorzystać coś, co ten Spokrewniony posiada. Na przykład krew.

Nic więcej nie trzeba było mówić. Cała trójka wychodzi z klubu i wskakuje do samochodu Jillian. Jillian z piskiem opon rusza w stronę miasta, uważając, by unikać Alei – gdzie ich przejazd byłyby zbyt widoczny dla plotkujących harpii – i mając nadzieję na dyskretne przemknięcie przez dzielnicę Five Bowers – *de facto* terytorium Candlemasa, Świra o poważnym wieku i niepewnych humorach.

[Ponieważ gracze powiedzieli, że chcą uniknąć zauważenia przez Rodzinę, Narrator nakazuje, by Jillian wykonała rzut na Spryt + Krycie się (trudność 5), by uniknąć zauważenia. Rzuca trzema kośćmi za Spryt i jedną za Krycie się i uzyskuje jeden sukces.]

Mijane osiedla są coraz gorsze – należą do głównego terenu łowieckiego anarchistów. Jillian nie chce parkować samochodu zaraz przy Diabelskim Wesołym Miasteczku, więc parkuje Beemkę na opustoszałej bocznej uliczce, modląc się, by nikt nie rozwalił jej auta, gdy stąd odejdzie. Trzej Spokrewnieni ruszają, idąc przez miejską wersję czyśćca. W oddali wyją syreny, echo niesie odgłosy pobliskiej autostrady, a czasami ktoś przemknie na Harleyu.

– W niezłej okolicy mieszkasz, Z – mruczy Jillian. –

Pieprz się, ty głupia dziwko! – odcina się DMZ. – Co ty, kurwa, wiesz o posiadaniu sąsiadów?!

– Och, daruj sobie... – Jillian przerywa, gdy zdegustowany MortyxX, rezygnując z subtelności, pojawia się w świetle ulicy i robi coś, co, jak zauważa Jillian, łamie prawo księcia w większym stopniu niż cała ta pozerka DMZ – bezwstydnie chwyta kobietę idącą ulicą.

[Gdy idą przez terytoria przyległe do Diabelskiego Wesołego Miasteczka, Allison zdaje sobie sprawę, że MortyxX ma mało krwi i pyta Justina, czy może wykonać rzut na polowanie. Justin się zgadza, ale decyduje się podnieść trudność o jeden – w końcu MortyxX ma głowę zaprzątniętą czymś innym. Trudność wynosi 5. Są mniej więcej w środku dzielnicy czerwonych latarni, a MortyxX ma wartość Percepcji 3. Rzuca 1, 9, 8 – w sumie uzyskuje jeden sukces. W okolicy znajduje się ofiara i Justin decyduje, by odegrać polowanie.]

Kobieta, zwykła dziwka, krzyczy, próbując wyrwać się z mocnego chwytu MortyxXa.

– Zabierz ode mnie swoje brudne łapy, dupku. Mam zrobić ci laskę, nie ma sprawy – kobieta o szklistych oczach łapie spojrzenie MortyxXa. – Co to kurwa jest, jakaś maska?

– To nie jest maska, ty głupia, martwa dziwko – syczy MortyxX i skręca jej jedną ręką kark. Kręgosłup pęka z trzaskiem, który przyprawiłby Jillian o mdłości w czasach, gdy jeszcze żyła. Przyciskając ciało do ściany budynku i przerażoną twarz kobiety do swojej własnej, MortyxX wgryza się w ciało z parodią namiętności, a następnie ssie. W okolicznych budynkach zapalają się światła.

– Kurde, ale zimno – mruczy pod nosem DMZ, a Jillian odwraca głowę. *Przyjdą do mnie* – mówi do siebie – *a ja dam im w zamian chwilę przyjemności. A jeśli któryś umrze, będzie to tak, jakby anioł zabrał go do Nieba.*

[Ponieważ MortyxX jest o wiele silniejszy od swojej ofiary, Narrator rezygnuje z rzucania kośćmi, pozwalając mu po prostu zabić dziewczynę. MortyxX wciąż zachowuje Człowieczeństwo, jednak morderstwo jest potężnym naruszeniem Hierarchii Grzechów. Justin nakazuje Allison wykonać rzut na Człowieczeństwo, wykorzystując Sumienie MortyxXa (2) przeciw trudności 8. Allison uzyskuje 3 i 9 – jeden sukces. MortyxX rozumie bezsens tego zabójstwa. Ta dziewczyna będzie mu się śniła jeszcze przez wiele dni. Tym razem nie traci Człowieczeństwa.]

[Ponieważ kobieta mogła być pod wpływem narkotyków lub być chora, Justin wykonuje sekretny rzut kością – 1 do 5 jest chora lub pod wpływem czegoś, 6 do 10 jest czysta. Wypada 8, więc MortyxX nie staje się bardziej plugawy niż zazwyczaj.]

MortyxX pozostawia ciało w studzience ściekowej i prowadzi całą trójkę dwie przecznice dalej, gdzie skręca. Naprzeciw widzą diabelskie wesołe miasteczko, odcinające się na tle szarego nieba. Na dachach ogniska i śmiech dobiegający ze zniszczonych klatek schodowych, których wnętrza tańczą ze świetlikami niebieskich płomieni.

DMZ gwiżdże przeciągle – Mój ojciec opowiadał mi, że gdy Czarna Ręka przybyła do jego miasta w latach 50-tych, wszędzie palili ogniska. Spalili całą siedzibę cholernego primogenu pod przykrywką zamieszek rasowych. Kochają palić gówno.

Trzech Spokrewnionych ostrożnie zaczyna iść wokół posiadłości, kryjąc się w cieniu. Jillian trafia stopą na coś, co syczy i się wije – na olbrzymiego szczura! Jillian krzyczy ze strachu, a echo odbija się od ścian posiadłości.

[Koteria decyduje się po cichu obejść budynek, szukając wejścia lub czegoś równie odpowiedniego. MortyxX nie chcąc być niewidzialnym dla swych towarzyszy, rezygnuje z użycia Niewidoczności. Justin nakazuje całej trójce wykonać rzut na Zręczność + Krycie się przeciw trudności 7. Allison rzuca na Zręczność (3) + Krycie się (3) MortyxXa i uzyskuje 2, 8, 4, 8, 4, 5 – dwa sukcesy. Cynthia rzuca Zręczność (4) + Krycie się (2) DMZ i uzyskuje 9, 1, 7, 5, 5, 5 – jeden sukces. Rob po zsumowaniu Zręczności (2) i Krycia się (1) rzuca 1, 5, 4 – pech!]

Trzy postacie pojawiają się na klatce schodowej z nożami w rękach. Potężne, powłóczące nogami kształty zmierzają w stronę wampirów. Wyostrzone Zmysły Jillian wyczuwają charakterystyczny zapach zwiększonej siły krwi, tak charakterystycznej dla ghuli.

[Justin nakazuje Robowi, Cynthii i Allison wykonać rzut na inicjatywę. Rob dodaje Zręczność (2) do Sprytu (3) Jillian i wykonuje rzut kością, uzyskując 5, co razem daje 10. Allison sumuje Zręczność (3) i Spryt (3) MortyxXa, następnie rzuca 9, co daje

wyjątkową wartość 15. Cynthia robi to samo dla DMZ, sumując Zręczność (4) i Spryt (3) i następnie uzyskuje 7, co daje jej 14. Justin wykonuje rzut dla wszystkich ghuli jednocześnie, uzyskując 6 i dodając ich Zręczność (3) + Spryt (2). Ghule otrzymują 11.]

[Teraz deklarowane są akcje w kolejności odwrotnej do inicjatywy. Rob, decydując za Jillian, stwierdza, że wyda jeden Punkt Krwi na podniesienie Wytrzymałości do 3 (odruch), następnie używa swej mocy Prezencji Przerażające Spojrzenie na ghula, który jest najbliżej Jillian. Justin decyduje, że ghule rozdzielą się, jeden ghul na postać każdego gracza. Cynthia mówi, że DMZ wydaje Punkt Krwi, by wysunąć swe Szpony Bestii – akcja automatyczne – następnie rzuci się na najbliższego ghula. Wreszcie Allison deklaruje, że MortyxX wbiega w najbliższą alejkę, gdzie będzie mógł użyć mocy Niewidoczności.]

MortyxX znika w cieniu alejki, skąd wyskoczył chwilę wcześniej, ścigany przez ghula. Warcząc z wściekłości, DMZ błyskawicznie dopada ghula, odsłaniając swe kły i pazury. W tym czasie Jillian koncentruje się, robiąc co w jej mocy, by wywołać nieziemską moc Prezencji, podczas gdy jej przeciwnik kieruje swoją pięść w jej stronę. DMZ i ghul spotykają się pośrodku opustoszałej ulicy. Kuląc się przed ciosem ghula, DMZ tnie na oślep, patrosząc go jednym ciosem. Ghul wydaje wysoki, przeszywający wrzask i upada na ziemię. DMZ warczy i zbliża swoje kły w stronę upadłego wroga, po czym myśli, że nie jest to najlepsza rzecz i oddala od siebie żądzę krwi. Ghul ścigający MortyxXa wbiega w alejkę za Nosferatu, ale widzi tylko cienie. W tym czasie ostatnia z istot uderza Jillian pięścią w brzuch. Jillian cofa się, ale nieumarłym takie ciosy niewiele szkodzą. – Czy to wszystko, co potrafisz zrobić, słodziutki? – mruczy pod nosem, następnie zmienia swą twarz w maskę wściekłości i syczy w stronę ghula. Ghul pada na ziemię niczym wysadzony w powietrze budynek, szlochając u stóp o wiele mniejszego przeciwnika.

[Teraz zaczyna się faza rozwiązania. MortyxX jest najszybszy i po prostu się porusza, więc Justin pozwala, by akcja nie napotkała żadnych przeszkód. Następny jest DMZ, który uruchomił moc Transformacji i wchodzi do walki – bez ujemnych modyfikatorów, gdyż ghule są w odległości mniejszej niż połowa maksymalnej prędkości od niego – i tnie swego przeciwnika. Cynthia bierze siedem kości na Zręczność (4) + Bójka (3) i wykonuje rzut przeciw trudności 6, uzyskując 3, 1, 10, 9, 7, 4, i 6. 1 kasuje 10, ale w dalszym ciągu zostają trzy sukcesy. Ponieważ ghul nie próbował uniku, Cynthia rzuca pulę kości na obrażenia, jakie zadaje DMZ – 3 (za Siłę) +1 (za pazury) +2 (za dodatkowe sukcesy powyżej jednego potrzebnego do trafienia). Co więcej, ponieważ Szpony Bestii zadają poważne obrażenia, ghul nie może mieć nadziei na zneutralizowanie tych obrażeń, chyba że ma Dyscyplinę Odporność (a nie ma). Na kościach wypada 10, 8, 8, 9, 6, 6! Sześć sukcesów – wystarczająco, by po jednym ciosie ghul spadł z poziomu Zdrowy do Okaleczony. Chociaż technicznie patrząc, ghul wciąż może walczyć, to Justin uznaje, że takie obrażenia są wystarczające, by go zabić. Ghul pada martwy.]

[Jednakże Justin uznaje, że tak szybkie zabicie może wystarczyć, by sprowokować krwawy szał u wampira. Prosi Cynthię, by wykonała rzut na Samokontrolę DMZ (2) przeciw trudności 5. Cynthia uzyskuje 2 i 5 – zaledwie jeden sukces. DMZ opanowuje Bestię, ale tylko na chwilę.]

[Ghul ścigający MortyxXa kontynuuje pościg. Ponieważ MortyxX osiąga cień, a Justin uważa, że będzie bardziej ciekawe dla niego, jeśli pobije ścigającego własną bronią, mówi Allison, że pozwoli na użycie mocy Niewidoczności, jeśli wykona ona udany rzut na Spryt + Krycie się (trudność 8). Allison bierze sześć kości (za Spryt 3 + Krycie się 3 MartyxXa) i rzuca 2, 1, 10, 9, 8, 6. 1 kasuje 10, ale Allison ma wciąż dwa sukcesy. Ghul wpada za MortyxXem w alejkę... i nie widzi nikogo.]

[W tym czasie ghul zamachuje się na Jillian, która decyduje się nie robić uniku (mając nadzieję, że Przerażające Spojrzenie będzie jeszcze bardziej zastraszające). Ghul ma Zręczność 3 i Bójkę 2, więc ma pięć kości przeciw trudności 6, aby trafić. Rzuca 5, 1, 9, 6, 5 – ponieważ "1" kasuje "9" ghul uzyskuje tylko jeden sukces, za mało by mieć dodatkowe kości na obrażenia. Mimo to jest silny (3) i ma kropkę w Potencji – rzuca więc trzema kośćmi na obrażenia. Jego rzut (przeciw trudności 6) daje 7, 3, 8 i dodaje jeden automatyczny sukces za Potencję – trzy sukcesy, całkiem nieźle. Jillian próbuje zneutralizować cios, ale ponosi całkowitą porażkę, uzyskując 4, 1, 9. Jednakże ponieważ Jillian jest nieumarłym i takie uderzenia niewiele ją obchodzą, więc otrzymane obrażenia dzieli na pół, co w rezultacie daje jeden poziom obrażeń. Cios daje obrażenia Poobijany, ale nie powoduje żadnego cierpienia i modyfikatorów za rany. Rob mówi, że Jillian śmieje się ghulowi w twarz, a następnie groźnie syczy.]

[Ponieważ Jillian w ogóle nie przejęła się tak silnym ciosem, Justin decyduje się obniżyć trudność jej Przerażającego Spojrzenia o jeden. Rob wykonuje rzut na Charyzmę (3) + Zastraszanie (2) Jillian przeciw trudności 4. Uzyskuje 3, 10, 10, 9, 6 – bardzo, bardzo łatwo jest przerazić ghula. Ghul wrzeszczy, następnie upada na ziemię, zwija się w kłębek i szlocha.]

[I tak walka toczy się dalej, aż jedna ze stron nie wygra. Czy ghule są rzeczywiście sługami Sabatu? Czy Jill odnajdzie swego stwórcę, czy są prowadzeni w pułapkę? Czy MortyxXowi można w ogóle ufać, czy też to on pociąga za sznurki? Tylko kontynuacja opowieści pozwoli znaleźć odpowiedzi na te pytania.]

Zważywszy na czyny kainity zwanego Dylanem, który popełnił ciężkie przestępstwo, zagrażające zarówno camarilli jak i całemu naszemu rodzajowi

oraz

Zważywszy, że popełnił wiele czynów gwałcących tradycje, takich jak złamanie maskarady, napaść i zabicie innego członka rodziny, jawnie łamiąc prawa naszego gatunku, i przystąpił do rodziny sabatu

oraz

Zważywszy, że nie okazał skruchy, przyznając się do winy, lecz klął się na krew, że powtórzy te zbrodnie

Oznajmia się, co następuje

Z woli klanu tremere niniejszy zostaje ogłoszony wrogiem. jego imię umieszczone zostanie na czerwonej liście i we wszystkich naszych domenach ogłoszone za nim zostaną krwawe łowy. każdy, kto okaże mu pomoc, także zostanie uznany za winnego i będzie ukarany. nie zostanie ukarany nikt, kto wypije krew dylana, gdyż on sam określił się jako banita i wróg dzieci kaina.

Ustanowione w noc 23 lipca 1987

quaestor

Johannes Dee

domina

Gabrielle di Righetti
(Justycjariusz)

świadek

Petrodon
(Justycjariusz)

Rozdział Siódmy:

Historia Rodziny

Renauld, wiesz, że jestem osobą o ostrym umyśle; uważam pisanie dla potomności za ćwiczenia w podnoszeniu własnego ego, niewarte naszego rodzaju. Dlatego poczułem się jakoś urażony twoją prośbą, bym spisał ten wulgarny kawałek historii. Och, nie obawiaj się, mój gniew się minął. Nie masz się czego obawiać z mojej strony.

Faktycznie, byłbym niedbały pomijając fakt, że miałem ostatecznie trochę zabawy z tych śmiesznych, wstecznych poglądów Czarodzieja. Jest jednocześnie drażniące i odświeżające obserwowanie pretensji do „cywilizacji", praktykowane przez niektóre dzieci z Camarilli. Drażniące, ponieważ oni uciekają od mawiania za przynależenia się do tego, kim są, a odświeżające w sensie takim, że obserwowanie farsy jest odświeżające.

Wracając do rzeczy. Kiedy wszystko zostało już powiedziane i zrobione, to raczej pobieżne opowiadanie o naszej historii dostarczyło mi pewnej rozrywki. Mam nadzieję, że spełniłem twoje oczekiwania. Ale nie proś mnie więcej o taką przysługę, gdyż nie mogę zagwarantować, że jeszcze będę miał taki szczodry nastrój.

Vykos

Do dr Paula Fraziera

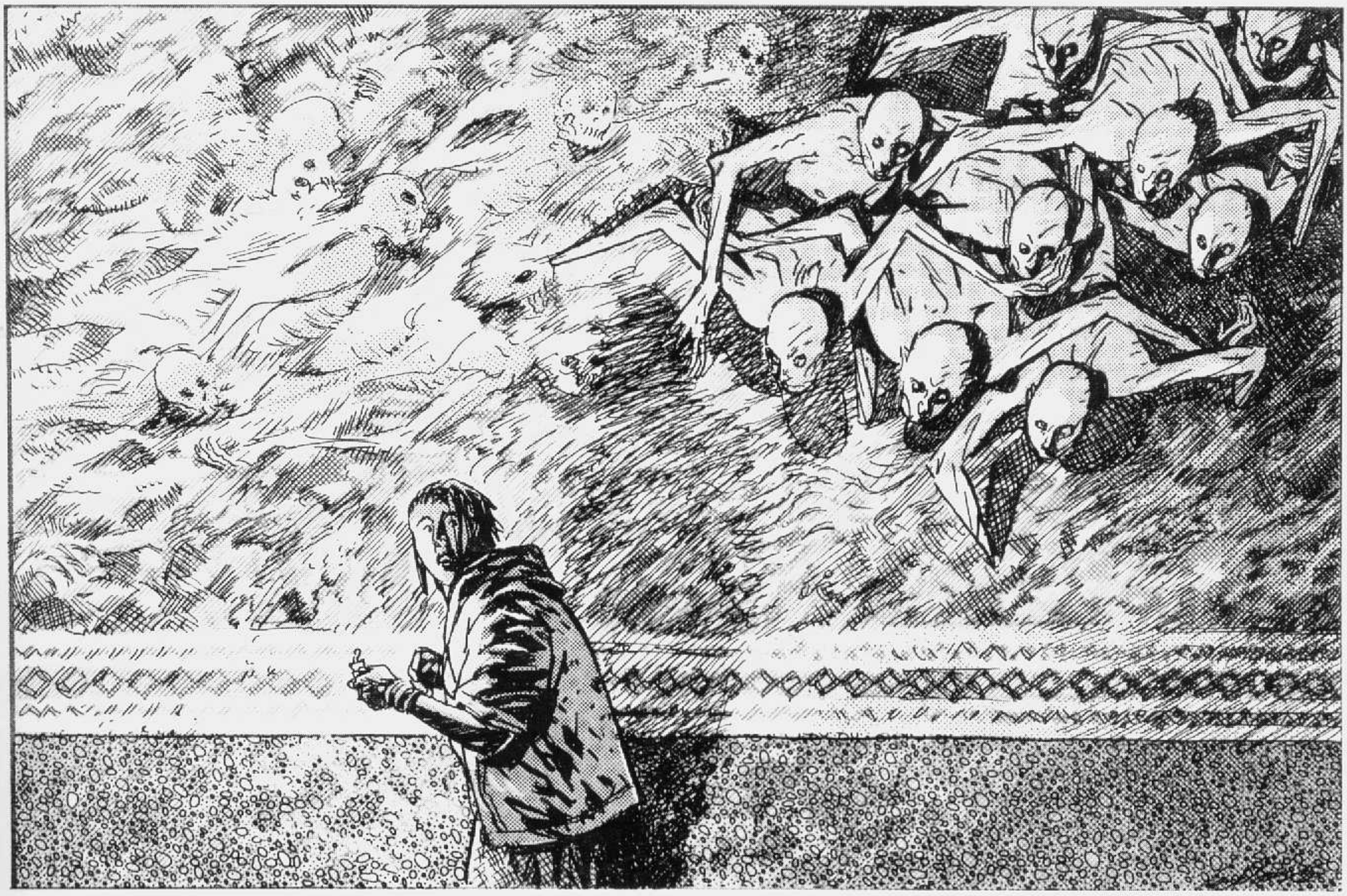
Proszę mi pozwolić, być pierwszym, który przywita Pana w Fundacji w Five Borroughs. Ufam, że podróż należała do bezpiecznych, a przejazd z JFK nie był szczególnie niebezpieczny. Mam nadzieję, że Pańska podróż przez doki Nowego Jorku była rozsądnie malownicza. Trzeba coś powiedzieć o sprzymierzeńcach, których imiona kończą się samogłoskami, czyż nie?

Przesłano mi Pańskie resume przed Pańskim przybyciem. Rozumiem, dlaczego został Pan wybrany do przyłączenia się do nas. Może Pan mieć uczucie, że Pańskie miejsce jest niepewne wśród członków wyższej klasy. Normalnie powiedziałbym, że czas wszystko wyjaśnia, ale nie mamy czasu. Jak bez wątpienia został Pan poinformowany, jesteśmy w środku wojny, a Pan został wybrany, by się do nas przyłączyć. Dość powiedzieć, potrzebujemy Pana i Pan jest.

Zgodnie z tym co mówi Pański poprzedni regent, jest Pan całkowicie nie obeznany z historią naszego rodzaju jako całości. To niezwykłe spotkać kogoś z tak skąpym wykształceniem, ale powiedziano mi, że Pańskie spokrewnienie należało do szybkich i przed przysłaniem Pana tutaj nie było czasu zajęcia się Pańskimi studiami. Dołączone dokumenty zawierają ogólną historię Rodziny, którą aktualniałem przez lata, aż nadeszły czasy współczesne. Proszę nie trudzić się przyswojeniem jej pierwszej nocy - proszę spróbować zrozumieć treść tekstu, a drobniejszymi szczegółami zajmiemy się później. Proszę o zwrócenie szczególnej uwagi na wszystko, co dotyczy Sabatu. To członkowie Sabatu są powodem, dla którego znalazł się Pan tutaj. Jeśli coś będzie dla Pana niezrozumiałe, proszę pytać! Będę bardziej skłonny odpowiedzieć na kilka pytań, niż zbierać Pana resztki z powodu błędnych domysłów opartych na ignorancji. Co wcześniej zabiera czas, później daje o wiele wartościowsze rezultaty.

Proszę się rozgościć i zacząć czytać - jutro będzie bardzo wyczerpująca noc.

Aisling Sturbridge
Regent Five Borroughs



Na początku

Większość z tego, co wiemy o naszych korzeniach, pochodzi z fragmentów *Księgi Nod* i nawet to jest okryte legendami, a wielu z naszego rodzaju uważa to za plotkę. Wszyscy wiemy o Kainie i zabójstwie Abla (mam nadzieję). Za tę zbrodnię Bóg wygnał Kaina ze społeczeństwa śmiertelnych. Kain wyruszył na wygnanie do Krainy Nod, gdziekolwiek to jest. Tam, zgodnie z *Księgą*, spotkał Lilith, pierwszą żonę Adama, zgodnie z wierzeniami hebrajskimi. Ona jedyna wśród śmiertelnych pomogła mu, a on podjął u jej boku długą ucieczkę, w czasie której prawdopodobnie odwiedziły go anioły Ariel, Rafael i Michał. Każdy anioł powiedział Kainowi, że wystarczy by błagał Boga o przebaczenie i jego wygnanie się skończy. Za każdym razem odmawiał, więc został przeklęty. Stopniowo stał się istotą, która została nazwana pierwszym wampirem. Z pomocą Lilith nauczył się sztuk, które my nazywamy Dyscyplinami, ostatecznie pozostawił ją, kiedy uznał, że niczego nowego już go nie nauczy.

Pierwsze miasto

Przez nieokreślony okres czasu Kain wędrował nieszczęśliwy i samotny po pustkowiach, aż pewnej nocy dotarł do ludzkiej siedziby. Pierwsze Miasto, zgodnie z najbardziej antycznym przekazem w *Księdze Nod*, było cudem starożytności. Realnie rzecz biorąc, z trudnością można byłoby nazwać je czymś wspaniałym – było one prawdopodobnie prymitywnym skupiskiem glinianych chat, otoczonych murem – ale to był pierwszy od lat kontakt Kaina z ludźmi. Ludzie, zauroczeni zdolnościami Kaina, uczynili go swym pierwszym królem i przez chwilę Kain był szczęśliwy. Jednak w miarę jak mijały lata, zaczęła go trapić samotność. Padł ofiarą jednej z najbardziej powszechnych przyczyn Spokrewnienia – potrzeby towarzystwa. Niewiele się zmieniło, szczególnie pod tym względem.

Pomimo znaków, że jego dzieci wymordują się nawzajem, analogicznie do tego jak on zamordował swego brata, ostatecznie,

O, widzę, że czytaliśmy Księgę Nod! Jacy mądrzy są ci usurpujący pseudomagicy! Jakież pokaźne są ich biblioteki starożytności! Fragmenty o tym, że nasze potomstwo jest ograniczane w tak nieelegancki sposób, są wyryte w sercu każdego prawdziwego Noddysty. Faktycznie, nasi Tremere wydają się łapać wszystkie słowa, ale nie ich sens, jeśli za mną nadążasz. Dyskutowałem o tych fragmentach kilkakrotnie z moimi kolegami i mógłbym cytować ci pełno teorii dotyczących symboliki i prawdziwego znaczenia pierwszej części Księgi. Na przykład niektórzy tępi krewni interpretują pasterza Kaina jako symbol rolniczego społeczeństwa zmuszonego do unicestwienia konkurencyjnego plemienia myśliwych, którzy ukradli zbiory farmerów. Ale obawiam się, że nasze teorie, chociaż oczywiście szczegółowo dopracowane, nie są bardziej konkretne niż to, co jest tu zaprezentowane.

jak głoszą opowieści, stworzył trójkę – Enocha (którego imieniem nazwane zostanie miasto), Zillaha i Irada. Będą oni znani jako Drugie Pokolenie. Ten układ sprawdziłby się, gdyby nie to, że trójka potomków zapragnęła własnego potomstwa. Spokrewniali bezmyślnie aż do chwili, gdy Enoch niemalże przekroczył granice, pomimo próśb Kaina. Ludzie i wampiry żyły obok siebie, jedni świadomi obecności drugich, ale ludzie mieli służyć wampirom, a nie współistnieć z nimi.

Wielki Potop (ten sam Potop z przypowieści o Noem) zmył śmiertelnych i wiele słabszych wampirów. Kiedy jednak wody wreszcie opadły, nikt nie mógł wyobrazić sobie, co będzie dalej.

Drugie miasto

Kain ukrył się przed swymi wnukami, nie mogąc znieść ich widoku. Wierzył, że potop był karą od Boga za Spokrewnienie i zdecydował się odsunąć od pokus. Nie chciał, by go znaleziono, a tym którzy poszli go szukać, powiedział, by odeszli i zostawili go na jego dobrowolnym wygnaniu. Jednak, gdy przebywał w ukryciu, Trzecie Pokolenie (teraz znane jako Przedpotopowcy, gdyż przetrwało potop), wyrżnęło Drugie.

Miasto Enoch zostało zniszczone przez potop, ale wkrótce powstało nowe miasto na jego miejscu. Dziś nazywane jest ono Drugim Miastem. Śmiertelni pozbawieni swego króla ustanowili na jego miejscu jego potomka. To nie był mądry wybór. W miarę upływu czasu Przedpotopowcy zaczęli walczyć między sobą, nasyłając potomstwo przeciw sobie nawzajem. Wojna pochłonęła wszystkich, włączając śmiertelnych, i miasto wkrótce upadło. Tu bierze początek Jyhad, chociaż jakie wydarzenie rozpoczęło całą rzecz, nikt nie jest w stanie odpowiedzieć. *Księga Nod* podkreśla, że Jyhad był klątwą Uriela na Kaina za tworzenie potomstwa, kiedy nie wolno mu było tego czynić. Inni wierzą, że była to jakaś mała sprawa pomiędzy Spokrewnionymi (tak jak to jest dzisiaj), która wymknęła się spod kontroli.

Z faktu, że Kain pozostawał w ukryciu, nie wynika, że nie interesował się swymi wnukami. Legenda głosi, że przeklął założyciela klanu Nosferatu brzydotą za pewne niecne praktyki (legendy jak zwykle milczą na ten temat) i Malkava szaleństwem za szpecenie jego wizerunków. Pogrążył się w smutku za Drugim Pokoleniem, dalej przeklinając swych wnuków za nieszczęście, jakie sprowadzili na siebie i świat. Jednakże Trzecie Pokolenie nie dbało o to. Gdy zaczął się Jyhad, było bardziej pochłonięte sprawami, które będą zajmować ich uwagę przez następne kilka tysięcy lat.

Świat starożytny

Po zniszczeniu Drugiego Miasta wiele wampirów wybrało rozproszenie, znajdując swe własne ścieżki i wypełniając własne przeznaczenie. Spokrewnieni dotarli do starożytnej Brytanii, Grecji Rzymu jako bogowie, natchnieni poeci i wojownicy, tak jak będą to robić przez następne 2000 lat. A ci poeci i wojownicy będą pamiętać o tych, których spotkali w opowieściach o *strzygach* i wilczym obłędzie.

Jednakże gdziekolwiek Spokrewnieni osiedli, zaczynała się rywalizacja. W Grecji była to Rodzina z Aten przeciw swym wrogom ze Sparty. Doprowadzili do wojen peloponeskich i zostawili oba miasta niemalże zburzone; Sparta spokorniała, a zasoby Aten w większości wyczerpały się. Kiedy Spokrewnieni z Macedonii najechali kraj, inwazja wypędziła walczących. Na szczególną uwagę zasługuje rywalizacja pomiędzy Spokrewnionymi z Rzymu i Kartaginy. Rzeczywiście, Kartagina zasługuje na specjalną wzmiankę z powodu roli, jaką odegrała w historii Rodziny.

Kartagina

W zależności kogo zapytasz, wampirza kolonia w Kartaginie będzie albo jednym z większych osiągnięć Spokrewnionych, albo uderzającym przykładem zepsucia. I tak zdecyduje o tym historia. Ale jedna rzecz jest pewna – Kartagina rzuciła się długim cieniem na całe wieki. Niektórzy Spokrewnieni kłócą się i walczą ze sobą po dziś z powodu tego, co wydarzyło się przeszło dwa tysiące lat temu.

Kartagina, stolica Fenicji, była czymś wartym zauważenia w świecie śmiertelnych. Kupcy feniccy przekroczyli Morze Śródziemne, handlując i wzbogacając siebie i swoje miasto. Żeglarze feniccy byli jednymi z najlepszych w świecie Greków i Rzymian, a ich statki kursowały pomiędzy Żyznym Półksiężycem i Iberią. Przez wiele lat Kartagina przewyższała Rzym urodą i to się Rzymowi nie podobało. Ale kiedy śmiertelni dyskutowali o prawach handlowych, a serce Rzymu płonęło zawiścią, widząc Kartaginę tak dobrze prosperującą, więcej działo się w cieniach obu miast. Kartagina została założona przez wampiry z Klanu Brujah w ramach wielkiego eksperymentu, jako próba stworzenia drugiego Enoch i aby udowodnić raz na zawsze, że śmiertelni i Spokrewnieni mogą otwarcie żyć razem.

Słyszałem wiele różniących się opowieści i nie jestem pewien, co jest prawdą. Według relacji, wampiry zamieszkujące Kartaginę, zdołały wszystkim sprawnie pokierować, przynajmniej na krótką chwilę. Ci śmiertelni, którzy żyli obok wampirów, najwyraźniej rozumieli odmienność sąsiadów i uczynili dla nich pewne korzyści. Na przykład była im oddawana krew z rzeźni oraz istnieli specjalni służący przeznaczeni do karmienia swych panów. Pomimo skłon-

Zauważyłem, że zabobonna cześć, którą salonowe pieski z Camarilli darzą swych Przedpotopowych pradziadów, tutaj nie istnieje. Jestem chyba jedynym, który watpi w mistycyzm naszego rodu – magowie byli na moich ziemiach długo zanim przeklęci Tremere podnieśli swe młodziutkie głowy – naprawdę! Klątwy rzucane przez Kaina na swe wnuki? Gniewne bóstwo rzuca klątwę na Kaina, który stara się gniewnym bóstwem wobec Przedpotopowców, którzy odegrali na nas smutną rolę? Przez wieki mogłem własnej obserwacji nauczyłem się wiele o klanach i ich mocnych i słabych stronach i nie jestem skłonny do zaakceptowania takich quasi-religijnych swym zepsuciem przez jakiś czas i jeszcze nie zostałem trafiony gromem. Boskie moce nie czynią boga. Nie wierzę także, że taka moc nie może być odebrana jej strażnikom. Bawiłem się

ności Brujahów do gniewu nie ma dowodów, by miasto zostało zrujnowane w wyniku tego, że ktoś obraził potomka wampira czy czegoś w tym rodzaju. Oczywiście zaraz obok tych podań są opowieści o krwawych ofiarach i czczeniu diabła – którym uwierzysz dzisiejszej nocy? W każdym razie istniała przynajmniej fasada porządku i Kartagina wydawała się podążać własną drogą, zarówno jeśli chodzi o ludzi, jak i wampiry.

Tak, jest w tym pewne „ale". To „ale" było w Rzymie – rzymskie wampiry głównie Malkavianie i Ventrue, jeśli przekazy są prawdziwe, zazdrościli Kartaginie bogactw i uznali eksperyment Brujahów za skandaliczny. Możliwe, że przesądni Malkavianie uznali, że Kartagina otwarcie szydzi z prawa Kaina mówiącego, że Dzieci Kaina i Dzieci Seta powinny darzyć się wrogością. Myśl, że inni z ich gatunku mogą cieszyć się większym sukcesem i szczęściem niż oni, była niemożliwa do tolerowania. W końcu zażądali zniszczenia Kartaginy.

Dwie Wojny Punickie i wiele słoni później, marzenie Spokrewnionych z Rzymu spełniło się. Miasto zostało zrujnowane i spalone, a wampiry, które nie zdołały uciec z miasta, zostały zabite. Na polach ziemia została posolona i ci, którzy zakopali się w ziemi, by uciec przed płomieniami, zostali ususzeni, a krew wyciekła z ich ciał. Wampiry, które uciekły, nosiły swoją opowieść (i zgorzknienie) ze sobą przez wiele lat. Do dzisiejszej nocy wielu Brujah gardzi klanem Ventrue za jego rolę w zniszczeniu tego, co nazywają najwspanialszym ze społeczeństw.

Kartagina. Jakim gałośnym symbolem stała się dla Camarilli. My poligylismy sie o wiele bardzie, do odbudowy takiego miasta, takie, egzystencji, w każde, posiadłości Sabatu na całym świecie. Wiję, że naszego ryuuala tak sie rozmyły w czasie, że nie dostrzega on mrocne, utopii, którą nasze wysiłki stworzą. Jakimi słabymi wymówkami musi sie popisywać Camarilla przed historykami, że nie dostrzega ją oni wyroków odstania, cych sie gnóu przed ich oczami.

Mroczne Wieki

Według niektórych był to jeden z najwspanialszych okresów lub przynajmniej jeden z najlepszych okresów, żeby być wampirem. W pewnym sensie był to jeden z najbardziej liberalnych czasów. Maskarada nie była jeszcze sformalizowana. Wiele wampirów władało miastami i zamkami lub zajmowało wysokie pozycje w Kościele i państwie, często całkiem jawnie. Śmiertelni żyli w strachu przed nadnaturalnymi, wierząc całym sercem w czarownice, wilkołaki, faerie i wampiry. Spokrewnieni doskonale to wykorzystali i w świecie długich, mrocznych nocy stali się ich prawdziwymi panami. Camarilla i Sabat, takie jakimi znamy je dzisiaj, nie istniały. Każdy był niezależny na tyle, na ile chciał.

To w tych czasach nasz klan, Tremere, przyłączył się do wampirów. Nasze zapisy twierdzą, że powstaliśmy jako kabała śmiertelnych czarodziei i nasi liderzy, Mistrz i przeklęty Goratrix, szukali nieśmiertelności, by sobie i reszcie Zakonu zapewnić czas konieczny na pracę nad magią. W tym celu studiowali życiowe procesy Spokrewnionych i dążyli do ich powtórzenia. Plan Mistrza działał idealnie – ale, liderzy kabały, orientując się, że ściągnęli na siebie wielkie niebezpieczeństwo, zdołali znaleźć swoje miejsce w nocnej hierarchii, zanim zostali zniszczeni. Kulminacją tego wysiłku była eliminacja Saulota, Starożytnego z nieodżałowanego Klanu Salubri.

Czas ognia

Niestety otwartość społeczeństwa wampirów zaczęła mieć pewne poważne konsekwencje. Nie każdy bał się rządów wampira z zamku na wzgórzu. Kościół, używając broni odwagi i Wiary, zaczął kontratakować. U niektórych śmiertelnych chciwość lub wściekłość ostatecznie zwyciężyła strach i zaczęli zdradzać oni swych panów. Niektórzy byli kierowani prawością i religijnym zapałem, wierząc, że oczyszczają świat ze zła. Niewielu jednak miało naprawdę czyste intencje i kierowało się opowieściami lub oznakami arogancji wampirów i okropnościami podczas tak zwanej Długiej Nocy.

Dzisiaj wampiry mogą o tym specjalnie nie myśleć – większość myśli, że Inkwizycja to po prostu czcza pogróżka, używana przez starszych, by utrzymać szczeniaki w szyku. Młodym wampirom wydaje się, że Inkwizycja była zmęczona i bezzębna tak jak ludzie, którzy mieli zasilać jej szeregi. Nie można bardziej mijać się z prawdą. Wyobraź sobie świat, w którym Kościół macza swe palce we wszystkim – od medycyny, przez edukację do polityki. Ma władzę wystarczającą, by wywoływać wojny prowadzone w jego imieniu, detronizować królów i żądać posłuszeństwa od każdego członka społeczeństwa. I taka instytucja zaczęła obracać swą siłę przeciwko całemu gatunkowi wampirów.

Przestraszony? Wampiry w 1200 też się nie bały – aż do chwili, gdy Kościół nie zaczął wygrywać.

Palenie czarownic i rewolta anarchistów

Krucjaty ostatecznie zakończyły się źle dla śmiertelnych z Europy. Chcieli oni znaleźć winnych i Kościół zaczął w swoich szeregach poszukiwać „zepsutych." Przez następne 200 lat Inkwizycja i jej sprzymierzeńcy prowadzili taktykę spalonej ziemi, rozpraszając się od Szwajcarii po Niemcy, Francję, Węgry, Hiszpanię i Anglię. Ci ludzie brali każdego, kto był chętny posłać Europę i lud boży do piekła, czyli żydów, muzułmanów, katarów, kobiety, przeciwników politycznych, heretyków i wampiry... Cała lista zajęłaby zbyt wiele miejsca, ale rozumiesz, o co chodzi.

Wiele wampirów zostało odkrytych i posłanych na stos – niektórych schwytano w ich schronieniach, niektórych zdradzono, niektórych zamordowano. Tak, zamordowano, i nie próbuj zmieniać tematu. Niektórzy starsi podczas swej walki o ocalenie zdecydowali się rzucić nowicjuszy i ancillae na żer nadchodzącym Inkwizytorom. Nie wszyscy poszli grzecznie. Instynkt samozachowawczy nie zniknął wraz ze Spokrewnieniem. Wielu z tych wyrzutków uciekło i zaczęło łączyć się razem dla bezpieczeństwa, znajdując wspólną sprawę. Taki był początek motłochu, który nazwie siebie anarchistami. A co najgorsze to to, że cały ruch, który zaczął się w imię zrozumiałej sprawy, stał się zbieraniną wyjących szczeniaków, głoszących bezsensy, i sprzedających się każdemu, kto da więcej, kto może popchnąć ich sprawę i spełnić ich żądania.

Ale pragne, by ten kronikarz upadł u moje ręce tak jak jego praca! Ten nieuk zstalcony sięgeniak tego mrocznego wieku na juz ratnie i nasiąkną cała propaganda Tremere jak przykładowe dziecko! Żadnej wzmianki o szlachetnym, świątobliwym Saulocie lub jego niewinnych potomkach? Żadnej wzmianki o eksperymencie dokonanym na nas przez pretendentów Tremere do tronu Kaina? Nic nie mówi o tych nach tczonych w Karpatach w celu wymagania tej parweniuszowskiej jaraczy i mapy Europy? Nieskomplikowana historia napisana przez zwycięzców, w których odbija się, że starsi Tremere (jeśli można ich tak nazwać, gdyż wątpie, że istnieje choć jeden, który jest starszy ode mnie nawet o wiek) chwilowo są zadowoleni z siebie jako zwyciezcy.

Cóż, dotarliśmy do takiego momentu w historii, który znam racze j z doświadczenia, a nie z samych domysłów.

Pomimo narodzin wspomnianego wcześniej czyraka Tremere, Mroczne i Średnie Wieki to były wspaniałe czasy dla wampirów. Rządziliśmy oświetlanymi pochodniami miastami i nikt nam nie przeszkadzał, a wieśniacy sumiennie chylili głowy przed nami – ich strasznymi panami. Bydło pozostawało wspaniale nieświadome, podczas gdy my spędzaliśmy nasze noce, poznając prawdziwe nocne ścieżki świata. Myśle, że nie płakałbym, gdyby te odległe chwile trwały wiecznie. Oczywiście takie rzeczy nigdy się nie zdarzają.

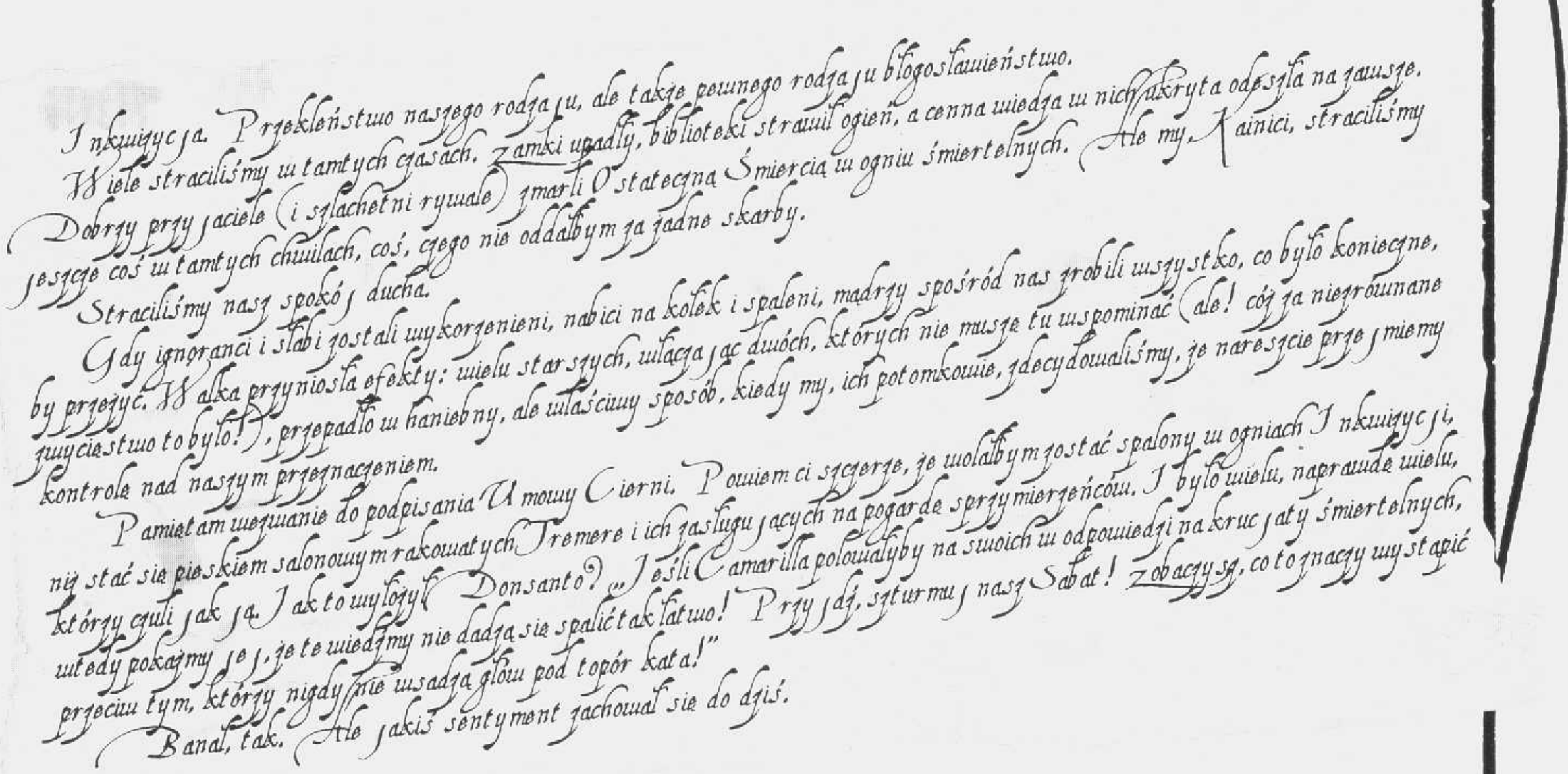
Jedną rzecz zaczynam rozumieć – w naszej historii dwie rzeczy zawsze zwracają się przeciwko nam:
1) W większości przypadków reagujemy na to, co czynią śmiertelni, a nie odwrotnie, nieważne, jak bardzo będziemy temu zaprzeczać i 2) Nieważne, jak okrutni lub zdeprawowani wydają się niektórzy z nas, ludzie zawsze uczyli nas czegoś nowego. Większość z najbardziej okrutnych czynów, o których czytaliśmy w książkach do historii, było zainspirowanych przez śmiertelnych i przez nich dokonywanych, a nie przez wampiry.

Na wierzchołku tej wrzawy, ze starszymi walczącymi o utrzymanie władzy, anarchiści uznali, że czas odrzucić ich panowanie raz na zawsze. Moment był idealny – pomiędzy Inkwizycją i Krucjatami – zasoby starszych były zdewastowane. Nie było prawie żadnej formalnej organizacji, żadnego systemu ochrony przed grasującymi anarchistami, a starsi czuli się zbyt niezależni i byli zbyt ogarnięci paranoją, by to rozważyć. Wtedy, mniej więcej dwa tuziny starszych z kilku klanów zebrało się razem i przedstawiło pomysł stworzenia tajnego stowarzyszenia, które stanie się Camarillą. Zgodnie z większością świadectw zostało to dobrze przyjęte, ale starsi wciąż byli niechętni zjednoczeniu z odwiecznymi rywalami. Wtedy nastąpiła eskalacja wydarzeń. Zaczęły krążyć wieści o anarchistach, którzy rozwinęli magię mogącą, jak mówili niektórzy, zerwać kajdany więzów krwi. Liczba anarchistów zwiększała się i plotki głosiły, że anarchiści obejmują już całe klany. Niektórym wydało się podejrzane, że rytuał zrywający więzy krwi pochodzi ze Wschodniej Europy (od dawna znanej jako kraj Tzimisce). We Włoszech nowy klan pojawił się najwyraźniej znikąd i wielu starszych zaczęło się zastanawiać, jak mogło do tego dojść (ale jakiekolwiek są podejrzenia, trzymali się całkowicie osobno – nie znalazłem na ten temat nic, co nie zaczynałoby się inaczej niż „przyjaciel mojego przyjaciela"). Nie wiadomo co było ostateczną przyczyną, ale jaka by ona nie była, starsi siedmiu największych europejskich klanów nagle spotkali się razem na pierwszym spotkaniu Camarilli w 1450.

Sprenger i Kramer tylko podsycili ogień swym *Malleus Maleficarum* (Młot na Czarownice). Faktycznie, po opublikowaniu tej książki, my Tremere, znaleźliśmy się w jeszcze większym niebezpieczeństwie, jeśli było to w naszej sytuacji jeszcze możliwe. Nasze historyczne powiązania z czarodziejami i innymi magami spowodowały, że zostaliśmy oskarżeni przez stowarzyszenie, iż zaczęto polować na te grupy. Pomimo naszych sprzymierzeńców i rodziny, straciliśmy niewspółmiernie dużo w porównaniu do innych Spokrewnionych.

Jak Spokrewnieni w ogóle przetrwali, nie jestem pewien. Niektórzy zapadli w letarg, ale zapomnieli poinformować kogokolwiek gdzie są i w ten sposób nigdy nie zostali przebudzeni. Mogą wciąż spać gdzieś w Europie. Niektórzy zginęli z rąk wrogów, którzy wykorzystali panujący chaos. Wielu spłonęło na stosach. Ich prawdziwe natury odkryto, gdy próbowali ochronić oskarżonych ludzi ze swoich stad lub gdy zainteresowano się nimi w związku z ich przynależnością do innych zgromadzeń, nie mających nic wspólnego z ich wampiryzmem. Inni uschnęli w lochach lub zostali spaleni mocą gorliwej Wiary. Przetrwanie stało się częściowo kwestią szczęścia i odpowiedniej strategii. Niektórzy przetrwali dzięki licznym zasobom – na przykład tworząc potomstwo, które wysyłali na wojnę. Niektórzy być może posiedli intuicję lub po prostu wyczuwali kłopoty w powietrzu i znaleźli ciche miejsca z dala od najgorszego zamętu, nawet poza Europą. Wreszcie, co najważniejsze, Maskarada (długo uznawana za środek ostrożności, a nie za kwestię życia i śmierci) została przyjęta i wprowadzona na szerszą skalę. Nigdy więcej wampirzy panowie nie mogli już podróżować nocą, strasząc chłopów, i otwarcie władać zamkami i opactwami. To był początek nieżycia, jakie zna większość z nas – krycia się w cieniu pomiędzy światami i nie ujawniania się oczom tłumów.

Dodajmy do tego wszystkiego, że rewolucja anarchistów wciąż trwa. Teraz, gdy Camarilla ma organizację, ma też środki, które pozwalają zwiększyć jej siłę i skierować gniew Kaina na łamiących prawo anarchistów. Dla Tremere wojna była sprawą osobistą. Prowadziliśmy długotrwałą wojnę z po trzykroć przeklętymi Tzimisce, a w tym wypadku stali oni po drugiej stronie barykady. Nikogo nie oszczędziliśmy. Po mniej więcej 40 latach nocnych bitew Camarilla wreszcie uzyskała przewagę. Anarchiści, zdając sobie sprawę, że kontynuacja walki byłoby samobójcza, wywiesili białą flagę. Pierwsze konklawe zostało zwołane w 1493. Umowa Cierni zakończyła wojnę. Jednak spora grupa anarchistów odmówiła poddania się, uciekła i przegrupowała. Gdy się odrodziła, stała się paskudztwem znanym jako Sabat. Sto lat krwawej walki podzieliło nas na dwa obozy i zagwarantowało jeszcze gorętsze boje przez kolejnych kilkaset lat.



Inkwizycja. Przekleństwo naszego rodzaju, ale także pewnego rodzaju błogosławieństwo.
Wiele straciliśmy w tamtych czasach. Zamki upadły, biblioteki strawił ogień, a cenna wiedza w niej ukryta odeszła na zawsze. (Dobrzy przyjaciele (i szlachetni rywale) zmarli Ostateczną Śmiercią w ogniu śmiertelnych. Ale my, Kainici, straciliśmy jeszcze coś w tamtych chwilach, coś, czego nie oddałbym za żadne skarby.
Straciliśmy nasz spokój ducha.
Gdy ignoranci i słabi zostali wykorzenieni, nabici na kołek i spaleni, mądrzy spośród nas zrobili wszystko, co było konieczne, by przeżyć. Walka przyniosła efekty: wielu starszych, ulegając dwóch, których nie muszę tu wspominać (ale! cóż za niezrównane zwycięstwo to było!), przepadło w hańbny, ale ulaskawiony sposób, kiedy my, ich potomkowie, zdecydowaliśmy, że nareszcie przejmiemy kontrolę nad naszym przeznaczeniem.
Pamiętam wezwanie do podpisania Umowy Cierni. Powiem ci szczerze, że wolałbym zostać spalony w ogniach Inkwizycji, niż stać się pieskiem salonowym rakowatych Tremere i ich zasługujących na pogardę sprzymierzeńców. I było wielu, naprawdę wielu, którzy czuli jak ja. Jak to wyłożył Donsanto? „Jeśli Camarilla poluwałaby na swoich w odpowiedzi na krucjaty śmiertelnych, wtedy pokażmy jej, że te wiedźmy nie dadzą się spalić tak łatwo! Przyjdź, szturmuj nasz Sabat! Zobaczysz, co to znaczy wystąpić przeciw tym, którzy nigdy nie wsadzą głowy pod topór kata!"
(Banał, tak. Ale jakiś sentyment zachował się do dziś.

Czarna zaraza

Dzisiaj Spokrewnieni powiedzą ci, że jesteśmy odporni na choroby, że tylko je przenosimy i rozprzestrzeniamy, kiedy pijemy, że choroba nigdy nie stanowiła zagrożenia. Pomyśl jeszcze raz.

Wiele wampirów bez problemu zapomniało o czarnej śmierci, prawdopodobnie dlatego, że większość dzisiejszych wampirów jej nie widziała. Prawda. Ja też nie, ale spotkałem takich. Każdy, kto myśli, że ta choroba nie ma na nas wpływu, powinien pozwolić jednemu z tych, którzy ją widzieli, dać się przekonać, że jest inaczej.

Są trzy rodzaje plagi – morowa, płucna i posocznicowa. Morowa daje ofiarom te brzydkie obrzęki na całym ciele; płucna głównie powoduje u ofiary silny kaszel i symptomy podobne do groźnego przeziębienia; posocznicowa powoduje u ofiary plucie krwią i śmierć w ciągu zaledwie dwóch godzin. Spośród nich to właśnie posocznicowa przekazywana była przez krew i była niezwykle zaraźliwa. Nic nie podejrzewający wampir, który pił z zarażonej ofiary, stawał się natychmiast nosicielem zarazy. Gorzej, wampir sam zaczynał czuć się źle i tracił krew przez kaszel i plucie. Odczuwał bóle stawów przeradzające się w rozdzierający ból, gdy ciało samo próbowało się oczyścić, i cierpiał na dziwną podatność na letarg.

Nie tylko Europa straciła wielu ze swych księży, my Kainici straciliśmy niemalże cały nasz zakon księży. Wielu z nich zachorowało, gdy pochylało się, by udzielić ostatniego namaszczenia ofiarom, które krwawiły lub pluły krwią. Czarna zaraza uczyniła z picia krwi koszmar, jak twierdzą badacze tamtego okresu. Wiele wampirów zaczęło pić z siebie nawzajem, co doprowadziło do więzów krwi i diabolizmu. Niektórzy starsi zaczęli tworzyć potomstwo tylko po to, by dokonywać na nich aktu kanibalizmu. Ci, którzy próbowali uciec poza zasięg zarazy, do Skandynawii czy na Łotwę, zabrali chorobę ze sobą, unosząc zarazki na swych ubraniach.

Zaraza wybuchła znów w Anglii w 1600, mniej więcej w tym samym czasie co Wielki Pożar. Im bardziej przyglądam się dowodom, tym bardziej jestem przekonany, że jakiś ogarnięty letargiem wampir, nieświadomie noszący Zarazę, przebudził się, napił się krwi i cały cykl rozpoczął się na nowo. Na szczęście nie rozsiał jej daleko. Wielki Pożar dokładnie oczyścił miasto.

Czasy Renesansu

Według relacji był to jeden z najlepszych okresów dla nadnaturalnych i nieumarłych. Gdy ognie stosów czarownic wygasały, wielu ludzi było tak szczęśliwych, że przeżyło, że popadło w lekkie szaleństwo. Po stronie śmiertelnych masz poetów, dramaturgów, romantyków, wynalazców. Po stronie nadnaturalnych masz – cóż – poetów, dramaturgów, romantyków, wynalazców. Śmiertelni i Spokrewnieni współpracowali ze sobą, nawet jeśli śmiertelni nie wiedzieli z kim współpracowali. Tak długo jak ktoś postępował uczciwie, większość osób była skłonna go zaakceptować.

Nauka, której część została zachowana przez lata przez Rodzinę, powróciła do świata. Oczywiście musiały być wampiry uczące młode wrażliwe umysły o Grekach i Rzymianach, gdyż jednak tam były (są szanse, że były). Nie byłbym bardzo zdziwiony, słysząc że niektóre wampiry uzupełniły zbiory greckiej i rzymskiej literatury ze swoich własnych bibliotek. *Dworzanin* Castigliona i *Książę* Machiavellego uczyniły z władzy i dyplomacji dziedzinę sztuki, z których wzięły się bez wątpienia współczesne formy władzy Spokrewnionych. Śmiertelni artyści wszystkich typów, szukając patronatu, dali wielu wampirom szansę na powrót do śmiertelnego społeczeństwa i odzyskania człowieczeństwa. Podejrzewałbym nawet, że Elizja, które znamy, znalazły nowe wcielenia w tamtych czasach, w przedstawieniach w The Globe, na dworach Medyceuszy i Elżbiety I lub pałacach i zamkach nowej klasy średniej.

Tak, na wiele sposobów to był bal dla Europy, czy to dla wampirów, czy dla ludzi, czy czegoś jeszcze. Po latach amoku Kościoła wielu było gotowych, by złapać oddech i przypomnieć sobie dobre strony nieżycia.

Czy wszystko było usłane różami? Prawie. Camarilla i Sabat wciąż walczyły w ostatniej odsłonie Rewolucji Anarchistów, ten ruch Jyhadu zajął około 200 lat. Ostatecznie Camarilla zmusiła Sabat do odwrotu. Czy Sabat wykonał strategiczny odwrót, czy po prostu stracił czas i siły, faktem jest, że uciekł z Europy. Zgodnie z jedną z moich lepszych teorii, Sabat uciekł na północ, do Skandynawii, by wylizać swe rany i poczekać na możliwość powrotu. Najwyraźniej Sabat odniósł wiele ran, ponieważ przez następne 50 lat było stosunkowo spokojnie.

Nie bede zachwalał Renesansu. To historia – ni mniej, ni wiecej. Tak, sztuka i historia, i filozofia, i teatr były w rozkwicie; i jestem przekonany, że Spokrewnieni, którzy woleli myśleć o sobie wciąż jako o „ludziach", świetnie się bawili. Dla tych z nas, którzy nie mieli takich złudzeń, to było coś mniej przyjemnego.

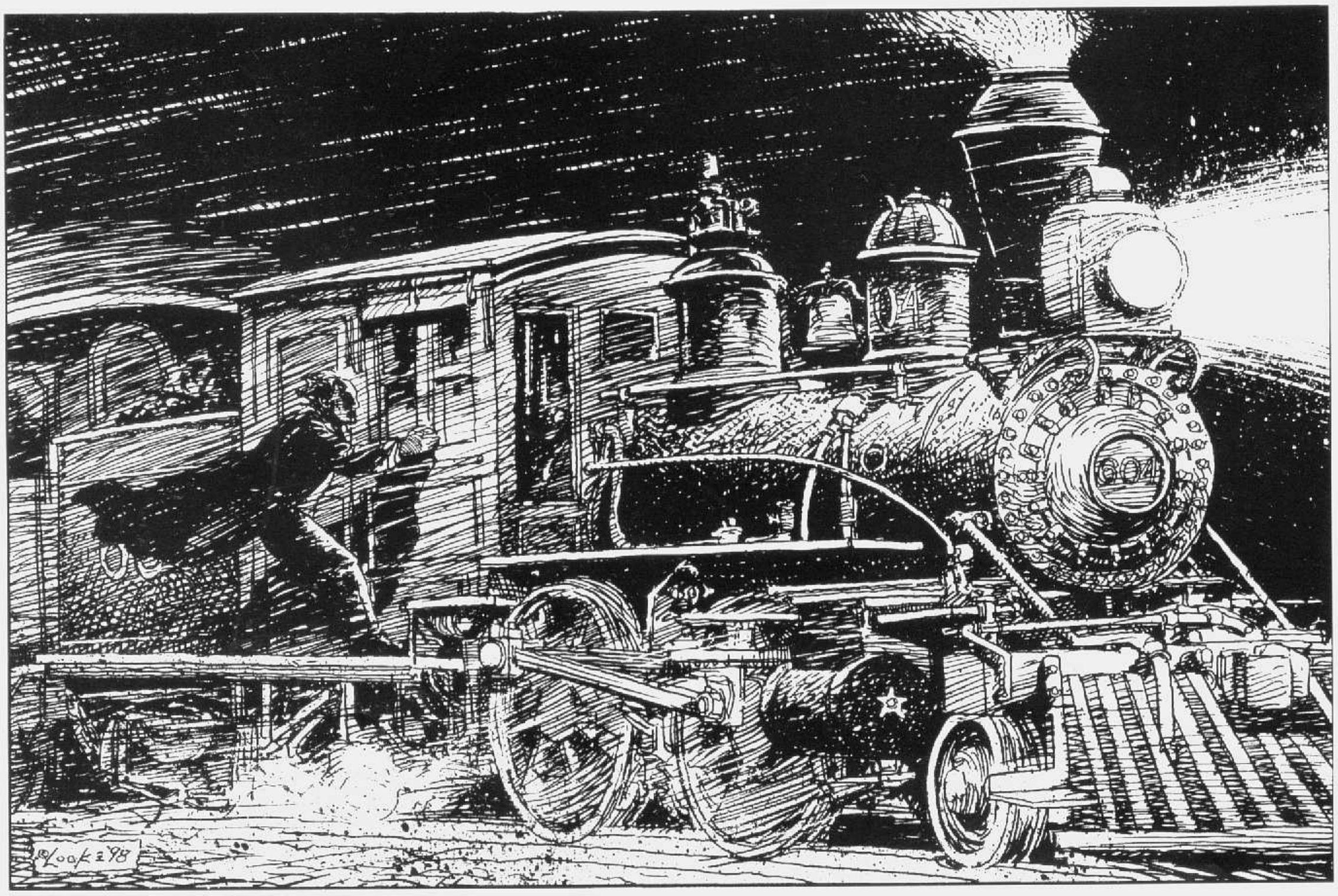
XVIII STULECIE

Gdy kolonizowano Nowy Świat, Sabat musiał uciekać przed Camarillą i przeprowadził się tam pierwszy. Jego członkowie byli już tam i witali statki w Ameryce i Hispanioli, kiedy inne wampiry wyruszyły w drogę (jeśli opowieści mojego wuja były prawdziwe). W tym czasie większość europejskich Spokrewnionych myślała „Niech im tam. To dziki kraj, pełen barbarzyńców i zwierząt takich jak oni". Myśleli, że Sabat wypali się sam i nikt nie ubrudzi sobie rąk.

Jak to się stało, że starsi nie wiedzieli, że Sabat tam jest, tego ja nie wiem. Wielu europejskich Spokrewnionych odegrało znaczącą rolę podczas wypraw kolonialnych, które w większości były udane. Oczywiście powinni sobie zdawać sprawę, że coś tam się dzieje. Przez lata informacje były tak pełne niepewnych plotek, że nie mogę powiedzieć, co jest faktem. Co mogę bezpiecznie wywnioskować to to, że Spokrewnieni prowadzący te wyprawy zaczęli być chciwi, szczególnie ci z Anglii. Najwyraźniej zaskoczyła ich rewolucja i natychmiast uznali, że stał za nią Sabat. Jestem skłonny myśleć, że była to kwestia jakichś zarozumiałych śmiertelnych, którzy zrzucili wszystko na wampiry. Przez całe życie czytałem kroniki wojenne i miałem z nimi do czynienia każdej nocy, a rzadko widziałem Czarną Rękę wysługującą się śmiertelnymi jako pionkami w wojnie pomiędzy Camarillą i Sabatem. Nawet dziś jest zbyt dumna, by robić użytek z „gorszej" broni.

W każdym bądź razie pamiętaj, że europejscy Spokrewnieni w Starym Kraju kontrolowali wiele monarchii i kolonialnych wypraw, więc dla amerykańskich śmiertelnych (i kilku amerykańskich wampirów) powstanie i wojna oznaczało ryzyko wielu delikatnych układów handlowych i traktatów, nie wspominając, że to było wysoce impertynenckie, jak stwierdził pewien książę z klanu Toreador. Jestem pewien, że kilka amerykańskich wampirów, cieszących się przebywaniem poza zasięgiem duszących formalności i sędziwych starszych, podjęło wysiłek, by kolonie miały opiekę, nawet jeśli miała pochodzić z Sabatu. Rewolucja dostarczyła doskonałej przykrywki dla jeszcze jednej potyczki pomiędzy Camarillą i Sabatem, która tym razem szybko się wypaliła ze względu na rozmiary.

Po drugiej stronie oceanu, we Francji, prawdopodobnie zachęcona sukcesem Amerykanów, rozpoczęła się kolejna rewolucja, tym razem o wiele bardziej krwawa i słabiej umotywowana. Kogo należało winić tym razem? Cóż, zawsze jest Sabat – oni zawsze są pod ręką, nieprawdaż? Mój stwórca, który żył w czasach Robespierre'a jako śmiertelny, wierzył że to klany Brujah i Nosferatu były winowajcami, podczas gdy jeden z moich dawnych regentów (który także żył w czasach Robespierre'a, ale jako wampir) twierdził, że należy winić Malkavianów. Zdecydowałem się na kompromis. Myślę, że po raz kolejny wampiry z różnych klanów uwikłały się w afery śmiertelnych po jednej lub drugiej stronie. Wątpię, żeby Sabat był zaangażowany, ponieważ nie ma śladu wojny pomiędzy Spokrewnionymi lub inwazji (najwyraźniej byli zbyt zajęci w koloniach). Jakakolwiek była przyczyna, wiele wampirów wykorzystało panujący chaos lub w nim zginęło. Ponieważ wielu Spokrewnionych było związanych blisko z monarchią, nie było trudno przekonać motłoch, by uznał ich za winnych i skrócił ich o głowy. Panna Gilotyna rzadko sypiała. Na szczęście mój własny prastwórca i stwórca zdołali uciec, zanim gorączka rządów terroru wymknęła się spod kontroli.



Głupcy z Camarilli nie mieli żadnego pojęcia o potencjale, jaki oferował Nowy Świat. Niektórzy spośród nas podróżowali tam o wiele wcześniej niż nasi anemiczni rytuałe i nauczyli się odżywiać na mniejszej liczbie bydła. To nie była fatalna egzystencja, przynajmniej tak to rozumiem. Ale nie obywała się bez nagród. Nasza obecność, raz zakorzeniona w żyznej glebie Ameryk, nie może być przerwana.

Co do rewolucji z tego okresu, to jakiej nudne musi być doszukiwanie się rękami i nitkami w każdej małej klotni, w której angażują się śmiertelni! Możliwe, że starsi Camarilli podtrzymują swoje złudzenia o swoim zaangażowaniu, ponieważ pasują one do ich wiary, że anarchia i rewolucja nie są pomysłami integralnymi i normalnymi, gdy są cywilizowanymi umysłem. Och, te niepewne chochliki z Sabatu muszą być za to odpowiedzialne, czyż nie? Nieważne jest dla nich, że byliśmy zbyt zajęci pozbywaniem się niekompetentnych i bezwartościowych z naszych szeregów, by przejmować się wojną ludzi. Czy można ujarzmić pożar pustoszący i zmusić go do ciągnięcia pługu?

Mam nadzieję, że dalej będą rozumować w ten sposób.

Będzie słodko, kiedy ich własne potomstwo powstanie przeciw nim i zaprowadzi ich do piekła, które na nich oczekuje.

Wiek pary - stulecie postępu

To był czas odkryć i rozwoju przemysłu. Śmiertelni wykonali skok naprzód w poszukiwaniu postępu, a Spokrewnieni towarzyszyli im, by patronować najlepszym i zrywać owoce postępu. W tym czasie elegancji i manier, wielu starszym spodobała się ta wymuszona wiekiem przyzwoitość i nawet w dzisiejszych czasach kontynuują tradycje, które wtedy poznali. Gdziekolwiek poszli śmiertelni, my szliśmy za nimi. Powiedziałbym, że „korzystne" to za mało, by opisać nasze interesy.

Co jest powyżej, jest podręcznikową wersją, normalnie przekazywaną uczniom. Myślę, że to wszystko, co wydarzyło się w XIX stuleciu, zasługuje na więcej niż jeden akapit. W każdym bądź razie powyższy opis zdradza tendencję do upiększania kilku ważnych szczegółów.

Gdy wampiry w poszukiwaniu nowych domen i stad ruszyły w głąb kontynentów, co robiły rzadko, spotkały się z nowymi wrogami i cudami, jakich nie spotkały nigdy wcześniej. Dla wielu wampirów był to pierwszy prawdziwy kontakt z wampirami Dalekiego Wschodu, subkontynentu i Afryki. Wielu doznało szoku, kiedy zdało sobie sprawę, że te wampiry były bardzo różne od tych z Europy i Ameryki. Jak inni odkrywcy, wampiry zdecydowały się na kolonizację. Zamiast poddać się, tak jak zrobiły to śmiertelne narody, te dziwne wampiry odpowiedziały pełną siłą. Moce, jakich nikt nigdy wcześniej nie widział, zostały wykorzystane przeciw najeźdźcom. Walka toczyła się w cieniach, gdyż Europejczycy walczyli, by skolonizować i ucywilizować barbarzyńców. W pewnym sensie śmiertelni i nadnaturalni (po obu stronach) skończyli jako sprzymierzeńcy przeciw wspólnym wrogom. W końcu Spokrewnieni wycofali się, by zaczekać, aż ludzie wykonają większość roboty. Nawet wtedy, ci którzy powrócili, na swoje szczęście nie naciskali, ale zostali na pewnych, cywilizowanych obszarach – w Hong Kongu, na Madagaskarze, w Bombaju, w Kairze – w miejscach, gdzie biały człowiek zdecydowanie rządził. Uczciwie przyznam, że nie wiemy dokładnie tyle, ile byśmy chcieli o Dalekim Wschodzie i Afryce, z wyjątkiem pewnych naprawdę dziwnych historii, w które nie jestem pewien, czy chcę wierzyć.

Afryka okazała się cierniem w zbiorowym ciele klanu Tremere. Wszystkie próby ustanowienia tam fundacji zakończyły się porażką z powodów, które tylko niektórzy potrafią wyjaśnić. Azja także pozostała dla nas czymś tajemniczym. Jedyna fundacja, której udało się utrzymać jakąś stabilność, znajduje się w wysoce zachodnim Hong Kongu i jej przyszłość jest obecnie omawiana. Byłoby głupotą z naszej strony pozbycie się naszego jedynego oparcia na wschodzie, ale to miejsce natychmiastowo potrzebuje tych, którzy mają większą wiedzę o wschodniej kulturze i mistycyzmie (lub którzy przynajmniej trochę mówią po chińsku), by wykorzystać szansę wielkich możliwości lub najazdu na Wschodnich Braci.

Para zapoczątkowała niezwykły rozwój manufaktur, podróży, przemysłu – cokolwiek to nie było, para w jakiś sposób to polepszyła. Dla Spokrewnionych para spowodowała wiele ułatwień, z których mogli szczęśliwie skorzystać. Statki parowe i lokomotywy oznaczały, że wampiry mogły łatwiej podróżować. Mniej postojów, szybkość, chroniące przed słońcem środki lokomocji, to rzeczy, które zapewniały, że raczej dotrzesz do celu w jednym kawałku. Para w fabrykach wprowadziła kapitał i wielu Spokrewnionych zrobiło pieniądze, kiedy zdało sobie sprawę, że para jest przyszłością. Najlepszym przykładem takiego sukcesu jest Michael Vanderbilt, który wprowadził swe imię i bystrość w interesach na dwór, stado najlepszego towarzystwa Nowego Jorku i fabryki na całym Wschodnim Wybrzeżu.

Wiek XIX był także czasem społecznego wrzenia i zmian. Nie wszystkie klany Spokrewnionych były w to zaangażowane, ale można ogólnie stwierdzić, co kto robił. Z fabrykami pojawili się wyzyskiwani robotnicy, a za nimi Brujahowie jak muchy za gównem. Dziennikarze wietrzący skandale, pracownicy społeczni i związkowcy zdobyli uznanie, często przy pomocy tajemniczych (Nosferatu?) informatorów, ale przeciwdziałanie starszych spowodowało, że nigdy nie udało im się osiągnąć tego, co zamierzali. Fabryki zabrały ludzi z małych miasteczek do przepełnionych miejskich slumsów – chociaż brudnych, dobrych do polowania. Tekstylia, kopalnie i inne gałęzie przemysłu wywołały spustoszenie w krajobrazie, zanieczyściły smogiem powietrze, spowodowały wycinanie lasów i zatruwanie wody i to bez wątpienia spowodowało wściekłość naszych wrogów, Lupinów.

W tej erze walk i społecznego aktywizmu, wiele wampirów znalazło śmiertelnych, których wysiłki świetnie szły w parze z ich własnymi, chociaż dalece różnymi i z pewnością nie zawsze życzliwych powodów. Malkavianie, jestem przekonany, obserwowali jak Nellie Bly ukrywał się w szpitalach dla obłąkanych, by donieść o nadużyciach wobec psychicznie chorych. Niektórzy Nosferatu, zwłaszcza w Nowym Jorku, czasami kierowali pierwszymi pracownikami społecznymi, tak by opiekowali się ich stadami. Krzykacze z klanu Brujah bratali się z socjalistami, związkami zawodowymi i pracow-

nikami społecznymi, by dać więcej upośledzonym – jestem pewien, że to eufemizm na znalezienie łatwej krwi. Bardziej wyrafinowani Spokrewnieni patronowali jakiejkolwiek sprawie, która akurat była w modzie. Nic nie stało się takie modne, jak mówienie śmiertelnym, ile fundacji ktoś wspiera. W końcu było to dbanie o stado, w taki sam sposób, w jaki farmer dba o swoje zwierzęta. Zdrowe krowy dają dobre mleko, jeśli rozumiesz o co mi chodzi.

Powiedziano mi, że Elizja i przyjęcia wyglądały jak z powieści Edith Wharton. Jedną rzeczą było posiadanie w tamtych nocach pieniędzy, ale jeśli nie miałeś kogoś, kto by ci powiedział, gdzie je wydawać i na co, harpie miały z ciebie świetny temat do rozmów. Idea Elizjum, nie zmieniona od czasów Renesansu, została odkurzona, ubrana w kilka nowych falbanek, i dowiodła, że wciąż jest żywa. Członek klanu mówił mi, że w czasie tamtych dni Elizjum mogło być intelektualne (wykłady na temat socjalizmu), artystyczne (recitale na salonach), a nawet transcendentne (ćwiczenia w otwarciu się na transcendentalnych możliwościach, cokolwiek miałoby to znaczyć). Czasami zastanawiam się, jak wiele wampirów było zachwyconych, że wciąż są na tyle ludzcy, by zasypiać z nudów w Elizjum.

Sabat podjął kolejną próbę wyrzucenia Camarilli z Ameryk i według raczej mało popularnego uczonego naszego rodzaju, starsi byli cholernie blisko przegranej. Podziękuj Sabatowi, że przegrał – gdyby nie to, nie czytałbyś teraz tego. Wilkołaki na granicy amerykańskiej zdecydowały, że nie są zainteresowane w dzieleniu się nią z nami – tak bardzo by zamanifestować przeznaczenie. Co do reszty, nawet jeśli połowa relacji, które czytałem i zasłyszałem od starszych jest prawdziwa, dzielnice czerwonych latarni i handel narkotykami zawdzięcza w dużej mierze swoją żywotność pewnym przedsiębiorczym wampirom, głównie Setytom.

Większość Spokrewnionych, z którymi rozmawiałem, jest zgodna, że musi coś być w atmosferze tamtych czasów. Jak inaczej wyjaśnić wszystkie nadnaturalne wydarzenia, pojawiające się w krajobrazie? Od sfotografowanych faerii do wywoływania duchów, nawiedzanych probostw i okultyzmu, XX wiek nastąpił po XIX, jak gdyby przywarł do jego całunu.

Uważa o zabójstwach w Whitechapel % Przebrnąłem przez każdą książkę w bibliotece, szukałem w wielu innych miejscach, ale nie mogłem znaleźć niczego na temat tego Lorda Fianny. Jak boogeyman, pojawia się, by sprawować długie rządy terroru jako Jack, a następnie znika bez śladu. Czy jesteś pewien jego wampiryzmu? Osobiście uważam, że Lord Fianna jest bzdurą, próbą księcia Milhrasa, by ukryć swoje zakłopotanie. Dysponując całymi zasobami Camarilli oddanymi do swojej dyspozycji, nie potrafił nawet dowiedzieć się, kim był Jack. Wciąż obowiązuje krwawe polowanie na Fiannę i nie wierzę, by kiedyś zostało zakończone. Tak naprawdę wierzę, że to był śmiertelny % bardzo chory śmiertelny, którego nawet Malkavianie by nie tknęli % jednak śmiertelny. Śmiertelni wielokrotnie przekonali mnie, że okrucieństwo i zło w ich rozumieniu, nawet u nas powoduje wymioty.

Wiek duchów

Wiek spirytualizmu zasługuje na więcej niż linijkę lub dwie i tak naprawdę obejmuje dwa wieki. Okres ten odgrywał o wiele większą rolę w historii Rodziny, niż większość mu to przyznaje. Widząc go z dwóch stron (jako śmiertelny w jego rozkwicie i jako wampir w chwili upadku i śmierci), mogę powiedzieć, że był to czas pełen nadnaturalnych dziwów.

My, Tremere, byliśmy zajęci bardziej niż zazwyczaj. To były czasy wywoływania duchów, seansów, mediów i szalbierzy, oszustów, cyrkowców i demaskacji, które mogły nas zranić na wiele lat. Duchy i mediumizm było to coś, z czym mieliśmy kłopoty, by to dogłębnie zrozumieć, i nie wydawało się , by ta era była tą, w której by nam się ostatecznie udało. Nawet Spokrewnieni, którzy tradycyjnie unikali okultyzmu (głównie z szacunku dla naszego odwiecznego zainteresowania tą kwestią), zaczęli działać w tej dziedzinie. Co dało nam kilka zadziwiających odkryć.

Znosząc więcej niż oszukańcze seanse, które miały rzekomo skontaktować mnie z moją zmarłą matką, mogę łatwo zrozumieć, co kierowało Houdinim w jego dążeniu do demaskowania szarlatanów. Przez lata słyszałem opowieści Tremere i innych wampirów dotyczących tych czasów. Kilku z nich mówiło o tym z lekką goryczą – opowieści o straconych kochankach, dzieciach i stwórcach, z którymi mieli nadzieję się skontaktować, a zostali tylko oszukani. Część tej goryczy wynikała z tego, że zostali wystrychnięci na głupców, ale nawet Przeklęci nie dbają o takie kruche nadzieje i emocje, tak często wykorzystywane i eksploatowane. W tym sensie nie różniliśmy się niczym od bydła i myślę, że to mogło niepokoić ich bardziej, niż chcieli to ujawnić. Wystarczająco jest to możliwe, by sponsorować oszustów i przekupywać pomocników, by ujawniali swe sztuczki.

Niektórzy sugerowali raczej, że wysoki poziom nadnaturalnych niebezpieczeństw, mających miejsce w tej erze, był oznaką, że Maskarada była słaba. To była tylko jedna część równania. Nadnaturalność stała się rzeczą dyskutowaną i studiowaną i nawet najbardziej nieśmiałe osoby mówiły o swoich spotkaniach z duchami i innymi nocnymi istotami, wiedząc, że zostaną odebrani poważnie. Nadnaturalna literatura zajęła poważne miejsce, szczególnie opowieści o wampirach. I wreszcie rozwinęły się poważne badania i studia nad duchami i mediami, i innymi paranormalnymi wydarzeniami i istotami, szczególnie dzięki Stowarzyszeniu Badań Psychicznych (SBP) i jego amerykańskiemu odpowiednikowi.

Zgodnie z moim stwórcą, który spędził większość tego czasu w Londynie, pewne intryganckie wampiry przedostały się do przemysłu wydawniczego po tym, jak opowieści o wampirach i duchach zaczęły pojawiać się w wielkich nakładach. Niemniej jednak, opublikowanie *Drakuli* spowodowało zamieszanie w Camarilli. Niektórzy uznali to za interesujące, ale nie wszyscy. Niektórzy starsi obawiali się, że może to wywołać powszechne złamanie Maskarady i wprowadzić niepożądaną ciekawość u śmiertelnych lub atak ze strony Tzimisce. Wiele miast zaczęło być nagle odwiedzanych przez archontów, gotowych sprowadzić młot na *każdego* błądzącego Spokrewnionego. Dziwne, ale Diabły były niezwykle cicho. Myślałem, że będą palić każdą kopię, jaka wpadnie im w ręce, za opis smoka.

Pomiędzy *Drakulą*, fotografiami Cottingleya i wywoływaniem duchów łowcy pogubili drogę. Niestety dla nas, ich liczba zwiększała się w miarę upływu czasu. Oszustwo i chciwość paranormal-

nych pośredników, wojna światowa, zwiedzeni seryjni zabójcy i ogólne znudzenie światem zaczęło zbierać swoje żniwo na wierzeniach śmiertelnych i tolerancji nadnaturalnych. Śmiertelni, zachęceni przez krucjatę Houdiniego i rekrutowani przez Inkwizycję, próbowali obrócić, ale nie mogli znaleźć wskazówek, które wspierały ich w Czasie Ognia. Sabat zdecydował się na rozpoczęcie kilku najazdów na amerykańskie miasta, myśląc że Wewnętrzny Krąg oszalał, ale byli bardzo zdziwieni, gdy odkryli, że książęta są przygotowani i czekają niecierpliwie na walkę. Gdy świat zapadł w swoje ostateczne sny, rewolucjoniści i zapaleńcy zdecydowali się obudzić go raz na zawsze.

znów romantyzm tego ograniczonego umysłowo szczeniaka jest wyraźnie widoczny. Podejrzewam, że gdyby czytał Uptona Sinclaira w młodości, mógłby mieć jakieś wyobrażenie o możliwościach, jakie oferował industrializm, zwłaszcza popularyzacja błyskawicznie rozrastających się miast, dostarczyła pysznych dolic i dla naszego rodzaju – i nie widzę żadnego zaangażowania z naszej strony w jakieś humanitarne działania. Kłóje i winno, faktycznie. Jak słabe i mieszkie stały się umysły dzieci w ostatnich latach.

Rewolucja

Gdy wiek z XIX przeszedł w XX, niezadowolenie wywołane przez rewolucjonistów zaczęło wrzeć i w końcu wykipiało. Wzdłuż całej Europy upadły stare monarchie. Zostały one odrzucone na korzyść nowych porządków, które miały podobno zadowolić proletariat.

Jednym z głównych przykładów była Rewolucja Październikowa poprowadzona przez Lenina w Rosji. Obalono opresyjną monarchię i wprowadzono rządy ludu. Prowadząc badania przekonałem się, że nawet najbardziej żarliwi wyznawcy spiskowej teorii dziejów nie byli w stanie znaleźć śladów zaangażowania Spokrewnionych w upadek Romanowów. Egzekucja carskiej rodziny w Jekaterinburgu zaszokowała wiele wampirów, nie tylko arystokratów. To było podzwonne dla wieku monarchii. Nigdy już nie będzie monarchów, imperatorów i suwerenności, jaką znał car Mikołaj i współcześni mu śmiertelni. Od tamtego czasu przynajmniej trzy klany twierdzą, że Spokrewniły Anastazję i wprowadziły ją do swoich szeregów. Żaden z nich nie potrafi jednak okazać jakichkolwiek oznak bezpośredniego powiązania z Romanowami. Myślę, że w ten sposób próbują podnieść status swych biednych klanów. A Rasputin – o nim nawet nie wspominajmy.

Francja, Niemcy, Hiszpania, Serbia – na całym kontynencie śmiertelni próbowali smaku wolności. Niektórzy wygrali, niektórzy przegrali, niektórzy cofnęli się do miejsca, w którym zaczęli. Spokrewnieni jak zwykle obserwowali i stawiali na zwycięzców. Niektórzy starsi uważają, że pewne wampiry inspirowały niezadowolenie wśród śmiertelnych, chcąc zmienić obowiązujący status quo. Rzeczywiście wiele najazdów Sabatu na miasta Camarilli było zsynchronizowanych z rewolucyjnym zamętem. Tak samo było z wieloma próbami zamachów stanu kierowanymi przez anarchistów.

Świat w czasie wojny

Myślę, że kiedy nadeszły wojny światowe, większość Spokrewnionych całkowicie inaczej wyobrażała sobie wojnę i jej brutalność. Ale wiem, że wiele zadowolonych z siebie wampirów czuwało, kiedy czołgi wjechały na pola Francji, gaz musztardowy zamienił ludzi w pokryte bąblami mięso, a szybkostrzelne karabiny zademonstrowały zdolność zabicia kilku tuzinów ludzi naraz. Wcześniej brutalność oznaczała coś innego – miecze i topory, plądrowanie i rabowanie na stosunkowo mniejszą skalę. Ale tym razem zniszczenia były większe, więcej ludzi nosiło broń, a broń ta potrafiła zadawać o wiele więcej obrażeń. Chociaż kilka młodych wampirów rzuciło się w wir walki, starsi uciekli na wzgórza. Nawet jeśli się nie oddycha, gaz musztardowy może naprawdę źle wpłynąć na płuca. Nawet nie biorąc pod uwagę rozmiarów samego wydarzenia, jego brutalność zaskoczyła wielu. Wojnę światową nazywałem Wielką Wojną nie bez powodu. Wtedy było to największe wydarzenie, jakie widziała większość – dosłownie całe narody rzuciły się przeciw sobie. Telefony, telegraf, radio zapewniały, że każdy, gdziekolwiek się znajdował, słyszał najnowsze wieści dotyczące wojny.

Camarilla wciąż walczyła z Sabatem, nawet w tamtych chwilach. Nasze wojny z nimi nigdy się nie kończyły. Zawsze tliły się jak żar pod popiołem, po czym na nowo wybuchały ogniem. Czy Camarilla przemycała alkohol do Chicago, czy żywiła się na zniszczonym społeczeństwie Rosji, czy opiekowała się raczkującym przemysłem filmowym lub po prostu próbowała przetrwać, wszędzie tam był Sabat.

Jednak tuż po wielkim kryzysie aktywność Sabatu przycichła. Watahy wojenne wciąż podejmowały małe wojenki uliczne, ale bez większego rozgłosu. Wciąż nie wiem, co sprowadziło Czarną Rękę do podziemia. Może spojrzenie Kaina. W każdym razie, w obliczu wszystkiego co wcześniej spotkało Rodzinę Camarilli, wojna z Sabatem była ostatnią rzeczą, której by wszyscy pragnęli.

Niewiele dzisiejszych wampirów lubi opowiadać o ich zaangażowaniu w drugą wojnę światową w Europie i nie mogę ich winić, nie mając przed sobą żadnych dowodów. Łatwo powiedzieć „Nie wiedzieliśmy, trzymaliśmy się z dala od spraw śmiertelnych, zostaliśmy wprowadzeni w błąd, itp". To brzmi dla mnie jak wykręty. My, którzy jesteśmy na pewien sposób żyjącymi reliktami, nie możemy twierdzić, że to był pierwszy raz w historii, bo nie był. Ignorancja nie jest usprawiedliwieniem dla ludobójstwa, które poza tym, że było wstrętne, było głupim niszczeniem stada. Co się zaś tyczy reszty wojny, to była to Wielka Wojna ujęcie drugie, z kilkoma zmianami. Gaz musztardowy mógł zostać zakazany, ale blitzkrieg, wszędzie wzniecający pożary, nie jest lepszy. Spokrewnieni próbujący uciec z tego piekła, jakim stała się Europa, wyjechali do Stanów, naruszając struktury władzy wewnątrz miast i nadwerężając zasoby do granic. Ci z nas, którzy pozostali na miejscu, obserwowali bombardowania miast w bezpiecznych schronieniach w piwnicach, zwalczali szabrowników lub pili ze wszystkiego, co nosiło niemiecki mundur.

Czasy współczesne

Po zbombardowaniu Hiroszimy i Nagasaki świat znowu wywrócił się do góry nogami, jakby próbując wymyślić się na nowo. Tym razem nie wyszło mu to tak dobrze.

Widziałem wiele wojen w swoim czasie, by nie wierzyć, że Wielkie Wojny były jakoś różne od innych konfliktów. Na świecie jest różnica była skala. Świat został zjednoczony przez radio, telefon i inne pomysłowe urządzenia, więc skłonność ludzkości do mordowania mogła być odegrana na większą skalę. Nawet kostnice ugniecione przez Trzecią Rzeszę były tylko nieznacznie nowatorskie. Odważyłbym się powiedzieć, że człowiek robił takie rzeczy swoim sąsiadom od czasu zamordowania Abla. Cóż, takie innowacje w skuteczności nie przeszły nie zauważone. Hitler i jego wuj chaby byli niebezpiecznie mądrą bandą. Cieszę się, że są martwi.

Odbudowa była długa i żmudna, nawet bardziej dla wampirów niż śmiertelnych. Dla wielu starszych i ancillae oznaczało to obserwowanie ich świata, ich schronień, ich skarbów leżących w ruinie. Większość z ostrożnych (i szczęśliwych) zdołała przenieść swoje najcenniejsze rzeczy (potomków, książki, relikwie) w bezpieczniejsze miejsca, ale nie każdy miał tyle szczęścia. Stary świat dosłownie był rozdarty i trzeba go było złożyć od nowa. Dla wielu starszych Spokrewnionych to były trudne czasy. Kilku po prostu nie mogło znieść zniszczenia ich świata i wybrało letarg lub obejrzenie wschodu słońca.

Era McCarthy'ego. Wraz z kilkoma innymi zostałem wysłany, by to obserwować, głównie by upewnić się, że żaden z ważnych pionków nie zostanie powołany na świadka. Wielu starszych, którzy zaczęli odradzać się po wojnach światowych, powróciło natychmiast do swoich grobowców i trumien. Większość z nich była kiedyś Europejczykami i we współczesnym świecie zobaczyło zbyt wiele podobieństw do Czasów Ognia. Prawdopodobnie mieli rację. Chociaż ci uznani za winnych nie mogli zostać spaleni żywcem na miejskim placu, mogli być publicznie stawiani pod pręgierzem i poniżani, co było tak samo złe. Cóż, prawie tak samo złe.

Era Wodnika. Wierz lub nie, my Tremere osiągnęliśmy niewiele w latach 60. Chociaż na nowo zainteresowano się magią (miła odmiana po zimnych, sterylnych latach 50), dawało nam to niewiele. Prawdę mówiąc, orgie, psychodelia i muzyka miały znaczenie dla tych, którzy mieli wciąż żywe ciało. Tak, próbowałem krwi zawierającej psychodeliki, ale nie celowo – pomyłka w żywieniu, której nigdy nie zapomnę. W każdym razie, biorąc pod uwagę modę, muzykę i ludzi, to musiał być jeden z najbardziej absurdalnych okresów, jakie kiedykolwiek widziałem.

Teraz jesteśmy w wieku, który był świadkiem lądowania ludzi na księżycu, zbudowania i upadku Żelaznej Kurtyny i najbardziej niszczącego uzbrojenia rozwijanego w celach obrony. Od kiedy bomba spadła na Hiroszimę, ta technologia rozpowszechniła się jak dziki pożar. Dosłownie każda noc wydaje się przynosić jakiś nowy gadżet lub odkrycie. Znam wielu starszych wampirów, którzy tak bardzo pogubili się w czasie, że nie akceptują rozmów telefonicznych, nie wspominając już o tej cudownej poczcie elektronicznej, głównie dlatego, że boją się używać takich rzeczy. Muszę przyznać, że było niepokojące, odkryć, że maszyny i pomysły, o których

czytałem u H. G. Wellsa czy Julesa Verne'a, kiedy byłem śmiertelnym młodzieńcem w 1904, wchodzą teraz do powszechnego użytku. Czasami muszę męczyć się uczeniem czegoś nowego lub prosić o pomoc nowicjusza, ale to jest cena za to, czym jesteśmy – my możemy się zatrzymać, ale świat idzie do przodu. Jeśli nie nadążasz, zostajesz daleko z tyłu. Przerażające jest to, że wampiry czasem niszczą młodsze, które wiedzą, jak korzystać z nowych technologii, ponieważ starsi się ich boją. I oni mają wprowadzić nas w następne tysiąclecie?

Większość ze zbrodni występujących dzisiaj nie została popełniona przez wampiry, ale jest to doskonała przykrywką dla innych rzeczy, które mają miejsce. Kiedy przybyłem tu po raz pierwszy, Milos Kilar (poprzedni regent) powiedział mi, że ataki Sabatu stały się bardziej szaleńcze w przeciągu ostatniej dekady. To brzmi jak jedna z dwu rzeczy – albo są to ostatnie podrygi, albo desperacko próbują odciąć się od tego, co ma nadejść. Podejrzewam to pierwsze, chociaż nie mogę być pewien, co nimi kieruje.

Gdy jedno milenium przechodzi w drugie, kulty Gehenny i starsi głoszący zgubę (poznasz ich – to ci, którzy publicznie szydzą z Przedpotopowców, a następnie w swych komnatach, kiedy myślą, że nikt ich nie słyszy, szepczą swe obawy i złorzeczą) są bardziej podenerwowani i zdesperowani w miarę upływających coraz szybciej lat. Wiem o pewnym kapłanie, który ma coraz większą obsesję na punkcie znalezienia „kobiety ze znamieniem w kształcie cierpa księżyca", o której mówi *Księga Nod,* i przestały go interesować inne, bardziej naglące, sprawy. Niektórzy twierdzą, że Sabat dąży do swego ostatniego szału, ponieważ jego liderzy wierzą, że Przedpotopowcy powstaną tuż przed lub tuż po początku nowego tysiąclecia. Już zdołali odebrać kilka domen i zaatakowali kilka następnych tradycyjnych miast Camarilli. Opieramy się w Nowym Jorku. Trzymamy się kurczowo naszymi pazurami, jak koty próbujące uniknąć zmoczenia. Jeśli upadnie Nowy Jork, całe Wschodnie Wybrzeże też się pogrąży.

Co do Camarilli, spójrz na mój powyższy komentarz. Trzymamy się mocno, ale – i nie mów o tym na zewnątrz fundacji – zaczynamy okazywać zmęczenie wiekiem. Jeśli coś się nie wydarzy – nasi liderzy nie ockną się, Sabat nie zniknie, Panowie się nie przebudzą – może się okazać, że zaczniemy się rozpadać jak stary kamień nagrobny. I wtedy nie będzie miało znaczenia, w jakich miastach panujemy, ponieważ bez Camarilli trzymającej wszystko w jakimś rozsądnym porządku Spokrewnieni upadną.

I w tym miejscu znajdujemy się po 5000 latach historii.

Aisling Sturbridge

Napisane 5/23/98

Jest mi bardzo przykro, ale znów muszę nie zgodzić się z umiejscowieniem tego kandla. Gdy kiedyś zmiany w społeczeństwie były mierzone w stuleciach, dziś zdarzają się co dekadę, jeśli nie częściej. Znam Kainitów, którzy kiedyś byli dumni ze swej zdolności przystosowania, ale później z wyboru schowali się pod ziemią i czekanie, aż nadejdą bardziej spokojne czasy.

Głupcy. Gehenna nadejdzie, zanim zdążą się przebudzić.

Nasza wojna jest daleka od skończenia. Faktycznie źle ob jawy pojawiają się wśród nas. Kręgi Nod oddystrów, do których uczęszczam, szale ją, szaleńcy piszą, by ujawnić sekrety Księgi, zanim będzie za późno, by wykorzystać ich mądrość. Jak, przepowiednie mogą być fałszywe. Spójrz na paplaninę Nostradamusa i powiedz mi, czy mogła to być osoba obdarzona prawdziwą intuicją. Jednakże zbyt wiele ob jawień Księgi Nod brzmi prawdziwie, nawet dla na jbardziej wyrafinowanego z wiedzy wampirów. W raz z oznakami przychodzi olśnienie. Nawet na jbardziej pokorny Kainita dostrzeże, że wszystkie te wieki czekania wkrótce się zakończą, a wydarzenia, które zmienią świat, są na wyciągnięcie ręki. Byłbym przerażony, gdyby krew płynęła we mnie wtedy śmiertelna krwią. Moje kości drżałyby z przerażenia, gdyby szpik wewnątrz nich nie został dawno temu ochłodzony.

Ale strach już nie jest na mojej drodze, wszystko co teraz czuję, to oczekiwanie.

Twój w wieku, który ma nadejść,

Tyzos

Jest trzecia rano, a ja wciąż rozmyślam o tym, jakie to pozytywne uczucie być martwym. Ulice są śliskie od deszczu, a światło odbija się w chodniku, jakby Bóg chciał, by każdy wtaz do ścieków miał aurę. Przecznicę dalej od Locust Street widzę samochód wyjeżdżający zza zakrętu. Mogę przeczytać stąd tablice rejestracyjne. Nigdy nie byłbym w stanie tego dokonać, gdybym był żywy. Przy końcu ulicy widzę drzewa na Placu Rittenhouse i przysięgam, że jestem w stanie policzyć na nich każdy liść i każdą kroplę wody.

Widzę to wszystko, a to jest takie piękne.

Jego też widzę. Ma brązowy płaszcz i niesie złożoną czarną parasolkę. Zaczynam iść w kierunku placu, zwalniając swoje tempo, by nie wpaść na niego na chodniku. Teraz mogę dostrzec paski siwizny na jego włosach, zmarszczki na jego twarzy. Wygląda na około czterdziestoletniego, trochę zmęczonego życiem, ale wciąż idącego do przodu. Jego ruchy są stałe, mechaniczne. Przyspieszam.

Nagle on zatrzymuje się i spogląda w bezchmurne niebo. Może szuka odpowiedzi w liściach parkowych drzew. Może po prostu jego zwierzęcy instynkt wrzeszczy „Drapieżnik!" To nie ma znaczenia. Jestem blisko... 20 ulica, 19...

On odwraca głowę i idzie dalej. Jego oczy spotykają się z moimi przecznicę dalej i myślę, że on wie. Nie zatrzymał się jednak. Nie odwrócił się. Ja widzę ból, i nadzieję, i historię wypisaną na jego twarzy, każdy pojedynczy moment jego życia, które za chwilę się zakończy. Zakochałem się w nim.

Zakochuję się każdej nocy i każdego wieczora budzę się znów ze złamanym sercem. Nikt poza mną nie jest winny. Nikt poza mną.

Rozdział Ósmy:
Narracja

Zapomnij o zasadach i kościach. Zamknij książkę, zgaś światło i opowiedz mi historię o mrocznych żądzach i bezlitosnym głodzie. Opowiem ci o wampirze, o jego talentach i słabościach, a ty mi opowiesz o wyzwaniach, z którymi musi się zmagać, i o nagrodach lub niebezpieczeństwach, które na niego czekają. Ty zaplanujesz zwroty opowieści, a ja opowiem ci, jak wampir się w nich porusza. Tylko ty znasz ostateczny koniec historii, ale tylko ja wiem, jak wampir tam dotrze. Przez całą drogę praca, którą włożyłeś w opowieść, daje mojemu wampirowi szansę na rozwój, a jego działanie tchnie życie w świat, który stworzyłeś.

Takie jest wyzwanie narracji. **Wampir** mówi o wewnętrznej walce pomiędzy człowieczeństwem i okrucieństwem w obliczu nieskrępowanej władzy i wiecznego życia. Żadne prawa śmiertelnych ani ich moralne kodeksy nie ograniczają Spokrewnionych. Tylko zanikające namiętności lub ideały wpojone im za życia powstrzymują wampira od ulegnięcia jego potwornej naturze, lecz te wspomnienia stają się coraz trudniejsze do przywołania, gdy lata rozciągają się w wieki. Krótko mówiąc, **Wampir** mówi o postaciach i o tym, jak się one rozwijają lub przemijają w obliczu tragedii i pokusy. Czy śmiertelny głęboko wierzący jest w stanie pogodzić swoją wiarę z pożądaniem krwi? Czy wampir może powstrzymać się od Spokrewnienia ukochanej osoby w obliczu wiecznej samotności? Bestia czeka na każdego Spokrewnionego, który podda się całkowicie swym drapieżnym żądzom? Narrator musi skupić się na tle postaci, ich nadziejach i ambicjach, by stworzyć opowieści, które będą wyzwaniem dla ich – i graczy – przekonań i wierzeń. Dlatego rola Narratora w **Wampirze** jest bardzo wymagająca. Zmusza do zbudowania sagi i opowieści nastawionej na postaci. Musisz stworzyć świat, który będzie koszmarnym odbiciem naszego, kuszący i wstrętny, radosny i przerażający. Musisz wywołać dreszcz nieludzkiej mocy i strachu, których postać może doświadczyć, jeśli straci panowanie nad sobą. A ty nie możesz pozwolić postaciom po prostu zajmować się sobą i przetrwać dzięki śmiałym kradzieżom z lokalnego banku krwi. Nocne powietrze przesycone jest intrygami starszych, ancillae manipulują nowicjuszami, zgodnie ze swoimi celami, obiecując wielkie nagrody i jeszcze większe ryzyko.

Narracja to konieczność poradzenia sobie z tym wszystkim i na początku tak jest. Na szczęście Narrator nie musi tego wszystkiego robić sam. Tajemnica udanej narracji leży, co jest ironią, w pracy graczy. Zaspokajanie oczekiwań i zainteresowań grających w sagę jest pierwszą zasadą stworzenia nastroju gry. Następnie – jeśli saga i jej ogólna opowieść zostały dokładnie rozwinięte – działania postaci, te dobre i złe, będą miały swoje konsekwencje i wymuszą następne opowieści. Nigdy nie zapomnij – im więcej graczy zaangażowanych jest w to, co dzieje się w sadze, tym mniej pracy ty, Narrator, musisz brać na siebie. Nikt nie mówi, że masz wszystko robić sam. Narrator powinien mieć tyle samo zabawy co gracze, a ten rozdział szczegółowo mówi, jak to osiągnąć.

Ten rozdział ilustruje proces tworzenia i prowadzenia sagi **Wampira** i oferuje rady, jak tworzyć większość pojedynczych opowieści, składających się na sagę. Budowa szczegółowego i spójnego tła świata, w którym twoi gracze będą polować, zaczyna się od wkładu twoich graczy i twoich pomysłów na to, jaka powinna być ta ogólna opowieść, którą chciałbyś opowiedzieć. Gdy już zdecydowałeś o szczegółach otoczenia, następnym krokiem jest stworzenie postaci je wypełniających (znów miej na uwadze rodzaj sagi, którą chcesz opowiedzieć). Gdy postacie są już na swoim miejscu, możesz zacząć pisać sagę na poważnie, opracowując intrygi i wydarzenia, które będą napędzać całą opowieść i wydobędą z postaci ich cele i motywacje. Każdy krok wynika z poprzedniego, zapewniając ci tło, by uczynić każdą z opowieści zabawną i łatwą do pokierowania. Jeśli nigdy wcześniej nie prowadziłeś gry fabularnej, nie daj się zastraszyć wielkimi słowami. Idź krok po kroku, baw się i popuść wodze swojej wyobraźni.

Pierwszy rzut oka

Zaczyna się od kilku pomysłów. Przeczytasz książkę i kilka rzeczy wpadnie ci do głowy. Może to być obraz hardego księcia, rządzącego twardą ręką miastem, a może pomysł na bandę anarchistów, tworzącą własne prawa i żyjącą jak wilki w miejskiej dziczy. Coś przyciąga twoją uwagę i zapala iskierkę w twoim umyśle i myślisz sobie, *to mogłaby być niezła saga*. Pytanie, jak obrócisz te mgliste pomysły w dobrą podstawę dla opowieści, którą chcesz opowiedzieć?

Zacznij od graczy. Zanim zaczniesz rozwijać podstawy twojej sagi, musisz mieć dobre rozeznanie, jakimi postaciami gracze chcą grać i jak ich koncepcje mają się do twoich pomysłów. Przypuśćmy, że rozważasz sagę dotyczącą wzlotu i upadku pewnego księcia w dużym mieście. Możesz widzieć opowieść pełną intryg, oszustw, zdobywania wpływów i władzy. Ale co, jeśli jeden z graczy pragnie grać anarchistą z klanu Nosferatu, a inny chce być apolitycznym, narcystycznym Toreadorem? To nie pasuje do twojej ogólnej koncepcji. Nie jest dobrze wymuszać koncepcję postaci na graczu. Przecież chcesz, by gracze uczestniczyli w grze i grali postaciami, które ich naprawdę interesują. W tym momencie musi dojść do negocjacji i kompromisów. Może zainteresujesz graczy polityką albo zamiast tego skupisz uwagę na walce postaci o własne cele i *uniknięcie* intryg ich starszych. Zanim jeszcze zaczniesz myśleć nad sagą, upewnij się, że twoje pomysły i oczekiwania graczy są zsynchronizowane. W ten sposób gracze dodają swoje pomysły do twoich i twoja praca stanie się o wiele prostsza.

Gdy wszyscy są już zgodni co do ogólnego pomysłu na sagę, gracze mogą zacząć tworzyć swoje postacie, a ty możesz zacząć tworzyć świat, w którym postacie będą polować. Jest ważne, by robić to jednocześnie, ponieważ wtedy twoje i ich pomysły zgrają się ze sobą i może poprowadzą cię w stronę, o której wcześniej nie pomyślałeś. Przypuśćmy na przykład, że gracz chce, by jego postać przed Spokrewnieniem była rządowym agentem. Mógłbyś rozwinąć ten pomysł w ten sposób: postać pracowała dla tajnej sekcji FBI, zajmującej się kontrolą wysoko postawionych polityków i menedżerów korporacji. Ta sekcja jest w istocie nadzorowana przez potężnego wampira, który używa jej jako źródła ważnych informacji, i do przeciwdziałania ruchom przeciwników. Aby dodać jeszcze jeden poziom konfliktu, możesz zdecydować, że ten członek primogenu zamierza Spokrewnić jeszcze jednego członka tej sekcji, kogoś z kim postać się przyjaźniła (lub może kogo kochała), gdy była człowiekiem. Możesz zachęcić gracza, by dalej rozwinął agencję, w której pracowała jego postać, pozwalając mu na opracowanie szczegółów takich jak historia i ważne osobistości, które mógłbyś włączyć do swojego świata. To pozwala ożywić postać, pozwala graczowi mieć swój wkład w grę i daje ci materiał na pomysły do twojej sagi. Nakaż graczom, by jak najdokładniej opracowali wszystkie szczegóły ich postaci. Usiądź z nimi w chwili tworzenia postaci, razem wymyślcie ich pochodzenie i przeszłość, a następnie wykorzystaj informacje, które podsunęli ci gracze. Mogą dostarczyć ci one całej galerii postaci, sytuacji i konfliktów, które przydadzą się później.

Ważne, by szczegółowo przyjrzeć się Cechom Pozycji postaci i szczegółowo je opracować, ponieważ jako nowicjusze te nowo Spokrewnione wampiry mają wciąż mocne powiązania ze światem. Zachęć ich do pozyskiwania sprzymierzeńców, kontaktów, znajomości, wpływów itd. Następnie podyskutuj o nich z graczem, by nadać im trochę życia. Skąd pochodzi mienie postaci? Czy postać jest spadkobiercą? Czy wygrała na loterii? Może uwikłała się w handel narkotykami i ukradła splamione krwią pieniądze? Jak to wpłynęło na to, kim postać jest i na jej miejsce w sadze? Sprzymierzeńcy i znajomości są czymś więcej niż kropkami na karcie postaci – są ludźmi ze swymi własnymi uczuciami i emocjami. Przypuśćmy, że gracz chce mieć znajomego na średnim szczeblu w policji. Kim jest ten znajomy i jak postać zawarła z nim znajomość? Znajomy może być jej wujkiem, starym detektywem z wydziału zabójstw, który ma w zwyczaju zadawać dociekliwe pytania o sposób życia postaci (zwłaszcza gdy złapie ją na miejscu niedawnej zbrodni!).

Każda Cecha Pozycji jest kolejnym wymiarem postaci, zawierającym mnóstwo pomysłów mogących zainspirować Narratora. Jak postacie radzą sobie z nagłą i nieodwołalną separacją od wszystkiego co znały i kochały? Czy upozorowały swoją śmierć, czy po prostu odeszły ze swojego śmiertelnego życia? Czy postacie opuściły ukochanych, którzy nie akceptują ich zniknięcia i robią wszystko, by ich odnaleźć? Czy postacie mogą żyć z dala od swych małżonków lub dzieci, rozdzierane miłością, ale świadome, co może stać się pewnej nocy, gdy zwycięży ich Głód? Te sytuacje są w pewien sposób pierwszymi dylematami, przed jakimi muszą stanąć postacie i mogą wpłynąć na ich działania na wiele sposobów. Chociaż zawsze istnieje pokusa pominięcia szczegółów Spokrewnienia postaci i przejścia do bycia wampirem, to zbyt szybkie pójście dalej pozbawia sagę ważnego wymiaru walki postaci o utrzymanie swego człowieczeństwa i ogranicza tobie dostęp do żyznego pola, skąd mógłbyś czerpać pomysły i dawać postaciom wsparcie.

Gdy określiłeś już ogólne kierunki dla twojej sagi i włączyłeś elementy postaci graczy, możesz podjąć decyzje o świecie, w którym opowieści będą się toczyć. Mając szczegółowe otoczenie dla sagi (zazwyczaj miasto, ale można prowadzić też sagi dziejące się w małych miasteczkach, czy nawet w leśnych ostępach) i zaludniając ją postaciami drugoplanowymi, które wpiszą się w twoją ogólną koncepcję, możesz na poważnie zacząć kształtować sagę.

Świat mroczny i zabójczy

Zanim twoja saga zostanie napisana, musi powstać scena, na której będzie można odegrać wszystkie akcje. Musisz stworzyć otoczenie dla swoich opowieści. Świat, który dobrze zilustruje chwałę i przerażenie związane z egzystencją nieumarłych. Świat wampirów jest mroczny, niebezpieczny, enigmatyczny i bogaty w obrazy. Pomyśl o tym, wymyślając szczegóły swojego świata.

- **Wymarcie zasad:** Niewiele złudzeń pozostało w Świecie Mroku. Wieki zachłanności i oszustw (tak samo po stronie ludzi jak Spokrewnionych) nadwerężyły niewinność ludzkości. Cynizm i brak wiary widać wszędzie – w graffiti na ścianach miasta, w kinie, teatrze. Nikt nie odważa się specjalnie wierzyć w cokolwiek, gdyż cnoty takie jak współczucie czy dobroczynność zwiększają jedynie szansę na stanie się ofiarą. Dobra dusza i kochające serce są tak samo rzadkie jak diamenty, i tak samo cenne.
- **Krew i pieniądze:** Życie jest tanie. Ludzie stosują przemoc z powodu braku perspektyw, strachu, nienawiści i chciwości. Zbrod-

nia jest wszechobecna i wiele rodzin oraz środowisk odgradza się mentalnie od reszty świata. My albo oni.

• **Nie ma już dobrych chłopców:** Świat stracił swych bohaterów. Zostali uwikłani w seks-skandale, afery łapówkowe lub padli ofiarą miejskiej przemocy. Nie ma silnego przywódcy, wiary w polityków lub wiary w budowę lepszego jutra. Ludzie wiedzą lepiej.

• **Nawiedzone domy:** Ludzkość psuje się od wewnątrz, kontynuując smutny, powolny upadek. Symbole tego upadku są wszędzie – w okrytych patyną wielkich gotyckich katedrach i granitowych wieżowcach. Pomiędzy bezdusznymi wieżami ze stali i szkła można dostrzec opuszczoną katedrę, której witraże bogate są w kolor i piękno czasów, które dawno minęły. Takie miejsce przypomina o tym, co było i co być może.

• **Wściekłość milenium:** Zbliża się koniec wieku – krążą plotki i przepowiednie na jego temat. Czy będzie to nowy początek, czy koniec świata? Wielu Spokrewnionych i śmiertelnych boi się tego, co może nadejść, i mówi o apokaliptycznej zagładzie, a inni wychodzą na ulice, by zaznaczyć swą obecność na świecie, zanim cały pójdzie z ogniem.

Te punkty ilustrują istotę Świata Mroku i są ważne, ponieważ zaostrzają dylematy, z którymi twoja postać się zmaga, gdy przemija jej człowieczeństwo. Niewiara i rezygnacja są wszędzie. Przemoc i śmierć są powszechne. Co znaczy jedno zabójstwo czy kolejne kłamstwo więcej? Jaką różnicę robi jedna osoba, nawet wampir? Cnoty odwagi i współczucia ciężko znaleźć, a jeszcze trudniej utrzymać, ale ta walka jest ważna. Ta walka to źródło triumfu i tragedii gry, dlatego decyzje, jakie podejmujesz w budowie otoczenia gry, powinny to obejmować. Ważne, by podkreślić, że nie musisz stosować się do tych zasad z religijną czcią, a stopień, w jakim je zaznaczysz, jest tylko kwestią twego osobistego smaku. Jedyną rzeczą do zapamiętania jest, że środowisko twoje powinno być tym, w którym czynienie rzeczy dobrych i szlachetnych jest trudne i wątpliwe.

Oczywiście, nie ma żadnych ograniczeń, jeżeli chodzi o miejsca, gdzie może toczyć się twoja saga – z odrobiną wyobraźni i myślenia, saga **Wampira** może toczyć się wszędzie, od Waszyngtonu do dorzecza Amazonki. Najlepsze lokacje to oczywiście duże miasta, gdzie mogą przebywać duże populacje wampirów i które są miejscami skupiającymi wielkie pieniądze i władzę, których szuka większość Spokrewnionych. Jeśli chcesz umiejscowić sagę w wielkim mieście, którego nie znasz, twoja lokalna biblioteka może dostarczyć ci użytecznych informacji i map, które możesz przystosować tak, by odpowiadały twoim celom. Pamiętaj jednak, że nie musisz wiernie oddawać wszystkich szczegółów – to jest Świat Mroku i możesz kształtować go, jak tylko pragniesz. Rozważ powyższe wskazówki i gdzie to konieczne dostosuj szczegóły do swoich własnych pomysłów, żeby zbudować właściwy nastrój. Wielu Narratorów woli umieszczać swoje sagi w mrocznych odbiciach swych rodzinnych miast, co pozwala im i ich graczom wykorzystywać osobistą wiedzę odnośnie miejsc, które ich postacie odwiedzają.

Gdy poznasz już miejsce swojej sagi, pomyśl o ważnych miejscach dla miasta i połącz funkcję z symbolizmem, by stworzyć interesujące obrazy. Na przykład opuszczona i niszczejąca stacja kolejowa w centrum miasta, ze swymi wysokimi, sklepionymi holami i minioną wielkością, może być idealnym miejscem na Elizjum. Niezbyt często używana katedra może być schronieniem

dla miejskiego Pariasa, który przyciągnięty został tu klimatem świętości i odkupienia. Niedokończone ZOO może być świetnym miejscem na kryjówkę anarchistów, a kwartał szkieletowych konstrukcji może służyć dla Nosferatu jako miejsce do obserwacji miasta. Wampiry są istotami terytorialnymi i miejsca, w których przebywają, odbijają ich indywidualne nastroje i postawy. Nie pozwól, by twarda rzeczywistość zmusiła cię do rezygnacji ze świetnego pomysłu. Jeśli chcesz, by twój książę rządził miastem z wiktoriańskiej rezydencji, ale takiej w twoim mieście nie ma, wymyśl ją i umieść tam, gdzie chcesz. W **Wampirze** nastrój i wyobraźnia zawsze biorą górę nad szczegółami.

Tak więc w tym punkcie masz trzy źródła, z których możesz czerpać, by zbudować swą sagę: własne ogólne pomysły, wszystkie szczegóły podane ci przez graczy i jakąś wiedzę o miejscu wydarzeń. Teraz przyszedł czas, by rozwinąć twą sagę w szczegółach.

Pisane krwią

Saga jest ogólną opowieścią, którą Narrator pragnie opowiedzieć. Składa się z serii mniejszych historii, w których postacie graczy są głównymi bohaterami. Pomyśl o sadze jak o kolekcji książek, opowiadających długą skomplikowaną baśń. Każda książka sama w sobie jest opowieścią, która podzielona jest na rozdziały, a te na sceny. Co dzieje się w każdej osobnej opowieści zależy w dużej mierze od przebiegu całej sagi. To ten etap tworzenia, który jest najbardziej wymagający i czasochłonny dla Narratora. W odróżnieniu od wielu innych kampanii RPG-owych o otwartym zakończeniu, sagi **Wampira** mają wyraźnie określony początek, środek i koniec. Zgodnie z tym musisz opracować szczegóły tej struktury wcześniej, by uporządkować twoje myśli, wiedzieć, w którym miejscu przyspieszyć i zapewniać napięcie przez cały czas trwania poszczególnych opowieści. Saga traci swoją energię, kiedy nie widać jej realnego końca. W końcu, po całej tej pracy, chcesz zamknąć sprawy z hukiem, a nie z jękiem, prawda? Weź zeszyt i notuj swoje pomysły odnośnie przebiegu wydarzeń w twojej sadze. Nie próbuj tego wszystkiego zapamiętać.

W tym momencie masz już całkiem niezły zasób informacji, mogących pomóc ci w rozwoju sagi. Teraz musisz wymyślić przebieg opowieści i zmieszać to wszystko w jedną sprawną całość. Pierwszy krok to wybór motywu przewodniego. Motyw jest główną ideą, która opisuje podstawową fabułę ogólnej opowieści. Niektóre odpowiednie motywy dla sagi **Wampira** zawierają:

• **Jyhad:** Chociaż prawdziwe imiona Przedpotopowców zagubiły się gdzieś w historii, mówi się, że ich bizantyjskie intrygi wciąż mają wpływ na przebieg wydarzeń Rodziny. Krucjaty były prowadzone, narody powstawały i upadały, całe klany były niszczone, wszystko to, by wypełnić ich nieludzkie cele, w których nie wiadomo, o co tak naprawdę chodzi. W miarę zbliżania się końca wieku coraz więcej ludzi wierzy, że apokaliptyczne zakończenie gry jest na wyciągnięcie ręki. Narrator może wykorzystać ten motyw i wciągnąć postacie w sagę o tajemnych stowarzyszeniach ambitnych starszych, którzy być może wierzą w groźby planów Przedpotopowców i walczą, by zapobiec ich wypełnieniu. Alternatywnie gracze sami mogą podążać za własnymi celami tylko po to, by spostrzec, że wszystkie mają jeden wzór, który je łączy. Czy stali się pionkami w Wielkiej Grze? Jeśli tak, do czego zostali wykorzystani i przez kogo?

• **Skrępowani niewidzialnym łańcuchem:** Nieżycie daje władzę i wolność przekraczającą możliwości wyobraźni śmiertelnych. Wampir jest prawem dla samego siebie, na pewno? Oprócz tego, że Spokrewnieni są nieśmiertelnymi panami swego świata, są wciąż ofiarami swych zobowiązań, intryg i własnych namiętności. Wampir może władać miastem, ale czy naprawdę jest panem swego własnego przeznaczenia? Ten motyw sprawdza się najlepiej, gdy saga toczy się wokół ambitnych wampirów, pragnących dla siebie władzy i wpływów w mieście lub sekcie i którzy chcą ustanowić własne prawa, by nie być od nikogo zależnym. Takie wampiry od początku muszą planować i walczyć, by uciec spod wpływów swych stwórców, ich równie ambitnych znajomych i wreszcie starszych, których miejsca postacie chcą zająć. Ale w tym czasie trzeba wchodzić w układy, zawierać i zrywać przyjaźnie, zyskiwać przyjaciół i wrogów, a gdy zdobędzie się już to, co się chciało, okaże się, że wciąż nie jest się panem swego przeznaczenia. A ambicje znowu rosną.

• **Zimna pokuta:** Wielu spośród nowo Spokrewnionych reaguje z przerażeniem na to, czym się stało, i na każdym kroku walczy, by odkupić siebie i swe stracone człowieczeństwo. Postacie podejmują wysiłki, by pomóc bezdomnym i biednym, zachowując się jak Robin Hood lub po prostu broniąc bezbronnych przed drapieżnością Spokrewnionych. Ten motyw nie tylko przeciwstawia postacie innym wampirom, które odrzucają i wyśmiewają taki niewłaściwy altruizm, ale także przeciwstawia je dzikim podszeptom Bestii w nich samych. Jedna chwila szału może obrócić misje litości w straszliwą tragedię.

• **Narodziny nowej ery:** Wiele wampirów wie z przepowiedni *Księgi Nod* o bliskim kataklizmie, końcu jednego cyklu i początku kolejnego. Stary porządek zostanie zmieciony, a wielu idealistów i szaleńców pomiędzy Spokrewnionymi głosi wizje nowego porządku, który zajmie miejsce starego. Gdy koniec tysiąclecia mija i rozmowy stają się coraz bardziej histerycznymi wizjami niepokojów, postacie musza zdecydować, czy oprzeć się fali rewolucyjnej, czy dać się jej ponieść. Czy postacie będą walczyć o utrzymanie nowego porządku, czy przyłączą się (lub rozpoczną) do idealistycznej krucjaty, by zmienić świat?

• **Cienie lub kajdany:** Walka pomiędzy Camarillą i Sabatem jest przede wszystkim kwestią filozofii – czy wampiry mają oddać ludzkości sprawiedliwość i z nią współistnieć, czy Spokrewnieni są następnym krokiem w ewolucji i mają rządzić ludzkością tak, jak śmiertelni władają swoimi zwierzętami? Okrążone miasto Camarilli jest wspaniałym miejscem na ten motyw, gdyż postacie zostają złapane w ideologię wojny. Która sekta ma rację? Postacie mogą być dysydentami w Camarilli lub widzieć w każdym cieniu sympatyków Sabatu. Szczególnym wyzwaniem dla postaci może być szlachetna wariacja na ten motyw, w której postacie poprowadzą szlachetną i tragiczną krucjatę i przeciwstawią się obu sektom.

• **W sercu mieszka kłamstwo:** Nieumarła egzystencja wampira jest samotna i pełna strachu. Nic dziwnego przeto, że wielu nowicjuszy próbuje desperacko trzymać się swych związków z czasów śmiertelnego życia. Czy wampir może po prostu pójść do domu i czy w ten sposób nie przygotowuje sceny tragedii? Ten motyw kładzie nacisk na nieodwołalne oddzielenie wampira od rodzaju ludzkiego. Wampiry chodzą po nocy otoczeni nieświadomym bydłem i faktem jest, że świat oświetlony słońcem pozostaje dla nich zamknięty na zawsze, a Głód, który czują, ciągle zagraża tym, któ-

rych kochali. Postacie, które nie chcą pozostawić swego śmiertelnego życia, muszą ryzykować Maskaradą, Głodem i bezpieczeństwem tych, których kochają. Czy mogą samolubnie kurczowo trzymać się ciepła i miłości, których mogli być pewni w życiu? Lub może desperacko próbują trzymać się swego Człowieczeństwa, skupiając się na jedynej rzeczy, jaka liczy się w życiu?

Motywy są ważne, ponieważ pozwalają ci skupić się na wydarzeniach i działaniach wokół głównej idei. To dodaje twojej sadze logiczności i wywołuje emocjonalny rezonans, na którym możesz zbudować nastrojowy finał. Jest jak najbardziej możliwe, by w sadze był więcej niż jeden motyw. Możesz chcieć stworzyć sagę eksplorującą powiązania nowicjuszy ze światem śmiertelnych, uwikłanych w plany starszych, którzy z przerażeniem szykują się na nadejście Gehenny. Gdy postacie z własnej lub nie z własnej woli stają się agentami tych planów, są rozdarci pomiędzy budowaniem nowego porządku i zachowaniem tego, który kiedyś znali. Złożone motywy mogą zbudować bogatą sagę dla całej trupy lub każda postać może urzeczywistniać jeden motyw sama, oddzielając się od swych towarzyszy. Jedynym ograniczeniem jest, ile wysiłku ty jako Narrator pragniesz poświęcić, by sprawnie połączyć wiele motywów.

Gdy wybrałeś już motyw, możesz zacząć pracować nad przebiegiem wydarzeń, które będą miały miejsce w twojej sadze. Jak każda dobra opowieść saga musi mieć finał, by być prawdziwie efektowną, a jeśli wiesz, gdzie saga podąża, będziesz panował nad swoimi opowieściami. Rozważ początkowe idee, postacie i motywy, które wybrałeś. To czas na opracowanie szczegółów twojej kroniki jako ogólnego zarysu wydarzeń.

Na przykład wróćmy do początkowego pomysłu na grupę postaci, których Spokrewnienie i nieżycie zaczęło się przeciw wzlotowi i upadkowi charyzmatycznego wampira jako księcia miasta. Możesz wybrać dwa motywy do swojej sagi: *Cień lub kajdany* i *Skrępowani niewidzialnym łańcuchem*. Podoba ci się pomysł dania postaciom wizji wolności i władzy, jaką posiadają starsi Spokrewnieni, następnie wciągnięcia ich w na zawsze krępującą sieć intryg i oszustw, by znaleźli się w kręgu władzy u boku przyszłego księcia. Ale gdy już posiądą władzę, fasada idealizmu i oświecenia zawali się i nowy książę okaże się być w każdym calu takim samym despotą jak jego poprzednik. Postacie, pomimo ich wszystkich nowo zdobytych wpływów, znajdą się w sieci zobowiązań i przymierzy z księciem i innymi sprzymierzeńcami, nie mogąc już działać tak jak wtedy, gdy byli nowicjuszami. Gdy wydarzenia się pogorszą, głośne niezadowolenie przewali się przez miasto i postacie będą musiały zadać sobie pytanie nie tylko odnośnie lojalności do nowego reżimu, ale i do całej filozofii Camarilli. Chcesz, by saga zakończyła się płonącym finałem, w którym postacie będą musiały zdecydować, czy trwać w lojalności do nowego reżimu, któremu pomogli, czy obalić władzę księcia i wybrać nowy kierunek dla miasta. Teraz musisz określić szkic postępujących po sobie wydarzeń, który doprowadzi postacie do tego miejsca.

Wszystko powinno zacząć się prosto, ponieważ postacie będą potrzebować trochę czasu, by zapoznać się z miastem i jego mieszkańcami. Decydujesz, że pierwsze opowieści skupią się na Spokrewnieniu postaci, ich związkach ze swymi stwórcami, zmuszając postacie, by pogodziły swoją nową egzystencję ze związkami ze światem śmiertelnych. To, jak postacie reagują na nową sytuację, może podsunąć ci pomysły, które możesz wykorzystać jako intrygi poboczne do całej kroniki. Przez cały czas postacie mają kontakt z innymi Spokrewnionymi z miasta, gdyż zostali przedstawieni staremu księciu. Chcesz położyć nacisk na atmosferę niepokoju w mieście, gdyż Spokrewnieni dość mają twardej ręki tyrana, więc gdy postacie poznają miasto, możesz zaplanować kilka spotkań, które dadzą im relacje z pierwszej ręki odnośnie tyranii księcia. Postacie mogą być świadkami brutalnego zachowania członka primogenu, wspierającego księcia, lub ich stwórcy mogą nakazać im przekazywanie dysydenckich wiadomości innym potężnym starszym. Postacie mogą być nawet zaangażowane w krwawe łowy przeciwko nieszczęsnemu Spokrewnionemu, osądzonemu za bardzo wątpliwe przestępstwo. Dzięki wszystkim tym wydarzeniom postacie poznały innego Spokrewnionego – ancillae – ostrożnego, ale elokwentnego i będącego w opozycji do obecnego porządku. Postacie mogą go słuchać i sympatyzować z nim lub go wydać, a cała koteria może być targana konfliktami pomiędzy lojalnością i filozofią. W miarę upływu czasu stanie się jasne, że ten Spokrewniony dąży do sięgnięcia po tytuł księcia miasta. Postacie decydują się na zdobycie statusu i władzy przez popieranie uzurpatora lub mniejszej nagrody od obecnego reżimu za wydanie rebelii. Decydujesz się zostawić tu otwarte zakończenie. Gracze są głównymi postaciami w sadze i powinni podejmować własne decyzje, zgodnie z ich osobistymi koncepcjami i celami.

Ostatecznie rebelia musi nadejść i decydujesz, dla dobra opowieści, że rebelia wygra, dzięki lub pomimo działaniom postaci. W zależności od dokonanego przez ciebie wyboru, postacie muszą stawić czoła późniejszym wydarzeniom. Albo są potężnymi i wpływowymi członkami nowego porządku, albo są ścigani jako wspierający dawny reżim. To, jak postacie poradzą sobie z tymi zmianami, zajmie drugą połowę kroniki. W tym czasie nowy książę porzuci swe szlachetne intencje i ujawni się jako nie mniejszy tyran niż jego poprzednik. Teraz postacie przyjmą rolę starszych, którym zazdrościli jako nowicjusze, ale uznają, że takie wyniosłe pozycje obfitują w nie mniejsze zagrożenia i wiążą się z taką samą ilością przemocy. Wreszcie saga zatoczy pełne koło. Postacie w zależności od wyborów, jakie poczyniły na początku, mogą stać się częścią opresyjnego reżimu lub charyzmatycznymi podżegaczami, szukającymi poparcia wśród nowicjuszy, by stworzyć własną rebelię.

Masz teraz ogólny szkic wydarzeń w twojej sadze. Dodatkowo do głównych punktów mniejsze wątki będą powstawały w związku z celem postaci i ich tłem. Te wątki poboczne mogą mieć związek z ogólną fabułą lub mogą nie być w ogóle związane i wiązać się z rozwojem postaci. Na przykład uzurpator zbiera swych zwolenników, by obalić księcia i ma zamiar Spokrewnić śmiertelnego na ważnym stanowisku w firmie, którą książę kontroluje. Ten śmiertelny przypadkowo jest przyjacielem jednej z postaci. Może też zdarzyć się tak, że postacie będą przeciwne Spokrewnieniu z powodu własnych korzyści lub filozofii (ogólnie jednak popierając pomysł rebelii). Niektóre pomysły na wątki poboczne pojawiają się już na początku sagi, dostarczone przez osobowości i tło postaci. Inne rodzą się w trakcie gry, gdyż związki i ważne decyzje wpływają na przebieg wydarzeń. Włącz tak wiele wątków pobocznych do swojej sagi, ile ci odpowiada, ponieważ wprowadzają one alternatywne opowieści, które rozwijają postaci i sagę.

Inne pomysły na sagę i motywy, które możesz eksplorować, zawierają:

• **Poszukiwania ukrytych sekretów:** Gehenna zbliża się wielkimi krokami i wielu Spokrewnionych boi się, że świat wkrótce strawią płomienie. Postacie mogłyby być rodem jednego stwórcy lub koterią indywidualistów, którzy muszą szukać tysiącletnich sekretów Przedpotopowców i odkryć ich zamiary, zanim będzie za późno. Motywy związane z tą sagą krążą wokół poszukiwania władzy i manipulacji niewidzialnych sił lub pokus, jakie wielka władza wywołuje. Narrator może dodać elementy terroru i napięcia, gdy postacie zbliżą się do okropnych sekretów, o których być może żaden śmiertelny czy Spokrewniony nie miał się dowiedzieć.

• **Żyj wolny albo zdychaj:** Postacie są gangiem anarchistów buntujących się przeciw dyktatowi aroganckiego i autorytarnego księcia. Możliwe, że ich stwórcy są otwarcie przeciwni władzy księcia i aktywnie wywołują niezadowolenie, i dążą do końca starego porządku. Książę sprzeciwia się temu twierdząc, że tylko jego prawo trzyma Sabat z dala od miasta. Jego rządy wnoszą porządek i stabilność, którym postacie śmiertelnie zagrażają. Odpowiednie motywy dla tej sagi mogą obejmować przeciwstawienie własnej woli przeciw narzuconemu porządkowi lub stosunku do wolności myśli i wyrażania swoich poglądów w obliczu opresji.

• **Zimna kompania rekinów:** Postacie są wampirami z wyższych sfer, dążącymi do zdobycia władzy i statusu pomiędzy ancillae i starszymi miasta. Polityka siły, intryga i zdrada są na porządku dziennym – rywale witają się z przyjaznymi uśmiechami, gdy ich podwładni toczą cichą, bezwzględną walkę na ulicach miasta. Ta saga czerpie z motywów zaufania, przyjaźni, lojalności i korumpującego smaku władzy.

• **Nie ma miejsca zwanego domem:** Postacie są uciekinierami z miasta zajętego przez Sabat lub rozdarci intrygami Jyhadu. Muszą znaleźć swoje miejsce w innym mieście, jednocześnie wracając do władzy, jaką kiedyś się cieszyli, lub pozostać w odizolowaniu i wystrzegać się intryg dworu księcia. Wtedy nadchodzą oznaki, że to miasto spotka taki sam los, jak poprzednie. Czy postacie spróbują sprzeciwić się kolejnej katastrofie, czy będą znowu uciekać? Ta saga może czerpać z motywów takich jak odwaga, honor, przyjaźń i zdrada.

• **Konkwistadorzy:** Ta saga opowiada o triumfie lub tragedii próby stworzenia nowego lenna w odległym mieście. Z polecenia Sabatu lub Camarilli (lub działając bez błogosławieństwa żadnej z sekt) postacie muszą spróbować pozbawić miasto sił zarówno ludzkich, jak i nadnaturalnych. Odpowiednim motywem dla takiej sagi może być Jyhad lub kompleksowe idee, obracające się wokół wartości postępu przeciw wartościom miejscowej kultury.

• **Wolne miasto:** Ambitna rada primogenu miasta deklaruje, że miasto jest wolne i otwarte na Spokrewnionych oraz bydło, i ma stać się oazą spokoju, gdzie wszyscy będą mogą współistnieć. Ale czy takie marzenia mogą się spełnić? Postacie mogą być agentami pracującymi nad wcieleniem w życie tego mglistego snu, czyniącymi z dawnych wrogów przyjaciół i sprzymierzeńców. Wtedy nadchodzi tragedia – nieporozumienie (lub celowy sabotaż) łamie pokój i przyjaciele zwracają się przeciw przyjaciołom. Motywy do tej sagi mogą być różne, od trucizny uprzedzeń do motywów honoru, odwagi i współczucia.

• **Golkonda:** Krążą plotki o nowo przybyłym do miasta tajemniczym obcym, twierdzącym, że jest Matuzalemem, który znalazł drogę do Golkondy. Czy mówi prawdę, czy jest agentem Jyhadu przysłanym z rozkazu swych panów, by podzielić miasto? Postacie muszą się tego dowiedzieć i stawić czoła pokusie oferowanej przez tajemniczego przybysza. Odpowiednie motywy dla tej sagi mogą koncentrować się na odkupieniu, człowieczeństwie, chciwości, lojalności i współczuciu.

• **Aniołowie miłosierdzia, aniołowie piekieł:** Postacie buntują się przeciw naukom swych stwórców, przerażeni tym, czym się stali i sposobem w jaki zostali Spokrewnieni. Buntowniczy i uparci deklarują swoją własną wojnę przeciw istotom, które ich stworzyły, walcząc w imię ludzi, którzy nie dostrzegliby wielkiej różnicy pomiędzy Ciemnymi Aniołami i siłami, z którymi oni walczą. Odpowiednimi motywami do tej kroniki mogą być honor, człowieczeństwo, odwaga, uprzedzenie i zdrada.

• **Opowieść o dwóch miastach:** Postacie są koterią wampirów, która zdecydowała się przyłączyć do przeciwnego obozu, czy to z Sabatu do Camarilli, czy odwrotnie. Postacie muszą jakoś przekonać swych byłych wrogów, że ich zamiary są szczere i przebrnąć przez wszelkie wyzwania, jakie będą konieczne, by zostać zaakceptowanym w nowej sekcie. Następnie mogą wyruszyć na kampanię przeciw swym dawnym przyjaciołom. Motywy dla tej sagi mogą obejmować chciwość, miłość, przyjaźń, zdradę, prawdę i oszustwo.

Dwór z purpury i alabastru

Gdy stworzysz już centralne motywy i szczegóły przebiegu sagi, możesz zająć się specyfiką otoczenia i postaci, które tam żyją. Zarys, który stworzyłeś, powinien podpowiedzieć ci, jakich postaci potrzebujesz i kiedy wejdą one do gry. Wychodząc od rozwoju postaci uzurpatora, Narrator powinien opracować postacie najważniejszych wampirów w mieście, ustalić stan ich posiadłości, a także szczegóły dotyczące Elizjum i obecnego księcia. W miarę postępu gry, Narrator może określić szczegóły dotyczące innych Spokrewnionych – od mało ważnych Pariasów po śmiertelnych, którzy mogą odegrać jakąś rolę w sadze. Rzecz w tym, że nie musisz wymyślić całego świata w jeden dzień. Pomyśl, czego będziesz potrzebował na początku swojej sagi, opracuj to szczegółowo, a następnie działaj, zastanawiając się nad elementami, których będziesz potrzebował w przyszłości.

Wampir, bardziej niż jakakolwiek inna gra fabularna, wymaga dobrze opracowanych postaci Narratora. Śmiertelne życie przemija; miasta powstają i upadają, ale Rodzina pozostaje, nieśmiertelna, pozornie niezmienna, jedyna stała we wciąż zmieniającym się świecie. Postacie Narratora są sercem i duszą sagi, dają twemu krajobrazowi życie, działanie i energię. Namaluj ich charakterystykę w żywych szczegółach i działaj za ich pomocą, by wywołać emocje i pomysły u twoich graczy.

Pierwszymi postaciami stworzonymi przez Narratora będą te związane z Cechami Pozycji postaci twoich graczy. To dobry początek, ponieważ gracze pomogą ci wymyślić historie i charakterystyki ich znajomych. Tworząc swoje pierwsze postacie Narratora, posługuj się następującymi wskazówkami.

Wyobraź sobie ich rolę: Każda postać ma do spełnienia jakąś rolę w twojej sadze, nawet księgowy, przechodzący przez ciemny parking i stający się ofiarą głodu postaci. Postanów, jaką rolę będzie miała do odegrania postać, określ jakie kwalifikacje są potrzebne tej postaci, by spełniła tę rolę efektywnie. Ofiara (tak, włóż tak wiele szczegółów w opracowanie postaci ofiary, jak to tylko możliwe – daj graczom poczuć, że ich postacie polują na *ludzi*, nie na papierowe manekiny) ucieleśnia takie cechy jak sympatia, strach i patos. Wróg z drugiej strony nosi cechy bezwzględności lub mądrości i brutalnej walki.

Namaluj obraz: Wyobraź sobie, jak postać wygląda, biorąc pod uwagę cechy, które określiłeś. Wybierz jedną lub dwie charakterystyki, które wydają ci się interesujące. Jeśli wyobrażasz sobie kogoś ze stada jednej z postaci, to weź pod uwagę, że obraz wysokiego, szerokiego w barach mężczyzny z charakterystycznie złamanym nosem zostanie łatwo zapamiętany i może przyczynić się do pojawienia się innych ciekawych pomysłów. Widok potężnie zbudowanego mężczyzny, bez wątpienia boksera, bezbronnego wobec Spokrewnienia mniejszego wampira, wywołuje u wampira uczucie władzy, a jednocześnie przerażenia.

Wybierz imię: To wydaje się oczywiste, że starannie dobrane imiona wzbogacają postacie, podczas gdy słabe imiona umniejszają obraz postaci i mogą nawet osłabić ogólny nastrój sceny, w której pojawiła się postać. Jeśli boksera z powyższego przykładu nazwiemy Poindexter, gracze będą mieli niemały problem z wymową jego imienia i przez to mniej docenią postać i mniej przejmą się jej położeniem.

Wiek: Wiek postaci ma wielkie znaczenie przy tworzeniu postaci wampirów do twojej sagi. Nieśmiertelność zaciera wszelkie związki łączące wampira ze śmiertelnym światem, który kiedyś znał. Przyjaciele i rodzina odeszli, domy zawaliły się w ruinę – pomysł na znalezienie ciepła i komfortu w towarzystwie ludzi traci swój powab w miarę jak lata rozciągają się w wieki. Każdy rok nieżycia coraz bardziej oddziela Spokrewnionych od ludzkiego społeczeństwa. Ich doświadczenia i ambicje rozszerzają się i ludzkie perspektywy stają się całkowicie obce. Jakie znaczenie mają poglądy trzydziestoletniego człowieka wobec kogoś, kto widział, jak rodzą się i upadają narody? Po kilkuset latach istnienia wampir postrzega śmiertelnych na podobieństwo udomowionych zwierząt – użytecznych, może nawet wartych trochę uwagi, ale wciąż bardzo ograniczonych, jeśli chodzi o długość życia i świadomość. Wampir, który przeżył tysiąclecia, ma tyle szacunku dla śmiertelnych społeczeństw, którymi na zimno manipuluje, co pszczelarz dla swych uli.

Osobowość: Wybierz jedno lub dwa słowa, które ucieleśniają osobowość postaci. Na początku możesz polegać na Naturach i Postawach dostępnych dla tworzenia postaci, następnie, gdy nabierzesz doświadczenia, rozszerzyć swój repertuar archetypów. By stworzyć ciekawe postacie, pomyśl o dobraniu typu osobowości, który wydaje się sprzeczny z rolą, jaką przewidziałeś postaciom do odegrania w sadze. Na przykład, jeśli wyobrażasz sobie doskonałego łotra, który na każdym kroku będzie nachodził postacie graczy, możesz rzucić wyzwanie ich oczekiwaniom i uczynić tę postać przyjacielską, miłą, nawet współczującą. Niech to będzie ktoś, kto wierzy, że zniszczenie postaci jest smutną koniecznością. Takie ujęcie na dłuższą metę zadowoli każdego.

Przeszłość: Każda znacząca postać w twojej sadze ma jakąś przeszłość. Jakim przeciwnościom stawiła czoła; kogo kochała lub nienawidziła? Czy są jacyś wrogowie lub dawni kochankowie, których drogi mogą jakoś zejść się ze ścieżkami postaci graczy? Czy postać miała mentora i jaki ten związek miał wpływ na postać? Stwórz przeszłość postaci tak szczegółowo, jak wydaje ci się to konieczne dla sagi. Postacie mające bardzo ograniczone role, jak uliczny kontakt lub śmiertelny członek rodziny, mogą nie wymagać tak wielu szczegółów, podczas gdy 300-letni członek primogenu może czerpać ze swych dawnych doświadczeń.

Szczegół: Każdy jest indywidualnością i każdy śmiertelny lub Spokrewniony ma swoje dziwne nawyki zgromadzone przez lata. Czy jest to picie mleka prosto z kartonu, czy picie krwi śmiertelnego do muzyki *Die Flederamaus*, indywidualne szczegóły głębiej charakteryzują postać i czynią ją pamiętaną.

Wady/Słabości: Nikt nie jest doskonały. Wszyscy ludzie mają słabości lub wady, z którymi walczą. To jest szczególnie ważne przy tworzeniu przeciwników. Czarne charaktery, które nic nie robią źle, nie popełniają błędów i niczego się nie boją, są nudne. Wady tworzą szczeliny w pancerzu łotra i te szczeliny mogą wykorzystać postacie lub dodać dodatkowy poziom patosu do heroicznej postaci, która musi walczyć z demonami nie tylko zewnętrznymi, ale również wewnętrznymi.

Statystyki/Umiejętności: Rób to na końcu. To tylko liczby. Postacie Narratora nie muszą być skonstruowane według ścisłych reguł, tak jak postacie graczy. Możesz przyznać postaci gracza umiejętności i poziomy jakiekolwiek chcesz. Jeśli postacie nie są unikalne i ciekawe, najlepszy zestaw liczb na świecie nie wyjdzie na dobre twojej sadze.

Jeśli chcesz, by twoje postacie wryły się w pamięć graczy, unikaj stereotypów. Łatwo się rozleniwić i opisać po prostu postać jako anarchistę z klanu Brujah. W takim to przypadku gracze opierają się na jednym zużytym obrazie i zestawie zachowań, opisujących, z kim się spotkali. Wkrótce każdy anarchista z klanu Brujah, którego spotkają postacie, będzie wyglądał tak samo, brzmiał tak samo i zachowywał się tak samo. Zaskocz graczy! Przy niewielkim wysiłku możesz dać swej postaci unikalne cechy, co zaangażuje wyobraźnię twoich graczy. Przypuśćmy, że gracze spotykają Ventrue kontrolującego jedną z większych korporacji w mieście. Stereotypowy Ventrue byłby arogancki i opanowany, wyrafinowany i kulturalny. Wspaniale. Ale co by było, gdyby ten wampir cierpiał przez większość swego śmiertelnego życia, zmuszony do kierowania firmą taty, a później został przemieniony w wampira, by wzmocnić kontrolę Rodziny nad lokalnym przemysłem? Jaką osobą byłby ten Ventrue? Czasami stereotypy mają swoją wartość (zwłaszcza, by zmylić graczy), ale w większości powinno się ich unikać.

Zaczynamy

Spędziłeś tygodnie obmyślając przebieg wydarzeń sagi, którą pragniesz opowiedzieć, budując świat i wyszczególniając postacie, które pragniesz, by go zamieszkiwały. Obserwowałeś swych graczy tworzących swe postaci i wymieszałeś ich pomysły ze swymi własnymi, by zapewnić graczom ich własny udział w tworzeniu sagi. Nadszedł już czas, by rozpocząć powieść. Tutaj cała ta przygotowawcza praca okaże się opłacalna i pozwoli ci skoncentrować się na opowiadaniu opowieści najlepiej, jak tylko potrafisz.

Gdy masz już wybrane motywy i schemat przebiegu sagi, musisz stworzyć wydarzenia, które wprowadzą każdą postać w Spokrew-

nienie, a w końcu do koterii, watahy lub rodu. To nie jest obowiązkowe w żaden sposób i wielu Narratorów woli po prostu opowiedzieć te szczegóły, razem z graczami przyjmując pewne założenia i przechodząc od razu do akcji. Niestety, zarówno dla graczy jak i Narratora, oznacza to stratę wspaniałej narracji i niemożność odkrycia tego, co może być najbardziej znaczącym wydarzeniem w rozwoju postaci.

Nikt nie staje się wampirem przez tajemną przysięgę i podanie ręki. Zaczyna się we krwi i wielkim bólu. Przerażenie staje się ekstazą i wszelki opór znika. Czy postać jest dobrowolnym uczestnikiem, uwiedzionym do Spokrewnienia, czy zmuszono ją przemocą, tak niszczącą i przerażającą jak gwałt? W każdym bądź razie postać jest *zabita*, ale jeszcze nie umiera. Budzi się, pusta i głodna, jej wnętrzności są martwe, a jej skóra zimna jak lód. Wtedy czuje w powietrzu krew i po raz pierwszy zabija. Opowiadanie o Spokrewnieniu i pierwszej ofierze jest wspaniałą drogą do naświetlenia konfliktów i popędów, które oddzielają wampira od śmiertelnych.

Gdy postaciom dano ich nieżycia, pozostaje tylko zobaczyć, w jaki sposób zbiorą się razem w jedną grupę. Przedstawienie sobie nawzajem postaci i obserwowanie (przez pierwszą opowieść) zachodzących między nimi stosunków, może dać graczowi większy wgląd w strukturę całej grupy i rzucić światło na przyczyny przyszłych konfliktów. Sposób, w jaki grupa postaci została zgromadzona razem, zależy częściowo od rodzaju koterii, którą mają stworzyć. Niektóre z przykładów to:

• **Pomocna dłoń Stwórcy:** Potężny wampir starannie dobrał postacie, by stworzyły grupę utalentowanych i skutecznych agentów. Każda osoba została wybrana z powodu jej talentów i powiązań wśród śmiertelnych, następnie wprowadzona do rodu (czasami możliwe jest, że Spokrewnieni z innych klanów mogą być „zaadoptowani" do koterii, jeśli ich zdolności są szczególnie użyteczne). Członkowie takiej koterii często muszą do niej należeć na przekór swym życzeniom, zazwyczaj z powodu manipulacji i przymusu – to może być jądrem całej opowieści.

• **Duch podobnych umysłów:** Wampiry z natury są terytorialnymi i samotnymi istotami, ale nie oznacza to, że nie mogą tworzyć związków opartych na wspólnych interesach i doświadczeniach. Taka koteria mogłaby składać się z bardzo różnych postaci i klanów, połączonych wspólną wiarą lub wspólnymi kłopotami. Przypuśćmy, że grupa nowicjuszy znalazła się razem w chwili, gdy ich terytorium zostało najechane przez Sabat. Albo postacie są stosunkowo słabymi wampirami, które zdecydowały sprzymierzyć się, by zdobyć dla siebie tereny łowieckie na swym przeciwniku – potężnym, ale samotnym Spokrewnionym. Postacie mogą również zjednoczyć się, by zająć miejsce członka primogenu lub by oprzeć się wpływom Jyhadu, albo w celu ochrony śmiertelnego społeczeństwa przed bandyckimi manipulacjami wampirów. Narracyjne korzyści z takiej koterii obejmują możliwe konflikty i napięcia wynikające z poczucia lojalności i przyjaźni postaci w obliczu powiązań z klanem/rodem.

• **Dzikusy:** Klasyczna koteria nowicjuszy, zjednoczona pod charyzmatycznym przywódcą i broniąca swoich terenów łowieckich przed wszystkimi obcymi. Większość takich koterii to grupy nieprzychylnych księciu anarchistów, ale nie musi tak być w każdym przypadku.

Te koterie także nadają się do sagi, w której postacie są diabolistami, zdobywającymi władzę zbrodniczo mordując starszych miasta. Diabolizm może być przepustką do olbrzymiej władzy, ale kosztem bezpieczeństwa i duszy postaci.

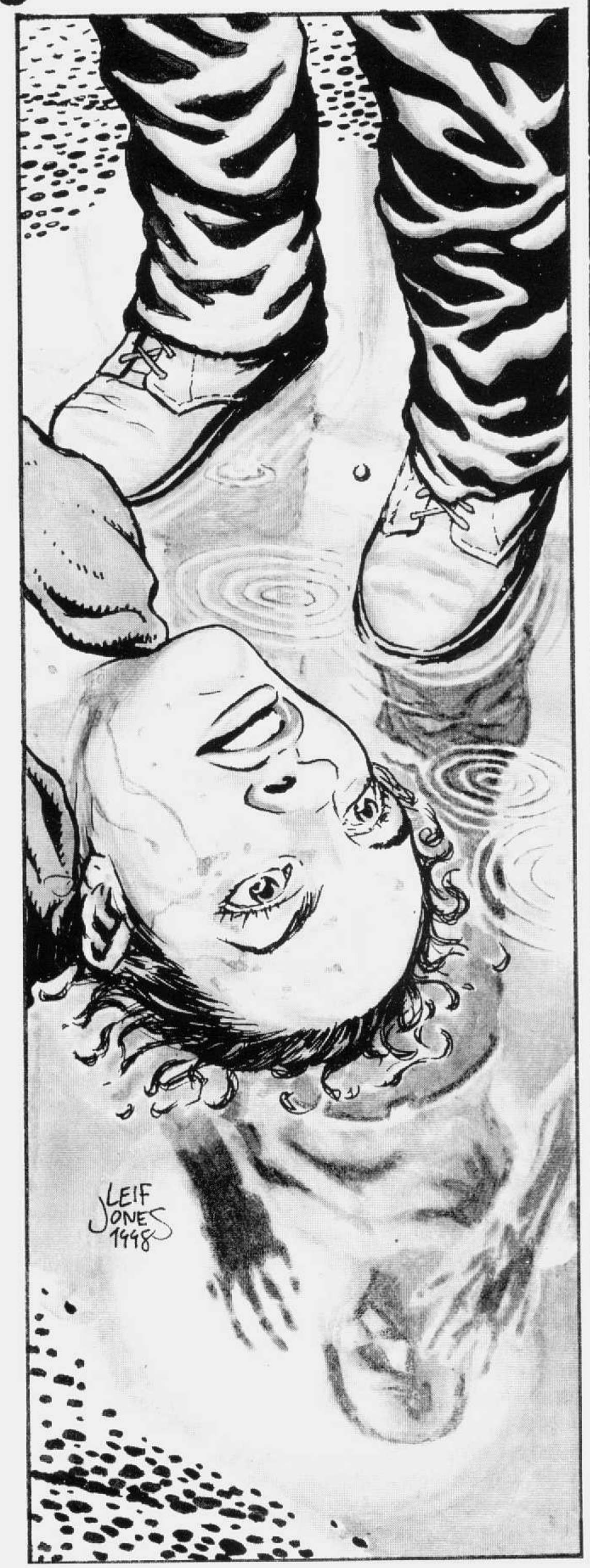
• **Na rozkaz księcia:** Postacie zostały złączone ze sobą z rozkazu arcybiskupa lub księcia miasta, by wykonać określone zadanie. Ich związki mogą być tak nieformalne jak obietnica i podanie ręki lub tak mocne jak wspólne dzielenie się krwią. Poza tym jednoczącym elementem, postacie mogą nie mieć ze sobą nic wspólnego, nawet mogą być śmiertelnymi wrogami. Jest to najtrudniejsza koteria do zagrania, wymagająca ciężkiej pracy od graczy i Narratora, którzy muszą znaleźć sposób, by ich postacie odłożyły na bok swe uprzedzenia i pracowały razem, ale stwarza też okazję do wspaniałych opowieści.

• **Banici:** Postacie są społecznymi pariasami z powodu swego zachowania lub statusu. Trzymają się razem, bo grupa oznacza bezpieczeństwo, i mają mało powodów, by być hardymi. To jest typowa koteria dla pariasów, ale może odnosić się do postaci z każdego innego klanu. Możliwe, że postacie zostały wrobione przez potężnego i tajemniczego rywala i muszą działać razem, by oczyścić swe imię.

Jednocząc postacie w jedną koterię lub ród, musisz wcześniej przemyśleć takie sprawy jak to, czy konflikty będą dozwolone pomiędzy postaciami i czy wzajemna lojalność i dobre stosunki będą miały szansę zwyciężyć. Wampiry to ambitni intryganci i nawet w koterii każdy Spokrewniony będzie prawdopodobnie miał swe własne cele związane z jego indywidualnymi cechami. Kiedy indywidualne cele krzyżują się wewnątrz grupy, oszustwo i kłamstwo stają się doskonałymi motywami do wykorzystania przez Narratora, który może dzięki nim ukazać wyraźnie samotniczą naturę każdego wampira. Oszustwo wewnątrz koterii nie powinno być wymuszane na postaciach tylko dla dobra sagi. Zamiast tego, tworząc grupę wampirów o potencjalnie przeciwnych celach, Narrator może stworzyć warunki sprzyjające oszustwu i kłamstwu wewnątrz koterii, a następnie pozwolić wydarzeniom, by poszły swym torem. Na przykład, rozważ koterię, w której jedna z postaci jest diabolistą, pijącym z zemsty krew potężniejszego Spokrewnionego, podczas gdy inna postać z tej samej grupy jest Toreadorką, która wierzy, że jest zakochana w potężnym członku Primogenu. Jeszcze inna postać w koterii może mieć polityczne aspiracje i pragnie zgromadzić przyjaciół wśród starszych miasta. Czy diabolista będzie manipulował Toreadorką, by osaczyć i zniszczyć członka primogenu? Czy Toreadorka może zostać zmuszona do zdrady diabolisty z powodu miłości, jaką darzy starszego? Czy ambitny polityk będzie manipulował obojgiem naraz, asystując przy destrukcji członka primogenu, a następnie zdradzi diabolistę w nadziei wypełnienia próżni po starszym?

Tworzenie opowieści

Jest kilka kluczowych elementów w procesie narracji, które powinieneś wziąć pod uwagę, tworząc swe opowieści. Są to: *wątek, konflikt, otoczenie* i *nastrój*.



Wątek jest tematem opowieści. Jest sekwencją wydarzeń i akcji, w których biorą udział postacie. Pierwszym pytaniem jakie powinieneś sobie zadać, projektując opowieść, to jakie będą wątki. Musisz mieć wyraźny pomysł na to, jak potoczy się opowieść i jak stworzysz satysfakcjonujące zakończenie akcji. Są dwa rodzaje wątków – wątki główne są opowieściami, które są integralnymi częściami twojej sagi i napędzają całą ogólną opowieść, podczas gdy wątki poboczne są odrębnymi historiami, które mogą, lecz nie muszą mieć cokolwiek wspólnego z sagą, ale zapewniają rozrywkę. Najlepszym sposobem prowadzenia sagi to przeplatanie wątków pobocznych z głównymi, by odetchnąć od głównych wydarzeń i wypróbować ciekawe pomysły bez ryzyka utraty spójności twojej opowieści.

By stworzyć główne wątki, odwołaj się do szkicu swojej sagi i wykorzystaj go, by zasugerować kierunek, w którym powinna dalej potoczyć się opowieść. Czy postacie są wciąż w trakcie poznawania miasta i jego mieszkańców? Może powinny zostać wysłannikami swego stwórcy do innego potężnego wampira, gdzie będą mogły odkryć pierwsze oznaki niepokojów pod twardą ręką księcia miasta, ustanawiając motywy, z których chcesz czerpać. Szkic, który stworzyłeś do sagi, ma pomóc ci w tworzeniu i kierowaniu przepływu głównych wątków.

Wątki poboczne to cała reszta. Jeśli gracze przebrnęli przez zagrożenia i trudności głównego wątku, może czas by się zabawili i odprężyli. Mogą na przykład spotkać bandę łowców wampirów, która nadrabia brak umiejętności i wiedzy brawurą i entuzjazmem oraz mnóstwem broni domowej roboty? Jeśli postacie stają się trochę pyszne w swej niemartwej egzystencji, możesz stworzyć opowieść włączającą śmiertelnego członka rodziny lub kochanka, który wszedł w kolizję ze Spokrewnionym. Wątki poboczne są dobre do eksperymentowania i jako elementy przeplatające ważniejsze wątki.

Każdy wątek musi opierać się na nadrzędnym pomyśle, podsumowanym w kilku zdaniach.

• Koteria zostaje wysłana, by negocjować z księciem Atlanty, ale Nosferatu z primogenu spróbuje ją uwięzić.

• Do postaci przybył tajemniczy parias, szukając u nich pomocy w śledztwie dotyczącym znikania bezdomnych z jego stada.

• Stwórca postaci działa, by usunąć obecnego księcia.

Jeśli nie potrafisz wyjaśnić głównego pomysłu w kilku zdaniach, prawdopodobnie próbujesz zrobić za wiele na jeden raz. Skup swoje pomysły na jednej lub dwóch centralnych akcjach i następnie rozwiń przebieg wydarzeń.

Jest całkowicie możliwy wątek wewnątrz wątku, poboczna opowieść, która biegnie równolegle do głównej historii, którą opowiadasz, i dotyczy jednej lub więcej postaci. Te wątki poboczne są dobre dla rozwoju postaci, dostarczając dodatkowych konfliktów lub przeszkód komplikujących rozwiązanie głównej opowieści. Wątki poboczne mogą obejmować dawnego kochanka postaci, który został zniewolony przez głównych wrogów koterii. Może chodzić o członka rodziny, który został zmuszony do działania przeciw członkom swego własnego klanu i musi zdecydować wobec kogo powinien być lojalny. Jeśli wystarczająco wiele szczegółów zostało określonych w czasie tworzenia postaci, wiele opowieści, które tworzysz, może dodatkowo komplikować życie pojedynczych członków koterii. Wykorzystuj te poboczne wątki, kiedy to tylko możliwe, tak długo jak nie będą szkodzić głównej opowieści. Włączając tło postaci (lub jej aktualne związki) do swoich opowieści, mieszasz pomysły graczy do sagi i aktywnie angażujesz graczy do opowieści.

Po określeniu fabuły swojej opowieści, musisz skoncentrować się na głównym konflikcie. Konflikt reprezentuje przeszkody lub przeciwne siły, które postacie muszą zwalczyć, by rozwiązać intrygę. Konflikty mogą być wywoływane przez wiele źródeł, zarówno z wewnątrz jak i z zewnątrz grupy. Przypuśćmy, że stwórca postaci rozkazał im wyeliminować kilku kluczowych śmiertelnych-służących jego rywala w Rodzinie. Postacie muszą zlikwidować ochroniarzy-śmiertelnych i pokonać inne środki bezpieczeństwa, a wszystko to przy ograniczeniach nałożonych przez Maskaradę (i swoją etykę). Postacie z wysokim Człowieczeństwem mogą mieć obiekcje do serii zabójstw z zimną krwią, w ten sposób kreując konflikty wewnątrz i na zewnątrz grupy. Gdy to możliwe, Narratorzy powinni zachęcać do tworzenia tych wewnętrznych dylematów. Bardziej niż inne konflikty, moralne konflikty prezentują postaciom przeszkody, których nie można tak po prostu obejść przy pomocy brutalnej siły. Zmuszają do myślenia i to jest największym wyzwaniem.

Konflikty mogą być kreowane w wielu kombinacjach. Niektóre najbardziej oczywiste ich źródła to:

• **Konflikt spokrewnionych:** Wampiry często się ze sobą nie zgadzają, rywalizując o tereny łowieckie, polityczne wpływy, itp.

• **Wojna klanów:** Klany miasta często spierają się o terytorium, zasoby lub po prostu z powodów uprzedzeń. Mordercza walka wewnątrz sekty może być tak samo okrutna jak wojna pomiędzy sektami.

• **Brzemię władzy:** Młodsze pokolenia boją się i odrzucają władzę starszych. Anarchiści o pewnych zdolnościach, ale małej wiedzy, zdobywają władzę książąt lub primogenu.

• **Tyrania:** Władza psuje; co wtedy dzieje się z księciem dużego miasta? Zbyt często potężne wampiry nadużywają swej władzy dla własnych celów, powodując cały szereg tragedii.

• **Wojna światów:** Camarilla i Sabat reprezentują różne spojrzenie na świat i uwikłane są w gorzką bitwę o supremację. Miasta w Europie i Ameryce są polami bitew dla tych odwiecznych wrogów.

• **Terror dzikich:** Spokrewnieni nie są jedynymi istotami polującymi w nocy. Dzikie ostępy są domem dla wilkołaków, rasy zmiennokształtnych, których wściekłość jest straszna. Od czasu do czasu ich kampanie przeciw Rodzinie znajdują swe ujście na ulicach miasta.

• **Znaczenie maski:** Utrzymywanie Maskarady jest jednym z żelaznych praw Camarilli i nawet najbardziej despotyczny książę nie odważy się złamać tej zasady. Czasem muszą zostać podjęte działania, by utrzymać w sekrecie istnienie Spokrewnionych i chociaż ryzyko jest wielkie, nagroda może być jeszcze większa.

• **Psy i myśliwy:** Niektóre agencje, rządowe i nie tylko, podejrzewają, że wampiry istnieją i chcą je wybić.

• **Dusza Bestii:** Bestia jest prawdziwa, szaleje, ale uspokaja się, gdy wampir panuje nad sobą. Bitwa przeciw potworowi jest najważniejsza dla istnienia każdego wampira. Ta bitwa jest uniwersalnym konfliktem, którym do pewnego stopnia powinna być przesiąknięta każda saga.

Mając już w pamięci fabułę i konflikty, możesz pomyśleć o otoczeniu i nastroju twojej opowieści. Otoczenie jest ważne dla każ-

dej opowieści i dla całej sagi. Dobrze dobrane szczegóły mogą wywołać obrazy i wrażenia, które wzmocnią siłę opowieści. Spróbuj sprawić, by otoczenie oddawało nastrój, który wydaje ci się odpowiedni do opowieści. Na przykład, przypuśćmy, że pragniesz, by postacie weszły do nory potężnego Nosferatu. Przez sposób, w jaki obrazujesz norę i istotę, która tam żyje, chcesz, by gracze odczuli poczucie beznadziejności i zniechęcenia.

Stopnie schronienia są zatłoczone, nawet o północy. Bezdomni siedzą pojedynczo lub w małych grupkach, szepczą jeden do drugiego i patrzą szklistym wzrokiem na ulicę. Za zniszczonymi drewnianymi drzwiami jest szeroki hol pełen cichych, nieruchomych kształtów. Niektórzy bezdomni śpią, ściskając torby z ich doczesnymi skarbami, owinięci w warstwy brudnych ubrań. Inni siedzą na łóżkach lub pod ścianami, patrząc bez wyrazu przed siebie, jakby na siłę próbując przypomnieć sobie, kim byli i w jaki sposób tak się stoczyli. Po drugiej stronie pokoju, za zimnymi i pustymi garami na zupę, znajduje się ciemna klatka schodowa i schody prowadzące do pokojów wampira.

Tworzenie nastroju opowieści idzie ręka w rękę z wyborem otoczenia, ponieważ ma związek z atmosferą, jaką chcesz przekazać graczom. Jeśli otoczenie składa się z wywołujących wspomnienia miejsc, nastrój jest sposobem, w jaki opisujesz te miejsca i działania postaci. Tajemnica wywołania odpowiedniego nastroju tkwi w położeniu nacisku na szczegóły, które malują obraz, który chcesz pokazać, minimalizując inne. Na przykład:

Strach: By wywołać nastrój strachu, wyolbrzym uczucie beznadziejności, wrażliwości i przerażenia. *Dzieci patrzą na ciebie szklanymi oczami, okrągłymi z szoku. Uciekają piszcząc, gdy się zbliżasz, i kryją się w cieniu. Wszystkie unikają żelaznych drzwi na drugim końcu piwnicy.*

Gniew: By wywołać gniew, wzmocnij szczegóły przemocy, frustracji i obrazy. *Ktoś w tłumie krzyczy i butelka rozbija się obok samochodu. Przednia szyba rozpada się, a dźwięk uderzających pięści i pałek niesie się echem w dół ulicy.*

Samotność: Samotność jest wywoływana przez obrazy opuszczenia. *Kino widziało kiedyś dni chwały. Teraz jego ekran jest ciemny, a szyby w kasach biletowych są już od dawna powybijane. Wzdłuż ściany, pod brudnymi szybami czyhają pożółkłe plakaty, świętujące premierę hitów z gwiazdami, które dawno odeszły.*

Rozpacz: Powszechny nastrój w **Wampirze** i jego opowieściach. Rozpacz i cierpienie rodzą się z obrazów beznadziejności, złamanych nadziei i straconej niewinności. *Zbudowali to molo na przełomie wieków dla zakochanych i dzieci. Zapełnili je jasno pomalowanymi kioskami, w których sprzedawano słodycze z upominkami i oferowano nagrody, by skusić klientów konkurencji. Teraz wszystko pokryła rdza i kurz. Ich szkielety trzeszczą w zimnym, morskim powietrzu i jedynymi duszami odwiedzającymi te wymalowane graffiti ruiny są bezdomni, nie pragnący niczego więcej niż niewielkiej osłony i miejsca do napicia się.*

Starannie dobrane otoczenie i szczegóły trafią do graczy i dadzą im niezapomniane obrazy, które uczynią wydarzenia w grze bardziej zrozumiałymi i łatwiej trafiającymi.

Kiedy już mocno uchwyciłeś te elementy, musisz złożyć je w jedną całość w poszczególne sceny, które wciągną graczy. Ustal miejsce wydarzeń, doprowadź akcję do punktu kulminacyjnego, następnie zakończ ją w sposób wiążący wszystkie luźne wątki i umożliwiający początek kolejnej opowieści.

Haczyk: Pierwszy krok w opowieści, by zaangażować graczy i wzbudzić ich ciekawość i zainteresowanie. Haczykiem może być obcy, proszący graczy o pomoc, nagłe wezwanie przed oblicze księcia lub bycie świadkiem nagłych i wstrząsających wydarzeń. Narratorzy powinni tworzyć haczyki swych opowieści tak, by pasowały bezpośrednio do osobowości postaci i jej przeszłości. Na przykład, postać, która była detektywem w swym śmiertelnym życiu, może zostać wciągnięta do opowieści przez brutalne morderstwo lub kradzież, która powoduje wydarzenia napędzające całą opowieść.

Zbudowanie otoczenia: Gdy zainteresowałeś już graczy, musisz wciągnąć ich w opowieść i stworzyć wyzwania, przed którymi muszą stanąć. Nie ujawniaj swych wszystkich kart odrazu. Najlepszą metoda na utrzymanie ciekawości graczy jest dać im tylko cząstkę układanki naraz. Pozwól im poczuć to, co muszą osiągnąć, bezpośredni obiekt zbliżający ich do celu, i daj im wskazówki odnośnie tego, co może się za tym kryć. Jeśli gracze są sprytni, spojrzą w przyszłość i dostrzegą punkt, do którego zaprowadzą ich następne działania ich postaci. Jeśli nie, będą otwarci na wszystkie rodzaje machinacji i komplikacji, by uczynić swe nieżycia interesującymi.

Przypuśćmy na przykład, że postacie dowiedzą się o dziecku, które zostało porwane przez nieznanego Spokrewnionego. Postacie mogą chcieć uratować je z różnych osobistych powodów (jedna z postaci może czuć silną potrzebę ochrony dzieci, inna może mieć obsesję na punkcie picia krwi dzieci, a jeszcze inna chce uratować dziecko, by pokrzyżować plany porywacza), ale na początku wszystkie informacje, jakie mają, to dane dziecka i okoliczności porwania. Muszą z tych strzępków wywnioskować, kim jest porywacz i poznać jego motywy, które mogą znacząco wpłynąć na opowieść. Co się stanie, jeśli porywacz jest potężnym członkiem primogenu, o którego przychylność starali się od jakiegoś czasu? Czy pokrzyżują jego plany i pogrzebią swoje wcześniejsze wysiłki?

Budowanie akcji: W miarę postępu gry, wyzwania, które się pojawią przed postaciami, będą coraz trudniejsze (z kilkoma możliwymi niespodziankami dorzuconymi, by skomplikować sprawy). Kiedy projektujesz opowieść, dorzuć trochę ukrytych komplikacji, o których gracze nic nie będą wiedzieć, a będą mogli się dowiedzieć dzięki własnej inicjatywie i pomysłowości. Na przykład, człowiek, którego postacie chcą porwać, mógł ostatnio zainwestować w kilku wysoko opłacanych ochroniarzy, czy też Spokrewniony, od którego postacie miały otrzymać informacje, jest związany więzami krwi z kimś innym. Przynajmniej raz w każdej opowieści spróbuj pokrzyżować postaciom plany, jednak pozwól im rozwiązać problem, jeśli wykażą się pomysłowością. W miarę jak będą rosły trudności i napięcie, będziesz mógł stworzyć bardziej dramatyczny finał akcji.

Punkt kulminacyjny: Finał musi być warty wysiłku, jaki postacie włożyły, by do niego dotrzeć. To jest złota zasada narracji. Kontrasty sprawdzają się w książkach, ale nie w sytuacjach, gdy grupa ludzi spędziła godziny, usiłując osiągnąć swój cel. Im więcej gracze i ich postacie znieśli cierpień, tym bardziej dramatyczny musi być finał. Inaczej będą rozczarowani.

Rozwiązanie: To punkt w opowieści, w którym postacie widzą efekty swej działalności i rozwiązują wszelkie luźne sprawy lub pytania, które narodziły się w trakcie gry. To punkt w procesie narracji, w którym można odłożyć na bok odgrywanie i po prostu odpowiedzieć na pytania graczy. Jeśli to możliwe, spróbuj odegrać wydarzenia mające miejsce po opowieści, pozwalając graczom ujrzeć efekty pracy ich postaci. To rozwiązanie pomaga zbudować uczucie większej całości i podtrzymuje ciekawość i zainteresowanie graczy.

Taniec z umarłymi

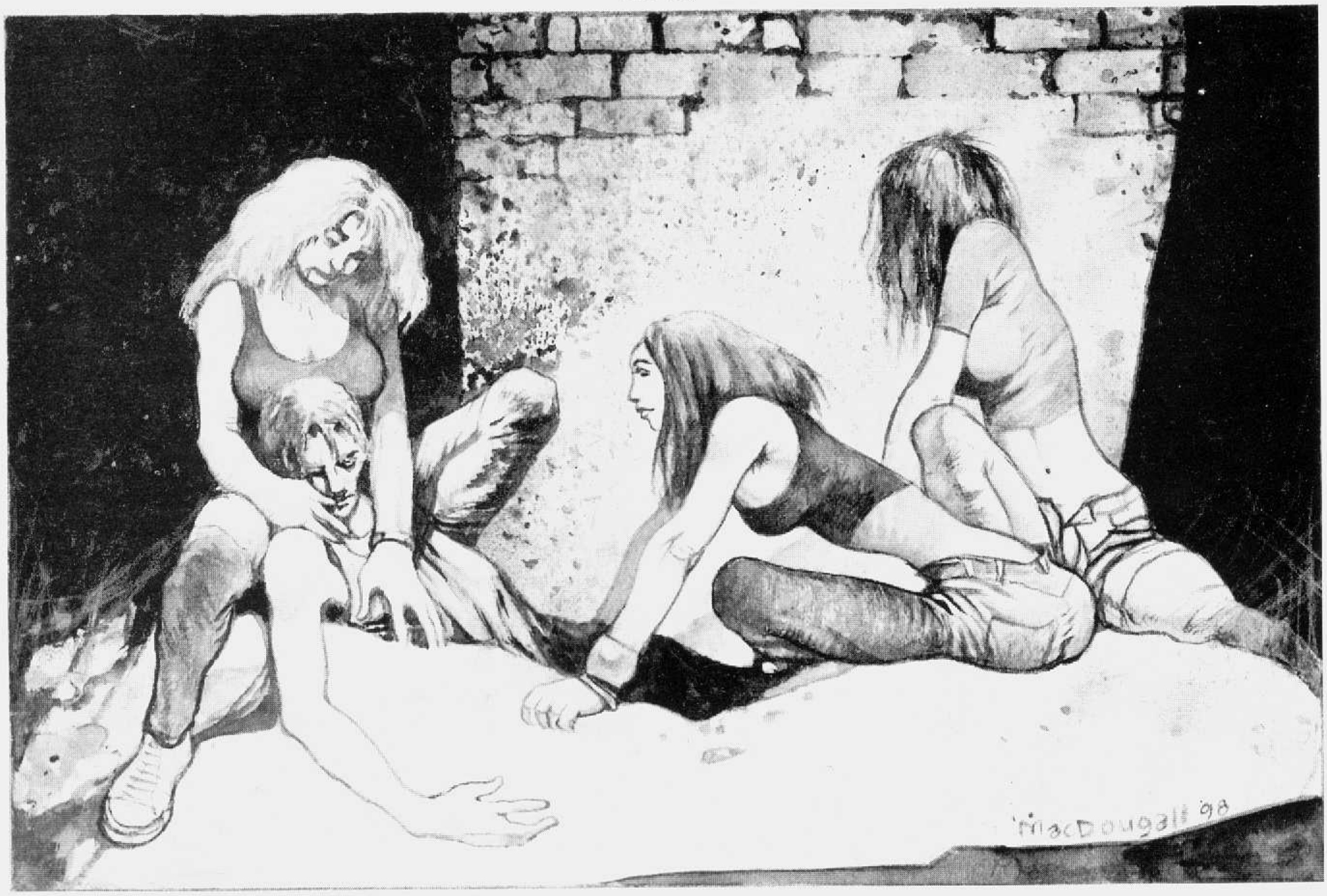
Nie wystarczy zaprojektować dobrej opowieści – trzeba ją jeszcze dobrze opowiedzieć – zaprezentować ze szczegółami i energią. Kiedy opowiadasz historię, postaraj się zastosować poniższe cechy:

Opis: Stwórz każdą scenę pełną szczegółów. Jakość twoich opisów wpływa na wszystko – od nastroju, który chcesz przekazać, do akcji brutalnej strzelaniny. Opisz ludzi, miejsca i działania w sposób angażujący wszystkie zmysły twoich graczy. Nie wystarczy powiedzieć, „Po kilku godzinach włóczęgi po ulicach, pijesz śmiertelnego wychodzącego z pracy". Możesz powiedzieć – „Ulice są oszronione brudnoszarym lodem, a ostry jak nóż grudniowy wiatr wyje pomiędzy wysokimi budynkami. Kryjesz się w cieniu, kręcisz się po ulicach i cichym parkingu – wszędzie, gdzie samotny śmiertelny może się pojawić. Rozglądasz się za ciepłym ciałem i krwią, zmuszasz swoje płuca do wciągnięcia powietrza, krzywiąc się na sam zapach spalin samochodowych i gnijących śmieci. Głód wyostrza twoje zmysły, zawężając twoją koncentrację do jednego zestawu wrażeń – wzroku, dźwięku i zapachu twojej ofiary. Nagle słyszysz echo kroków – pojedynczą parę stóp, przemierzających betonowy parking. Głód powoduje, że zaczynasz biec". Im więcej szczegółów podasz, tym łatwiej gracze wyobrażą sobie scenę i stanie się ona bardziej żywa.

Postacie: Uczyń postacie Narratora wyjątkowymi postaciami. To jest 10 razy trudniejsze dla ciebie niż dla graczy – oni mają tylko jedną postać, na której muszą się skoncentrować, podczas gdy ty masz całe miasto. Ilość uwagi, jaką możesz poświęcić każdej postaci, zależy oczywiście od tego, jak ważna jest ta postać dla twojej sagi. Ważne postacie powinny być traktowane z całą uwagą i głębią, tak jak postacie graczy. Wejdź w ich głowy, użyj ich historii, by określić co to za rodzaj osobowości. Obdarz ich nienawiścią, strachem i zainteresowaniami. U mniejszych postaci, podkreśl kilka wyróżniających je cech. Uczyń ich zapominalskimi lub neurotycznymi. Nie obawiaj się wykorzystać nawyków, jakie obserwujesz w codziennym życiu u innych ludzi. Uczyń swoich Spokrewnionych *wampirami*. Są nieumarli, ich ciała zimne i blade, ich osobowości naznaczone korzeniami ich cywilizacji, które mają setki, nawet tysiące lat. Im starszy wampir, tym bardziej zamknięta i obca jego osobowość. Włącz sposób mówienia, styl ubierania lub zwyczaje, które postać mogła odziedziczyć ze swego śmiertelnego życia.

Dialog: To idzie ręką w rękę z postaciami i jest prawdopodobnie najważniejszą umiejętnością, jaką musi opanować Narrator. Kiedy postacie rozmawiają ze sobą w trakcie gry, czy to w koterii, czy gracz z Narratorem, odegrajcie rozmowę. Możesz wnieść o wiele więcej głębi do swoich postaci i uczynić je bardziej bezpośrednimi przez dialog, mimikę i język ciała. Każda postać ma charakterystyczny głos i sposób mówienia, odpowiedni dla swej osobowości. Odgrywanie dialogu nie przychodzi łatwo – wymaga błyskotliwości i umiejętności improwizacji oraz trochę odwagi, jeśli jesteś nieśmiały. Nie stresuj się – grasz z przyjaciółmi. Zachęć graczy do uczestnictwa, daj dodatkowy punkt doświadczenia za każdą sesję, podczas której dobrze odgrywali swoje postacie. Konwersacja jest sztuką i umiejętnością, i polepsza się wraz z praktyką.

Akcja: Świat Mroku jest zimny i brutalny, a wampiry są kwintesencją ludzkiej drapieżności. Uczyń swoje akcje dynamiczne i wybuchowe – łamanie kości, rozbryzgująca się krew, strzelające pistolety i cele padające pod gradem pocisków.



W scenach walki ogranicz do minimum używanie kości, interpretuj rezultaty szybko i przechodź do przyspieszającego puls opisu (Narrator wykonuje rzut kośćmi za atak przeciwnika). „Brujah przeskakuje przez bar z rykiem i bejzbolem uderza Clive'a. Aluminiowa pałka trafia go w usta. Powietrze przeszywa dźwięki łamanych kości. Tryska krew, rozpryskuje się szkliwo zębów. Clive leci z nóg." Kluczowym elementem jest intensywność wrażeń. Nie obawiaj się nagiąć czasem wyników, by utrzymać odpowiednie tempo akcji.

Tajemnica: Niech gracze zgadują. Nigdy nie pokazuj im całego obrazu tego, co się dzieje. Jednym z fundamentalnych faktów egzystencji Spokrewnionych jest to, że wiedza jest władzą i kluczem do przetrwania. Nic w Świecie Mroku nie jest takie, jakim wydaje się być, i dobrze położyć nacisk na ten punkt przez zwroty akcji, zdradę i ukryte trudności.

Istotne wydarzenia: Wampir ma opowiadać dobrą historię, co wymaga starannego planowania i pomysłu na to, jak potoczą się wydarzenia w twojej sadze. Problem w tym, że czasami gracze pokrzyżują twoje plany. Może przeoczą jakąś oczywistą wskazówkę, która ujawni centralną tajemnicę całej sagi, lub może pójdą w zupełnie innym kierunku i wpadną na tą część opowieści, z którą nie mieli jeszcze mieć do czynienia. Gorzej, jeden z nich może mieć szczęście w walce i zabić ważnego łotra, który miał być ich największym wrogiem przez kolejnych 12 opowieści. Nie ma łatwych rozwiązań w takich sytuacjach, ale generalnie możesz wybrać dwa rodzaje przebiegu wypadków. Zaadoptuj opowieść do zmian lub użyj swej boskiej mocy, by całkowicie uniknąć problemu. Najpraktyczniejszą zasadą jest, by fałszować wydarzenia tylko, jeśli mają wpływ na całą grę. Jeśli postać pominęła ważne dane, nakieruj ją na nie z powrotem. Jeśli wolałbyś, żeby ważny czarny charakter został zabity w bardziej dramatyczny sposób, oszukaj jego rzut na neutralizację i pozwól mu przeżyć. Używaj tego rozważnie. Jest to twoim przywilejem jako Narratora, ale jeśli będziesz tego nadużywał, przekonasz graczy, że ich postacie nie maja najmniejszej szansy wygrać z kimkolwiek, co zniszczy całą grę.

Przykazania

Sztuka narracji, jak każdy inny artystyczny wysiłek, na początku wydaje się zadaniem ponad siły. Najważniejsze elementy do zapamiętania mogą zostać sprowadzone do pięciu „trzeba" i pięciu „nie wolno":

• **Angażuj graczy wszędzie gdzie to możliwe:** Włącz ich pomysły i ich przeszłość do twojego miasta i sagi. To zrzuci z twoich barków ciężar budowania świata i da graczom większy udział w opowiadanej historii. W końcu gracze powinni być najważniejszymi – chociaż niekoniecznie najpotężniejszymi – mieszkańcami twojej sagi.

• **Spełniaj oczekiwania graczy:** To także ich gra, pamiętaj o tym. Musisz wiedzieć, w jaką grę gracze chcą grać, zanim zaczniesz budować swoją sagę.

• **Opracuj wszystko z góry:** Im więcej pracy włożyłeś przed grą, więcej uwagi będziesz w stanie poświęcić na opowiadanie opowieści. Jeśli przemyślałeś wszystkie zwroty i zakręty opowieści, będziesz mógł łatwiej uniknąć nieuchronnych niespodzianek ze strony graczy.

• **Najpierw opowieść, zasady później:** Nie pozwól, by opowieść, którą chcesz opowiedzieć, była hamowana przez zasady. Jeśli rozwiją to opowieść i czyni ją bardziej zabawną dla graczy, możesz je ustanawiać lub łamać, jak to uważasz za stosowne.

• **Opis, dialog, akcja:** Uczyń swój świat żywym, naznacz go opisami obejmującymi wzrok, zapach, smak i dotyk. Zachęć do odgrywania konwersacji, używając różnych głosów, by zindywidualizować twoje postacie. Trzymaj tempo i intensywność dynamicznej akcji.

Przeciwnie...

• **Unikaj stereotypów:** Nic nie pozbawi życia twojej sagi tak, jak nie kończąca się parada identycznych, papierowych postaci.

• **Nie zapomnij o nagrodzie:** Jeśli gracze włożyli wiele wysiłku i podejmowali mądre decyzje, sukces ich postaci musi być proporcjonalny do wyzwań, jakim stawili czoła. Inaczej poczują się oszukani.

• **Nie mów im wszystkiego:** Większość wyzwań gry tkwi w tajemnicy, częściach opowieści, które przed nimi ukrywasz, by ich postacie odkryły je same.

• **Nie nadużywaj władzy:** Jesteś ostatecznym arbitrem wydarzeń. Twoje słowo jest prawem, ale nie możesz używać swojego autorytetu do zmuszania postaci, by robiły to, co chcesz. To jest gra i służy ona zabawie, więc wszyscy powinni dobrze się bawić bez względu na to, czy zdarzenia następują w zgodzie ze scenariuszem, czy nie.

• **Nie panikuj:** Jeśli gracze cię zaskoczyli, nie bój się ogłosić przerwy i zbierz myśli. Zdarzy ci się to często na początku, ale po pewnym czasie będziesz w stanie sprostać wszystkiemu, czym cię zaskoczą.

Opasły od starej krwi arcybiskup wydaje się niemalże częścią swego tronu. Jego szaty udrapowane na starym drzewie mebla, czynią niemożliwym zorientowanie się, gdzie jedno się kończy, a drugie zaczyna. W swych tłustych palcach trzyma pięknie wygrzeźbionego w kości słoniowej, szachowego pionka.

– Piękne, czyż nie? – pyta, i zdaję sobie sprawę, że mówi do mnie. Przybliża się, bym obejrzał jego zabawkę.

Naprawdę piękne dzieło sztuki. Kość słoniowa ma lekki żółtawy odcień i nieznaczną wagę. Jest chłodna w dotyku, jak w dniu, w którym została wygrzeźbiona. Przyglądam się i jestem pod wrażeniem. Spogląda na mnie dumna i prowokująca twarz kobiety. Rysy jej twarzy są ostre i arystokratyczne, włosy długie, strój bogaty. W każdej sekundzie mogłaby ożyć w mojej dłoni i zażądać przeprosin za moją niegrzeczność, wynikającą z trzymania jej w ten sposób.

– Królowa. Tak? – pytam.

– Oczywiście. Moje dziecko, Lucita. Nieposłuszna, niemniej jednak ukochana – sapie i uśmiecha się ojcowsko. – Minęły dekady, od kiedy po raz ostatni ją widziałem, ale Vykos był tak miły i stworzył to dla mnie. Pozdejmowała swoje portrety – mówi przepraszająco – kiedy była tu ostatnim razem.

Marszczę brwi – Vykos to Tzimisce, tak?

Arcybiskup Moncada skinął spokojnie głową – Tak, i uczony Noddysta oraz dżentelmen, jak na diabła.

– On wygrzeźbił to dla ciebie z ludzkich kości, czyż nie?

– Oczywiście. I resztę zestawu. Nawet zagraliśmy – pokazuje ręką na stolik obok. Spoczywa na nim inkrustowana plansza, heban i złoto z garścią pionków na niej. Obchodzę dokoła zestaw, przyglądam się mu. Pierwszy, który podnoszę, to czarny pionek. Ma moją twarz.

– Jaka szkoda, że większość z tych pionków musi zostać usunięta z planszy. – Moncada mruczy pod nosem obok mnie.

Rozdział Dziewiąty:
Wrogowie

Świat Mroku kryje wiele innych zagrożeń poza Spokrewnionymi. Chociaż to wampiry są tymi, którzy są nierozerwalnie związani ze społeczeństwem śmiertelnych (biorąc pod uwagę ich gusta, jak mogłoby być inaczej?), jest wiele innych potworów w mrocznych zakątkach Ziemi. Niewiele z nich jest przyjaznych Spokrewnionym. Większość jest otwartymi wrogami i Spokrewnieni, pomimo swej nieśmiertelności, niewiele wiedzą o ich ścieżkach i zwyczajach.

Ten rozdział podaje podstawowe informacje o najbardziej powszechnych sprzymierzeńcach i wrogach Spokrewnionych, włączając przykłady archetypów tych istot.

Łowcy czarownic

Kuszącym jest, by po Spokrewnieniu w amoku wpaść w śmiertelne społeczeństwo, nie zważając na śmiertelne insekty dokoła. Starsze wampiry wiedzą to najlepiej i dlatego lordowie Camarilli wymuszają Maskaradę. W Wiekach Średnich, zaalarmowane rozbojami wampirów i prowadzone przez Inkwizycję ludzkie społeczeństwo, niemalże zgładziło tysiącletnie społeczeństwo Spokrewnionych. O ile łatwiej może zniszczyć żyjące wśród siebie pasożyty sześciomiliardowa populacja, uzbrojona w napalm, pociski fosforowe i broń atomową, ze zgrozą zastanawia się Wewnętrzny Krąg.

Większość śmiertelnych, pogrążona w naukowych przesądach, pozostaje ślepa na obecność wampirów – ale niektórzy wiedzą i boją się. Śmiertelni, którzy polują na Spokrewnionych, są znani jako łowcy czarownic – tak jak za Inkwizycji. Większość jest agentami wrogiego Kościoła. Kilku agentów bydła w rządowych agencjach, tajnych stowarzyszeniach i organizacjach przestępczych także, na różnych poziomach głębokości i wrogości, ma do czynienia ze Spokrewnionymi.

Inkwizycja

Historycy myślą o Inkwizycji jako o tej przerażającej twarzy Kościoła Katolickiego, która pokazywała się światu w latach 1231 – 1834. Ale Spokrewnieni, którzy mają jakiekolwiek poczucie instynktu samozachowawczego, wiedzą, że Inkwizycja nie zakończyła działalności w XIX wieku, że trwa do obecnej nocy i jest bardziej przerażająca niż kiedykolwiek wcześniej. Niewielu śmiertelnych wywołuje takie przerażenie wśród wampirów co przedstawiciele Inkwizycji.

Opinia publiczna, historycy i nawet niektórzy z najwyższych oficjalnych person Kościoła – włączając w to Papieża – nie wiedzą nic o obecnej działalności Inkwizycji z powodu ogromnej tajemniczości organizacji. Stowarzyszenie Leopolda, jak poprawnie powinna być dzisiaj nazywana, skupia głównie katolików, choć już nie tylko. Wchodzący w skład Inkwizycji krąg Wewnętrzna Wiara zajmuje się wytępianiem wampirów i innych nadnaturalnych istnień. To jest cel za jakim Stowarzyszenie podążało nieprzerwanie od 17 lat pod kierownictwem Monsignor Amelio Carpaccio. Jednak kiedy monsignor ucierpiał od śmiertelnego zawału serca rok temu, Stowarzyszenie musi radzić sobie z wewnętrznym kryzysem, który dręczył organizację w ciągu ostatniej dekady.

W tym okresie, bezbożność XX stulecia doprowadziła najbardziej gorliwych Inkwizytorów do konkluzji, że apokalipsa *nie* jest nieunikniona – w każdym razie, z pewnością nie pod koniec drugiego tysiąclecia, a możliwe, że nawet nie w trzecim. Jednak każdy członek Stowarzyszenia uznawał za pewnik, że ziemskie siły Wroga będą przywiązywać niezwykłą wagę do tego kalendarzowego punktu zwrotnego i prawdopodobnie przeprowadzą niszczące światowe świętokradztwo. I chociaż niektórzy członkowie Stowarzyszenia Leopolda bali się, że Zbawiciel może nigdy nie powrócić (chociaż nikt nigdy głośno tego nie powiedział), wszyscy zdawali sobie sprawę, że prawdziwe zagrożenie to istoty mroku nasłane na ludzkość. Gorzej, populacja, dla której Inkwizytorzy ryzykowali swe życie, wydawała się gotowa naśladować, a nawet zostać stronnikiem tych diabelskich istot. Morale Stowarzyszenia ucierpiało także po tym, jak Carpaccio zakazał tortur, jako niemożliwych do zaakceptowania narzędzi Inkwizytorów. Oczywiście nieoficjalne

i potajemne tortury były stosowane przez niektórych członków stowarzyszenia, którzy nie widzieli innego sposobu na wygranie swojej wojny.

Połączenie tego całego strachu i niepewności utorowały drogę dla przywódcy pewnego siebie i swoich metod (szczególnie tych 212 z powrotem przyzwolonych w pierwszym akcie Generalnego Inkwizytora) dla Prowincjała Austrii Ingrid Bauer, o której za plecami mówi się – Prawdziwa Żelazna Dama.

Wampiry nigdy nie zdały sobie sprawy, jak stosunkowo łatwe były ich nieżycia za czasów rządów Carpaccia. Szanowany czcigodny łowca czarownic przewodniczył bezpośrednio lub pośrednio zniszczeniu wielu Spokrewnionych i ghuli. Dlatego powszechną postawą Spokrewnionych w stosunku do Inkwizycja był generalnie strach. Cóż, zawsze były wampiry bezczelne (lub głupie) na tyle, by wzbudzić wrogość Stowarzyszenia, i mniejsza liczba zuchwałych i mądrych na tyle, by uczynić z niego parawan dla swych ruchów w Jyhadzie. Teraz starsi rozpowszechniają plotki o Inkwizytorach renegatach, którzy zdradzili swych kainickich panów, wysoko postawionego Ventrue i jego rywala z klanu Lasombra. Przypuszczalnie obaj Spokrewnieni wciąż marnieją w nieznanym lochu, gdzie cierpią tortury z rąk łowców czarownic. Nowicjusze rozpowiadają o koteriach niszczonych przez noszących miecze członków Stowarzyszenia, którzy pokazują wcześniej nieznany zapał i umiejętności. Najbardziej niepokojące dla Dzieci Kaina są ostatnie doniesienia o atakach napalmem na stare schronienia, które przez dziesiątki lat nie były niepokojone.

To oczywiście Bauer była siłą sprawczą tych działań. Tylko garstka starszych Spokrewnionych miała takie informacje, jednakże kompletna czystka elementów nielojalnych w szeregach Inkwizycji zbiegła się w czasie z dojściem do władzy nowego Generalnego Inkwizytora. Cenzorzy Stowarzyszenia usunęli niemalże każdego szpiega Spokrewnionych, znaczący procent sympatyzujących z Przeklętymi i kilku całkowicie niewinnych członków Stowarzyszenia, którzy mieli okazję poznać prawdziwe znaczenie cierpienia za sprawę. Tylko garstka szpiegów przetrwała tę inkwizycję Inkwizytorów i teraz żyje w strachu przed swymi towarzyszami i możliwością odkrycia. Kainiccy panowie tych szpiegów w zdecydowanej swej większości obawiają się pułapek, które mogą prowadzić do lochów Stowarzyszenia. W związku z tym opuścili swych poddanych.

Nowe siły zwyciężyły u większości Inkwizytorów, ale nieobca choroba trwa – w lekko zmienionej masce. Nawet jeśli Bauer rozumie, że naoliwione koła tortur i płynny ołów są przydatne w lochach Inkwizytorów na pięciu kontynentach (Azja wciąż opiera się organizacji), stosowanie tortur staje się drażliwym tematem. Podczas gdy wcześniej głośna była większość domagająca się przywrócenia takich metod, teraz znaczenia nabrała milcząca mniejszość, domagająca się przerwania tych praktyk. Prawdziwy problem leży w tym, że te moralne skrupuły niszczą jedną z najpotężniejszych broni Inkwizycji przeciw wampirom – Prawdziwą Wiarę. Ta cecha, wrodzona niektórym osobistościom, może odeprzeć wampiry bez odwoływania się do krzyży, wody święconej lub innych świętych wizerunków (w rękach niewierzących takie przedmioty są bezużyteczne przeciw Spokrewnionym). Monsignor Carpaccio rozumiał doskonale znieczulające duszę i tłumiące wiarę efekty używania tortur – nawet jeśli to były tortury stosowane przeciw nieumarłym. Rozumiał on niszczenie wampirów nie jako zabijanie („*Sono gia morti*" – jak lubił mówić – „Oni już są martwi."), ale jako akt miłosierdzia. Tortury uważał za zniżenie się do odrażającej okrutności wroga. Niestety, Generalny Inkwizytor Bauer, przekonana o słuszności swej krucjaty i jej metodach, nie dopuszcza do siebie takich skrupułów, Co ciekawe, należy do tych rzadkich Inkwizytorów z szerokim doświadczeniem jako oprawca *i* imponującą Prawdziwą Wiarą. Te dwie rzeczy nie zawsze się wykluczają, ale w większości przypadków tak.

Stowarzyszenie Leopolda może zapłacić wygórowaną cenę za wybór Bauer na przywódcę. Prawdą jest, że prowadzi ona świętą wojnę przeciw Spokrewnionym i im podobnym (postrzega wilkołaki jako narzędzia wampirów), którą popiera większość Inkwizytorów. Oprócz szkół walki w Black Rock Desert w Nevadzie i w hiszpańskich Pirenejach, także polepszyła przygotowanie organizacji do wojny. Teraz każdy Inkwizytor nosi laskę z ukrytą wewnątrz szpadą i jest dość dobrze wyszkolony w posługiwaniu się nią. Bauer nawet osobiście instruuje swych poddanych w organizowaniu kongregacji w grupy łowców czarownic. Niestety, nie udało jej się poradzić sobie z duchowymi wadami swych żołnierzy, które są bardzo poważne. Alkoholizm, depresja i uzależnienie od pornografii są powszechne wśród członków Stowarzyszenia. Nie jest tajemnicą, że znacząca liczba członków moralnej elity Stowarzyszenia może oddzielić się od swych towarzyszy z powodu problemu tortur, pomimo że ci wysoko moralni osobnicy, są szczególnie lojalni. Co do Bauer, to może mieć najkrótszą kadencję ze wszystkich Generalnych Inkwizytorów w tym stuleciu, jeśli Spokrewnieni naprawdę zaczną się martwić – a powinni.

Cóż, to ona *jest* Prawdziwą Żelazną Damą.

Inkwizytor

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Charyzma 4, Manipulacja 3, Wygląd 2, Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 3.
Zdolności: Czujność 2, Bójka 2, Uniki 2, Prowadzenie 1, Ekspresja 2, Autorytet 3, Walka Wręcz (laska z ukrytą w środku szpadą) 3, Okultyzm 3, Krycie się 2, Teologia 3.
Człowieczeństwo: Od 5 do 10 (Inkwizytorzy mogą być święci lub tak zdeprawowani jak potwory, które zwalczają), **Siła Woli:** 9
Wyposażenie: Laska z ukrytą w środku szpadą, różaniec, krucyfiks, kołki, Biblia, miotacz płomieni.
Uwaga: Kilku Inkwizytorów ma wartość 1 lub więcej w Cesze Prawdziwa Wiara. Takie osoby mają zazwyczaj, choć niekoniecznie, Człowieczeństwo 9 lub powyżej.

Rząd

Wszystko, co rząd bydła zdoła uczynić w Świecie Mroku, graniczy z cudem, ponieważ poddane jest wpływom doświadczonych spiskowców, tajnych stowarzyszeń i odpowiednich kabał, zbyt licznych, by je wymienić. Ci intryganci są dodatkiem do różnorakich frakcji wampirów uważających się za mistrzów władców marionetek. Do pewnego stopnia wysiłki wszystkich tych manipulatorów kasują się nawzajem lub wchodzą w kolizje z rzeczami tak zwykłymi jak niekompetencja biurokratów lub zwykła chciwość.

Zdarzają się czasem cuda wewnątrz tego chaosu. Po pokonaniu wielu krętych ścieżek Narodowa Agencja Bezpieczeństwa (NSA – National Security Agency), będąca wydziałem wywiadu amerykańskiego, otrzymała urządzenia mogące odróżnić wampiry i ghule od śmiertelnych. Z zadziwiającym zapałem i w pełnej tajemnicy

Prawdziwa Wiara

Prawdziwa Wiara jest specjalną Cechą, którą posiada tylko kilka osób w Świecie Mroku. Chociaż wielu śmiertelnych jest mniej lub bardziej przekonanych do wiary w jakąś formę wyższej istoty lub celu, jedynie niewielka ich liczba odznacza się płonącą żarliwością i głębokimi przekonaniami, które mogą ich chronić przed takimi istotami jak wampiry. Zauważ, że chociaż większość legend opisuje, że Przeklętych można powstrzymać przez krzyże i im podobne akcesoria, Wiara może być manifestowana w każdej formie. Wierzący Żyd może być zdolny powstrzymać wampira symbolem gwiazdy Dawida, taoista może to zrobić za pomocą intonowania specjalnych modlitw, a z kolei chrześcijanin bez Prawdziwej Wiary może odkryć, że jego krucyfiks jest bezsilny przeciw nieumarłym.

Prawdziwa Wiara nie jest koniecznie zwiększana przez doświadczenie. Oczywiście może rosnąć jako wynik osobistego doświadczenia, ale jest bardziej żywa; jest bardziej miarą przekonania i siły umysłu. Nie jest też czymś, co pochodzi z zewnątrz, od Boga czy anioła. Czy wierzenia są, czy nie są słuszne, ci ludzie wierzą tak żarliwie, że chronią ich własne przekonania. Według uznania Narratora, Wiara powinna rosnąć lub maleć jako odbicie religijnej pewności i żarliwości osoby.

Prawdziwa Wiara, jak każda inna Cecha, ma wartość od 1 do 5. Poziom Cechy decyduje, jaką dokładnie ochronę otrzymuje osoba – tak jak to opisano poniżej. Oczywiście to są jedynie wskazówki, Narrator powinien je poprawiać tak, jak wymaga tego nastrój i dramatyzm opowieści.

• Każda postać z Wiarą może próbować walczyć z wampirami, potrząsając świętymi symbolami lub przy pomocy modlitw (to jest ta powielana przez Hollywood kalka, że wampiry trzymają się z dala od krucyfiksu). Osoba wykonuje rzut na Wiarę przeciw trudności równej Sile Woli wampira. Liczba sukcesów określa, o ile kroków wampir został zmuszony się cofnąć. Jeśli nie było żadnych sukcesów, wampir nie musi się cofać, ale nie może też ruszyć naprzód. Pech oznacza, że wampir może bez przeszkód iść dalej do przodu. Więcej, jeśli krzyż, Biblia lub inny symbol jest przyłożony do ciała wampira, każdy sukces powoduje palące ciało poważne obrażenia.

•• Śmiertelny z wartością Wiary 2 lub więcej może bronić się przed Dominacją ze strony wampira, wydając punkt Siły Woli (jeden punkt zapewnia z reguły ochronę przez kilka tur).

••• Osoba z Wiarą 3 lub więcej może wyczuć obecność wampira. Nie musi świadomie próbować wykryć obecności wampira, ale musi być w spokojnym cichym otoczeniu – zamyślona w samotności, w modlitwie, czytając Torę, medytując itp. Osoba nie wyczuje obecności wampira, jeśli jest czymś zajęta (np. kłótnią) lub przebywa w hałaśliwym miejscu (w środku bankietu, na zatłoczonej ulicy). Ta zdolność nie musi być nieomylna. Narrator powinien pozwolić na wykrycie wampira tylko w przypadku, gdy jest to dramatycznie uzasadnione. Zauważ, że osoba nie może wiedzieć dokładnie, co czuje przy pomocy swej Wiary. Wszystko co wie, to że coś nieczystego lub złego jest w pobliżu.

•••• Śmiertelny nie może stać się ghulem. Nie działają również na niego takie zmieniające umysł Dyscypliny jak Prezencja i Niewidoczność.

••••• Osoba jest tak czysta, tak święta, że może napełnić wampira niechęcią do siebie, przerażeniem lub nawet fizycznym bólem. Każdy wampir słyszący osobę modlącą się, głoszącą kazanie lub recytującą psalmy, albo dotknięty przez taką osobę, może być zmuszony do natychmiastowej ucieczki. Wampir, który nie może uciec, staje się mamroczącym wrakiem, tarzającym się po podłodze, krzyczącym, szlochającym i błagającym o wybaczenie. By uniknąć ucieczki, wampir musi albo co turę wydać punkt Siły Woli, albo co turę wykonywać rzut na Wytrzymałość (trudność 5 + jego własna Inteligencja). Prawda – im wyższa Inteligencja wampira, tym trudniej, ponieważ wampir będzie odczuwał większą torturę i winę.

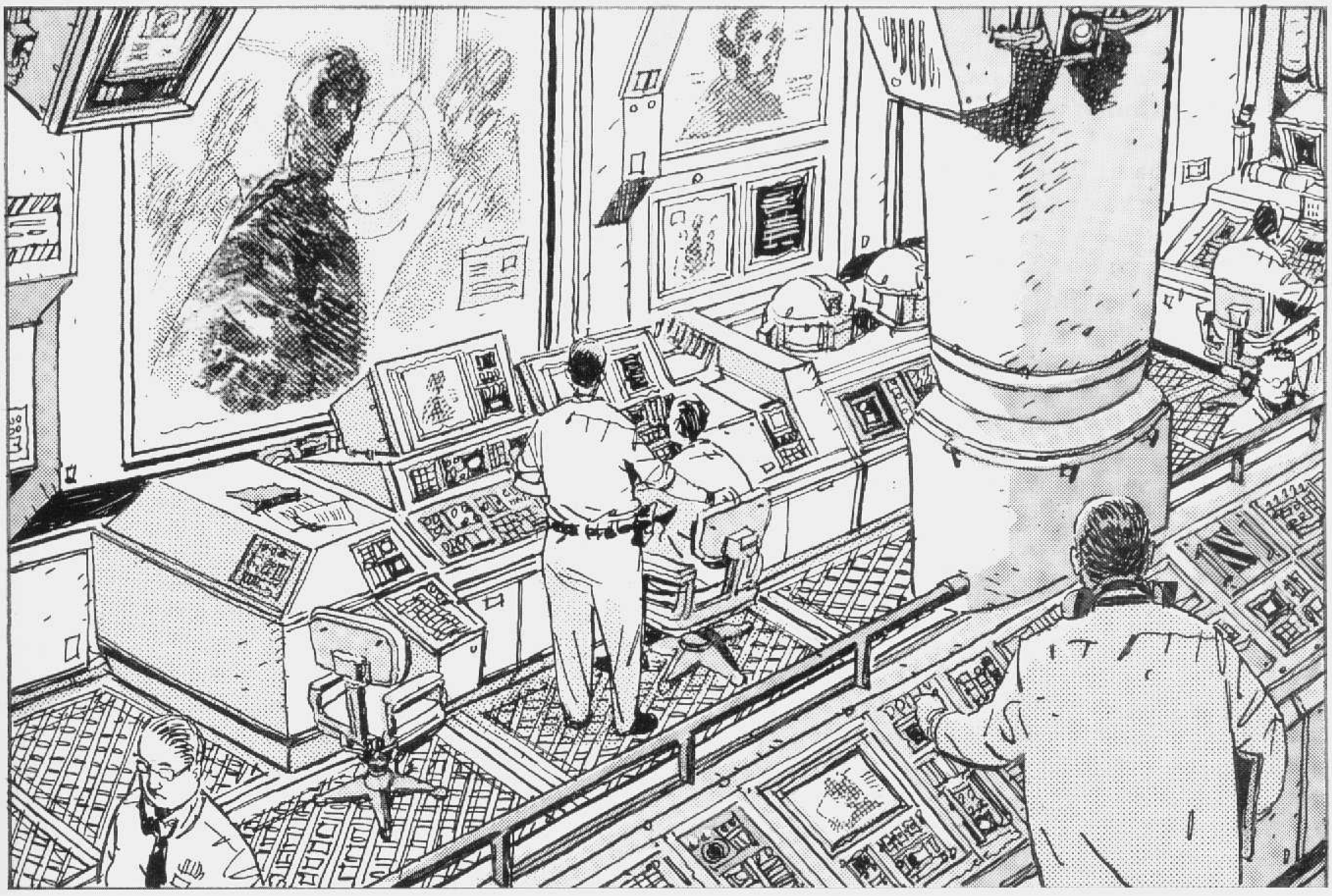
Teoretycznie śmiertelny może mieć wartość Wiary wyższą niż 5, ale tacy ludzie zdarzają się raz na miliard – rodzaj ludzi, którzy są czczeni jak święci. Oni prawdopodobnie nie znajdą się w sadze (a nawet jeśli, to nie więcej niż jeden raz), ale ich moce powinny być niezwykłe. Istnieje jeden prosty sposób, by wykryć osobę z Wiarą, inny niż przez przykre doświadczenie – Widzenie Aury zawsze to pokazuje. Śmiertelny z Wiarą ma swą aurę zmienioną na stałe tak, że ma srebrną/złotą aureolę wokół swego ciała. Siła Wiary określa jasność aureoli. Zauważ, że aureola nie jest normalnie widzialna; tylko Nadwrażliwość ją ujawnia.

Pamiętaj, że Wiara odzwierciedla całkowite przekonanie osoby do swoich wierzeń. Ta osoba będzie działać zgodnie z nimi. Ci z wysoką Wiarą mogą wydawać się fanatykami, a nawet szaleńcami dla wyznawców innych religii.

Zauważ, że Kainici nie będą mieli Wiary. Uważają się w końcu za Przeklętych. Pomyśl bardzo, bardzo długo, zanim pozwolisz wampirowi posiąść taką moc.

organizacja rozmieściła te skanery chaoskopowe w miejscach takich jak Międzynarodowe Lotnisko Dullesa w Pentagonie, w Old Executive Office Building na Kapitolu i w Białym Domu, ukrywając je za fasadą nowych wykrywaczy metali. Znaczące jest to, że nikt poza NSA nie jest świadomy prawdziwej natury dodatkowych punktów kontrolnych, włączając operatorów wykrywaczy metali. Nawet prezydent nie jest świadomy, że on i jego współpracownicy są monitorowani na co dzień przez agentów NSA szukających tzw. czarnych ciał (określenie Kainity oglądanego przez chaoskop). Z personelu NSA tylko trzy osoby na kierowniczych stanowiskach znają prawdę – generał Rex Shivers, pułkownik Alec Riley i pułkownik George Johnstone. Dodając do nich właściwą ekipę monitorującą, w sumie otrzymamy dwa tuziny osób.

Dyskrecja NSA wynika po części z ustalonej procedury. Szpiedzy w swej paranoi nie ufają nikomu, *szczególnie* innym podobnym agencjom. Ludzie Shivera nie dzielą się nawet ze swoimi cywilnymi odpowiednikami w NSA informacjami o przenikaniu do rządu tych tajemniczych istot zwanych czarnymi ciałami. Dodatkowo istnieje oczywista kwestia, jak wpływowe mogą być te nieludzkie istoty: czy już kontrolują FBI, CIA, kongres i pre-



zydenta? Najważniejsza jednakże jest niepewność zawarta w tym pytaniu – NSA wie, że jej odkrycia nie do końca dotyczą ludzkich istot, ale członkowie organizacji nie rozumieją jeszcze dokładnie, czym są czarne ciała.

Ukrytych obserwatorów ogranicza ich racjonalność, która spowodowała, że zaczęli oni korzystać z chaoskopu i która opętała ich od chwili, gdy szychy z NSA zobaczyły jedną z tych maszyn w siedzibie Oddziału Badań Paranormalnych (PRW) w Vermont. Po tym jak generał Shivers w przelocie ujrzał upiory w Zaświatach, zasugerował, by naukowcy z PRW wykryli równoległy wymiar, zamiast zajmować się życiem po życiu. Następnie polecił wzmocnić środki bezpieczeństwa w PRW i zainstalować wersję chaoskopu w Białym Domu. Cztery miesiące i miliard dolarów później, stary Zimny Wojownik szukał takich rzeczy, jakie widział w PRW. Ostatecznie zobaczył ghuli i wampira zaproszonych na uroczysty obiad. Istoty te, obserwowane przez chaoskop, wyglądały jak zwłoki, jakie Shivers miał już okazję widzieć. Wniosek jaki wyciągnął, był całkowicie racjonalny – wielowymiarowe istoty opanowują urzędników w Waszyngtonie, by manipulować rządem. Był w błędzie, ale wcale nie tak daleko od prawdy.

Do pewnego stopnia wojskowy triumwirat w NSA wymyśla na nowo koło przy użyciu swoich nowych i drogich zabawek. Wiele pieniędzy mogło zostać zaoszczędzonych, jeśli ktokolwiek pomyślałby o wykorzystaniu kamer na podczerwień do wykrycia tych zimnych Kainitów. Nawet bez takich narzędzi generał Artur Clifford, poprzednik Shiversa, miał o wiele dokładniejsze zrozumienie tego, czym są Spokrewnieni. Niestety, ta wiedza była wzajemna i żywioły Kainitów były w stanie zdyskredytować Clifforda i odsunąć go. Dlatego Shivers, Riley i Johnstone dostali się na szczyt NSA, ponieważ byli sceptykami w odniesieniu do istot nadnaturalnych. W przeciwieństwie do Clifforda, który zdawał sobie sprawę z przyczyny swego upadku. Niemniej jednak, zastępcy Clifforda wiedzą teraz o rzeczach, o których wiedział Clifford i kilku następnych, ale odmiennie interpretują dane. Są świadomi na przykład istnienia dwóch zdrajców, agentów Bruce'a Higginsa i Felicity Price'a. Co ważniejsze, NSA zidentyfikowało także wampiry, które kontrolują te dwa pionki. Agencja już kataloguje tych, których nazywa znanymi wielowymiarowcami i ich normalne kontakty. W miarę jak stopień wpływów Spokrewnionych na światowy handel, media i rządy staje się jasny dla generała Shiversa i jego ekipy, wojna podjazdowa, jaką wydała NSA będzie wydawać się jeszcze bardziej luksusową. Kiedy nadejdzie odpowiedni czas, wyposażeni w pochłaniacze aury i lustrzane hełmy, szkoleni w pancernych kombinezonach księżycowych agenci NSA, dowiedzą się, kogo mają zwalczać. I kiedy te czasy nadejdą, Dzieci Kaina poznają skutki odsuwania od siebie technologii, tak samo jak mistrzowie tej technologii odkryją, że świat pełen jest dziwactw, których nauka i zdrowy rozsądek nigdy nie będą w stanie wyjaśnić.

Oczywiście inne federalne agencje wywiadowcze i egzekwujące prawo (nawet nie informowany o niczym cywilny personel NSA) kontynuują dowolne działania, tak jak to robili przed wynalezieniem chaoskopu. W FBI i CIA jedynie garstka agentów (niektórzy z nich to szpiedzy umieszczeni przez NSA za czasów Clifforda) ma niejasne pojęcie o działaniach nadnaturalnych. Na przykład,

będący częścią FBI, tajemniczy Departament Spraw Specjalnych (SAD) wiedzie nędzny żywot tylko dzięki nieśmiertelnemu wsparciu senatora Jesse Grubholba. W końcu upadek Artura Clifforda nie ułatwił zwiększenia dopływu federalnych pieniędzy na badanie nadnaturalnych.

Tym gorzej, ponieważ poszukiwania tylko w otoczeniu biurokracji są mało wydajne. Kilka osób na strategicznych stanowiskach w centrum Kontroli Chorób (CDC) w Atlancie, większość pod kontrolą wampirów, skrywa incydenty, w których pojawia się podejrzana (to jest Kainitów) krew i podejrzane trupy. Brak związanych więzami krwi służących w tak strategicznym miejscu byłby klęską, dlatego Spokrewnieni podjęli świadomy wysiłek, by uniknąć problemów z wścibskimi epidemiologami (vitae pozostaje chemicznie odrębna od ludzkiej krwi, nawet u ghuli). Ten unik chroni także konspiratorów od wykrycia chaoskopem. Te urządzenia są bezużyteczne w identyfikowaniu ofiar Dominacji. Na poziomach stanowych, okręgowych i miejskich sił porządkowych sprawy wyglądają w dużej mierze tak, jak na górze. Mnóstwo zwykłych gliniarzy, szeryfów i strażników stanowych próbuje wykonywać swoją robotę, większość z nich całkowicie nieświadoma różnych frakcji, które walczą każdej nocy, by zmylić lub w inny sposób wpłynąć na policje. Istnieją ghule-gliniarze, ale są w dużej mierze poza zasięgiem radarów NSA. I tak jak na górze podejmowane są niezliczone wysiłki, by zachować Maskaradę. Ujawnienie tego, zatrzymanie tego, aresztowanie tamtego często kończy się oczyszczeniem, a gliny dalej wykonują swoją robotę.

Przykładowy agent rządowy

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Charyzma 2, Manipulacja 3, Wygląd 2, Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 3.
Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 2, Bójka 3, Informatyka 1, Uniki 3, Prowadzenie 3, broń Palna 3, Śledztwo 4, Walka Wręcz 2, Okultyzm 1, Polityka 2, Krycie się 2.
Człowieczeństwo: Od 6 do 8, Siła Woli: 7
Wyposażenie: Ciężki pistolet, czarny garnitur, odjazdowe okulary przeciwsłoneczne, odznaka i identyfikator, urządzenia do obserwacji elektronicznej.

Arcanum

Członkowie tego tajemniczego stowarzyszenia należą do najważniejszych śmiertelnych poszukujących nadnaturalnej wiedzy w Świecie Mroku. Są uczonymi, bibliotekarzami, archeologami, hermetykami i zielarzami, kabalistami, specjalistami od szyfrów i studentami okultyzmu. Od czasów wiktoriańskich 300 uczonych i badaczy z Arcanum próbowało zgłębić tajemnice świata i dotrzeć w najbardziej odległe zakątki, by dowiedzieć się wszystkiego o tym, co niewidzialne i nieznane.

Dawno temu ci śmiertelni nauczyli się, że niewidzialne i nieznane ma bardzo ostre zęby i niezaspokojone apetyty. Arkaniści dowiedzieli się także, że wampiry nie lubią być obiektami badań (fakt ten został ostro podkreślony przez spalenie przez Kainitów bostońskiego oddziału w 1910 roku). Fakt, że kilka osób straciło tam życie i zniszczonych zostało mnóstwo unikalnych książek spowodował, że Arcanum stało się ostrożniejsze w zgłębianiu sekretów Rodziny. Niemniej jednak, wampiry pozostały celem ciekawości stowarzyszenia. Różni członkowie spierali się przez lata, czy przymknięcie oczu na działania wampirów było współudziałem w ludobójstwie.

Ostatnio, bez wiedzy innych towarzyszy z Arcanum, kilku jego członków podjęło pewne działania w tej dziedzinie. Jednakże żaden z członków organizacji nie jest głupcem i niewielu uważa się za wojowników, więc działanie oznacza rozsądne zbieranie i przekazywanie wiadomości. W ten sposób kilka ostatnich uderzeń Inkwizycji (o której Arcanum także dowiedziało się dawno temu) przeciwko Spokrewnionym ma swe sekretne źródło w archiwach Arcanum. Również Reverend Jebediah Brown, niezależny łowca czarownic i dawny członek Arcanum, wierzy, że jego kradzieże danych wywiadowczych z siedzib oddziałów Arcanum przechodzą nie zauważone – ale, prawdę mówiąc, jest on po prostu kolejnym pionkiem w zawiłej zakulisowej wojnie.

Nawet nie wszyscy z uczestników tych kampanii Arcanum są świadomi wysiłków innych. Z powodu olbrzymiego niebezpieczeństwa, jakie może nieść za sobą poszukiwanie wampirów, taka działalność jest bliska zakończenia. Dlatego członkowie Arcanum angażują w nią łowców czarownic pojedynczo lub w grupach po dwóch lub trzech i robią to zawsze w ten sposób, by zachować swe działania w anonimowości. Żaden członek nie ryzykuje więcej podczas tych tajemniczych poszukiwań niż Sandeep D'Souza – kanclerz Domu Regionalnego w New Delhi i prawowity następca Wielkiego Kanclerstwa Arcanum. Jednak od czasu, gdy rok temu we Frankfurcie znalazł się on w środku rozróby wywołanej przez wampiry Sabatu i był świadkiem ich rozbojów, stał się innym człowiekiem. Nie rozumie, dlaczego go oszczędzono i to rozniecilo w nim poczucie winy i przyczyniło się do nowego kursu, jakie wybrało Arcanum. D'Souza nie czuje się komfortowo, używając ludzi jako pionków przeciw Spokrewnionym, ale uznaje, że nie można nie robić nic.

Większość z poszukiwaczy tajemnic wciąż spotyka wampiry w tych samych miejscach co zawsze – w nieoczekiwanych. D'Souza i jemu podobni, dzięki analizowaniu relacji członków Arcanum szukających całkowicie innych rzeczy (włączając Graala), byli w stanie dokładnie określić miejsca wielu spośród schronień Spokrewnionych. Oczywiście niektóre ich przypuszczenia związane są z miejscami, w których zniknęli ich koledzy.

Uczony Arcanum

Atrybut: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 2, Charyzma 2, Manipulacja 2, Wygląd 2, Percepcja 4, Inteligencja 4, Spryt 3.
Zdolności: Wykształcenie 4 (lub więcej), Informatyka 3, Uniki 1, Prowadzenie 1, Etykieta 2, Ekspresja 2, Śledztwo 3, Lingwistyka 2 (lub więcej), Walka Wręcz 1, Okultyzm 4, Nauka 3.
Człowieczeństwo: 8, **Siła Woli:** 7
Wyposażenie: Laptop, obszerna biblioteka, samochód osobowy, zebrany sprzęt okultystyczny, pokaźne konto w banku.

Kryminaliści

Spokrewnieni dawno temu utrwalili swe wpływy nad częścią *Cosa Nostry*, rosyjskiej mafii, karteli narkotykowych z Cali i Medellin, i częścią innych etnicznych, motocyklowych i ulicznych gangów. Wampiry używają tych kryminalistów jako mięsa armatniego, które ma przeszkadzać władzom. Członkowie gangów znajdują również zastosowanie jako kozły ofiarne, kiedy potyczki Jyhadu zwracają uwagę mediów, nie będących pod wpływem wampirów, a nawet jako żywność, za którą nikt nie zatęskni, jeśli Kainita stanie się chciwy, pijąc krew. Przesądy

i ignorancja są powszechne u wielu przestępców. Zawsze jest więc jakaś korzyść z plotek typu Wielki Szef może widzieć przez ściany, czy Wielki Szef śmieje się z pocisków itp. Większość wampirów decyduje się na wywieranie nacisku z ukrycia, więc zdecydowana większość gangsterów nie ma pojęcia o istnieniu Spokrewnionych ani o ich celach.

Ostatnio ktoś zmieniał ten stan rzeczy. Niektórzy starannie dobrani średniego poziomu bandyci, włączając w to kilku poruczników mafii, szefów organizacji, co pomniejszych bossów kartelu z Cali i innych o szerokich powiązaniach, słuchali wykładów o historii Spokrewnionych, morfologii i strukturze władzy. Ci informatorzy są mądrzy i wyrachowani. Dzielą się wiedzą, która prawdopodobnie pobudzi pojedynczego bossa lub gang przeciw konkretnemu wampirowi lub Spokrewnionym ogólnie. Grając na obawach i ambicjach śmiertelnych, ci tajemniczy goście rozpalili coś, co ma szansę stać się wojną gangów o dramatycznym – jeśli nie apokaliptycznym – rozmachu.

W niektórych dzielnicach Nowego Jorku uliczna przemoc jest wciąż normą. Po tym jak gość w dredach przedstawił się członkom handlującego narkotykami gangu w Montego Bay jako posłaniec Jah, zademonstrował nadnaturalne moce i oszukał kainickiego przywódcę grupy, ujawniając jego prawdziwą naturę, sprawy potoczyły się szybko. Międzygangowy konflikt szybko rozprzestrzenił się, gdy uzbrojeni w kołki i AK-47 *mafiozi* z Brooklynu przyłączyli się do zabawy. Na Manhattanie wampiry Giovanni ostro zareagowały po tym, jak kilku normalnie grzecznych Kolumbijczyków pocięło piłami łańcuchowymi kilka ghuli. Podobne wydarzenia miały miejsce w Miami, Los Angeles i Chicago.

Większość Spokrewnionych zareagowało na tyle szybko, by uniknąć szkód podczas pierwszej fali przemocy. W rzeczywistości jedyną ofiarą po stronie wampirów był Red Simon, pechowy szef gangu z Montego Bay. Próby stłumienia wojny gangów jak dotąd nie przyniosły efektów. Szerząca się przemoc i obecność Sabatu przeszkodziła śledztwu justycjariuszy z Camarilli w miastach celach, ale żaden z tych czynników nie zapobiegł rozumieniu tych wydarzeń przez Spokrewnionych jako jawnego ataku. Jeden konkretny szczegół powtarzał się w doniesieniach o informatorach: chociaż różnili się rasą, płcią i wyglądem, w raportach jest mowa, że określali się jako pariasi.

Oczywiście ta rewelacja wywołała zarówno konsternacje, jak i sceptycyzm wśród Kainitów. Wydaje się to zbyt oczywistą próbą dalszego dzielenia swych szyków, raczej bezsensowną i głupią dla tych wywłaszczonych wampirów. Niemniej jednak, ktokolwiek popełnił ten akt wojny, doskonale znał kulturę Spokrewnionych. Winni (lub być może winny) z pewnością musieli być nadnaturalnymi, gdyż wielu informatorów twierdziło, że są oni okazującymi nieziemskie zdolności aniołami, pomagającymi zbawić nieśmiertelne dusze gangsterów. Niestety wielu przestępców tak potraktowanych stało się wrażliwych na takie argumenty.

Konsekwencje tej wrogiej akcji obejmują zmniejszoną użyteczność organizacji przestępczych dla Spokrewnionych i przykrą możliwość, że będzie konieczne dokonanie czystek w różnych gangach. Długoterminowe prognozy są mniej przyjemne. Niektórzy Spokrewnieni martwią się, że polowanie na wampiry może bardzo szybko stać się popularne wśród gangsterów. Nastrój na ulicach dużych metropolii jest zdecydowanie nerwowy i tylko najpotężniejsi (lub głupio szaleni) Kainici bezpośrednio nadzorują przestępców. Czy sytuacja może się jeszcze pogorszyć, wciąż pozostaje tajemnicą.

Żołnierz mafii/boss

Atrybuty: Siła 4, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Charyzma 3, Manipulacja 4, Wygląd 1, Percepcja 2, Inteligencja 2, Spryt 3.
Zdolności: Czujność 2, Wysportowanie 1, Bójka 3, Uniki 3, Prowadzenie 2, Finanse 2, Broń palna 3 (lub więcej), Walka Wręcz 2, Zabezpieczenia 3, Krycie się 2, Znajomość półświatka 3 (lub więcej), Przebiegłość 2.
Człowieczeństwo: 6, **Siła Woli:** 6
Wyposażenie: Pistolet maszynowy, kamizelka kuloodporna, samochód osobowy, nóż, ukryte dyskietki komputerowe ze szczegółami działań.

Ten przykład przedstawia twardego, sprytnego członka podziemia. Typowi bandyci lub członkowie gangów będą o wiele mniej groźni, a mafijny Don lub jemu podobny będzie miał wyższe Atrybuty Umysłowe i dodatkowe Cechy Wiedzy.

Ghule

Krew wampirów ma wielką moc, moc, która może być przekazywana. Dawno temu Spokrewnieni odkryli, że śmiertelny, który pije krew wampira, może posiąść nadnaturalne zdolności i mroczne apetyty. Wkrótce stało się powszechną praktyką, by utrzymywać pewnych, przychylnych służących, przyzwyczajając ich do vitae i krępując ich więzami krwi. Wszystko po to, by mieć nieśmiertelnych, diabelsko lojalnych służących-ghuli.

Większość ghuli istnieje z woli swych żywicieli (panów) i służy lojalnie w zamian za vitae. Ponieważ ghule są tak samo podatne na więzy krwi jak wszyscy, prawie bez wyjątku są niezachwianie oddane swym panom – i jeśli pan ma więcej niż jednego służącego ghula, rezultatem może być zazdrosna walka pomiędzy nimi o przychylność pana. Zachowanie ghula jest nieprzewidywalne – to sprawka narkotyku zwanego vitae. Taka istota często staje się ofiarą wielkiej złości i niepokojących żądz. Nazwa ghul nie została wybrana przez przypadek.

Poniższe charakterystyki są powszechne dla wszystkich ghuli.

• Ghul nie ulega procesowi starzenia się tak długo, jak krew Spokrewnionego znajduje się w jego organizmie. Jednakże, gdy minie już naturalny okres życia, musi nieprzerwanie mieć vitae w swym ciele lub będzie się szybko starzał aż do momentu śmierci i rozpadnięcia się. To rozpadnięcie się może nastąpić w ciągu dni lub nawet (dla bardzo niewielu ghuli) w ciągu minut.

• Ghule mogą używać vitae w swym organizmie do leczenia się, tak jak to robią wampiry, lub by w podobny sposób zwiększyć swe Atrybuty Fizyczne. Ghule mogą neutralizować obrażenia niegroźne jak inni śmiertelni (nie dzielą otrzymanych obrażeń na pół). Jednakże mając w swym organizmie vitae, mogą neutralizować obrażenia zabójcze. Ghul, który nie używa krwi do leczenia ran, leczy się jak zwyczajny śmiertelny (str. 219).

• Wszystkie ghule, w ciągu kilku minut od przyjęcia krwi, uczą się Dyscypliny Potencja na 1 i mogą też poznać Odporność na 1. Większość ghuli nie może rozwinąć Dyscyplin powyżej pierwszego poziomu, ale niektóre tak. Wyższy limit Dyscyplin ghula najczęściej zależy od pokolenia jego pana.

• Ghul może być zdolny do poznawania innych Dyscyplin, które zna jego pan, ale proces nauki jest bardzo długi i wyczerpujący.

• Wampirza krew w organizmie ghula wpływa na niego psychologicznie i fizycznie. Ghule mają zdolność do wpadnięcia w szał, chociaż trudności na opanowanie go są dla nich o dwa niższe.

• Niektóre stare ghule przejmują wiele od swych panów, a szczególnie pewne klanowe ułomności. Na przykład ghul, który pije zbyt wiele krwi Nosferatu, może zacząć porastać niewidzialnymi czyrakami i krostami, podczas gdy wasal wampira z klanu Ventrue może odkryć, że jego mroczne apetyty są bardziej wymagające niż wcześniej.

Aby uzyskać więcej informacji o ghulach (w tym o możliwości graniem postacią ghula), patrz: **Ghule: Fatalne uzależnienie**.

Zaufany lokaj

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 2, Charyzma 3, Manipulacja 3, Wygląd 4, Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 3.
Zdolności: Wykształcenie 2, Czujność 2, Informatyka 1, Rzemiosło 2, Uniki 2, Prowadzenie 2, Empatia 3, Etykieta 4, Finanse 2, Broń Palna 2, Autorytet 2, Lingwistyka 1, Medycyna 2, Walka Wręcz 2, Okultyzm 1, Przebiegłość 3.
Dyscypliny: Potencja 1, możliwa jedna inna Dyscyplina na poziomie 1
Człowieczeństwo: 7, **Siła Woli:** 4

Ghul-ochroniarz

Atrybuty: Siła 4, Zręczność 4, Wytrzymałość 4, Charyzma 2, Manipulacja 2, Wygląd 2 (możliwy wyższy), Percepcja 4, Inteligencja 2, Spryt 3.
Zdolności: Czujność 4, Wysportowanie 2, Bójka 4, Uniki 3, Prowadzenie 2, Broń Palna 4, Zastraszanie 3, Śledztwo 2, Medycyna 1, Walka Wręcz 3, Okultyzm 1, Krycie się 3, Znajomość Półświatka 2.
Dyscypliny: Odporność 1, Potencja 1, możliwa jedna inna Dyscyplina na poziomie 1
Człowieczeństwo: 5, **Siła Woli:** 5

Wilkołaki

Wampiry są istotami miejskimi i zawsze takimi były. Jednak jest coś więcej poza łatwym dostępem do ofiar, co trzyma je w izolacji w ich miejskich domenach. Wiele wampirów, które próbowały przemierzać otwarte przestrzenie, zniknęło bez śladu, nie docierając do miejsc swego przeznaczenia. Wampiry giną od pazurów antycznych wrogów Kainitów – Lupinów – wilkołaków.

Nawet najstarsi historycy Kainitów nie mogą powiedzieć, kiedy zaczęła się wojna pomiędzy wampirami i Lupinami. Nienawiść pomiędzy tymi dwoma gatunkami trwa tak długo, jak ich istnienie. I jak w każdej wojnie, każda śmierć podsyca ogień wzajemnej nienawiści.

Żaden wampir nie może wyjść bez szwanku z walki z watahą wilkołaków. Legenda głosi, że nawet Matuzalemowie padali od

pazurów Lupinów (lub wkrótce po tym, jako że nawet po odniesieniu zwycięstwa byli osłabieni od kłów swego własnego gatunku).

Wojna pomiędzy Spokrewnionymi i Lupinami trwa nieprzerwanie do dzisiaj. Wampiry nienawidzą i obawiają się wilkołaków i ich szaleńczych ataków. Niewiele można powiedzieć, jeśli chodzi o spojrzenie wilkołaków na wojnę. Niektórzy uczeni okultyści uważają, że wilkołaki dążą do zniszczenia współczesnej cywilizacji. Chcą zredukować ludzkość do prymitywnych plemion, by móc rządzić raz jeszcze niecywilizowanym światem. Gdyby to była prawda, wampiry, jako panowie miejskich terytoriów, postrzegani byliby jako ci stojący na drodze. Inni uczeni twierdzą, że Lupini są zdolni do wyczuwania wampirów i polują na Spokrewnionych w ramach prowadzonego przez nich pewnego religijnego Jyhadu. Lupini odmówili wyjaśnienia swych działań. Spokrewnieni raczej ujrzą śmierć Lupinów, niż osiągną pokój. Krwawa rzeźnia trwa więc dalej.

W niektórych rejonach świata krążą plotki o innych bestiach – ludziach jaguarach w dorzeczu Amazonki, duchach lisów na Wschodzie czy o miejskiej społeczności szczurołaków, żyjącej poniżej tunelów Nosferatu. Jednakże, jeśli takie istoty istnieją, są bardziej nieuchwytne niż Lupini i nieczęsto są widziane. Biorąc pod uwagę, jak wiele kłopotów mają Kainici z wilkami, Spokrewnieni nie śpieszą się, by mieć do czynienia z innymi zmiennokształtnymi innych krwi.

(By poznać punkt widzenia wilkołaków, a także by zgłębić problemy ich społeczeństwa i możliwości, patrz **Wilkołak: Apokalipsa**).

Moce i słabości

• Lupini mogą przybrać formę człowieka lub wilka, a także pewne formy łączące cechy obydwu. Najbardziej przerażającą jest ich wojenna forma człowieka-wilka. Jest to obdarzona wilczą głową, trzymetrowa maszyna do zabijania, która wywołuje nadnaturalne przerażenie u ludzi. W tej formie wszystkie Atrybuty Fizyczne wilkołaków są podwojone, ale nie mogą one używać Atrybutów Społecznych wobec istot innych niż wilkołaki i dzikie bestie (poza oczywiście zastraszeniem i przerażeniem).

• Wilkołaki mogą atakować kilka razy w każdej turze, często podejmując dwie do sześciu akcji w jednej turze (podobnie jak Akceleracja, bez ograniczeń związanych z Poziomem Krwi). Wpadają w szał tak samo gwałtownie jak Brujahowie i w tym morderczym stanie nie mają żadnych ujemnych modyfikatorów za obrażenia.

• Lupini leczą się niezwykle szybko, odzyskując jeden poziom zdrowia w każdej turze. Tylko ogień, srebro lub zęby i pazury innych nadnaturalnych istot (np. takich jak kły wampirów) mogą spowodować trwałe obrażenia u wilkołaków (wilkołaki mogą leczyć te obrażenia jak zwykli śmiertelni, a nawet z łatwością neutralizować). Uważaj, wszystkie obrażenia – niegroźne, zabójcze i poważne – są możliwe do zneutralizowania przez Wytrzymałość wilkołaka. Jednak, ponieważ wilkołaki są żywymi istotami, zasada nieumarłych o podziale na pół obrażeń niegroźnych, nie stosuje się do nich.

• Wilkołaki podsycają swoje nadnaturalne moce Gnozą, miarą ich wewnętrznej energii duchowej. Gnoza jest rodzajem baterii jak u wampirów Poziom Krwi. Wilkołaki mogą odzyskiwać gnozę przez długą medytację lub uzyskując ją od duchów.

• Lupini są najwyraźniej zdolni do podróżowania przez świat duchów, czasami pojawiając się znikąd, by zaatakować swych wrogów.

• Tojad żółty nie daje efektów przeciw Lupinom. Jednakże srebro jest ich prawdziwą piętą achillesową. Wilkołaki nie mogą neutralizować obrażeń od srebrnej broni i nie mogą regenerować takich obrażeń tak szybko jak zwykłych.

• Lupini mogą wezwać dziwne, mistyczne siły, nie tak całkowicie różne od Dyscyplin Kainitów, i mając czas, mogą wypracować pewne rytuały podobne do Taumaturgii. Te moce zależą od specjalizacji wilkołaków i mogą być reprezentowane przez Dyscypliny (przyjmij, że zwiadowca ma coś podobnego do Niewidoczności, szaman ma Taumaturgię i tak dalej).

Młody wilkołak

Atrybuty (ludzkie): Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Charyzma 2, Manipulacja 2, Wygląd 2, Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 3

Zdolności: Czujność 3, Oswajanie 2, Wysportowanie 2, Bójka 3, Rzemiosło 2, Uniki 2, Broń Palna 2, Zastraszanie 3, Śledztwo 2, Autorytet 1, Lingwistyka 1, Walka Wręcz 2, Okultyzm 1, Krycie się 3, Sztuka Przetrwania 3

Odpowiedniki Dyscyplin: Akceleracja 3, Potencja 1, Transformacja 4

Człowieczeństwo: 7, **Siła Woli**: 5, **Gnoza**: 4

Lupin weteran

Atrybuty (ludzkie): Siła 4, Zręczność 3, Wytrzymałość 4, Charyzma 3, Manipulacja 2, Wygląd 3, Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 4

Zdolności: Czujność 3, Oswajanie 3, Wysportowanie 2, Bójka 4, Rzemiosło 2, Uniki 2, Ekspresja 1, Broń Palna 2, Zastraszanie 3, Śledztwo 2, Autorytet 1, Lingwistyka 1, Medycyna 1, Walka Wręcz 3, Okultyzm 3, Krycie się 3, Sztuka Przetrwania 4

Odpowiedniki Dyscyplin: Akceleracja 4, Potencja 2, Transformacja 4

Człowieczeństwo: 6, **Siła Woli**: 7, **Gnoza**: 6

Starszy zmiennokształtny

Atrybuty (ludzkie): Siła 5, Zręczność 4, Wytrzymałość 5, Charyzma 5, Manipulacja 3, Wygląd 3, Percepcja 5, Inteligencja 3, Spryt 4

Zdolności: Czujność 4, Oswajanie 4, Wysportowanie 4, Bójka 5, Rzemiosło 2, Uniki 4, Ekspresja 3, Broń Palna 2, Zastraszanie 4, Śledztwo 2, Autorytet 4, Lingwistyka 1, Medycyna 1, Walka Wręcz 5, Okultyzm 4, Krycie się 4, Sztuka Przetrwania 5

Odpowiedniki Dyscyplin: Akceleracja 5, Dominacja 2, Odporność 2, Niewidoczność 3, Potencja 3, Transformacja 4, jedna inna Dyscyplina na poziomie 4

Człowieczeństwo: 5, **Siła Woli:** 9, **Gnoza:** 8

Magowie

Nic nie przeraża nieśmiertelnego bardziej niż coś, czego nie potrafi zrozumieć. Żaden wampir, bez względu na wiek, nie rozumie naprawdę magów. Nawet ci Spokrewnieni, którzy kiedyś należeli do tego tajemniczego bractwa, są zaintrygowani ich obłąkanymi ścieżkami. Czarodzieje, oświeceni niezrozumiałą mądrością, zmuszają świat, by tańczył, jak mu zagrają. Szalony walc unika Spokrewnionych i chociaż tego nie przyznają, także ich przeraża.

Korzenie magii okryte są legendą. Mówiono, że matka Lilith sama nauczyła się sekretów Sztuki i przekazała je darzonym przez nią względami śmiertelnym. Jeśli taka opowieść jest prawdziwa, magowie są jednocześnie kuzynami i wrogami Spokrewnionych. Kuzynami, ponieważ są powiązani z Lilith, wrogami, ponieważ są z tego samego heretyckiego rodu.

Jakiekolwiek są jej korzenie, magia istnieje i przybiera wiele form. W rękach wysoko doświadczonego maga, magia oddziałuje na żywioły w sposób, jaki zadowoliłby artystę z Industrial Light & Magic. Większość magów włada subtelniejszą sztuką i potrafi wywołać nadnaturalne zbiegi okoliczności, zmiany namiętności i dziwne zmiany losu. Często mag ukrywa się, umieszcza swe zabawki, wzywa swych bogów i wyczarowuje małe, lecz znaczące fenomeny. Gdy jest do tego zmuszony, wielki mag potrafi dosłownie zamienić wampira w kamień lub spalić go na popiół. Ci czarodzieje są w istocie wrażliwi i szybko się denerwują.

Pomimo prób wampiry nie są w stanie dostąpić tajemnic magów. Wieki, nie, *tysiąclecia* więzów krwi, Spokrewnień, paktów i gwałtów na umysłach, stworzyły zaledwie cień śmiertelnej magii. Esencja życia sama podsyca te tajemnice, a Przeklęci na zawsze tę esencję utracili.

Dyscypliny i intrygi *le magiciens* dzielą ich rodzaj na kilka odrębnych (i wrogich) obozów.

Niebezpieczne napoje

Krew Lupinów jest mocna i jest potężną pokusą dla Spokrewnionego. Krew wilkołaka jest tak bogata, że pomimo, iż jego ciało ma tylko 10 Punktów Krwi, wampir może wypić 25 Punktów Krwi z Lupina, zanim jego żyły staną się suche. Nawet jeśli Kainita ma czas, by wypić równowartość tylko jednego Punktu Krwi, to uzyskuje dwa punkty. Jednakże nadnaturalna moc krwi wilkołaków może okazać się także niebezpieczna.

Wampir, który częstuje się krwią wilkołaka, jest o wiele bardziej podatny na szał i Rötschreck w czasie, gdy krew Lupina krąży w jego organizmie. Każdy Punkt Krwi wilkołaka zwiększa trudność na opanowanie szału o jeden – jeśli postać wypije dwa Punkty Krwi Lupina, jej trudność na opanowanie szału będzie o dwa wyższa. Nawet jeśli wampir udanie powstrzymuje Bestię, będzie zachowywał się paranoicznie i zapalczywie tak długo, jak długo krew pozostanie w jego organizmie. W niektórych przypadkach wampiry mogą przeżywać czasowe zaburzenia, wywołane spożyciem krwi szczególnie zmiennych w nastrojach zmiennokształtnych bestii.

Krążą plotki, że krew Lupinów może nawet czasowo zwiększyć poziom Dyscyplin Potencja i Akceleracja. Jednakże nie zawsze tak się dzieje. Wydaje się, że ma to coś wspólnego z własną linią krwi wilkołaka i czystości jego dziedzictwa. Niestety dla łowców Lupini czystego pochodzenia stoją często na czele watah. Więc zadzieranie z nimi jest wyjątkowo niebezpiecznym przedsięwzięciem.

Czarodzieje, wiedźmy i cudotwórcy

Najbardziej typowi magowie praktykują sztukę czarów i czarnoksięstwa. Otoczeni rytualnym dostojeństwem czarownicy i wiedźmy Starego Świata ubierają się w new age'owe szaty. Wielu nowicjuszy bierze pomyłkowo ten ludek za szalbierzy, ale uderzenie piorunu lub klątwa uschnięcia przekonuje błądzące dziecko, że niektóre mity są prawdziwe.

Czarodzieje z klanu Tremere z dumą podkreślają ich długie związki z wyższymi magikami. Jedna z sekt, Zakon Hermesa, od prawie tysiąca lat utrzymuje oparte na miłości i nienawiści kontakty z Tremere, w tym z samym założycielem klanu. Po tysiącleciu wojen, rozejmów i sprzymierzeń dwie kabały osiągnęły niełatwy kompromis – mają mianowicie unikać się wzajemnie, kiedy tylko jest to możliwe. Cóż, klan i Zakon zwyczajowo szpiegują się i często, gdy druga strona nie patrzy, zastawiają pułapki.

Inne kulty są mniej przewidywalne i o wiele bardziej ukryte. Tak zwana rodzina Verbena zachowuje pogańskie zwyczaje swych pradziadów i praktykuje wypaczającą ciało formę magii krwi. Zmiennokształtni, uzdrowiciele i sybaryci – wszyscy ci czarownicy czynią miłość i wojnę w równej mierze. Tak jak Zakon Hermesa, wiedźmowy ludek kryje się w cieniu spraw Spokrewnionych. Rzadko spotyka się starszego, który przynajmniej nie *słyszał* o ich morderczych rytuałach, chociaż niewielu było przy nich obecnych osobiście.

W Kościele (lub przynajmniej w jego cieniu) cudotwórcy i satanistyczni kapłani opiekują się pełnymi wiary stadami. Ci pasterze władają potężnymi, niemalże biblijnymi mocami – proroctwem, uzdrawianiem, oczyszczaniem i oczywiście ogniem. Ich przeciwnicy znajdują rozkosz w nocy, profanowaniu wszystkiego, co święte, i spiskowaniu w celu doprowadzenia do Końca Czasu. Te opętane przez demony, sprzedane dusze rzucają na wrogów klątwy i zajmują się czarami. Wielu Setytów uważa tych dewiantów za swe bydło i z czułością zaspokaja swe apetyty.

Szamani i jogini

Panowanie nad umysłem, ciałem i mocami duszy czyni z nich zagadkowych ludzi. Niektórzy specjalizują się w dziwnych sztukach walki. Inni medytują, podczas gdy ich dusze podróżują gdzieś w astralnych formach. Jeszcze inni składają ofiary bogom śmierci i duchom, przeprowadzając prymitywne rytuały odwołujące się do mrocznych mocy.

Tacy magowie skłaniają się ku tajemniczości. Cenią stroje i mowę minionych kultur lub mieszają ją z modą „współczesnych prymitywów". To ostatnie wydaje się szczególnie przyciągające młodych Spokrewnionych – posiadają opanowanie, które nowicjusze czasami naśladują. Inaczej niż czarodzieje i im podobni, współcześni szamani unikają pokazowej magii. Ich Sztuki przywołują niepokojące fenomeny lub wyostrzają ludzki potencjał do nadnaturalnych ekstremów, ale szamani rzadko tak czynią. Podczas gdy manipulują emocjami, myślami i żywiołami, magowie wolą pozostawać samotni. Z wyjątkiem Setytów i czasem Gangreli większość Spokrewnionych spełnia ich życzenie.

Techno-maniacy

Ci niezrozumiali dla większości Spokrewnionych, wysoce stechnicyzowani magowie, stapiają maszyny, magię i ludzkie ciało na różne, przerażające sposoby. Niektórzy władają komputerowymi bazami danych i przy pomocy śmiertelnych wirusów niszczą masę wartościowych informacji. Inni przeszukują te bazy danych, odkrywając rzeczy, których żaden książę nie chciałby ujawnić. Najgorsi ze wszystkich są ci maniacy, którzy ulepszają się mechanicznymi częściami. To pozwala na przyswojenie mocy podobnych dyscyplinom – zabójczej siły, niesłabnącej wytrzymałości, wszechwiedzących zmysłów i wbudowanej broni. Niektórzy stali się tak głęboko złączeni ze swymi maszynami, że ich vitae dosłownie stało się toksyczne dla Spokrewnionych. Takie *rzeczy* są Ostateczną Śmiercią na dwóch nogach i nawet starsi się tego obawiają.

Te zwariowane frakcje wydają się być uwikłane w mroczną walkę. Starsi mówią o wojnach czarodziejów, które dosłownie wstrząsnęły ziemią w czasach Mrocznych Wieków i Renesansu. Współcześnie sprawy toczą się trochę spokojniej. Wydaje się, że magicy stracili swe żądło w czasach współczesnych albo może przekształcili je w coś bardziej niebezpiecznego? Techno-maniacy potwierdzają tę kłopotliwą możliwość, ale starsi pozostają nie prze-

konani. Jaka może być prawda, pozostaje w dużej mierze zagadką. Każdy Spokrewniony, który pragnie zachować nieśmiertelność, unika tych śmiertelnych jak chodzenia po słońcu.

Zasady

Moce magiczne są różne. Do symulacji repertuaru magika Narrator może wykorzystać zestaw Dyscyplin w roli jego arsenału. Najczęstsze Dyscypliny obejmują Taumaturgię, Nadwrażliwość, Dominację, Prezencję, Transformację, Niewidoczność i Strefę Mroku. Rzadziej spotykane moce obejmują Animalizm, Akceleracje, Odporność, Potencję, i Iluzję. Młody magik będzie miał mniej więcej pięć punktów, doświadczony 10 lub więcej, a potężny czarodziej może mieć 20 i więcej.

Warto pamiętać także o kilku innych rzeczach.

• Magowie są śmiertelni. Chociaż mogą próbować neutralizować niegroźne obrażenia, nie mogą neutralizować obrażeń zabójczych lub poważnych bez wyczarowania jakiegoś rodzaju pancerza lub wykorzystania cybernetycznej ochrony. Magowie nie leczą obrażeń, chyba że zastosują jakieś medyczne zaklęcie (lecząc jeden poziom zdrowia co turę). Chociaż mniejszość posiada moce podobne do Akceleracji, większość magików działa tylko raz w jednej turze. Czarodzieje nie są odporni na więzy krwi, a Spokrewnienie niszczy ich moce na zawsze.

• Magia potrzebuje woli. Dlatego magowie często posiadają Siłę Woli pomiędzy 6 i 10.

• Chociaż siła magów nie zależy od wieku, ci potężni mogą mieć efektywną Cechę Pozycji Pokolenie (8-12). Im bardziej potężny mag, tym wyższe jego efektywne pokolenie.

• Dziwny syndrom – Paradoks – atakuje magów, kiedy rzucają czary w obecności osób postronnych. Jedynka (1) wyrzucona podczas wymawiania szczególnie rzucającego się w oczy zaklęcia (latanie, ognista kula, zmiana kształtu, karabin maszynowy wyrastający z pleców maga itp.) powoduje, że wszystko idzie przerażająco źle. Czarodzieje ogarnięci Paradoksem mogą zostać zaatakowani przez własne zaklęcia lub ich ciała mogą eksplodować. Niektórzy zostają wciągnięci przez demoniczne siły do piekła. Dlatego magowie są ostrożni w otwartym używaniu magii, nawet przy Spokrewnionych. Przezorny zawsze ubezpieczony!

• Wampir z Taumaturgią może próbować odwrócić skierowane na niego magiczne zaklęcie. Rzut na Spryt + Okultyzm (trudność 6) neutralizuje takie zaklęcie, zmniejszając siłę ataku o jeden poziom (lub kość) za każdy sukces. Tremere, który wyeliminuje sukcesy maga, neutralizuje jego zaklęcie.

• Dla wzajemnej ochrony magowie skupiają się w zakonach. Kilka z takich sekt dokonało infiltracji śmiertelnych kultów, wyznawców new age, kościołów i lokalnych rządów. Czarodzieje i ich współpracownicy są rzadcy, ale czają się na pograniczu polityki Spokrewnionych. Mag nie musi rzucać zaklęć, by pokrzyżować plany wampira.

Młody kultysta

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Charyzma 3, Manipulacja 4, Wygląd 3, Percepcja 2, Inteligencja 4, Spryt 4
Zdolności: Wykształcenie 2, Czujność 3, Wysportowanie 2, Bójka 2, Uniki 2, Prowadzenie 2, Empatia 2, Broń Palna 3, Zastraszanie 2, Walka Wręcz 2, Okultyzm 4, Znajomość Półświatka 3, Przebiegłość 3
Odpowiedniki Dyscyplin: Nadwrażliwość 2, Dominacja 2, Prezencja 1, Transformacja 1, Taumaturgia 3 (jedna lub dwie ścieżki)
Poziom Krwi: 10, **Siła Woli:** 5
Wyposażenie: nóż, kilka sztuk broni, narzędzia rytualne (świece, sznur, kreda, szaty, kielichy), przerażające ubrania, przyjaciele

Doświadczony czarodziej

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 2, Charyzma 3, Manipulacja 5, Wygląd 2, Percepcja 4, Inteligencja 4, Spryt 4
Zdolności: Wykształcenie 5, Czujność 3, Uniki 2, Prowadzenie 1, Empatia 4, Etykieta 3, Finanse 2, Broń Palna 1, Zastraszanie 4, Śledztwo 3, Autorytet 2, Lingwistyka 4, Medycyna 2, Okultyzm 5, Przebiegłość 3
Odpowiedniki Dyscyplin: Nadwrażliwość 4, Iluzja 3, Dominacja 2, Odporność 2, Niewidoczność 4, Prezencja 3, Taumaturgia 5 (wiele ścieżek i rytuałów)
Poziom Krwi: 12, **Siła Woli:** 9
Wyposażenie: świątynia, zasobna biblioteka, narzędzia rytualne (księgi, noże, kreda, świece, wywary magiczne, kadzidła), laska z ukrytą w środku szpadą, ubrania szyte na miarę

Technologiczne paskudztwo

Atrybuty: Siła 5, Zręczność 4, Wytrzymałość 5, Charyzma 2, Manipulacja 2, Wygląd 2, Percepcja 4, Inteligencja 3, Spryt 4
Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 3, Bójka 3, Informatyka 4, Rzemiosło (Naprawy Mechaniczne) 4, Prowadzenie 3, Broń Palna 4, Zastraszanie 4, Śledztwo 4, Prawo 2, Walka Wręcz 3, Okultyzm 4, Nauka 3, Zabezpieczenia 5, Krycie się 2, Znajomość Półświatka 2
Odpowiedniki Dyscyplin: Nadwrażliwość 2, Dominacja 2, Odporność 4, Potencja 3, Prezencja 3
Poziom Krwi: 10 (trująca – jeden poziom obrażeń poważnych za każdy spożyty Punkt Krwi), **Siła Woli:** 8
Wyposażenie: broń automatyczna, pancerz, mikrokomputer, urządzenia komunikacyjne, czarny opancerzony samochód, czarny płaszcz, lustrzanki.

Faerie

Te dziwne i enigmatyczne istoty istnieją zarówno pomiędzy śmiertelnymi, jak i nadnaturalnymi, i nie pozostawiają śladów swej obecności. Współczesne fae różnią się znacznie od krasnoludków i panów drzew znanych przed wiekami. Są istotami ze świata magii i iluzji i nie wiadomo, kiedy dokładnie zdecydowały się przybrać ludzką formę i wkroczyć pomiędzy śmiertelnych.

Chociaż fae zmieniły się w wyglądzie, Spokrewnieni, którzy mieli z nimi do czynienia, twierdzą, że w swej naturze niewiele się zmieniły (jeśli w ogóle). Są wciąż istotami dzikimi i Dzieci Kaina powinny ich unikać. Niewielu z tych, którzy wchodzili z nimi w układy, wyszło na swoje w transakcji. Nawet najpotężniejsze wampiry bywają oszukiwane i doprowadzane do szaleństwa. Obecność tych istot z krainy marzeń może spowodować u wampira cierpienie męczarni i uczucie gorzkiej straty. Fizyczna i duchowa piękność faerii może obudzić dawno umarłe uczucia w wampirze – tęsknotę za wiarą w magię, świadomość utraconej niewinności – uczucia mogące doprowadzić wampira do rozpaczy lub szaleństwa.

Przez większość czasu fae są niewidoczne dla śmiertelnych. Ich prawdziwe ja maskowane jest w ludzkim ciele. Tylko ci, którzy znają ich ścieżki, są zdolni przebić się przez skrywający ich splendor i nawet wtedy nie jest to ani łatwe, ani szczególnie bezpieczne. Fae cieszą się swoja prywatnością i nie odnoszą się miło do tych, którzy próbują ich zdemaskować. Ale kiedy zdecydują się ujawnić, ich moce mogą być tak przerażające, jak fae są piękne.

Faerie przybierają wiele form. Niektórzy, jak sidhe, są niezwykle piękni, podczas gdy inni, jak żandarmi, są okropni i straszni. Nawet kiedy ujawniają swą obecność, spotkanie zazwyczaj jest szybko zapominane, jakby to był tylko sen.

Niewielu Kainitów, głównie Malkavianie i Ravnosi, poluje na fae dla ich krwi, wierząc, że ich krew jest o wiele potężniejsza niż krew śmiertelnych. Tremere także są znani ze swych poszukiwań krwi fae. Wśród tych, którzy twierdzą, że próbowali tego słodkiego nektaru, odczucia są różne. Niektóre wampiry mówią, że krew fae smakuje tylko trochę inaczej lub nawet tak samo jak krew śmiertelnych. Inni mówią o niesamowitej błogości, właściwościach halucynogennych lub doświadczeniach transcendentnych, doświadczonych po jej zażyciu. Niektórzy porównują to do uczucia doświadczenia porannego słońca świecącego na twarz – ożywczego, ale i przeszywającego bólem.

Niewiele wiadomo o zwyczajach lub społeczności fae. Wiadomo jedynie, że działania fae wzmagają się w pewnych okresach roku takich jak równonoce i przesilenia. W tym czasie i w czasie festiwali takich jak Mardi Gras ma miejsce duża ilość spotkań z fae. Wampiry mogą spotkać fae w każdej chwili, ale nie są tego świadome.

Jeszcze mniej wiadomo o ich magii. Ich moce wydają się być podsycane przez źródło zwane przez nich Splendor, chociaż jak Splendor jest używany i jak przyswajany pozostaje tajemnicą. Niektórzy Spokrewnieni wysuwają teorie, że fae regenerują Splendor w czasie owych specjalnych chwil w roku i z tego powodu są wtedy tak aktywne. Inni twierdzą, że czerpią swą energię z tajemnych miejsc naturalnego piękna. Niektórzy członkowie Klanu Toreador wierzą, że fae uzyskują swoją moc przez silne powiązanie ze śmiertelnymi artystami i ich sztuką. Wielu Toreadorów weszło w konflikt z odmieńcem o szczególnie utalentowanego artystę lub muzyka.

• Faerie leczą się jak śmiertelni, chociaż wielu zna leczącą magię. Mogą neutralizować zabójcze obrażenia, ale nie dzielą na pół obrażeń niegroźnych. Otrzymują poważne obrażenia tylko od ognia.

• Uznają wampiry za odrażające i starają się ich unikać. Mogą ukryć swą naturę fae przed wzrokiem wampira, ale Nadwrażliwość często pozwala wampirowi przeniknąć maskę.

Przykładowe Faerie

Poniższych kilka przykładów to faerie, jakie może spotkać wampir. Ci opisani tutaj to tylko kilka z wielu możliwości – faerie pokazują się w takiej ilości kształtów i rozmiarów, ile na świecie jest snów. Fae spotkane w opowieści **Wampira** powinny pozostawać niedościgłe i tajemnicze. Nawet jeśli wampir w jakiś sposób przyjaźni się z jedną z tych istot, dystans powinien pozostać zachowany. Dodatkowo, fakt, że fae są tak entuzjastyczne i pełne życia, służy jako stałe przypomnienie tego, co wampir stracił, przyłączając się do legionów nieumarłych. Taka sytuacja może szybko okazać się nie do zniesienia dla wampira.

Oszust pooka

Ten oszust często przypomina zwierzaka, przynajmniej kiedy ujawnia swoje ja faerii. Spokrewnieni uczeni w wiedzy o fae wierzą, że pooka mogą zmieniać swą formę w zwierzęcą w sposób podobny do Lupinów (chociaż nikt nigdy tego nie zaobserwował). Pooka uwielbiają dokuczać innym i ich dręczyć.

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 5, Wytrzymałość 2, Charyzma 4, Manipulacja 5, Wygląd 2, Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 2

Zdolności: Czujność 3, Oswajanie 2, Bójka 3, Uniki 5, Występy Publiczne 3, Okultyzm 2, Zabezpieczenia 2, Krycie się 5, Przebiegłość 4

Odpowiedniki Dyscypliny: Animalizm 2, Nadwrażliwość 2, Iluzja 3, Akceleracja 2, Niewidoczność 4, Transformacja 4

Poziom Krwi: 10, **Siła Woli**: 6, **Splendor**: 6

Wojownik żandarm

Ci brutale uwielbiają rzeź. Ich żądza krwi może być tak dzika jak u wampira będącego w szale. W starożytnych czasach żandarmi delektowali się maczaniem swych czapek w krwi świeżo zabitych ofiar.

Atrybuty: Siła 3, Zręczność 4, Wytrzymałość 4, Charyzma 1, Manipulacja 3, Wygląd 1, Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 4

Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 3, Bójka 4, Uniki 2, Zastraszanie 4, Walka Wręcz 4, Znajomość Półświatka 3, Zabezpieczenia 2, Krycie się 2

Odpowiedniki Dyscyplin: Akceleracja 3, Odporność 2, Niewidoczność 3, Potencja 2

Poziom Krwi: 10, **Siła Woli:** 5, **Splendor:** 5

Czarodziejka sidhe

Patrzeć na jedną z tych cudownych istot, to patrzeć na niebo. Piękno sidhe wywrze wrażenie nawet na najbardziej zmęczonym wampirze. Sidhe potrafi przeplatać cuda z iluzjami, które zadziwią zmysły i zostawią ofiarę sparaliżowaną strachem.

Atrybuty: Siła 2, Zręczność 4, Wytrzymałość 3, Charyzma 4, Manipulacja 4, Wygląd 7, Percepcja 3, Inteligencja 3, Spryt 4

Zdolności: Czujność 2, Wysportowanie 2, Uniki 2, Empatia 3, Etykieta 4, Ekspresja 4, Zastraszanie 3, Autorytet 4, Okultyzm 4, Występy Publiczne 4, Przebiegłość 2

Odpowiedniki Dyscyplin: Akceleracja 1, Iluzja 5, Dominacja 4, Niewidoczność 4, Prezencja 5

Poziom Krwi: 15, **Siła Woli:** 7, **Splendor:** 10

Upiory

Duchy, zjawy, niespokojni umarli. Nazywaj ich, jak chcesz. Duchy zmarłych śmiertelnych były wokół nas tak długo jak Kainici, może nawet dłużej. Wielu nazywa ich upiorami. Są oni związani ze światem żywych jakąś pasją, jakąś niedokończoną sprawą. Nie każdy martwy śmiertelny pojawia się jako Niespokojny, ale wszyscy, którzy tak robią, utrzymują więź z ludźmi, miejscami lub rzeczami z ich życia. Tego rodzaju związek wpływa na istnienie upiorów, które podtrzymują swój byt, pobudzając silne emocje, w dużej mierze tak, jak Spokrewnieni czynią z krwią.

Ofiara nawiedzenia może potwierdzić nawiedzenie. Upiory, chociaż normalnie bezcielesne, mogą pojawiać się pomiędzy śmiertelnymi w wielu różnych przebraniach, używając wielu mocy podobnych do Dyscyplin wampirów. Talerze rzucane przez niewidzialne moce, zagadkowe szepty, tajemnicze robaczki migające na krawędzi percepcji – wszystko to są sztuczki upiorów, na których magię Kainici nie są odporni. Nawiedzone wampiry są podwójnie przeklęte. Tacy nieszczęśnicy zazwyczaj są unikani przez resztę społeczeństwa Spokrewnionych. Ale upiory nie mogą w ciepłym świecie, gdzie ludzie wciąż *mają* skórę, wyć i przerażać bezkarnie. Ogranicza ich Zasłona, duchowa ściana, która oddziela świat umarłych i żywych.

Większość Kainitów, poza klanem Giovanni, stara się unikać wikłania się w sprawy upiorów. Wampiry, które czynią odwrotnie, często żałują swych działań. Martwa osoba żywiąca do kogoś urazę może być kłopotliwa (może odstraszyć ofiarę) lub może być zagrożeniem (przez kierowanie upiornych mocy na cel swego gniewu).

• Upiory żywią się emocjami. To ładuje ich poziom namiętności, których używają do uaktywniania magicznych możliwości. Spokrewnieni w szale mogą wzmacniać upiornego przeciwnika.

• Upiory manifestują swoja obecność w tzw. nawiedzonych miejscach, gdzie wielkie cierpienie pozostawiło psychiczną skazę (pola bitew, sale tortur, most, z którego skoczył samobójca itp.). W takich miejscach Zasłona pomiędzy światem żywych i umarłych jest słaba.

• Fizyczność Kainitów i bezcielesność upiorów czyni, że walka między nimi jest niemożliwa. Wampiry mogą wpłynąć na Niespokojnego, manipulując jego kajdanami (przedmiotami lub osobami, które były ważne dla ducha za jego fizycznego życia) lub mogą wpłynąć bezpośrednio przy pomocy Taumaturgi, Nekromancji lub innych Dyscyplin. Upiory natomiast mogą posiąść śmiertelnych, by zaatakować Kainitę, lub mogą niewidzialnie wprawić w ruch nieruchome przedmioty.

• Upiory są zazwyczaj niewidzialne, chyba że zdecydują się ujawnić. Wampiry mogą je dostrzec, używając Nadwrażliwości.

• Niektórzy Giovanni spotkali duchy pełne złości i nienawiści i krążą pogłoski, że uczyniły one życie swych panów absolutnym cierpieniem. Te mroczne duchy wydają się „żyć" tylko po to, by zadawać ból i faktycznie mają z tego pożytek. Inne duchy boją się ich i określają je jako *widma*.

• Upiory mogą wpływać na świat śmiertelnych, ale z wielkim wysiłkiem. W Zaświatach mogą jednak z łatwością zadawać obrażenia głupcom, którzy wdarli się na ich terytorium. (Charakterystyki obok „/" odbijają upiory w Zaświatach.)

Niedawno zmarły

Ten nowo stworzony upiór jest najczęściej bardzo pewny siebie i ma wciąż silne więzi ze światem śmiertelnych. Jednakże jest niedoświadczony w sprawach Zaświatów i nadnaturalnych, co często prowadzi do różnych nieprzyjemnych niespodzianek.

Atrybuty: Siła 0/2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Charyzma 2, Manipulacja 3, Wygląd 2, Percepcja 3, Inteligencja 2, Spryt 3

Zdolności: Wykształcenie 1, Czyjność 3, Bójka 1, Biurokracja 2, Informatyka 2, Uniki 2, Empatia 3, Zastraszanie 2, Śledztwo 1, Prawo 2, Walka Wręcz 1, Okultyzm 2, Polityka 1, Krycie się 1, Znajomość Półświatka 1, Przebiegłość 2

Odpowiedniki Dyscyplin: Nadwrażliwość 1, Iluzja 1, Demencja 2, Dominacja 1, Zniekształcenie 1

Siła Woli: 5, **Pasja:** 5

Widmo

Śmierć i czas nie wpłynęły dobrze na tego upiora. Możliwe, że zmarł z taką wściekłością i nienawiścią w swym sercu, że jego mroczna strona pochłonęła go całkowicie po śmierci lub być może jego zgorzknienie powoli prowadzi go w ciemność. Bez względu na powód, strach i ból są teraz jego towarzyszami. Widma wydają się komunikować za pomocą wspólnej świadomości i jeśli któreś potrzebuje pomocy, przynajmniej trzy inne odpowiedzą na jego wołania.

Atrybuty: Siła 0/3, Zręczność 3, Wytrzymałość 5, Charyzma 2, Manipulacja 3, Wygląd 1, Percepcja 2, Inteligencja 4, Spryt 3
Zdolności: Czujność 3, Bójka 4, Uniki 4, Zastraszanie 3, Walka Wręcz 3, Okultyzm 2, Krycie się 2, Znajomość Półświatka 3, Przebiegłość 3
Odpowiedniki Dyscyplin: Nadwrażliwość 2, Iluzja 4, Demencja 4, Niewidoczność 2, Strefa Mroku 3, Prezencja 2, Transformacja 2, Zniekształcenie 4
Siła Woli: 7, **Pasja:** 9

Stara dusza

Może być martwa od dziesięciu lat lub od wieków. Ci o takiej mocy rzadko są spotykani w Zaświatach, gdyż czas zatarł ich związki ze światem śmiertelnych. Ci, którzy pojawiają się w nim, są uważani za najsilniejsze upiory, których wszyscy się obawiają.
Atrybuty: Siła 0/4, Zręczność 5, Wytrzymałość 5, Charyzma 3, Manipulacja 4, Wygląd 1, Percepcja 5, Inteligencja 3, Spryt 3
Zdolności: Wykształcenie 2, Czujność 3, Bójka 2, Biurokracja 4, Informatyka 3, Uniki 3, Empatia 3, Zastraszanie 3, Śledztwo 1, Prawo 2, Lingwistyka 1, Walka Wręcz 2, Okultyzm 2, Polityka 1, Krycie się 3, Znajomość Półświatka 1, Przebiegłość 3
Odpowiedniki Dyscyplin: Nadwrażliwość 2, Iluzja 1, Demencja 4, Dominacja 3, Prezencja 2, Taumaturgia 3 (Pokusa Płomieni 3, Telekineza 3), Zniekształcenie 3
Siła Woli: 9, **Pasja:** 10

Ogień.

Próbują rozgromić nas ogniem.

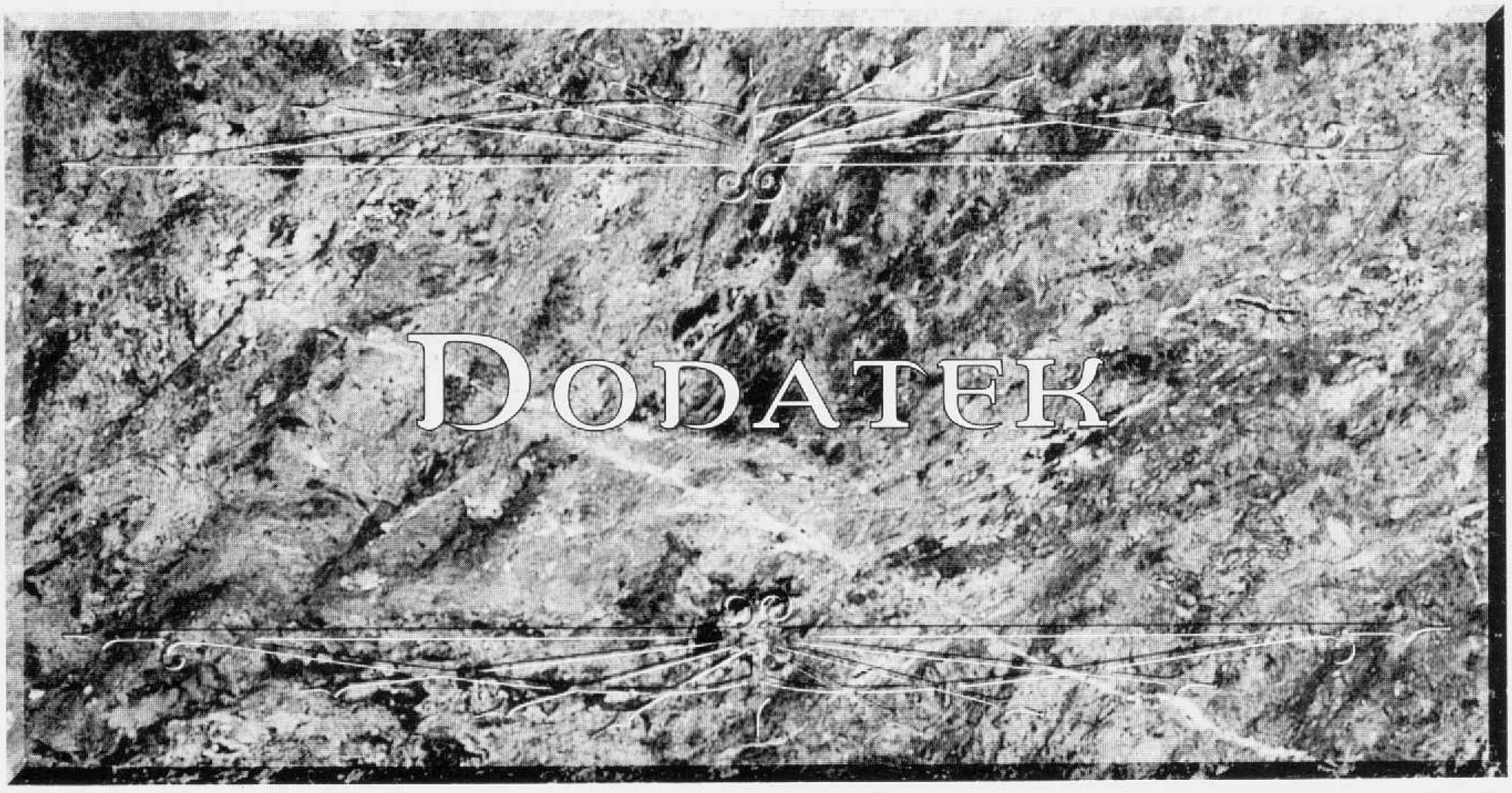
Słońce na niebie – nie mamy gdzie uciec, a oni próbują rozgromić nas ogniem.

Przeklęci głupcy. Spalą cały Londyn, by nas dopaść. Nieważne, że z południa wieje wiatr i ogień w ciągu kilku godzin strawi całe miasto – oni złapią swoje wampiry. Żaden budynek nie będzie stał po tej stronie Tamizy, ale oni będą szczęśliwi, że zniszczyli potwory.

Zapach dymu dotarł do mojego schronienia. Tak trudno się poruszać, kiedy słońce jest na niebie, tak ciężko zmusić krew do poruszania mymi kończynami. Jestem ospały, zakłopotany, a zapach dymu dostaje się do moich nozdrzy. Czuję też inne zapachy – swąd przypalonego ciała i aromat starego popiołu. W ogniu smażą się szczury. I moje potomstwo.

Moje schronienie jest kamienne, tak, ale sufit podparty jest drewnianymi belkami. Te się bez wątpienia zapalą, a ja spłonę wraz z nimi, jeśli się stąd nie ruszę. Na szczęście przewidziałem taką ewentualność. W podłodze są kamienne drzwi i przyczepiony do nich żelazny pierścień. Z pomocą krwi podnoszę je i spoglądam w ciemność poniżej. Za mną słyszę jedno z mych dzieci dobijające się do drzwi i proszące o wpuszczenie, gdyż płomienie już go pochłaniają. Ale nie ma na to czasu, jego los już jest przesądzony. Z cichymi słowami pożegnania schodzę do kanałów i zamykam zapadnię za sobą. Grzmot kamienia gwałtownie ucisza krzyki. Jestem za to wdzięczny.

Tutaj wszystko jest ciemnością otoczoną przez chłodny kamień. Odpocznę tutaj i zasnę. Później, kiedy słońce zajdzie, powstanę i wejdę w tłum śmiertelnych, którzy spalili swe domy, by zniszczyć moje potomstwo. Zapłacą mi dokładnie tę samą cenę, jaką zapłaciłem ja. Różnica tkwi tylko w jednym – oni nie mają gdzie uciec.



Alternatywne Cechy Charakteru i Ścieżki Oświecenia

Niektóre wampiry odrzucają mało ważne według nich ograniczenia, związane z koncepcjami Człowieczeństwa. Ci Spokrewnieni rozumują, że nie są już dłużej ludźmi, więc nie muszą stosować się do zasad śmiertelnych.

Obojętnie czy Spokrewniony zdecyduje się, czy nie, uznawać dogmaty śmiertelnego Człowieczeństwa, musi istnieć pewien rodzaj systemu zachowania. Akceptować całkowitą przypadkowość to igrać z Bestią, dlatego żaden wampir nie pragnie poddać się bezmyślnemu okrucieństwu. Nawet te wampiry, które są głęboko niemoralne, mają jakąś ochronę, której używają, by bronić się przed Bestią.

Spokrewnieni, którzy dobrowolnie porzucają Człowieczeństwo, podążają według kodeksów zachowania znanych jako *Ścieżki Oświecenia*. Chociaż są one podobne do idei Człowieczeństwa, to te kodeksy mają niewiele, a czasami *nic*, wspólnego z ludzką moralnością. Przyjęcie Ścieżki Oświecenia oznacza rezygnację ze wszystkiego, co ma znaczenie dla normalnej osoby, a i dla wielu Spokrewnionych.

Więc chcesz podążać Ścieżką

Wielu Spokrewnionych pasuje szczególnie dobrze do pewnych Ścieżek. Proszę bardzo, jeśli koncepcja twojej postaci lepiej pasuje do Ścieżki niż do Człowieczeństwa – i jeśli Narrator się na to zgadza – bierz ją! Jednakże ważne jest, by wiedzieć kilka rzeczy przed wybraniem Ścieżki Oświecenia.

• **Ścieżki są zaawansowanymi koncepcjami.** Początkujący gracze i Narratorzy powinni trzymać się Człowieczeństwa. Nie tylko dlatego, że większość wampirów wciąż utrzymuje szczątki śmiertelnych wierzeń (łatwiej sportretować postać, której wiara uosabia część poglądów gracza).

• **Ścieżki są rzadkie.** Niewielu Spokrewnionych zostało wtajemniczonych w sekrety Ścieżek. Większość wampirów – nawet ci z niezależnych klanów i Sabatu – podążając ścieżkami Człowieczeństwa i tak zdegeneruje się do niskich poziomów. Nie każdy może podążać Ścieżką. Stanie się taką nieludzką istotą wymaga dyscypliny i duchowej siły, chociaż wyraźnie obcego pochodzenia. Osoba szukająca możliwości przyłączenia się do ścieżki musi mieć zdolność do odrzucenia swej ludzkiej natury, a także odporność na przetrwanie całego procesu.

• **Ścieżki są całkowicie nieludzkie.** Gracze chcący, by ich postacie przyjęły Ścieżki Oświecenia, stoją przed *niezwykle* wymagającym doświadczeniem fabularnym. Absolutnie nic w co gracz wierzy, nie będzie odzwierciedlone w którejkolwiek ze Ścieżek. To są kodeksy nieśmiertelnej etyki, nad studiowaniem której Spokrewnieni spędzili setki lat, jeśli nie tysiąclecia. To bardzo dobrze mieć postać Assamity wyznającego Ścieżkę Krwi, ale gracz będzie musiał włożyć niezwykle dużo energii, by oddać prawdę o postaci.

W związku z tym wyznawca Ścieżki jest traktowany, jakby miał wartość Człowieczeństwa 3 w czasie interakcji ze śmiertelnymi. Jeśli wartość Ścieżki wyznawcy Ścieżki jest mniejsza od 3, używaj tej wartości.

• **Ścieżka wstrząsa konwencjonalną moralnością:** To musi być podkreślone raz jeszcze. Ścieżki używają systemu podobnego do Człowieczeństwa, ale kodeksy, które konstytuują te idee, podkreślają tak obce ideały, że każdy obserwujący je, może zrezygnować. Spójrz na hierarchie grzechów Ścieżek – niektóre z nich godzą prestiż, honor lub słuszność z zachowaniem, które wywołałoby gniew bogów na ludzi podążających tymi śladami. Niektóre kodeksy nawołują do zabijania, podczas gdy inne nie przejmują się tym. Rzeczywiście, niektóre kodeksy są tak egoistyczne w swej wymowie, że *nawet* myślenie o pomaganiu innym uznają za moralną porażkę.

Mówiąc jasno – to śmierdzące gówno. Te Ścieżki istnieją po to, by zilustrować, jak całkowicie nieludzcy i oddaleni od rodzaju ludzkiego są Spokrewnieni i by dać im duchową ochronę przed

pazurami Bestii. Używaj Ścieżek, kiedy opowieść lub postać tego wymaga, a nie po to, by uwolnić postacie od kar za umyślne morderstwo lub perwersję.

Zasady

Postacie na Ścieżkach Oświecenia podlegają tym samym zasadom dotyczącym degeneracji, co postacie wciąż podpisujące się pod Człowieczeństwem. Każda Ścieżka ma własną Hierarchię Grzechów, która funkcjonuje tak samo jak ta na str. 221. Powtórzmy – za każdym razem gdy Narrator uważa, że postać zachowuje się wbrew moralności, *którą określa Ścieżka* (np. pragnie zrobić coś przewidzianego na poziomie Ścieżki lub poniżej), powinien ostrzec postać, że trwanie przy tym będzie wymagać testu na degenerację. Jeśli postać podejmie działanie, poproś gracza o wykonanie testu na degenerację (Narrator może zrobić to w tajemnicy) i zastosuj odpowiednie konsekwencje, jeśli będzie to potrzebne.

Niektóre Ścieżki są tak odległe od konwencjonalnej ludzkiej moralności, że takie koncepcje jak Sumienie i Samokontrola w ogóle się do nich nie stosują. Dla tych kodeksów etycznych stosuje się inne Cechy Charakteru. W zależności od Ścieżki na jakiej znajduje się postać, Sumienie może zostać zastąpione przez Cechę Charakteru Świadomość, a Cecha Charakteru Samokontrola może zostać zastąpiona przez Instynkt. Które z tych Cech Charakteru będą pasowały postaci, ostatecznie zależy od Ścieżki, na której się ona znajduje. Pamiętaj jednak, że wszystkie postacie, bez względu na Ścieżkę, mają Odwagę.

Świadomość

Cecha Charakteru Świadomość określa zdolność postaci do utrzymania poczucia rozsądku, kiedy staje twarzą w twarz z pożądaniem, cierpieniem lub potrzebą. Całkowicie nieludzka Świadomość reprezentuje pogodzenie popędów drapieżnika ze zdolnością do okrucieństwa.

Jako przeciwieństwo Sumienia, które odpowiada za wyrzuty sumienia i pokutę za grzechy Ścieżki, postać ze Świadomością rozpoznaje swoją porażkę i planuje, jak ją obejść. Świadomość jest całkowicie nieludzka. Postać, która ma tę Cechę, nie może dłużej uchodzić za człowieka. Istoty, które mogą odczuwać Bestię (wampiry, wilkołaki itp.), natychmiast rozpoznają kogoś z Cechą Charakteru Świadomość jako kogoś, kim naprawdę jest – jako potwora. Podobnie jak Sumienie, Świadomość wchodzi w grę, jeśli postać musi wykonać test na degenerację.

- Pewny
- •• Zdeterminowany
- ••• Świadomy
- •••• Brutalny
- ••••• Całkowicie pewny siebie

Instynkt

Cecha Charakteru Instynkt odnosi się do zdolności postaci do kontrolowania Bestii raczej przez jej poznanie niż zaprzeczenie. Pozwala postaci dać się ponieść fali szału i poddać się emocjonalnym ekscesom, utrzymując zarazem ścisłą kontrolę nad swoją namiętnością, zamiast pozwalać kontrolować się namiętności. Instynkt tak atawistyczny jak Świadomość jest Cechą Charakteru potwora, który akceptuje swoją naturę, zamiast utrzymywać charakterystyczne dla ludzi poczucie litości.

Instynkt pozwala postaci ujarzmić destrukcyjną moc Bestii. Postać z wysokim Instynktem jest pierwotna i niespokojna. Gracz wykonuje rzut na Instynkt, kiedy próbuje kontrolować szał postaci. Kiedy postać z Cechą Charakteru Instynkt staje w obliczu szału, *zawsze* mu ulega, chyba że trudność na uniknięcie go jest mniejsza niż cecha Instynkt, w którym to przypadku postać może zdecydować, czy chce wpaść w szał, czy nie. Na czas trwania szału postać jest całkowicie pod wpływem Bestii i musi być prowadzona przez gracza (lub kontrolowana przez Narratora) w odpowiedni sposób. Za każdym razem, gdy gracz chce świadomie podjąć akcję (znane to jest jako jazda na fali), musi wykonać rzut na Instynkt przeciw trudności na uniknięcie szału. Szał normalnie wpływa na postać (włączając ignorowanie modyfikatorów ujemnych za obrażenia), chociaż postać może czasami mieć pewną kontrolę w chwili wściekłości.

- Intuicyjny
- •• Dziki
- ••• Bestialski
- •••• Wewnętrzny
- ••••• Pierwotny

Tworzenie wyznawcy Ścieżki

Jeśli gracz pragnie stworzyć początkującą postać na Ścieżce, zachodzi kilka zmian w zasadach dotyczących tworzenia postaci.

• **Alternatywne Cechy Charakteru zaczynają się od zera.** Podczas gdy każdy człowiek (i świeżo Spokrewniony członek Rodziny) ma odrobinę swoich naturalnych Cech Charakteru, wampirze Cechy Charakteru muszą być wpajane od podstaw. Więc, chociaż postać z Sumieniem, Samokontrolą i Odwagą jest tworzona z jedną darmową kropką w każdej Cesze, ma siedem punktów do wydania na Charakter. Postać ze Świadomością, Samokontrolą i Odwagą zaczyna tylko z dwoma wolnymi kropkami (w Samokontroli i Odwadze). Postać ze Świadomością, Instynktem i Odwagą zaczyna tylko z jedną wolną kropką (w Odwadze). Wszystkie postacie otrzymują siedem punktów na wydanie, ale przynajmniej po jednym punkcie muszą wydać na nieludzkie Cechy Charakteru. To może wydawać się niesprawiedliwe, ale porzucenie ludzkiej natury nie jest rzeczą łatwą. Nawet potwory nie są tworzone każdej nocy.

• **Wampir podążający Ścieżką Oświecenia musi zacząć grę z Siłą Woli przynajmniej na poziomie 5.** To może być osiągnięte przez wydawanie punktów na Odwagę lub podnoszenie Siły Woli przy wykorzystaniu punktów wolnych. Istoty o słabszym ego po prostu nie mają duchowej siły, by zerwać ze swą prawdziwą naturą i zbudować ją od podstaw.

• **Początkujące postacie nie mogą zacząć gry z wartością Ścieżki powyżej 5.** Jeśli kombinacja Charakteru postaci wskazuje, że wartość Ścieżki będzie wyższa niż 5, po prostu zapisz 5. Podobnie punkty wolne nie mogą być wykorzystane, by podnieść Ścieżkę początkującej postaci powyżej 5. Początkujące postacie wampirów, które przypisują się do tych kodeksów, mają tylko 25 lub mniej lat doświadczeń jako Spokrewnieni – za mało czasu, by opanować rygory nieludzkiego kodeksu zachowania.

• **We wszystkich innych przypadkach, chyba że stwierdzono inaczej, nieludzkie Ścieżki i Cechy Charakteru są używane jak ich ludzkie odpowiedniki.** Więc, jeśli konieczny jest rzut na Percepcję + Samokontrolę, a postać ma Instynkt, wykonuje się rzut na Percepcję + Instynkt.

Przejście z Człowieczeństwa na Ścieżkę

Postać może zdecydować porzucić swą ludzką naturę na korzyść Ścieżki. Jest to niezwykle trudne, a ci, którym się to nie uda, na stałe pozostają z pokiereszowaną duszą.

Postać dążąca do przejścia z Człowieczeństwa na Ścieżkę musi mieć wartość Człowieczeństwa 3 lub poniżej, a także wartość 1 w dowolnej Cesze Charakteru lub Cechach Charakteru, które mają być zmienione w swoje odpowiedniki. Na przykład wampir pragnący podążać Ścieżką odwołująca się do Świadomości i Instynktu, musi mieć wartości Sumienia i Samokontroli 1.

W trakcie trwania sagi kandydat zazwyczaj spotyka się ze Spokrewnionym, który już znajduje się na Ścieżce. W tym znaczeniu Ścieżki przypominają sekretne bractwa, które same szukają postaci wartych przyjęcia i nie są otwarte na prośby samych zainteresowanych. Ten proces zawsze powinien być odegrany. Jeśli postać decyduje się wkroczyć na Ścieżkę, rozpoczyna rygorystyczne studia, a wampir podążający już Ścieżką zostaje mentorem początkującego wampira. Nowicjusz spędza przynajmniej rok na medytacji i studiowaniu zwyczajów Ścieżki. W tym czasie nowicjusz musi gwałtownie zdegenerować swe ludzkie Cechy Charakteru, obniżając je do akceptowalnego poziomu (Człowieczeństwo 3 lub poniżej, wartość 1 w odpowiedniej Cesze Charakteru), jeśli jeszcze tego nie uczynił. Powinno to być osiągnięte w trakcie odgrywania.

Wampir następnie przechodzi test, który musi być odegrany przez gracza i Narratora. Ten test może obejmować studia zakazanej nauki, odpowiadanie na zagadki, wykonanie prób i żądań lub cokolwiek Narrator uważa za odpowiednie dla danej Ścieżki. Jednakże częścią testu zawsze musi być popełnienie przez wampira czynu, który według ludzkich wartości byłby uznany za ohydztwo. Taki uczynek jest podejmowany nie dla zadowolenia zła, ale raczej by udzielić lekcji o naturze postaci w odniesieniu do Ścieżki.

Kończąc test, postać wykonuje rzut na Siłę Woli. Jeśli Człowieczeństwo postaci wynosi 3, trudność rzutu wynosi 10. Jeśli Człowieczeństwo wynosi 2, trudność wynosi 8, a jeśli Człowieczeństwo wynosi 1 trudność rzutu wynosi 6. Siła Woli nie może być w tym rzucie wydana na uzyskanie automatycznego sukcesu. Jeśli postaci się powiedzie, strząsnęła z siebie ludzką naturę i Cechy Charakteru jej towarzyszące i uzyskuje wartość Ścieżki 1. Jeśli postać uzyska trzy lub więcej sukcesów, doświadcza głębokiego, choć dziwacznego oświecenia, uzyskując wartość Ścieżki 2.

Jeśli postać poniesie porażkę, popełnia głupie, bezsensowne okrucieństwo, nie zdobywając żadnego związanego z nim zrozumienia. Traci punkt Człowieczeństwa i nie udaje jej się dostąpić podstaw Ścieżki, ale może spróbować testu po raz kolejny (na poziomie trudności odpowiednim jego Człowieczeństwu) w ciągu miesiąca. Jeśli postać ma pecha, traci punkt Człowieczeństwa i nie może przystąpić do testu przez rok.

Jeśli postać doprowadzi w ten sposób swe Człowieczeństwo do zera, jego dusza gubi się w Bestii i postać zostaje już na stałe przejęta przez Narratora.

Ścieżka Krwi

Wykrzycz zew Haqima i przekaż jego wiadomość.
Krew niewiernych płynie w naszych żyłach. Jest naszym prawem, naszym obowiązkiem, by ją wziąć.
Nie ma miejsca na powściągliwość w sercu zabójcy.

– Przypowieści o Krwi.

Przydomek: Derwisze

Podstawowe wierzenia: Ta Ścieżka jest praktykowana prawie wyłącznie przez diabolistów i zabójców z klanu Assamitów. Tylko wampiry, które zademonstrują prawdziwą lojalność do klanu, poznają jej surowy kodeks. Podstawowa zasada tej Ścieżki wyjaśnia, że stworzenie dzieci Kaina (lub Khayyina, jak mówią Assamici) okazało się tragicznym błędem, przystosowanym głównie do tego, by zbliżyć ród Haqima (imię Assamitów dla założyciela ich klanu) do Jedności – stanu mistycznej transcendencji. Haqim instruuje swe dzieci, by ocaliły lub zniszczyły inne dzieci Khayyina, pijąc ich krew w celu zniszczenia skazy, jaką powodują w świecie.

Assamici na tej Ścieżce podążają za dwoma podstawowymi koncepcjami. Pierwsza i najważniejsza – klan dąży do przekonania innych Spokrewnionych o ich wadliwej, przeklętej naturze i w ten sposób chce zmienić ich w niewolników tych, którzy podążają Ścieżką. Spokrewnieni jako całość są nieszczęściem dla ziemi i tylko służąc prawemu kodeksowi Haqima, mogą zbawić swe dusze. Jeśli wampiry opierają się próbom zmiany, Assamici zabijają je i dokonują na nich diablerii, używając krwi ofiar do zmniejszenia swej generacji i w ten sposób powracają bliżej łaski Haqima. Chociaż nie są psychotycznymi mordercami, Assamici na Ścieżce Krwi przykładają małą wartość do nieżyć Spokrewnionych i muszą mieć dobry powód, by nie wymordować większości wampirów, z którymi się kontaktują. Wampiry na tej Ścieżce są poważnym zagrożeniem dla innych Spokrewnionych wokół i nie wchodzą w trwałą współpracę ze Spokrewnionymi spoza klanu Assamitów. Krew to krew i Assamici nie są na tyle głupi, by lekceważyć wartość potężnej sieci Spokrewnionych. Dlatego wielu Spokrewnionych oferuje swoją wojskową wiedzę i wynajmuje się jako mordercy i ochroniarze w zamian za zapłatę w krwi (poza tym mogą zdobywać krew na tych, których pokonają w walce).

Niewielu młodych Assamitów podąża tą Ścieżką lub nawet wie o jej istnieniu. Klan Assamitów spiskuje, by uchować swe tajemnice przed większością innych Spokrewnionych na świecie. Setki lat temu pragnienie krwi Assamitów zjednoczyło wszystkie inne klany Dzieci Kaina przeciwko nim i Assamici nie chcieliby, by sytuacja się powtórzyła. Dlatego jedynie najbardziej utalentowani i zdolni Assamici uczą się doktryn Ścieżki. Młodzi Assamici, którzy stawiają czoło skrajnym przeciwnościom, mogą zagrozić utajnionej krucjacie klanu za vitae.

Etyka Ścieżki

- Wiernie wypełniaj nauki Haqima.
- Śmiertelni są poniżej godności wampira. Pij z nich tylko wtedy, gdy to niezbędne.
- Nie trać żadnej możliwości, by zaspokoić Bestię vitae innych Spokrewnionych.
- Powstrzymaj wściekłość Bestii – porażka w opanowaniu skutkuje zmniejszonym bohaterstwem.

Hierarchia grzechów Ścieżki Krwi

Wartość	Wskazówka moralna	Uzasadnienie
10	Zabijanie śmiertelnych dla pożywienia	Ludzka krew jest odżywcza dla ciała, ale zabójstwo słabszych jest trucizną dla duszy
9	Złamanie słowa honoru wobec wampira ze swojego klanu	Solidarność dla świętej sprawy Assamitów
8	Odmówienie nie-Assamicie możliwości nawrócenia	Dzieci Khayyina są przekleństwem i muszą być zbawione
7	Porażka w zniszczeniu nie skruszonego Spokrewnionego spoza klanu	Ci, którzy nie akceptują nauk Haqima, tracą swoje nieżycie
6	Poddanie się szałowi	Haqim uczy ascezy, a nie ulegania słabościom
5	Porażka w poszukiwaniu nauk Khayyina	By skutecznie zwalczać swych wrogów, trzeba ich najpierw poznać
4	Porażka w poszukiwaniu słabszej krwi	Inni członkowie klanu mogą odnieść korzyści z takiej vitae, nieważne jak słabej
3	Odmowa pomocy bardziej zaawansowanemu wyznawcy Ścieżki	Zachowanie samolubne oznacza wpadniecie w sidła nasienia Khayyina
2	Porażka w podjęciu możliwości obniżenia pokolenia	Haqim nakazał to jako najważniejsze dla sprawy jego potomków
1	Działanie przeciwko innemu Assamicie	To jest zdrada Ścieżki i klanu

• Szukaj wiedzy, która może pomóc klanowi w wojnie przeciw przeklętemu nasieniu Khayyina.

• Szerz chwałę sprawy Haqima wśród innych Spokrewnionych. Jeśli odmówią, użyj ich, by kontynuować swą podróż dla chwały Khayyina.

Cechy Charakteru

Wampiry na Ścieżce Krwi powinny przypisywać sobie Cechy Charakteru: Świadomość i Samokontrola.

Historia

Assamici praktykowali wczesną wersję Ścieżki setki lat przed powstaniem Camarilli i Sabatu. Żądza krwi doprowadziła ich do otwartego konfliktu z potężnymi starszymi Spokrewnionych, którzy desperacko dążyli do powstrzymania diabolistów. Assamici znaleźli się w tej samej sytuacji co anarchiści w czasie Rewolucji Anarchistów – Camarilla nałożyła klątwę na klan, czyniąc niemożliwym dla Assamitów konsumowanie vitae Spokrewnionych. Przez wieki klan w poniżeniu podążał za niepełną wersją Ścieżki, okaleczony przez niezdolność swych członków do bezpośredniego popełnienia diablerii. Od chwili złamania tej klątwy krwi Assamici odnowili swe poparcie dla starej Ścieżki i mszczą się przy pomocy diablerii.

Obecne praktyki

Zabójcza natura tej Ścieżki, mająca zastosowanie w stosunku do innych Spokrewnionych, wynika w dużej mierze za strachu i braku zaufania wobec klanu Assamitów. Przeważnie praktykowana przez sprawdzonych ancillae i starszych klanu, Ścieżka Krwi prowadzi te istoty do bezpośredniego konfliktu z wampirami spoza klanu Assamitów. Spokrewnieni na Ścieżce Krwi łaskawie próbują przekonywać innych Spokrewnionych do ich jedynie słusznej drogi. Kilku osobników z innych klanów także popiera tę ścieżkę.

Praktycy z niewielkim zrozumieniem dążą zwyczajnie do wypełnienia nauk Haqima, czyniąc to bez zadawania pytań. Jednakże ci z większą mądrością szukają odpowiedzi na pytanie, co to oznacza stać się Jednością. Biorąc przeklętą krew Przedpotopowców i ich nasienia, wyznawcy Ścieżki mają nadzieję skoncentrować klątwę Khayyina w rękach tych, którzy użyją jej rozsądnie. W ten sposób zgodnie z doktryną Ścieżki może zostać powstrzymane nadejście Gehenny. Zgodnie z tym Starożytni Assamici praktykują rygorystyczną czystość i medytację. Plotki krążące o podobnym do Golkondy stanie wśród tych istot, przedostały się do większej społeczności Spokrewnionych.

Opis wyznawców

Nauka, diableria, nawracanie i selektywne ataki przeciw reszcie Spokrewnionych zajmują noce podążających tą Ścieżką, gdyż jest to droga słusznej sprawiedliwości – przynajmniej dla umysłów Assamitów. Fanatyczni Zabójcy przynoszą Ostateczną Śmierć tym, którzy mogliby czynić różnicę pomiędzy zbliżeniem do Khayyina i nie. Nawet ci wyższego pokolenia stają się ofiarami Spokrewnionych na Ścieżce, gdyż jak głoszą plotki, pewni wyznawcy Ścieżki mogą utrzymać esencję w swej vitae, a następnie odesłać krew do twierdzy Assamitów w Alamut, by pomóc innym członkom klanu. Jednakże większość Assamitów dąży do nawrócenia tych z wysokich pokoleń, gdyż są dalej od ich stwórców, a tym samym dalej od skazy zła.

Podążanie Ścieżką

Ta Ścieżka zrzesza zwolenników liberalnych praktyk diabolizmu i jej wyznawcy powinni podążać do tego celu. Bardziej oświeceni Spokrewnieni na Ścieżce Krwi dążą do odkrycia wiedzy, która może doprowadzić ich do wrogów posiadających starożytną i potężną krew. Dlatego wampiry, które podążają Ścieżką Krwi, nie są bezmyślnymi potworami, opychającymi się vitae innych Spokrewnionych, ale przyszłymi zbawcami całego świata. Wszyscy Spokrewnieni na Ścieżce Krwi usiłują osiągnąć Jedność z mitycznym Haqimem, chociaż niewielu spośród tych, którzy osiągnęli ten podniosły cel, pragnie wyjaśnić naturę Jedności. Większość Derwiszów wierzy, że Jedność przypomina Golkondę lub inny stan, w którym wampiry mogą odrzucić klątwę i znaleźć rozkosz swej natury Kainitów.

Popularne Zdolności: Walka i okultyzm wspiera wyznawców w ich podążaniu za zasadami Ścieżki. Bójka, Walka Wręcz, Uniki, Zastraszanie i Okultyzm są wśród Zdolności cenionych przez stronników Ścieżki Krwi.

Preferowane Dyscypliny: Ta Ścieżka nadaje się do wyrafinowania Dyscypliny Śmierć, Niewidoczność i Akceleracja. Niektórzy wyznawcy kultywują wiedzę o Taumaturgii, która ma im pomóc w ich poszukiwaniach krwi.

Ścieżka Kości

Ciało jest powłoką, umysł substancją.
Dusza jest żartem. Śmierć jest celem – nieuchronna śmierć.
– Alessandre Giovanni, *Thanatopsis IV*

Przydomek: Grabarze

Podstawowe wierzenia: Wierzy się, że Ścieżka Kości wyrosła z wypaczonego kodeksu, podtrzymywanego przez niezdrowe wampiry, które stworzyły klan Giovanni. Ludzie, Spokrewnieni lub coś innego – każda istota wcześniej czy później znajdzie się w objęciach śmierci. Najbardziej żarliwi wyznawcy tej Ścieżki są zwolennikami „oddania się zrozumieniu nieuchronnego końca życia". Wampiry podążające tą ścieżką szukają wiedzy o tym, czym dokładnie jest śmierć. Czy jest po prostu końcem życia? Przejściem duszy do tego, co leży za życiem? Czy to jest koniec pragnień duszy? Te pytania dręczą wyznawców Ścieżki Kości każdej nocy.

Wiele wampirów wierzy, że Ścieżka Kości jest zdegenerowaną Ścieżką, zachęcająca wyznawców do uczestniczenia we wszelkiego rodzaju morderstwach i dewiacjach. Ci, którzy podtrzymują tradycję Ścieżki, i ci, którzy są z nią zaznajomieni, wiedzą jednak, że Ścieżka angażuje się w poszukiwanie znaczenia życia i nieżycia. Wyznawcy Ścieżki szukają zrozumienia natury i celu śmierci i stąd rola, jaką ci osobnicy odgrywają w większych planach świata. Śmierć jest nieuchronna (lecz nie dla wampirów, którzy w jakiś sposób zdołali oszukać cykl).

Natura Spokrewnionych generalnie znajduje się poza problemami badanymi przez Ścieżkę. Jest to kodeks prawdziwych uczonych, gdyż Spokrewnieni, którzy podążają nią, poświęcają nawet swój własny komfort, by zwiększyć swe zrozumienie tajemnic śmiertelności. Ci Spokrewnieni niekoniecznie są okrutni – zwyczajnie cenią bardziej wiedzę niż ludzkie życie.

Najprościej mówiąc, Ścieżka Kości pragnie nie tylko określić czym *jest* śmierć, ale także rozpoznać jej znaczenie dla tych, którzy jej uciekli. Jest to Ścieżka wiedzy i mocy i uczy ona tych, którzy ją popierają, mieć wpływ na żyjących i umarłych. Wielu pośród wyznawców Ścieżki stało się całkiem wykształconymi w zwyczajach duchów, ale nawet te dziwne istoty nie potrafią odpowiedzieć na pytania Grabarzy – co na przykład dzieje się z duchem, który decyduje się na psychiczną walkę lub który zapada się w próżnię?

Etyka Ścieżki

- Badaj śmierć w jej wszystkich przejawach.
- Określ, kiedy śmierć ma miejsce, opisz ją.
- Szukaj celu dla śmierci i życia, które do niej doprowadza.
- Określi ilościowo różnice pomiędzy różnymi przyczynami śmierci.
- Osiągnij komfort w śmierci i nieżyciu – dostrzeż różnicę pomiędzy potępieniem i zbawieniem.
- Przyśpiesz przybycie śmierci, jeśli wydaje się, że jest nienaturalnie opóźniona.

Cechy Charakteru

Wampiry na Ścieżce Kości odwołują się do Świadomości i Samokontroli.

Historia

Ta Ścieżka wyrasta z moralnego kodeksu podtrzymywanego przez wampiry, które zostały zniszczone przez Giovannich podczas ich dążenia do większej władzy. Wybrana garstka Giovannich widziała możliwości dla zastosowania praktyk Nekromancji i zachowała rytuały i badania swych prekursorów. Chociaż Ścieżka nie jest szeroko praktykowana w klanie, wyznawcy jej nauki byli pionierami w większości odkryć klanu Giovanni w Nekromancji.

Obecne praktyki

Starsi członkowie Klanu Giovanni podążają tą Ścieżką, podobnie jak ci ze szczerym pragnieniem polepszenia swej wiedzy nekromantycznej dla innych celów niż tymczasowa władza. Giovanni, którzy podtrzymują tradycję Ścieżki Kości, rzadko mają do czynienia ze śmiertelnymi, gdyż ich ponura ciekawość często okazuje się fatalna dla śmiertelnych, z którymi się kontaktują.

Opis wyznawców

Wampiry na tej Ścieżce są niezwykle ciekawe i pragną poznać dokładnie cele, jakimi kierują się jednostki. Tanatologia jest bardziej nauką niż filozofią dla Spokrewnionych na Ścieżce Kości. Ta Ścieżka jest dosyć introspektywna i chciwi Giovanni rzadko nią podążają, preferując materialnie bardziej komfortowe spojrzenie na świat Człowieczeństwa. Grabarze podtrzymują rodzinę Giovanni głównie przez wiedzę, jaką wnoszą, a nie jako wsparcie dla politycznych celów klanu.

Hierarchia grzechów Ścieżki Kości

Wartość	Moralne wskazówki	Uzasadnienie
10	Okazanie strachu przed śmiercią	Strach powstrzymuje poznanie
9	Niepowodzenie w studiowaniu przyczyny śmierci	Odmowa nauki oznacza odmowę zrozumienia
8	Przypadkowe zabijanie	Nie ma możliwości zdobycia zrozumienia
7	Powstrzymanie się od picia w chwili głodu	Zaprzeczenie sobie nie służy żadnemu większemu celowi
6	Poddanie się szałowi	Bestia jest nieracjonalna, a emocje niewiele służą zrozumieniu
5	Odmowa zabicia, kiedy pojawia się możliwość	Eksperymenty dowodzą teorii, bez dowodu, nie ma wniosków
4	Podejmowanie decyzji pod wpływem emocji, a nie logiki	Wampiry są martwe; tak samo ich emocje
3	Sprawianie kłopotów dla korzyści innych	Śmierć jest nieuchronna. Jakie znaczenie ma uspokajanie czyjegoś przeklętego dyskomfortu?
2	Niepotrzebne powstrzymanie śmierci	Nie można powstrzymywać cyklu, ale należy się z niego uczyć
1	Aktywne powstrzymanie śmierci	Takie emocjonalne więzi pasują ludziom, ale nie Spokrewnionym

Podążanie Ścieżką

Wampiry, które odwołują się do doktryn Ścieżki Kości, są obojętne, ale ciekawskie. Chociaż nie są nonszalanccy wobec śmierci, Grabarze rzadko pomagają komuś porzucić śmiertelny zgiełk, woląc patrzeć i się uczyć. Mniej fatalistyczne wampiry mogą się z tym nie zgadzać i Spokrewnieni na tej Ścieżce nie będą działać przeciwko nim, jeśli ci będą chcieli udzielić pomocy umierającemu śmiertelnemu. Oczywiście ich czas jeszcze nie nadszedł, chociaż, kiedy ich dobroczyńca będzie nieobecny...

Popularne Zdolności: Spokrewnieni na tej Ścieżce specjalizują się w tych zdolnościach, które wspomagają ich makabryczne badania. Wiedza jest ceniona, szczególnie w dziedzinach Medycyny, Okultyzmu i Nauki.

Preferowane Dyscypliny: Wyznawcy Ścieżki oczywiście korzystają z Nekromancji, a także polepszają swoją biegłość w Nadwrażliwości. O niektórych starszych wyznawcach Ścieżki krążą plotki, że rozwinęli oni unikalne, mistyczne sztuki, związane z badaniami nad śmiercią.

Ścieżka Nocy

Jedynym bluźnierstwem, jakie ktoś może popełnić, to zaprzeczenie swoim mrocznym namiętnościom. Nieżycie z pewnością jest przekleństwem, jednak jego celem jest panowanie nad wewnętrznym złem i dostarczenie go światu na zewnątrz.

– Alexei Guylaine, *Templariusz Sabatu*

Przydomek: Nihiliści

Podstawowe wierzenia: Wampiry, które podążają Ścieżką Nocy, całkowicie akceptują swoje przekleństwo. Wierzą, że jako wampiry są predestynowani do roli agentów potępienia. Nieżycie nie jest stanem bezbolesnym, a cierpienie lubi towarzystwo. Ścieżka jest praktykowana w większości przez młodych Spokrewnionych z Klanu Lasombra, którzy z przyjemnością psują swoje dusze w celu sprowadzenia na świat okrucieństwa.

Ścieżka Nocy stosuje wiele zapożyczeń z dogmatów religii katolickiej, chociaż koncentruje się głównie na odpuszczaniu i potępieniu, a nie na zbawieniu. Według tej Ścieżki celem wampira w jego nieżyciu jest nękać Ziemię, działać jako agent zła i wykonywać rozkazy potężniejszych sił dyktujących dobro i zło. Nikt nie żyje bez grzechu pierworodnego i ci, którzy podążają tą ścieżką, są zobowiązani do ujawniania i jątrzenia tego grzechu. Życie i nieżycie to dwa różne stany potępienia. Ci, którym nie uda się zrozumieć ich pełnego potencjału, są zgubionymi owcami, nadającymi się tylko do rzeźni.

Jest to jedna z najbardziej przerażających Ścieżek, jakie istnieją, gdyż związana jest z pragnieniem czynienia krzywdy innym. Jej wyznawcy są więcej niż zwykłymi bandziorami lub sadystami, jednakże są szczerzy w swych wierzeniach. Kto otrzyma przekleństwo Kaina, jest związany losem i obowiązkiem do wyładowania swej zemsty na Dzieciach Seta. Czyniąc to, wampiry na tej Ścieżce mają nadzieję na wypełnienie przeznaczonej im roli i chcą prześcignąć tę rolę i znaleźć ostateczny pokój. Odstawiając na bok ten ostateczny cel, Ścieżka Nocy jest Ścieżką antagonizmu i wrogości, i niezwykle trudno wytrzymać w towarzystwie tych, którzy ją wyznają.

Dla wielu Spokrewnionych jest to także Ścieżka desperatów, jedyna dostępna dla wampirów zniechęconych sobą, szukających sensu w ostatecznych nocach nadciągającej Gehenny.

Etyka Ścieżki

- Nie zostaw żadnej istoty nietkniętej twoją skazą.
- Kuś i przerażaj istoty wokół ciebie. Słabi załamią się, a silni zostaną zahartowani dzięki twoim próbom.
- Inspiruj innych, by zaakceptowali swoją wewnętrzną ciemność.
- Doświadcz każdego wyobrażalnego doznania.
- Śmierć jest środkiem, nie celem.
- Spokrewnieni, jako dusze przeklęte przez Boga, wypełniają swój cel, żerując na śmiertelnych.

Cechy Charakteru

Wampiry na Ścieżce Nocy stosują się do Świadomości i Instynktu.

Historia

Niewielu, jeśli ktokolwiek, w sposób dający się poświadczyć, spisał dzieje początków Ścieżki lub jej ewolucji. Różne źródła mówią o średniowiecznych kultach śmierci, kabałach satanistycznych, poniżonych Matuzalemach lub praktykach podtrzymywanych przez pierwszą żonę Adama, Lilith i jej dzieci. Ścieżka Nocy została zapomniana przez wszystkie wampiry z jakimkolwiek poczuciem człowieczeństwa. Niektórzy podejrzewają koterię Lasombra, znaną jako Czarne Anioły, o sianie niezgody w klanie, kierując wrażliwych nowicjuszy Strażników na szkodliwe szlaki Ścieżki.

Obecne praktyki

Żaden grzech nie jest zbyt nikczemny dla wyznawcy Ścieżki Nocy i żadne zaufanie nie jest zbyt święte, by go nie złamać. Spokrewnieni na Ścieżce Nocy wiążą swe przeznaczenia bardzo blisko ze śmiertelnymi i na nich skupiają całe swe okrucieństwo. Jako zwiastuny przekleństwa Nihiliści gromadzą wokół siebie tajemne obawy i cierpienia ludzkości, by operować strachem na bydło według własnego pragnienia.

Co śmieszne, wampiry na tej Ścieżce mają wielki szacunek dla tych, których postrzegają jako prawdziwie dobrych lub błogosławionych. Faktycznie, pewien Strażnik, który przeklął rodzinę łowcy czarownic trzy pokolenia naprzód i został ostatecznie zniszczony przez potomka rodu, jest podejrzewany, że wychwalał swego niszczyciela za jego decyzję.

Opis wyznawców

Ścieżka jest podtrzymywana prawie wyłącznie wśród Lasombra, chociaż Strażnicy znajdują czasem nawróconych wśród innych klanów. Lasombra wyznający tę Ścieżkę są darzeni niewielkim szacunkiem przez innych Strażników, gdyż na tej Ścieżce nie ma miejsca na szlachetność. Podczas gdy większość Lasombra utrzymuje inne kodeksy moralne zaczerpnięte z Sabatu, ci, którzy podążają tą Ścieżką, są prawdziwymi diabłami nocy.

Podążanie Ścieżką

Wampiry na Ścieżce terroryzują swoje ofiary – określenie to może być przypisane każdemu, kto miał do czynienia z Nihilistami. Spokrewnieni na tej Ścieżce są niechętni zabijaniu, gdyż to usuwa potencjalne cele. Mogą jednak zadawać śmierć, jeśli może to spowodować wielki żal innych lub gdyby powstrzymanie się od tego było niewygodne dla nich samych. Z pewną dozą ironii Nihiliści są

Hierarchia grzechów Ścieżki Nocy

Wartość	Wskazówka moralna	Uzasadnienie
10	Zabicie śmiertelnego dla pożywienia	Martwi śmiertelni nie czują strachu.
9	Działanie w interesie innych	Gehenna jest blisko – nie ma czasu na wypełnianie małych celów.
8	Niepowodzenie w byciu innowacyjnym w swej deprawacji	Obeznanie z nikczemnymi czynami rodzi dla nich pogardę u innych i mogą wkrótce przestać szokować
7	Proszenie innych o pomoc	Ci, którzy nie potrafią dbać o siebie, marnie skończą.
6	Przypadkowe zabójstwo	Bóg uczynił Spokrewnionych strachem, nie mordercami
5	Ugięcie się przed wolą innego Spokrewnionego	Gierki Jyhadu są odstępstwem od prawdziwego celu Przeklętych
4	Zabójstwo intencjonalne lub w afekcie	Śmierć nikomu nie służy; zwyczajnie odbiera komuś ofiarę.
3	Pomoc innym	W nieumarłym sercu wampira nie ma miejsca na współczucie
2	Akceptowanie wyższości innych	Wszyscy Spokrewnieni są równi wobec planów Boga.
1	Żałowanie za swoje czyny	Celem Spokrewnionego jest powodowanie skruchy, a nie praktykowanie jej

pasterzami bydła, pokazując ludziom, co może na nich czekać, jeśli nie okażą skruchy. Jednakże żaden wyznawca tej Ścieżki nie przyzna się do tego otwarcie. W swych umysłach, czystych i prostych, są diabłami.

Popularne Zdolności: Spokrewnieni na tej Ścieżce specjalizują się w Zdolnościach, które pozwalają im męczyć innych. Bójka, Zastraszanie, Walka Wręcz i Medycyna (z zakresu fizjologii) znajdą zastosowanie u Nihilistów.

Preferowane Dyscypliny: Wyznawcy tej Ścieżki kultywują Strefę Mroku za terror, jaki inspiruje, a także Potencję za ból, jaki pozwala wywołać.

Ścieżka Metamorfozy

Jesteśmy pomiędzy do chwili, aż nie dogoni nas poczwarka.

– Laika, *koldun* Tzimisce

Przydomek: Metamorfiści

Podstawowe wierzenia: Świat składa się z łańcuchów ewolucyjnych. Zwierzęta znajdują się poniżej ludzi, którzy są poniżej Spokrewnionych, którzy sami stoją poniżej czegoś. Metafizyczni, tajemniczy członkowie Klanu Tzimisce podążają Ścieżką, która skupia się na określaniu i dostępowaniu stanu będącego poza przekleństwem wampiryzmu. Tzimisce wykorzystują swą transformacyjną Dyscyplinę Zniekształcenia. Wierzą oni, że mają potencjał, by pokonać ograniczenia ciała. Słysząc mówiącego Diabła Metamorfistę, odkrywa się jednak prawdziwą potworność ich filozofii. Wierzą oni, że następnym krokiem jest stan podobny do apoteozy i zrobią wszystko – *wszystko* – by go osiągnąć.

Niektórzy Metamorfiści wierzą, że ich ideologia koresponduje z koncepcjami enigmatycznych magów. Chociaż ich środki są odmienne – w Ścieżce Metamorfozy chodzi o przejście od życia do nieśmierci i dalej – wygląda na to, że obie grupy dążą do pewnego rodzaju nadnaturalnego „wniebowstąpienia".

Tzimisce są bardzo sumienni w swych studiach nad ideałami Ścieżki. Eksperymentując na żyjących, umarłych i nieumarłych przedmiotach (a także innych ciekawostkach typu wilkołaki lub błądzące duchy), Diabły stworzyły kompletną teorię na temat następnego kroku w wampirzej transcendencji. Samotni i podejrzliwi Tzimisce rzadko porównują swe notatki. I ich Ścieżka cierpi na tym. Każdy z wyznawców spędza większość swego nieżycia na poznawaniu rzeczy, które inni Spokrewnieni już rozszyfrowali.

Etyka Ścieżki

• Poznawaj szczegóły wszystkich etapów życia i śmierci.

• Nie należy się koncentrować na śmiertelnych – są oni krok niżej od Spokrewnionych, nie powyżej.

• Nie dziel się wiedzą z innymi – jest zbyt cenna, by zaufać słabej istocie.

• Folguj Bestii i *zaprzeczaj* jej – prawdziwe zrozumienie nieżycia wymaga szerokiego zakresu doświadczeń.

• Należy zmieniać i rozwijać swoje ciało – zmiana ciała może być drogą do zmiany duszy.

• Nie zważaj na potrzeby lub żądze innych – ich brak samoobserwacji może rozproszyć uwagę nawet najbystrzejszego intelektu.

Cechy Charakteru

Wampiry na Ścieżce Metamorfozy stosują się do Cech Charakteru Świadomość i Instynkt.

Historia

Tzimisce badali tę Ścieżkę w samotności przez dosłownie tysiące lat. Tzimisce zawsze byli istotami o niezwykłym mistycznym potencjale. Wyznawcy tej Ścieżki dążą do realizacji tego potencjału. Wyznawcy tej Ścieżki utrzymują niewielkie związki ze światem zewnętrznym i wielu wiąże ten fakt z nieubłaganym upadkiem samego klanu.

Obecne praktyki

Większość Metamorfistów przyznaje się do członkostwa w Sabacie, ale nie jest mu specjalnie wierna i angażuje się w swoje bardziej ezoteryczne poszukiwania. Prawdę mówiąc, ta Ścieżka jest starsza od każdej sekty i Spokrewnieni oddający się jej, stosują się do wierzeń i zasad daleko starszych od żałosnej polityki Spokrewnionych.

Opis wyznawców

Wyznawcy Ścieżki Metamorfozy są naprawdę najbardziej obcymi istotami, jakie Spokrewniony miałby nadzieję (lub nieszczęście) spotkać. Metamorfiści są zimni, całkowicie nieludzcy i niesamowicie naukowo podchodzący do swiata. Ich zainteresowania są raczej metafizyczne niż etycznie słuszne i powodują u wielu wiarę, że Metamorfiści zaczęli swoją transformację w coś inne-

Hierarchia grzechów Ścieżki Metamorfozy

Wartość	Wskazówka moralna	Uzasadnienie
10	Powstrzymanie się od picia w chwili głodu	Głód powoduje roztargnienie
9	Folgowanie przyjemnościom	Hedonizm powstrzymuje przed większymi celami
8	Błaganie kogoś o wiedzę	Nauki Metamorfozy są sekretem, który musi zostać odkryty, a nie skopiowany
7	Dzielenie się wiedzą z innymi	Posiadanie wiedzy musi być efektem własnej pracy, a nie wynikiem otrzymania jej od innych
6	Odmowa zabicia, jeśli pozwoli to zdobyć wiedzę	Metamorfista musi zrozumieć fenomen, zanim wyprze się śmierci
5	Porażka w pokonaniu szału	Spokrewniony musi znać Bestię, by ją pokonać.
4	Dostrzeganie potrzeb innych	Ci, którzy nie są zdolni do dostąpienia Metamorfozy, nie są warci uwagi
3	Zaniechanie eksperymentu, nawet ryzykując sobą	Ścieżkę można zrozumieć tylko przez empiryczne poznanie
2	Powstrzymywanie się przed przekształcaniem ciała	Fizyczna zmiana musi nastąpić zanim przyjdzie czas na bardziej znaczącą metamorfozę
1	Okazywanie współczucia innym	Przeznaczenie innych prowadzi do degeneracji, nie transcendencji

go. Niektórzy z nich poszli dalej, zmieniając swe ciało na różne sposoby. Dzięki temu nie można rozpoznać ich płci czy nawet ludzkiego wyglądu.

Podążanie Ścieżką

Metamorfiści przeprowadzają wszelkiego rodzaju dziwne eksperymenty, z których większość ma miejsce z dala od oczu innych. Metamorfoza to odległa, wyobcowana filozofia, głosząca potrzebę odsunięcia się od wszystkich innych potrzeb, poza potrzebą odżywiania się. Jej wyznawcy powinni nie zważać na innych, skupiając się tylko na zaspokajaniu swych osobistych potrzeb.

Powszechne Zdolności: Ta Ścieżka koncentruje się prawie wyłącznie na Wiedzy, a szczególnie na Okultyzmie, Medycynie i Nauce. Wielu Metamorfistów poszukuje bardziej wyrafinowanej Wiedzy, takiej jak Filozofia, Teologia i innej nadnaturalnej, w nadziei odkrycia niezbadanych sekretów.

Preferowane Dyscypliny: Metamorfiści Tzimisce szczególnie cenią swą unikalną moc Zniekształcenia. Taumaturgia i Nadwrażliwość są także wysoko cenione.

Ścieżka Paradoksu

Chociaż znajdujemy się poza cyklem, nie możemy mu zaprzeczać.

– Raj, *Krwawe Pamiętniki*

Przydomek: Shilmulo (cygańskie słowo oznaczające wampira)

Podstawowe wierzenia: Ścieżka Paradoksu, podtrzymywana wyłącznie przez wampiry z klanu Ravnos, skupia się na obowiązku spalania karmy w celu kontynuowania wielkiego cyklu wieków. Ścieżka Paradoksu spłaca wielki dług pewnym dogmatom hinduizmu i, jak szepczą niektórzy, niemożliwym do odszyfrowania kodeksom wyznawanym przez kitajskie wampiry Orientu.

Zgodnie ze Ścieżką Paradoksu Spokrewnieni są zamknięci na zawsze na zewnątrz iluzorycznego cyklu wszechświata (*maya*). Podczas gdy większość istot odradza się dzięki *samsarze* w nieustającym cyklu odrodzenia, Spokrewnieni umknęli temu cyklowi. Zgodnie ze Ścieżką Paradoksu każda osoba ma swój własny cel lub *svadharmę*, chociaż wampiry jako wykluczone z cyklu straciły swoje. W miejsce *dharmy*, którą kiedyś podążali, każdy Spokrewniony musi teraz próbować rozwijać *maya*, penetrując wielkie iluzje, które skrywają Ostateczną Prawdę przed jego oczami.

Jednakże środki, którymi Ravnosi podejmują ten cykliczny rozwój, są oszustwem. Inne wampiry patrzą na Ravnosów jako na nie wartych zaufania i uważają, że nie warto polegać na radach cygańskiego Spokrewnionego. Ravnosi muszą uciekać się do wielu podstępów, by skłonić inne wampiry czy kogokolwiek innego do podjęcia wspólnego działania. Wampiry Ravnos, jak wielu innych Spokrewnionych, odbierają swój nieumarły stan jako przekleństwo. Jednakże Ravnosi wierzą, że ta *shruti* (to co nauczono się od bogów) jest odpowiedzialna za porażkę w zrozumieniu *maya*. Inni Spokrewnieni, także odsunięci od koła karmy, często nie są w stanie zdać sobie sprawy z konieczności powrotu do cyklu. Ravnosi rozumieją to i przyśpieszają swój powrót, niszcząc ich.

Etyka Ścieżki

• Dokonuj Spokrewnienia tylko wtedy, gdy jest to konieczne i tylko z *jati* (w obrębie rodzinnego rodu, także w odniesieniu do Roma).

• Interpretuj *svadharmę* innych i pomóż im w osiągnięciu jej.

• Zniszcz innych Spokrewnionych, gdyż są czymś nienaturalnym wobec *maya*.

• Wymaż dług karmy, rozprosz iluzje *maya* i powróć do *samsary*.

• Używaj oszustwa do osiągnięcia swych celów, gdyż inni noszą wadę nieufności.

• Mieszaj szyki Przedpotopowcom przez przywrócenie ich potomków do cyklu.

Cechy Charakteru

Wampiry na Ścieżce Paradoksu stosują się do wskazań Cechy Świadomości i Samokontroli.

Historia

Ta Ścieżka powstała wśród Ravnosów podczas późnych nocy Imperium Rzymskiego. Kłamstwo Ravnosów, jak wierzą niektórzy, odegrało pewną rolę w upadku imperium. Ravnosi twierdzą, że ścieżka została zdeprecjonowana krótko po upadku Rzymu i pozostała taka przez stulecia, do chwili gdy emocjonujące (i tajemnicze) wydarzenie spowodowało zachęcenie Ravnosów do przemyślenia na nowo swych zwyczajów. Ravnosi mieli kiedyś reputację lekkodusznych oszustów, jednak ostatnie zrewidowanie celów klanu rzuciło ponure, nowe światło na Ravnosów i ich filozofię.

Hierarchia grzechów Ścieżki Paradoksu

Wartość	Wskazówka moralna	Uzasadnienie
10	Spokrewnienie kobiety	Mężczyźni są lepszą ofiarą dla bogów.
9	Spokrewnienie kogoś spoza *jati*	Inni nie są zdolni do zrozumienia głębi filozofii Paradoksu
8	Zniszczenie innego Shilmulo	Dobroczynność, jak wielu wierzy, *nie* zaczyna się w domu
7	Zabicie śmiertelnego dla pożywienia	Śmierć nie pozwala osobie wypełnienić jej *svadharma*
6	Powstrzymanie się od zniszczenia innego wampira	Ci, którzy nie potrafią dostrzec swej prawdziwej drogi, powinni zostać zawróceni do produktywnej roli w cyklu
5	Zabicie śmiertelnego z powodów innych niż przetrwanie	Osoba nie może osiągnąć swej *svadharmy* i powstrzymywanie jej przed tym, jest klątwą
4	Powstrzymanie się od wsparcia *svadharma* innych	*Shruti* określają to jako cel Shilmulo
3	Pozwolenie, by sprawy sekty miały pierwszeństwo przed *dharma*	Posłuszeństwo należy okazywać bogom, a nie towarzyszom
2	Spętanie się więzami krwi	Nikt nie może nigdy zniszczyć swego panującego, a to jest główny cel tej Ścieżki
1	Niepotrzebne Spokrewnienie lub z osobistego pożądania	Należy wracać innych do cyklu, a nie ich stamtąd usuwać

Obecne praktyki

Zbyt prosto jest powiedzieć, że Ravnosi niszczą wampiry i spalają karmę. Faktem jest, że Ścieżka Paradoksu jest ciężka i wymagająca, ponieważ, by prawdziwie stosować jej kodeks, należy zbierać informacje od tych, z którymi się spiskuje, w celu lepszego zrozumienia ich *svadharma*. Wiele z kłamstw Ravnosów jest w rzeczywistości skomplikowanymi testami, mającymi spowodować odkrycie prawdziwych aspektów duszy ofiary. Dlatego Ravnosi wędrują po całym świecie, wyrzucani przez ignoranckich Spokrewnionych, którzy nie są w stanie zdać sobie sprawy z obowiązków Shilmulo.

Opis wyznawców

Większość wyznawców tej Ścieżki to Ravnosi, chociaż pewne linie Malkavianów i Gangreli także się do niej odwołują. Coraz więcej Spokrewnionych z różnych kultur pojawia się wśród klanu Ravnos, udowadniając, że albo Ravnosi niewiele zważają na swój kodeks, albo że *jati* są bardziej powszechni, niż można było się tego spodziewać.

Podążanie Ścieżką

Spokrewnieni na Ścieżce Paradoksu powszechnie potępiają inne wampiry, wierząc, że ignorancko lub arogancko odmawiają one znalezienia się na nowo w cyklu. Dlategoż Ravnosi przyjęli na swoje barki odpowiedzialność zrobienia tego *za* innych. To może wymagać sporządzenia złożonych sieci oszustwa w celu sprawdzenia, czym jest *svadharma* danej osoby lub po prostu zniszczenia wampira i umieszczenia go z powrotem w cyklu, w którym oczekuje nowa *svadharma*.

Popularne Zdolności: Spokrewnieni na tej Ścieżce skupiają się na Zdolnościach pozwalających im uzyskać przewagę nad innymi. Są to Czujność, Empatia, Przebiegłość, Krycie się i Śledztwo.

Preferowane Dyscypliny: Wyznawcy tej Ścieżki praktykują Iluzję w celu oszukania swych ofiar i jako środek manipulacji iluzjami tkwiącymi w *maya*. Shilmulo cenią także Odporność, by chronić się przed gniewem swych ofiar. Wielu opanowało także Nadwrażliwość, dzięki której mogą lepiej domyślać się ukrytych tajemnic.

Ścieżka Tyfona

To te sekrety, które okrywają nasze dusze, te zagadki, które znaczą nas jadem naszych panów.
Tyfon nie jest kochającym ojcem.

– Khamala Bey, *Tysiąc Nocy Sutekha*

Przydomek: Rycerze Tyfona (tylko między sobą; świat zewnętrzny zna ich jako Koruptorów lub – z powodu przezwiska Wyznawców Seta, albo jako Węże)

Podstawowe wierzenia: Wampiry, które podążają Ścieżką Tyfona, chcą osiągnąć prawdziwie złowieszczy cel. Rycerze Tyfona dążą do Zmartwychwstania ich patrona i ojca, Seta. Chociaż większość wampirów postrzega Seta po prostu jako mitycznego członka Trzeciego Pokolenia, doktryna Rycerzy Tyfona uczy, że Set był w rzeczywistości boską istotą nawet przed Spokrewnieniem. Rycerze Tyfona postrzegają Kaina jako istotę mniej znaczącą niż Set i twierdzą, że Set pozwolił Kainowi Spokrewnić się, by móc używać potomków Kaina do ataków przeciw swym boskim konkurentom, takim jak mityczne Gaja i Lilith. W ten sposób Set i poprzez niego Węże wypełnili swoje miejsce we wszechświecie, działając jako agenci entropii i obalając stare, tak by nowe mogło zakwitnąć.

Zgodnie z tym Ścieżka głosi potęgę wpływu i kontroli. Wiele Węży wygląda na stręczycieli, handlarzy i paserów. Tak naprawdę jednak są oni czymś znacznie więcej. Węże powszechnie postrzegają innych jako narzędzia lub źródła informacji. Poprzez sprawowanie nad innymi kontroli Węże używają ofiary do własnych celów. Dlatego zamiast być dłużnikami wobec tych, którzy dostarczają im informacji i usług, Węże odwracają role i najpierw osiągają *własne* cele.

Wyznawcy tej Ścieżki czczą Seta jako coś więcej niż wampira – Set ma status bóstwa (prawie dosłowne tłumaczenie egipskiego boga zmarłych). Sposoby i środki na osiągnięcie jego reinkarnacji różnią się, i z tego powodu Wyznawcy Seta rozszerzają swe wpływy daleko i szeroko w nadziei na znalezienie informacji, gdziekolwiek ona się znajduje.

Etyka Ścieżki

- Zbieraj informacje i ucz się, jak je wykorzystać do zmartwychwstania Seta.
- Przyczyniaj się do wypełnienia najpoważniejszego celu klanu – wrócenia do życia jego śpiącego pana.

• Narzuć swoje wpływy innym, zwiększając przez to swoje możliwości.

• Ujarzmij Bestię, jej ślepe sztuczki służą tylko jej.

• Utrzymuj zasłonę tajemnicy, gdyż inni źle patrzą na środki i cele Ścieżki.

• Szukaj ukrytych znaków Seta i zachowuj się zgodnie z ich nakazami.

Cechy Charakteru

Wampiry na Ścieżce Tyfona stosują się do Cech Świadomość i Samokontrola.

Historia

Rycerze Tyfona mówią o historii sięgającej nocy przed Pierwszym Miastem. Czy jest to prawda, jest kwestią poważnej dyskusji, szczególnie wśród tych, którzy uszczuplają jej znaczenie. Jednak pokaźna ilość mitów prezentujących analogie do związku pomiędzy Setem i Ozyrysem, dostarcza dowodów na jej długość. Przez tysiąclecia Rycerze Tyfona wykonywali swoje zdegenerowane zajęcie na słabo oświetlonych alejkach i w cieniach świątyń oraz wszędzie pomiędzy. Wielu przywódców spośród Spokrewnionych i bydła zawdzięcza swoją władzę wyznawcom tej Ścieżki, chociaż cena, jaką zapłacili, jest z pewnością wysoka.

Obecne praktyki

Rycerze Tyfona nie popierają żadnej sekty, poza swoim własnym klanem. Niektórzy członkowie porzucili zmartwychwstanie Seta i obecnie sprzeciwiają się poszukiwaniom z szeregów Sabatu. Wielu wyznawców tej Ścieżki utrzymuje krwawe kulty oddanych wyznawców i tworzy legiony oddanych sobie osób. Rycerze Tyfona nie mają awersji do brudnej roboty, wykonanej przez nich samych. Wręcz przeciwnie, rozumują, że wraz z innymi służącymi ich celom, mogą osiągnąć o wiele więcej niż byliby zdolni sami. Dlatego wyznawcy tej Ścieżki odgrywają wiele ról: poszukiwaczy, paserów, naukowców, kurtyzan i kosiarzy dusz.

Opis wyznawców

Rycerze Tyfona są często społecznymi kameleonami, ze względu na konieczność obracania się w różnych kręgach. Są łagodni, ujmujący i całkowicie zainspirowani swoją wyższą sprawą. Wyznawcy tej Ścieżki rzadko proszą o przysługi innych. Wolą pomóc zaspokoić pragnienia innych, by później zażądać od nich przysługi za to, co zrobili. To jest ta strona, którą Spokrewnieni nie-Węże widzą najczęściej i którą pogardzają. Publicznie piętnują oni łamanie Maskarady lub udawanie Starożytnych przez Wyznawców Seta. Jednakże Setyci znają prawdę. Inni Spokrewnieni niechętnie przyznają się do własnych żądz, które mądrzy Rycerze Tyfona potrafią zaspokoić. Mądre Węże zdołały nawet przekonać Spokrewnionych nie-Węży do wyznawania tej Ścieżki po długich okresach korupcji, uzależnienia i poniżania.

Podążanie Ścieżką

Wyznawcy Ścieżki Tyfona są najważniejszymi pośród poszukiwaczy tajemnej wiedzy, chociaż ich społeczny wdzięk czyni z nich także wygadanych dyplomatów. Ci Spokrewnieni są także zdradzieccy, mieszając się do społeczności wampirzych, kryjąc się za chytrymi fasadami fałszywych osobowości i szeregami lojalnych stronników. Najstarsi Rycerze Tyfona w danym miejscu często wznoszą świątynie Seta w jakimś oddalonym miejscu, by lepiej służyć śpiącemu bogu.

Powszechne Zdolności: Każda Zdolność, która pomaga Spokrewnionym w osiągnięciu celu, jest ceniona wśród wyznawców tej Ścieżki. Dlatego Rycerze Tyfona maja wielu różnych zdolnych członków. Zdolności szczególnie cenione wśród Węży obejmują Empatię, Zastraszanie, Znajomość Półświatka, Przebiegłość, Występy Publiczne, Wykształcenie, Śledztwo i Politykę.

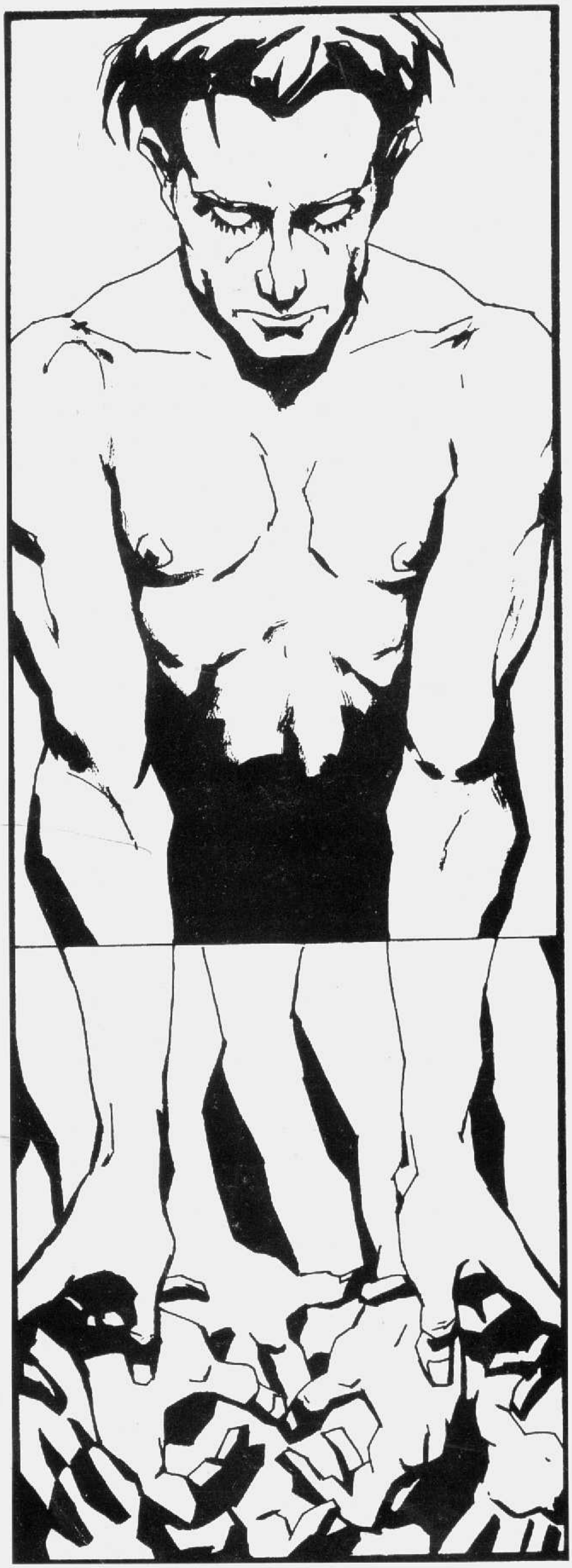
Preferowane Dyscypliny: Rycerze Tyfona są panami gadziej Dyscypliny Serpentis, chociaż ich kontakty z innymi inspirują ich do podążania klanowymi Dyscyplinami Węży, Prezencją i Niewidocznością.

Zalety i Wady

Zalety i Wady są opcjonalnymi Cechami, które Narrator może wykorzystać w swojej sadze lub nie. Właściwie użyte, Zalety i Wady pomagają graczom stworzyć i zindywidualizować ich postacie. *Zalety* są specjalnymi zdolnościami lub dodatnimi stronami, które są rzadkie lub unikalne w całej populacji Spokrewnionych, podczas gdy *Wady* są obciążeniami lub ujemnymi stronami, które stanowią wyzwanie dla nocnej egzystencji postaci. Te Cechy mogą zapewnić postaciom głęboką osobowość, ale Narratorzy powinni uważać, by zapewnić, żeby żadna Cecha nie wpłynęła niekorzystnie na przebieg sagi lub nie dała jednej postaci niesprawiedliwej przewagi nad innymi.

Hierarchia grzechów Ścieżki Tyfona

Wartość	Wskazówka moralna	Uzasadnienie
10	Podążanie za własnymi słabościami zamiast za słabościami innych	Stoczenie się na drogę grzechu jest narzędziem, a nie rozrywką
9	Odmówienie pomocy innemu wyznawcy Ścieżki	Praca zespołowa daje efekty
8	Zaniechanie zniszczenia wampira w stanie Golkondy	Ci, którzy przekroczyli swe pragnienia, nie mogą być kontrolowani
7	Zaniechanie uczestniczenia w rytuale Węży	To tak, jakby zaprzeczyć Setowi
6	Zaniechanie podważenia aktualnego porządku społecznego na korzyść Węży	Inni Spokrewnieni nie mają celu lub błądzą i ich indolencja opóźnia przybycie Seta
5	Zaniechanie uczynienia wszystkiego co konieczne, by skorumpować innego	Im więcej dłużników mają Węże, tym lepiej
4	Zaniechanie poszukiwań tajemnej wiedzy	Tajemnice zmartwychwstania Seta mogą być ukryte wszędzie
3	Przeszkodzenie wysiłkom innego Węża	W szeregach prawych nie ma miejsca na małe gierki o władzę
2	Zaniechanie wykorzystania czyjejś słabości	W wielkich planach Węży nie ma miejsca na współczucie
1	Odmowa pomocy w zmartwychwstaniu Seta	To są poglądy niewierzących



Zalety i Wady mogą zostać wybrane tylko w trakcie tworzenia postaci i są nabywane przez wykorzystanie wolnych punktów. Każda Zaleta ma swój własny koszt w punktach, podczas gdy każda Wada ma wartość, która jest *dodawana* do tych punktów wolnych, które gracz może wydać w trakcie procesu tworzenia postaci. Postać może mieć tyle Zalet, na ile może pozwolić sobie gracz, ale żadna postać nie może mieć więcej niż siedem punktów Wad (co dałoby postaci w sumie 22 punkty wolne na wydanie na różne dziedziny).

Zalety i Wady są podzielone na cztery kategorie: fizyczne, umysłowe, społeczne i nadnaturalne. Fizyczna kategoria opisuje Zalety i Wady, które wpływają na fizyczną strukturę postaci, podczas gdy kategoria umysłowa dotyczy intelektualnych możliwości i wzorów zachowań. Kategoria społeczna zawiera stosunki i status jednostki w społeczeństwie Spokrewnionych lub śmiertelnych, a nadnaturalne Zalety i Wady koncentrują się na paranormalnych zdolnościach wampirów i sposobie ich interakcji ze światem fizycznym. Zachęcamy Narratorów do tworzenia własnych Zalet i Wad, które będą odpowiednie dla ich sag.

Fizyczne

Ciało trupa (wada 5 pkt.)

Twoje ciało nie regeneruje się całkowicie, gdy zostaje uszkodzone. Chociaż jesteś zdolny do leczenia się do punktu odzyskania pełnej sprawności, na twojej skórze pozostają cięcia, obtarcia, dziury po pociskach czyli obrażenia, które otrzymałeś. W zależności od natury obrażeń ta wada czyni działania społeczne niezwykle trudne.

Czternaste pokolenie (wada 2 pkt.)

Zostałeś stworzony pięć lub mniej lat temu przez członka trzynastego pokolenia. Chociaż masz 10 Punktów Krwi w swoim ciele, tylko osiem z nich możesz używać na leczenie ran, korzystanie z Dyscyplin, podnoszenie Atrybutów, itd. Oczywiście biorąc tę wadę, wykluczasz się z wzięcia Cechy Pozycji Pokolenie i nie możesz zaczynać ze Statusem. Jesteś prawdopodobnie bezklanowym pariasem, gdyż twoja krew jest prawdopodobnie zbyt słaba, by wykazać charakterystykę dla jakiegoś klanu. Większość wampirów czternastego pokolenia powinno wybrać także Wadę *Słaba Krew*.

Deformacja (wada 3 pkt.)

Masz jakiś rodzaj deformacji – kończyny urwane w nieszczęśliwym wypadku, garb, koślawe nogi itp. – co wpływa na twoje fizyczne zdolności i relacje z innymi. Garb na przykład zmniejsza Zręczność postaci o dwie kropki i zwiększa trudność wszystkich rzutów związanych z umiejętnościami społecznymi o jeden. Odpowiedzialność leży po stronie Narratora, by określić dokładne efekty wybranej deformacji.

Duży rozmiar (zaleta 4 pkt.)

Jesteś nienormalnie duży – masz przynajmniej 2 metry wzrostu i ważysz 140 kilogramów. Poza tym, że jesteś wyjątkowo zauważalny w miejscach publicznych, dodatkowa waga daje ci dodatkowy poziom zdrowia Poobijany. Postacie z tą Zaletą mogą także uzyskać bonus za pchanie przedmiotów, otwieranie zamkniętych drzwi, uniknięcie przewrócenia na ziemię.

Dziecko (wada 3 pkt.)

Byłeś małym dzieckiem (pomiędzy 5 a 10 rokiem życia) w chwili Spokrewnienia. Twoje Fizyczne Atrybuty pozostały niedorozwinięte, czyniąc trudniejszym reagowanie na niektóre aspekty śmiertelnego społeczeństwa. Nie możesz mieć więcej niż 2 kropki w Wytrzymałości lub Sile, a trudności wszystkich rzutów, kiedy próbujesz kierować lub przewodzić dorosłym śmiertelnym, są zwiększone o dwa. Postacie z tą wadą muszą także nabyć wadę *Niski*.

Głuchy (wada 4 pkt.)

Nie słyszysz. Chociaż możesz ignorować pewne zastosowania Dominacji, nie możesz słuchać elektronicznych lub głosowych mediów (trudności wielu rzutów na Czujność są zwiększone o trzy).

Jedno oko (wada 2 pkt.)

Masz tylko jedno oko (które to jest oko, to zależy od ciebie). Trudność rzutów na Percepcję obejmującą wzrok jest zwiększona o dwa, a trudności wszystkich rzutów wymagających ostrości percepcji są zwiększone o jeden (to obejmuje walkę na dystans).

Jedzenie żywności (zaleta 1 pkt.)

Masz możliwość jedzenia normalnej żywności i nawet czucia jej smaku. Chociaż nie możesz uzyskać żadnych wartości odżywczych z jedzenia zwykłego pożywienia, ta zdolność posłuży ci w utrzymaniu Maskarady. Oczywiście nie możesz strawić tego, co jesz, i w pewnej chwili nadejdzie moment, kiedy będziesz musiał to zwrócić.

Kłopoty ze słuchem (wada 1 pkt.)

Twój słuch jest wadliwy. Trudności na wszystkie rzuty angażujące słuch są zwiększone o dwa.

Kulawy (wada 3 pkt.)

Twoje nogi są zniszczone, co utrudnia ci bieganie lub chodzenie. Jesteś zmuszony do chodzenia z laską lub o kulach i wyraźnie utykasz na którąś nogę. Szybkość twojego chodzenia jest równa jednej czwartej normalnego człowieka, a bieganie jest niemożliwe.

Niemowa (wada 4 pkt.)

Nie możesz mówić. Możesz komunikować się z Narratorem i opisywać swoje działania, ale nie możesz rozmawiać z postaciami graczy lub Narratora, chyba że każdy zainteresowany użyje punktów w Lingwistyce na język migowy lub napiszesz to, co chcesz przekazać.

Niski (wada 1pkt.)

Jesteś dobrze poniżej przeciętnego wzrostu – metr czterdzieści centymetrów lub poniżej. Masz trudność w dosięgnięciu lub manipulowaniu przedmiotami zaprojektowanymi dla dorosłych o normalnym wzroście, a szybkość twojego biegu jest proporcjonalnie o połowę mniejsza od ludzkiej.

Nosiciel choroby (wada 4 pkt.)

Twoja krew nosi w sobie zabójczą lub silnie zakaźną chorobę. Choroba ta może być wszystkim – od wścieklizny do HIV. Spokrewniony, który pije twoją krew, ma 10 % szans, że sam stanie się nosicielem. Musisz wydać dodatkowy Punkt Krwi każdej nocy na przebudzenie się lub zaczniesz manifestować objawy choroby (zwiększona szansa na szał z powodu wścieklizny, ograniczone rzuty na neutralizację obrażeń z powodu HIV-a itp.).

Oburęczność (zaleta 1 pkt.)

Masz wysoki stopień zręczności drugiej ręki i możesz wykonywać zadania „gorszą" ręką bez ograniczeń. Musisz wciąż stosować zasady dla akcji złożonych, ale nie masz ujemnych modyfikatorów, jeśli powiedzmy strzelasz z dwóch pistoletów lub w inny sposób jesteś zmuszony do używania drugiej ręki.

Ostre Zmysły (zaleta 1 pkt.)

Jeden z twoich zmysłów jest wyjątkowo ostry. Może to być wzrok, słuch, zapach, dotyk lub smak. Trudności wszystkich zadań angażujących ten szczególny zmysł są zmniejszone o dwa. Ta zaleta może być połączona z Dyscypliną Nadwrażliwość, by wytworzyć nadludzką ostrość zmysłów.

Permanentna rana (wada 3 pkt.)

Otrzymałeś obrażenia w chwili twojego Spokrewnienia, których twoja transformacja w jakiś sposób nie zdołała naprawić. Na początku każdej nocy budzisz się na poziomie zdrowia Ciężko Ranny, chociaż może ona być zaleczona przez wydanie Punktów Krwi.

Potworny (wada 3 pkt.)

Twoja fizyczna forma została pokręcona w czasie Spokrewnienia i teraz odbija Bestię, która szaleje w twoim wnętrzu. Postacie z tą wadą wyglądają na okrutne potwory i mają wartość Wyglądu zero. Nawet Nosferatu mają trudność w kontaktach z tymi osobnikami.

Powolne leczenie (wada 3 pkt.)

Masz trudność w leczeniu obrażeń. Wymaga dwóch Punktów Krwi, by wyleczyć jeden poziom normalnych obrażeń i leczysz jeden poziom poważnych obrażeń przez *pięć* dni (dodatkowo użycie pięciu Punktów Krwi i wydanie punktu Siły Woli).

Równowaga kota (zaleta 1 pkt.)

Posiadasz wrodzony zmysł równowagi. Postacie z tą Zaletą zmniejszają trudności wszystkich związanych z równowagą rzutów (np. Zręczność + Wysportowanie, by przejść po wąskiej krawędzi) o dwa.

Rumieniec zdrowia (zaleta 2 pkt.)

Wyglądasz żywiej i zdrowiej niż większość wampirów, co pozwala ci mieszać się ze społeczeństwem śmiertelnych o wiele łatwiej. Wciąż zachowujesz kolor żywego śmiertelnego i twoja skóra jest tylko trochę zimna w dotyku.

Skuteczne przyswajanie (zaleta 3 pkt.)

Jesteś zdolny wyciągnąć większą niż zazwyczaj ilość siły odżywczej z krwi. Kiedy pijesz, uzyskujesz dodatkowy Punkt Krwi za każde dwa Punkty Krwi, które spożyjesz. To nie pozwala ci przekroczyć swojego maksymalnego Poziomu Krwi.

Słaba krew (wada 4 pkt.)

Twoja krew jest słaba, cienka i nie odżywia cię dobrze. Wszystkie koszty Punktów Krwi są podwojone (np. użycie Dyscypliny związanej z krwią lub leczenie obrażeń) i jesteś niezdolny do stworzenia więzi krwi. Twoje wysiłki stworzenia wampira udają się tylko w co piątym przypadku.

Słaby wzrok (wada 1-3 pkt.)

Twój wzrok jest uszkodzony. Trudności wszystkich rzutów obejmujących użycie wzroku są zwiększone o dwa. Jako wada za

jeden punkt może być skorygowana okularami; za trzy punkty jest zbyt poważna, by mogła zostać skorygowana.

Ślepy (wada 6 pkt.)

Nie widzisz. Postacie mogą rekompensować utratę wzroku przez wyostrzenie innych zmysłów, ale wizualne wskazówki i obrazy są dla nich utracone. Działania angażujące koordynację wzrokowo-ruchową są trudne do wykonania, szczególnie w stresujących sytuacjach. Trudności na wszystkie rzuty oparte na Zręczności są zwiększone o dwa. Dziwne, ale postacie z Poziomem Drugim w Nadwrażliwości (Widzenie Aury) są wciąż zdolne do używania tej zdolności, chociaż informacje są interpretowane przez inne zmysły.

Śmiałek (zaleta 3 pkt.)

Jesteś dobry w podejmowani ryzyka, a jeszcze lepszy w wychodzeniu cało z niebezpiecznych sytuacji. Kiedy podejmujesz wyjątkowo ryzykowne działania (takie jak skakanie z jednego jadącego samochodu do drugiego), dodajesz dodatkowe trzy kości do swych rzutów i negujesz pojedynczy pech, który może być wynikiem takiego rzutu. Generalnie takie działanie musi mieć trudność co najmniej 8 i mieć potencjał do zadania przynajmniej trzech poziomów obrażeń, jeśli się nie powiedzie.

Śpiewny głos (zaleta 2 pkt.)

Jest coś takiego w twoim głosie, że inni nie mogą go zignorować. Kiedy rozkazujesz, oni się słuchają. Kiedy uwodzisz, oni się poddają. Czy grzmiący, czy miły, czy przekonywujący, twój głos zawsze przykuwa uwagę. Trudności na wszystkie rzuty angażujące głos do przekonywania, oczarowywania lub rozkazywania są zmniejszone o dwa.

Uzależnienie (wada 3 pkt.)

Cierpisz na uzależnienie od substancji, która musi być obecna we krwi, którą pijesz. To może być alkohol, nikotyna, ciężkie narkotyki lub zwykła adrenalina. Ta substancja zawsze wpływa jakoś na ciebie (patrz Trucizny i Narkotyki str. 213).

Zakaźne ugryzienie (wada 2 pkt.)

Brak ci enzymów, które pozwalają większości Spokrewnionych zasklepić rany spowodowane ich piciem. Nie możesz zalizać ran, by ją automatycznie zamknąć. Rzeczywiście twoje ugryzienie ma szansę jedną na pięć, by spowodować zakażenie i poważną chorobę u śmiertelnych ofiar. Dokładna natura infekcji jest określana przez Narratora.

Zapach grobu (wada 1 pkt.)

Wydajesz zapach wilgoci i świeżo kopanej ziemi, którego żadna ilość zapachów lub perfum nie przykryje. Śmiertelni w twoim bezpośrednim otoczeniu czują się niewygodnie, tak że trudności na wszystkie rzuty Społeczne, wpływające na śmiertelnych są zwiększone o jeden.

Zniekształcony (wada 2 pkt.)

Ohydne zniekształcenie czyni twój wygląd niepokojącym i zapamiętywanym. Trudności wszystkich rzutów związanych z interakcjami społecznymi są zwiększone o dwa. Nie możesz mieć wyglądu wyższego niż 2.

Umysłowe

Amnezja (wada 2pkt.)

Jesteś niezdolny do zapamiętywania czegokolwiek z przeszłości twojej lub twojej rodziny, chociaż twoja przeszłość może powrócić, by cię prześladować. Korzenie i okoliczności kryjące się za twoją amnezją zależą od Narratora i zachęcamy go do uczynienia ich tak interesującymi, jak to tylko możliwe.

Fobia (wada 2 pkt.)

Żywisz przed czymś nieprzezwyciężoną obawę. Pająki, węże, tłumy, wysokość są przykładami częstych fobii. Musisz wykonać rzut na Odwagę, kiedy napotykasz przedmiot wywołujący twój strach. Trudność rzutu jest określona przez Narratora i jeśli ci się nie powiedzie, musisz uciec przed przedmiotem.

Głęboki sen (wada 1 pkt.)

Kiedy śpisz, jest bardzo trudno cię obudzić. Trudność wszystkich rzutów na przebudzenie w trakcie dnia jest zwiększona o dwa.

Kodeks honorowy (zaleta 2 pkt.)

Masz osobisty kodeks etyczny, do którego się stosujesz. Szczegóły tego kodeksu muszą zostać opracowane wspólnie z Narratorem przed grą i postać musi ściśle go przestrzegać. Postacie z tą zaletą uzyskują dwie dodatkowe kości do wszystkich rzutów na Siłę Woli lub Cechy Charakteru podczas działania zgodnego z ich kodeksem (np. obrona bezbronnych) lub w czasie prób uniknięcia sytuacji, które mogą zmusić do pogwałcenia tego kodeksu.

Koncentracja (zaleta 1 pkt.)

Masz zdolność skupienia swego umysłu i odgradzania wszystkiego, co mu przeszkadza lub denerwuje. Postacie z tą zaletą nie mają ujemnych modyfikatorów wywołanych przeszkadzającymi okolicznościami (np. głośnymi hałasami, silnymi światłami, wiszeniem do góry nogami).

Koszmary senne (wada 1 pkt.)

Zawsze gdy spisz, doświadczasz okropnych koszmarów, a ich wspomnienia nawiedzają cię w czasie, gdy jesteś przebudzony. Po przebudzeniu musisz wykonać rzut na Siłę Woli (trudność 7) lub tracisz jedną kość do wszystkich akcji tej nocy. Pech oznacza, że nawet, kiedy się przebudzisz, wciąż myślisz, że tkwisz w koszmarze.

Krótki lont (wada 2 pkt.)

Łatwo cię zdenerwować. Trudność na wszystkie rzuty na uniknięcie szału są o dwa większe. Wampiry Brujah nie mogą wybrać tej wady ze względu na ich klanową ułomność.

Lekki sen (zaleta 2 pkt.)

Możesz obudzić się w natychmiast na każdy odgłos kłopotów lub niebezpieczeństwa. Przychodzi ci to bez trudu i nie czujesz senności. Możesz zignorować zasady dotyczące tego jak Człowieczeństwo/Ścieżka zmniejsza liczbę kości w puli do grania w trakcie dnia.

Lunatyzm (wada 2 pkt.)

Fazy księżyca mają na ciebie wpływ, zwiększając twoje szanse na szał. Pod sierpem trudności rosną o jeden. Pod księżycem pomiędzy połówką a pełnią trudności rosną o dwa. W czasie pełni trudności rosną o trzy.

Miękkie serce (wada 1 pkt.)

Nie możesz ścierpieć cierpienia innych. Unikasz każdej sytuacji, która obejmuje zadawanie komuś fizycznego lub emocjonalnego bólu, chyba że wykonasz rzut na Siłę Woli (trudność 8). Musisz mieć Człowieczeństwo co najmniej 7 lub wyżej, by wybrać tę wadę.

Mściwy (wada 2 pkt.)

Masz rachunki do wyrównania z czasów twoich śmiertelnych dni lub po Spokrewnieniu. Masz obsesję na punkcie wzięcia odwetu na osobie lub grupie i jest to twoim najważniejszym celem w każdej sytuacji, w której spotykasz się z obiektem twojej zemsty. Możesz czasowo oprzeć się potrzebie zemsty przez wydanie punktu Siły Woli.

Naturalny lingwista (zaleta 2 pkt.)

Masz zdolność do języków. Możesz dodać trzy kości do dowolnej puli kości angażującej język w mowie lub piśmie.

Nieśmiały (wada 1 pkt.)

Masz wyraźnie kłopoty w kontaktach z innymi ludźmi i próbujesz unikać sytuacji towarzyskich, kiedy tylko to możliwe. Trudności na wszystkie rzuty angażujące społeczne interakcje z obcymi są zwiększone o dwa. Jeśli postać staje się centrum uwagi w obecności większej grupy, trudność jest zwiększona o trzy.

Niezwykły głód (wada 4 pkt.)

Nie wystarczy ci wypić krew ze śmiertelnej ofiary. Wierzysz, że musisz także spożyć wątrobę, serce i inne bogate w krew organy ofiary. Oczywiście z tym wiąże się konieczność śmierci wszystkich twoich ofiar (chyba że jesteś niezwykle kreatywny), co może prowadzić do wielu problemów z Maskaradą i utrzymaniem Człowieczeństwa. Postacie z tą wadą muszą dodatkowo nabyć zaletę *Jedzenie Żywności*.

Pamięć fotograficzna (zaleta 2 pkt.)

Pamiętasz ze szczegółami rzeczy widziane i usłyszane. Dokumenty, fotografie, rozmowy itp. mogą być przywołane w pamięci przy pomocy niewielkiej koncentracji. W stresujących sytuacjach musisz wykonać rzut na Percepcję + Czujność (trudność 6), by skupić się na tyle, by przypomnieć sobie, co twoje zmysły wykryły.

Poczucie czasu (zaleta 1 pkt.)

Masz wrodzone poczucie czasu i jesteś zdolny oszacować upływ czasu dokładnie bez używania zegarka lub innych mechanicznych przyrządów.

Słaba wola (wada 3 pkt.)

Jesteś wysoce podatny na Dominację i zastraszanie przez innych. Próby Dominacji są automatycznie udane, chyba że posiadacz tej Dyscypliny jest wyższego pokolenia, i twoje trudności na powstrzymanie Społecznych zdolności takich jak Zastraszanie lub Autorytet, a także zmieniające umysł czary i magia są zwiększone o dwa. Twoja Siła Woli nigdy nie może być wyższa od 4.

Spokojne serce (zaleta 3 pkt.)

Jesteś spokojny i nie dajesz się łatwo wytrącić z równowagi. Otrzymujesz dwie dodatkowe kości, próbując opanować szał. Brujahowie nie mogą wybrać tej Cechy.

Terytorializm (wada 2 pkt.)

Jesteś niezwykle przyzwyczajony do swego terytorium. Oznaczasz swój teren łowiecki i agresywnie reagujesz na przechodzących. Jeśli inny wampir wejdzie nieproszony na twoje terytorium, musisz wykonać rzut na szał. Jeśli ci się nie powiedzie, natychmiast atakujesz intruza i kontynuujesz ataki do chwili, gdy napastnik stanie się martwy lub opuści twój teren łowiecki. Niechętnie opuszczasz swoje terytorium, tylko w wypadku absolutnej konieczności.

Wada wymowy (wada 1 pkt.)

Jąkasz się lub masz inną wadę wymowy, która ogranicza werbalną komunikację. Trudności na wszystkie rzuty obejmujące komunikację werbalną są zwiększone o dwa. Musisz odegrać tę wadę, gdy tylko to możliwe.

Wyłączenie ofiary (wada 1 pkt.)

Odmawiasz polowania na pewien rodzaj ofiar. Możesz odmówić picia z dealerów narkotykowych, policjantów, księgowych lub bogaczy – jeśli przypadkowo napijesz się z takiego osobnika, automatycznie wpadasz w szał i musisz wykonać rzut na zachowanie Człowieczeństwa (trudność 7). Bycie świadkiem, jak inny Spokrewniony pije krew ofiary przez ciebie wyłączonej, także może spowodować szał, według uznania Narratora. Ventrue mają ograniczenia nałożone przez ułomność klanową i nie mogą wybrać tej wady.

Zdrowy rozsądek (zaleta 1 pkt.)

Masz znaczący zasób praktycznej, codziennej mądrości. Gdy tylko postać ma zadziałać w sposób niezgodny ze zdrowym rozsądkiem, Narrator może uczynić sugestie lub ostrzeżenia o skutkach podejmowanej akcji. Jest to użyteczna zaleta dla początkujących graczy, nie obeznanych z grą.

Żelazna wola (zaleta 3 pkt.)

Kiedy jesteś zdeterminowany i coś postanowiłeś, nic nie jest w stanie pokrzyżować ci planów. Kiedy jesteś pod wpływem Dominacji, możesz wydać punkt Siły Woli, by zrzucić z siebie jej efekt. Dodatkowo otrzymujesz trzy dodatkowe kości na powstrzymanie efektów każdej zmieniającej umysł magii, zaklęcia lub ścieżki Taumaturgii. Ta zaleta nie wpływa na Prezencję i inne moce oddziałujące na emocje.

Społeczne

Dług wdzięczności (zaleta 1-3 pkt.)

Starszy jest ci winny przysługę, ponieważ ty lub twój stwórca coś dla niego uczyniliście. Powaga tego długu zależy od tego, ile punktów gracz zamierza przeznaczyć na tę zaletę. Jeden punkt oznacza, że starszy okazuje postaci przychylność, a trzy punkty mogą znaczyć, że winny jest postaci swe nieżycie.

Mroczna tajemnica (wada 1 pkt.)

Kryjesz ten rodzaj tajemnicy, która jeśli zostanie ujawniona, będzie dla ciebie kłopotliwa i uczyni z ciebie pariasa w lokalnej społeczności Spokrewnionych. To może być wszystko – od zamordowania starszego do bycia członkiem Sabatu.

Naturalny przywódca (zaleta 1 pkt.)

Posiadasz w sobie pewien magnetyzm, któremu inni naturalnie ulegają. Otrzymujesz dwie kości dodatkowe do rzutów na Autorytet. Musisz mieć Charyzmę co najmniej na 3 lub więcej, by wybrać tę zaletę.

Niesławny stwórca (wada 1pkt.)

Twój stwórca był i pewnie wciąż jest nielubiany i wielu Spokrewnionych w mieście mu nie ufa. W wyniku tego, nie ufają także tobie.

Odrzucony przez Stwórcę (wada 1 pkt.)

Twój stwórca cię nie lubi i źle ci życzy. Gdy będzie miał najmniejszą możliwość, będzie chciał zrobić ci krzywdę. Sprzymierzeńcy twojego stwórcy także będą przeciwko tobie i wielu stwórców może być wobec ciebie niechętnych.

Prestiżowy Stwórca (zaleta 1 pkt.)

Twój stwórca ma lub miał wysoki status w sekcie lub klanie i to nagrodziło cię pewnym prestiżem. Chociaż twój stwórca może nie mieć już z tobą żadnych kontaktów, fakt twojego pochodzenia naznaczył cię na zawsze. Ten prestiż może pomóc ci wielce w kontaktach ze starszymi lub innymi nowicjuszami, ale może też spowodować zazdrość lub potępienie.

Sobowtór (wada 1 pkt.)

Wyglądasz podobnie do innego Spokrewnionego, co może powodować pomyłki. To może spowodować wiele różnych kłopotliwych lub nawet niebezpiecznych sytuacji, szczególnie jeśli twój „bliźniak" ma straszliwą reputację lub jest poszukiwany za przestępstwa.

Ścigany (wada 4 pkt.)

Jesteś ścigany przez fanatycznego łowcę czarownic, który wierzy, (prawdopodobnie właściwie) że jesteś zagrożeniem dla ludzkości. Wszyscy, z którymi utrzymujesz kontakty, czy to śmiertelni, czy Spokrewnieni, także mogą być ścigani.

Tymczasowy członek sekty (wada 4 pkt.)

Jesteś zdrajcą. Okazałeś się zdrajcą Camarilli, Sabatu, Wyznawców Seta lub innego wampirzego zakonu i wciąż musisz dowodzić swojej postawy, zanim zostaniesz zaakceptowany przez Spokrewnionych, których zdradziłeś. Starsi, ancillae, nawet nowicjusze traktują cię z podejrzliwością, a nawet wrogością. Twoja reputacja może nawet wpływać na tych, z którymi współpracujesz.

Wróg (wada 1-5 pkt.)

Masz wroga lub być może grupę wrogów, którzy dążą do wyrządzenia ci krzywdy. Siła wroga zależy od tego, ile punktów gracz pragnie wydać (pięć punktów oznacza gniew Matuzalema, arcymaga lub innego nadnaturalnego wroga).

Nadnaturalne

Bardzo czuły (wada 5 pkt.)

Jesteś bardziej wrażliwy na światło słoneczne niż inne wampiry. Słońce powoduje podwójne obrażenia, a światło księżyca może spowodować zabójcze obrażenia takie jak u innych światło słoneczne, ale musi świecić dokładnie na ciebie. Nawet jasne światło szkodzi twoim oczom i wymaga, byś nosił przeciwsłoneczne okulary.

Bariera płynącej wody (wada 3 pkt.)

Wierzysz w stare wierzenia i nie możesz przekroczyć płynącej wody, chyba że jesteś 15 metrów ponad jej lustrem. Za płynącą wodę uważa się każdą wodę przekraczającą pół metra szerokości i nie do końca stojącą.

Brak odbicia (wada 1 pkt.)

Tak jak wampiry z legend nie masz odbicia w lustrach. To może mieć bardzo szkodliwy wpływ na próby uchodzenia za człowieka. Wampiry z Klanu Lasombra automatycznie mają tę wadę (i możesz zostać z nimi pomylony, jeśli ją posiadasz).

Dotyk mrozu (wada 1 pkt.)

Rośliny więdną w twojej obecności, a umierają, gdy je dotkniesz. Twój dotyk wysysa całe ciepło z istot żywych, tak jak byś był zrobiony z lodu.

Duchowy mentor (zaleta 3 pkt.)

Masz za przewodnika lub towarzysza ducha. Osobowość i dokładne moce ducha zależą od Narratora, ale duch może być wezwany w trudnych sytuacjach, by udzielić ci pomocy lub wskazówek.

Dziewięć żyć (zaleta 6 pkt)

Los obdarzył cię możliwością zbliżenia się do Ostatecznej Śmierci i wyjścia z tego cało. Kiedy rzut wskazuje na śmierć, jest powtarzany. Jeśli następny się powiedzie, żyjesz – jedno z twoich dziewięciu żyć jest wykorzystane. Jeśli następny rzut się nie powiedzie, wykonujesz kolejny rzut, do chwili aż ci się uda lub wykorzystasz wszystkie swoje dziewięć żyć. Narrator powinien pamiętać, ile żyć zostało postaci.

Medium (zaleta 2 pkt.)

Posiadasz naturalną zdolność do wykrywania i słyszenia duchów, upiorów i cieni. Chociaż nie możesz ich widzieć, rozmawiasz z nimi i błaganiem lub pochlebstwami przyciągasz je do siebie. Możesz je wezwać na pomoc lub poprosić o radę, ale zawsze będzie cię to coś kosztowało.

Mroczne przeznaczenie (wada 5 pkt.)

Pisana ci jest Ostateczna Śmierć lub co gorsza, cierpisz wieczną agonię. Nieważne co robisz, nie możesz uniknąć tego strasznego losu. W pewnym momencie w sadze twoje Mroczne Przeznaczenie wpłynie na ciebie. Bardziej okropny jest fakt, że czasami masz wizje tego losu i niepokój wywołany tymi obrazami inspiruje wydanie tymczasowego punktu Siły Woli, by tego uniknąć, lub tracisz

kość ze wszystkich swoich działań na najbliższą noc. Zależy od Narratora, by określić dokładną naturę tego przeznaczenia i kiedy ono się spełni. Jest to trudna wada do odgrywania. Co śmieszne, chociaż może się wydawać, że pozbawia całej wolnej woli, wiedza o nieuchronności śmierci może być dość uwalniająca.

Nawiedzony (wada 3 pkt.)

Jesteś nawiedzony przez złego i cierpiącego ducha, bardzo prawdopodobne, że jednej z twoich ofiar. Ten duch aktywnie próbuje przeszkodzić ci, szczególnie gdy pijesz, i robi to najczęściej, by wyładować swój gniew na tobie i każdym z twojego otoczenia. Narrator określa dokładną naturę ducha – jego moce i czy może on być ostatecznie uspokojony.

Niesamowita obecność (wada 2 pkt.)

Śmiertelni mają podświadome przeczucie odnośnie twojej nieumarłej natury, co czyni ich niespokojnymi i spiętymi w twojej obecności. Z tego powodu trudności do wszystkich rzutów związanych ze społecznymi interakcjami ze śmiertelnymi są zwiększone o dwa.

Niezwiązywalny (zaleta 3 pkt.)

Jesteś odporny na więzy krwi.

Odporność na magię (zaleta 2 pkt.)

Masz wrodzoną odporność na rytuały Tremerów i zaklęcia magów z innych wyznań i zakonów. Trudność takiej magii, zarówno złośliwej jak dobroczynnej, jest o dwa wyższa, gdy jest skierowana przeciwko tobie. Nigdy nie możesz poznać Dyscypliny Taumaturgii.

Odpychany przez czosnek (wada 1 pkt.)

Nie możesz znieść czosnku i nawet ślad jego zapachu wyprowadzi cię z pomieszczenia, chyba że wykonasz udany rzut na Siłę Woli (trudność zależy od siły zapachu).

Odpychany przez krzyże (wada 3 pkt.)

Jesteś odpychany, gdy widzisz zwykły krzyż, wierząc, że jest symbolem o świętej mocy. Kiedy stoisz przed krzyżem, musisz wykonać rzut na Siłę Woli (trudność 9) lub uciekasz na czas sceny. Jeśli rzut zakończy się pechem, nie tylko musisz próbować uciec, ale dotyk krzyża może spowodować poważne obrażenia (jeden poziom zdrowia przez każdą turę w której krzyż dotyka skóry). Te obrażenia nie mogą być neutralizowane, nawet jeśli wampir posiada Odporność.

Prawdziwa miłość (zaleta 4 pkt.)

Odkryłeś, bardzo możliwe że zbyt późno, prawdziwą miłość. On lub ona jest śmiertelnym, ale jest centrum twojego istnienia i inspiruje cię do dalszego trwania w świecie mroku i zniechęcenia. Zawsze gdy cierpisz, myśl o twojej prawdziwej miłości daje ci siłę, by przetrwać. Ta zaleta nagradza cię jednym automatycznym sukcesem na wszystkie rzuty Siły Woli, który może być skasowany tylko przez pech. To może być wielkim darem i także przeszkodą, gdyż twoja prawdziwa miłość wymaga czasem opieki i ratunku.

Prawdziwa wiara (zaleta 7 pkt.)

Masz głęboką wiarę i miłość dla Boga lub innego imienia, którym zdecydowałeś nazywać wszechpotężnego. Zaczynasz grę z jednym punktem Prawdziwej wiary (patrz str. 227). Za każdy punkt tej Cechy dodaje się jedną kość do każdego rzutu Siły Woli i Cech Charakteru. Musisz mieć Człowieczeństwo 9 lub więcej, by wybrać tę zaletę i jeśli stracisz nawet pojedynczy punkt, cała twoja Wiara zostanie utracona i będzie mogła zostać odzyskana tylko, gdy odzyskane zostanie Człowieczeństwo. Osoby z Prawdziwą wiarą są zdolne do wykonywania magicznych czynów podobnych do cudów, ale dokładna natura tych działań zależy od Narratora.

Przeklęty (wada 1-5 pkt.)

Jesteś nosicielem nadnaturalnej klątwy. Siła i przenikliwość klątwy zależy od tego, ile punktów na nią przeznaczyłeś. Przykłady poniżej.

- Jeśli zdradzisz sekret powierzony ci przez kogoś, twoja zdrada powróci, by wyrządzić ci krzywdę. (1pkt)
- Zaczynasz się jąkać, próbując opisać to, co widziałeś lub słyszałeś. (2 pkt)
- Narzędzia łamią się lub psują, kiedy próbujesz ich używać. (3 pkt)
- Twoim przeznaczeniem jest czynienie sobie wrogów z tych, których kochasz lub podziwiasz.
- Każde twoje osiągnięcie lub triumf zawsze w jakiś sposób skończy się porażką. (5 pkt)

Szczęśliwy (zaleta 3 pkt.)

Urodziłeś się pod szczęśliwą gwiazdą, a inaczej mówiąc, to Diabeł się tobą opiekuje. W każdym razie możesz powtórzyć dowolne trzy nieudane rzuty w opowieści, włączają w to pecha, ale możesz próbować tylko raz w każdej nieudanej próbie.

Szpony Diabła (wada 4 pkt.)

W twoim Spokrewnieniu nie ma żadnej radości – tylko strach i ból. Śmiertelni, z których pijesz, szarpią się i wrzeszczą, gdy próbujesz z nich pić, co wymaga byś trzymał ich tak długo, jak musisz, by wziąć ich krew. Dla wampirów z wysokim Człowieczeństwem to doświadczenie może wymagać rzutu na Człowieczeństwo według uznania Narratora.

Zdolności prorocze (zaleta 3 pkt.)

Widzisz i potrafisz interpretować znaki i omeny. Jesteś zdolny do wyciągnięcia z omenów przestrogi, gdyż dostarczają one wskazówek co do przyszłości i ostrzeżeń odnośnie teraźniejszości. Kiedy Narrator czuje, że jesteś w stanie zauważyć znak, będziesz musiał wykonać rzut na Percepcję + Okultyzm z trudnością odpowiednią do stopnia ukrycia znaku. Jeśli się powiedzie, możesz wykonać rzut na Inteligencję + Okultyzm, by zinterpretować to, co widziałeś, a trudność zależy do złożoności omenu.

Bestiariusz

Wampiry są istotami z miast i rzadko kontaktują się z dzikimi bestiami. Większość zwierząt boi się Dzieci Kaina i syczy lub warczy, gdy zbliżają się nadnaturalne istoty. Niemniej jednak, pewne wampiry, szczególnie te z Dyscypliną Animalizmu, traktują zwierzęta jako towarzyszy, szpiegów lub żołnierzy. Zwierzęta są czasem zmieniane w ghuli, szczególnie przez wampiry z Klanów Gangrel i Nosferatu.

Zwykłe zwierzęta najlepiej opisywać tylko za pomocą Atrybutów Fizycznych. Niewiele z nich ma inteligencję wyższą od 2 lub wartość

Percepcji niższą od 3. Cechy Społeczne są oczywiście czysto subiektywne. Obrażenia zadawane przez zwierzęta są zabójcze, chociaż małe zwierzęta mogą zadawać obrażenia niegroźne (według uznania Narratora). Każda z poniższych bestii może zostać zamieniona w ghula, który czasem otrzyma krew wampirów. Tacy towarzysze otrzymują Siłę Woli i kropkę w Potencji, Poziom Krwi 10 i pewne „wytrenowane" Zdolności, których nie mają dzikie zwierzęta. Przyjmij, że każda Cecha w nawiasach jest wpojona przez kontakt z ludźmi i tresurę. Zwierzę w dziczy nie ma tych Zdolności, chyba że jest w tym jakaś magia. Zwierzęta, które mają poziom zdrowia Zmasakrowany, mogą przetrwać dłużej niż te bez niego. Inne umierają, gdy stracą wszystkie poziomy zdrowia. Cecha Poziom Krwi ukazuje, jak dużo Punktów Krwi może wyssać z bestii pijący Kainita. Zauważ, że krew zwierząt jest mniej satysfakcjonująca niż vitae ludzi. Niektóre zwierzęta, które mają więcej krwi niż ludzie, mają ją również słabszą.

Aligator

Siła 4, Zręczność 2, Wytrzymałość 4
Siła Woli 3, Stan Zdrowia: OK., OK., OK., -1, -1, -1, -2, -5, Zmasakrowany
Atak: Ugryzienie – siedem kości; uderzenie ogonem – sześć kości
Zdolności: Czujność 2, Wysportowanie 2, Bójka 2, Kryćie się 3
Poziom Krwi: 5

Uwaga: aligatory i krokodyle mają jedną dodatkową kość na neutralizację za pancerz przeciw niegroźnym i zabójczym obrażeniom. Duże gady (z Nilu lub rzeczne krokodyle) mogą mieć większą Wytrzymałość, Siłę i wartość obrażeń.

Duży kot

Siła 4/5, Zręczność 3, Wytrzymałość 3/4
Siła Woli: 5 Stan Zdrowia: OK., -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany
Atak: Pazury – cztery/pięć kości; ugryzienie – pięć/sześć kości
Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 2, Bójka 3 (Zastraszanie 4, Krycie się 3)
Poziom Krwi: 5

Uwaga: ten przykład przedstawia leoparda, panterę, jaguara lub inne duże kociska. Cechy po „/" odpowiadają lwu lub tygrysowi.

Duży ptak

Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3
Siła Woli: 3, Stan Zdrowia: OK, -1, -1, -2, -5
Atak: Szpony – dwie kości; ugryzienie – jedna (desperacja)
Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 2, Bójka 1, Uniki 2, Zastraszanie 2, (Bójka 3, Empatia 4, Zastraszanie 4)
Poziom Krwi: 1/2 (1 punkt równy jest dwóm ptakom)

Uwaga: ten przykład odpowiada sokołowi, krukowi, gawronowi, sowie lub nawet sępowi. Ptak może zazwyczaj latać z szybkością 40 – 80 km/h.

Koń

Siła 4/6, Zręczność 2, Wytrzymałość 3/5
Siła Woli: 2/4 Stan Zdrowia: OK., OK., -1, -1, -2, -2, -5, Zmasakrowany
Atak: Stratowanie lub kopnięcie – sześć/siedem kości; ugryzienie – trzy kości
Zdolności: Czujność 3 Wysportowanie 2, Bójka 1 (Bójka 3, Empatia 2, Zastraszanie 2)
Poziom Krwi: 3/4

Uwaga: konie zazwyczaj boją się nieumarłych, ale mogą być wyszkolone jako wierzchowce. Cechy obok „/" lub w nawiasach przedstawiają Cechy dużego ogiera.

Kot

Siła 1, Zręczność 3, Wytrzymałość 3
Siła Woli: 3, Stan Zdrowia: OK., -1, -2, -5, Zmasakrowany
Atak: Pazury lub ugryzienie – jedna kość
Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 2, Bójka 2, Uniki 3, Wspinaczka 3, Zastraszanie 2, Krycie się 4 (Empatia 2, Przebiegłość 2) Poziom Krwi: 1

Niedźwiedź

Siła 5, Zręczność 2, Wytrzymałość 5
Siła Woli: 4, Stan Zdrowia: OK., OK., OK., -1, -1, -1, -3, -3, -5, Zmasakrowany
Atak: Pazury – siedem kości; ugryzienie – pięć kości
Zdolności: Czujność 3, Bójka 3, Zastraszanie 2, Krycie się 1
Poziom Krwi: 5

Nietoperz

Siła 1, Zręczność 3, Wytrzymałość 2
Siła Woli: 2, Stan Zdrowia: OK., -1, -3
Atak: Ugryzienie – jedna kość
Zdolności: Czujność 3, Uniki 3, Krycie się 2
Poziom Krwi: 1/4 (1 Punkt Krwi równa się czterem nietoperzom)

Uwaga: nietoperze mogą latać z prędkością 40 km/h. Wampiry, które wykorzystują Dyscyplinę Transformacji do zmiany w nietoperza, są większe i bardziej agresywne od zwykłych nietoperzy.

Pies

Siła 4, Zręczność 3, Wytrzymałość 3
Siła Woli: 5 Stan Zdrowia: OK., -1, -1, -2, -2, -5
Atak: Ugryzienie – pięć kości; pazury – cztery kości
Zdolności: Czujność 3, Wysportowanie 2, Bójka 3 (Uniki 3, Empatia 2, Zastraszanie 3, Krycie się 2)
Poziom Krwi: 2

Uwaga: te Cechy odzwierciedlają duże psy, takie jak mastify lub psy myśliwskie. Mniejsze domowe psy nie będą tak groźne.

Szczur

Siła 1, Zręczność 2, Wytrzymałość 3
Siła Woli: 4, Stan Zdrowia: OK., -1, -5
Atak: Ugryzienie – jedna kość
Zdolności: Czujność 2, Bójka 1, Krycie się 3
Poziom Krwi: 1/4 (1 Punkt Krwi równa się 4 szczurom).

Uwaga: szczury często są przemieniane w ghuli i używane jako szpiedzy lub strażnicy przez Nosferatu. Często atakują w stadach (patrz zasady poniżej).

Świnia/dzik

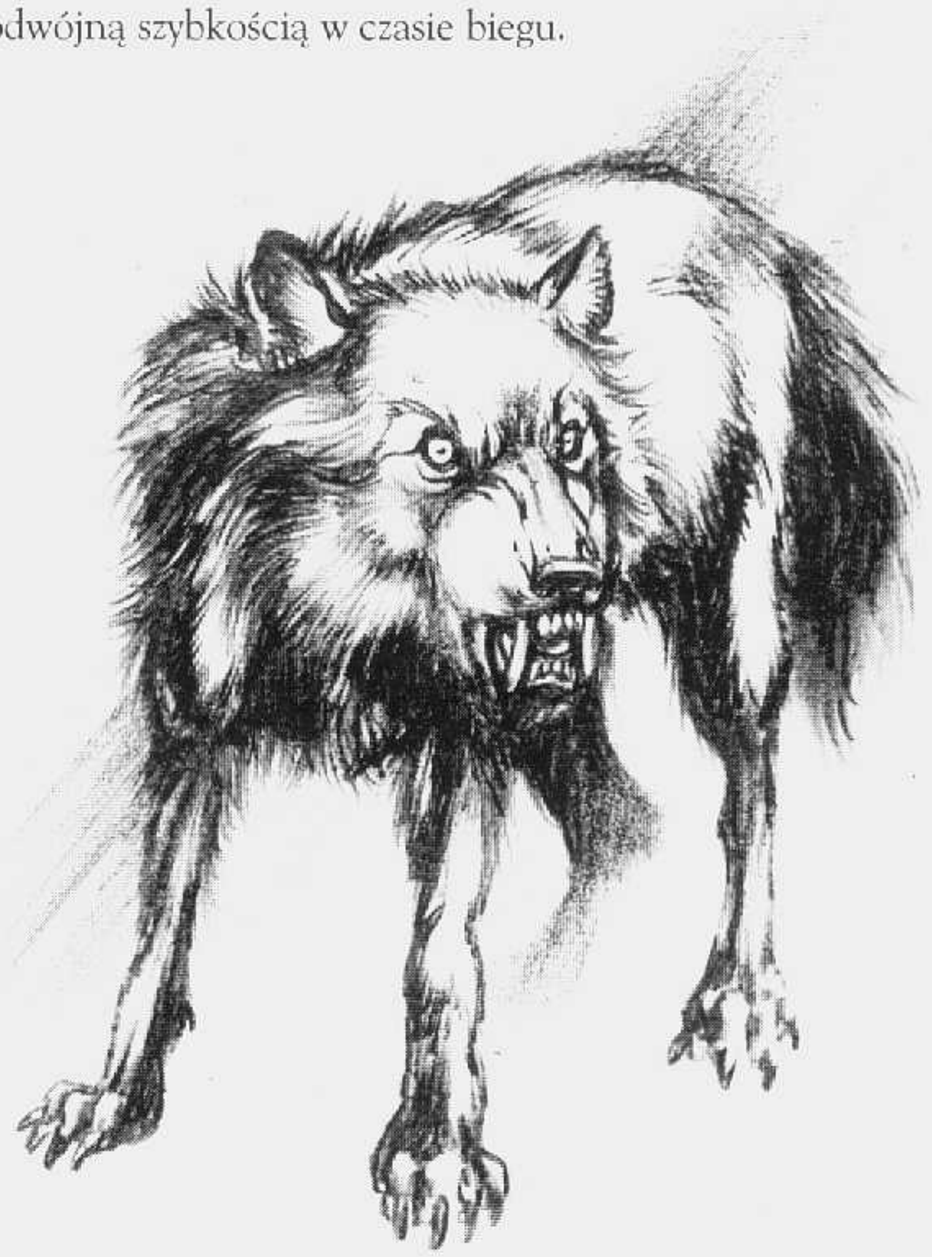
Siła 2/4, Zręczność 2, Wytrzymałość 4/5
Siła Woli: 3, Stan Zdrowia: OK., OK., -1, -1, -2, -4, Zmasakrowany
Atak: Ugryzienie – dwie/cztery kości; dziki przebijają kłami za pięć kości
Zdolności: Czujność 2, Wysportowanie 2, Bójka 2 (Zastraszanie 2)
Poziom Krwi: 3/4

Uwaga: Cechy obok "/" lub w nawiasach odpowiadają dzikowi.

Wilk

Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 3
Siła Woli: 3, Stan Zdrowia: OK., -1, -1, -3, -5, Zmasakrowany
Atak: Ugryzienie i pazury – cztery kości
Zdolności: Czujność 2, Wysportowanie 1, Bójka 3, Uniki 1, Krycie się 2
Poziom Krwi: 2

Uwaga: wampiry, które zamieniają się w wilki, poruszają się z podwójną szybkością w czasie biegu.



Watahy i roje

Chociaż Cechy wymienione powyżej dotyczą pojedynczych istot, niektóre zwierzęta atakują w grupie. Jest dość typowe dla starszego wampira, by przytłaczać swe ofiary szczurzymi lub psimi służącymi. Jeśli rój szerszeni lub horda szczurów atakuje postacie, użyj poniższych zasad.

Zamiast próbować określić, co każdy z członków watahy lub roju robi, po prostu wykonaj rzut, by zobaczyć, czy sam rój wyrządził postaci krzywdę. Opisz wyniki tego rzutu.

Każda bestia jest wymieniona w tabeli poniżej. Wykonuj rzut na obrażenia raz na turę (trudność 6) i pozwól postaciom na unik lub neutralizację obrażeń. Te obrażenia są zabójcze, ale mogą też być niegroźne w przypadku małych lub słabszych zwierząt. Watahy atakują raz na turę jeden cel i mają inicjatywę podaną w tabeli.

Jeśli postać robi uniki, może normalnie poruszać się przez resztę tury. W innym przypadku napastnicy spowalniają jego ruchy do po-

łowy normalnej prędkości. Jeśli zadadzą więcej niż trzy poziomy obrażeń w jednej turze (po neutralizacji obrażeń przez ofiarę) lub jeśli gracz będzie miał pecha w odpowiednim rzucie, postać zostaje przewrócona i zostaje na pastwą napastników. Może jedynie poruszać się metr lub dwa na turę, a rzuty roju na obrażenia mają trudność zmniejszoną do 5. Wysiłki by się podnieść i kontynuować poruszanie się, mają trudność większą niż zazwyczaj (trudność między 7 a 8)

Stan zdrowia oddaje ilość obrażeń koniecznych do rozpędzenia roju lub watahy. Dodatkowe dwa poziomy zdrowia niszczą atakujących całkowicie. Pistolety, karabiny i mała broń biała (noże, kastety, butelki, pazury, gołe dłonie) zadają jeden poziom obrażeń na uderzeñie, nieważne jak wiele ataków lub udanych obrażeń zostało uzyskanych (cios trafia jedną istotę). Strzelby, pistolety maszynowe i duża broń biała (miecze, kije baseballowe, piły łańcuchowe, deski) zadają normalne obrażenia (każdy sukces eliminuje jeden poziom zdrowia z całego roju), tak jak ataki na dużą powierzchnię (koktajle Mołotowa, burze śnieżne, porywisty wiatr, wybuchy). Watahy i roje nie neutralizują obrażeń.

W zależności od wielkości watahy, dwie lub więcej postaci może być przez nią zaatakowanych i same mogą ją atakować. Każdy, kto pomaga przewróconej postaci, może zostać zaatakowany. Ludzie mogą uciec niektórym watahom lub rojom (tym składającym się ze szczurów lub nietoperzy), ale nie mogą mieć nadziei na ucieknięcie innym (składającym się z hien lub ptaków).

Zwierzęta	Obrażenia	Stan Zdrowia	Inicjatywa
Małe owady	1	5	2
Duże owady	2	7	3
Latające owady	2	5	4
Ptaki, nietoperze	4	9	5
Szczury	3	7	3
Duże szczury (30 cm i więcej)	4	9	3
Dzikie koty	4	6	6
Dzikie psy	6	15	4

Epilog:

W Świetle Krwawego Księżyca

„Wszystko, co ci opowiedziałem, nawet to, jest kłamstwem."

To były ostatnie słowa Alisdaira skierowane do mnie. Wysapał je w chwili, gdy wbiłem złamaną nogę od krzesła pomiędzy jego żebra i mogły to być jedyne prawdziwe słowa, jakie od niego usłyszałem. To znaczy, powiedział mi, że kołek w sercu unieruchomi wampira. To prawda, wciąż tam był. Wciąż mówił do mnie, nawet gdy wbiłem mu półmetrowy kołek prosto w pierś. Nie sądzę, że powinien być do tego zdolny.

Nie rozumiem tego. Niczego tu nie rozumiem. Ale rozumiem, że zrobiłem coś, czego prawdopodobnie nie powinienem był robić.

Ostatnie pyłki z popiołów Alisdaira wyfruwają leniwie w noc przez na wpół otwarte okno. Z miejsca na podłodze, w którym siedzę, mogę widzieć księżyc ledwo sunący powyżej sylwetki nieba. Półksiężyc z rogami skierowanymi do góry, tłusty i krwawy pomarańcz przebijający się przez smog. Mój współlokator Karol powiedziałby, że księżyc jak ten jest symbolem siły kobiety i że ten kolor reprezentuje magię właściwą menstruacji i tak dalej. Patrzę po prostu na to i myślę, że powietrze musi być całkowicie brudne, jeśli nadaje księżycowi taką czerwoną poświatę. Jestem nawet wdzięczny, że w mojej nowej sytuacji nie muszę już dłużej oddychać tym śmierdzącym powietrzem.

Lekki powiew wiatru wdarł się do pomieszczenia, przynosząc odór z ulicy poniżej. Wciąż czuję zapach spalonego papieru, w który obrócił się Alisdair, gdy z nim skończyłem. Nie wydaje mi się, by ten zapach kiedykolwiek stąd wywietrzał. Jeśli zostanę, wcześniej czy później doprowadzi mnie to do szaleństwa. Chociaż jest martwy, chociaż wypiłem do ostatniej kropli jego krew, w jakiś sposób jeszcze nie odszedł. Mam jego słowa w swojej głowie i jeśli tu zostanę, będą one głośniejsze i głośniejsze.

Racja. Muszę stąd iść, uciec od tego miejsca, w którym zamordowałem Alisdaira. Nie jestem nawet pewien, dlaczego to zrobiłem, chociaż Bóg wie, że zasłużył sobie tym i owym przez te lata. Mógłbym skłamać i powiedzieć, że zasłużył sobie przemienieniem mnie w wampira, ale byłoby to z uszczerbkiem dla wspomnień, jakie o nim zachowuję. Im więcej o tym myślę, tym więcej jestem pewny, że coś mi powiedziało, by go znaleźć. Jestem pewien, że to samo coś kazało mu Spokrewnić mnie, zamiast zabijać.

Może to coś powiedziało mi, że muszę wbić mu ten kołek w żebra, a następnie wypić go do sucha. Mógłbym prawie przysiąc, że słyszałem kogoś w tym miejscu, gdy popełniłem ten czyn. Kogoś, kto mówił mi, co mam zrobić, ale nie powiedział dlaczego. To nie jest żadne usprawiedliwienie dla morderstwa, prawda?

Cóż, spójrzmy prawdzie w oczy. Nawet biorąc pod uwagę element zaskoczenia, nie było sposobu, bym był w stanie szkodzić Alisdairowi, nie wspominając o zabijaniu go. Jakieś trzy tygodnie od mojego Spokrewnienia widziałem go uciekającego policyjnym samochodom i podnoszącego pianino jedną ręką. Ja, z drugiej strony, mogę uczynić moje policzki różowymi – i tylko jeśli naprawdę się wysilę. Powinien być w stanie zatrzymać mnie, nawet nie myśląc o tym. Dlaczego tego nie zrobił?

Czy ktoś zabronił mu się bronić? Czy po prostu chciał, by ktoś go wreszcie zabił? Ale już nie mogę się go o to zapytać.

Opuść to miejsce. Jego pieniądze są w środkowej szufladzie biurka. Musisz rozwalić drzewo, by się do nich dostać.

Nikogo tu poza mną nie ma. Nikt nie widział, jak zabijałem Alisdaira. Nikt nie przyszedł od tego czasu. Sąsiedzi nigdy nas nie niepokoili, więc to nie mogą być oni.

Powiedziałem wyjdź.

Wciąż nikogo tu nie ma, ale chrzanić to, nie ryzykuję. Obchodzę dokoła biurko, zastanawiając się, co mam zrobić. Piękny mebel. Alisdair powiedział mi kiedyś, że uratował go z paryskiej rezydencji markiza w czasach terroru. Powiedział mi też, że został uczyniony wampirem dwa wieki temu w Anglii i nigdy nie postawił stopy we Francji. Wszystko jest kłamstwem. Zastanawiam się, czy mogę ufać temu, co mówił o tym, co to naprawdę znaczy być wampirem.

Przewidując opór, ciągnę za brązowy uchwyt centralnej szuflady. Nie ustąpiła.

Szybciej!

Kimkolwiek jest mój niewidzialny patron, chyba mu się śpieszy. Zamykam oczy i próbuję wyobrazić sobie krew spływającą do moich ramion i dającą mi siłę. To sztuczka, którą pokazał mi Alisdair, jedyna, której się uczciwie nauczyłem.

W ten sposób, Celeste. Nagle słyszę głos Alisdaira, czuję jego wolę kierującą mocą krwi we mnie. To się nie dzieje. On jest martwy. Odszedł. Zabiłem go i wypiłem do końca. *Jestem tutaj i zostanę z tobą na zawsze, najdroższy. Będziesz potrzebował mojej pomocy – masz tak wiele do zrobienia i nigdy cię się nie uda beze mnie. Reszta twoich przyjaciół zgadza się – dlatego kazali ci zabić mnie w sposób, w jaki to zrobiłeś.*

Czołowa deska zagraconej szuflady odpada z ostrym trzaskiem i wtedy całość spada na podłogę wśród mnóstwa papierów i rachunków. Szybko wkładam gotówkę do mojej torby, następnie sięgam głębiej do szuflady jeszcze raz i biorę Glocka Alisdaira. Liczę w tym momencie na paranoję Alisdaira. Dzięki Bogu mam rację – broń jest nabita.

Jest bezwartościowy, głos nie należy do Alisdaira. Zatrzymałem się na sekundę, wystraszyłem się, spojrzałem do góry...

... a w oknie była twarz. Jesteśmy na 15 piętrze, a w oknie jest jakaś twarz. Blada, z kłami, obrzydliwa. Krzyczy coś do mnie o diablerii i końcu, ale ja nie marnuję czasu na słuchanie.

Podnoszę pistolet i strzelam, pakując sześć strzałów w to coś za oknem. Eksploduje krwią i rozbitym szkłem i odpada. Wewnątrz słyszę triumfującego Alisdaira. Na zewnątrz jest tylko krzyk wampira spadającego trzydzieści metrów w dół na chodnik.

Jeśli się pospieszysz, uda ci się dostać do samochodu, zanim on się uzdrowi.

Tym razem się nie zatrzymam, nie ma o czym gadać. Wyrywam z apartamentu niemalże w ostatniej chwili. Gdy skręcam w klatkę schodową, wyraźnie słyszę, jak wewnątrz rozwalane są sprzęty. Brzydki gość sprowadził kolegów, tak sądzę.

Boją się ciebie. Boją się tego, co zamierzasz uczynić.

– Kim do diabła jesteś? – krzyczę w powietrze, gdy zbiegam po cztery stopnie w dół. – Gdzie Alisdair?

Jestem przyjacielem. A Alisdair jest teraz częścią ciebie. Jego siła jest twoją. Będziesz jej potrzebował podczas nocy, które na ciebie czekają. Twoi wrogowie czekali na ciebie od chwili, gdy się narodziłeś.

Jestem za drzwiami i biegnę przez lobby, niemalże wpadając na portiera Abeba. Przecznicę dalej słyszę syreny, pewnie gliny i pogotowie przyjechały tutaj, by wyjaśnić sprawę rozpłaszczonego na chodniku ciała i strzałów, które padły. Skręcam w drugą stronę, kierując się w stronę Kinga, i nie przestaję biec. Boli mnie bok. Boli mnie ręka, którą rozwaliłem biurko Alisdaira. Boli mnie ramię, szczególnie tuż powyżej łokcia, tam gdzie jest znamię, o którym wciąż mówi Karol. Pusty pistolet w mojej ręce, a ja sapię i pragnę po prostu usiąść i odpocząć.

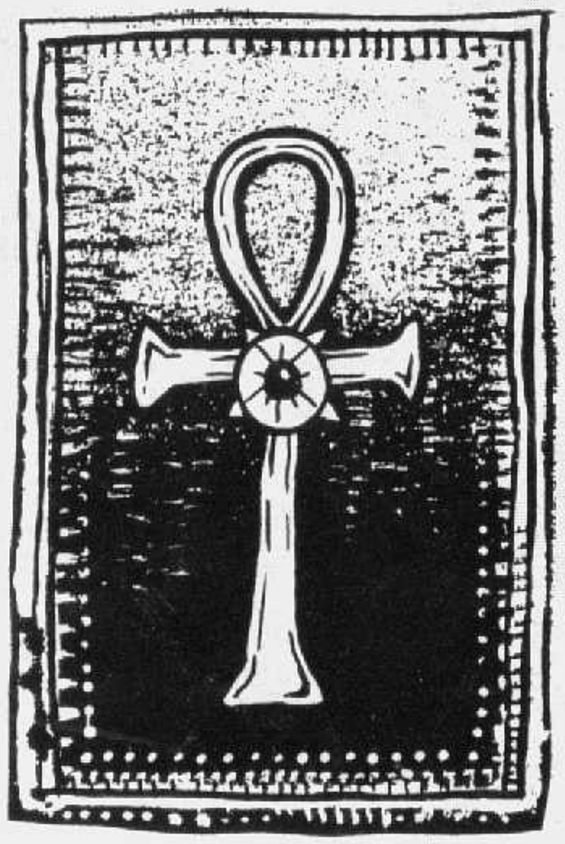
Jeszcze nie. Upuść broń i biegnij. Wkrótce będziesz mógł odpocząć.

– Tak? – dyszę, gdy wbiegam tuż przed taksówkę. Pakistański kierowca zaczyna wrzeszczeć, ale nagle przerażony milknie, widząc zaschniętą krew Alisdaira na mojej twarzy. – Kiedy jest wkrótce?

Po tym jak mnie zabiłeś, też.

I słyszę śmiech Alisdaira zmieszany z odległymi syrenami, gdy pogrążam się głębiej i głębiej w noc. Dźwięk, który będzie mnie prześladował do końca świata.

Co, jeśli moje podejrzenia są słuszne, nie będzie trwało długo.



Indeks

A
Akcje 190
  Akcje Wydłużone 194
  Akcje Złożone 192
  Kontrakcje 194
Anarchista 31
Ancillae 31
Archetypy 112
  Architekt 112
  Autokrata 112
  Błazen 112
  Bojownik 113
  Bon Vivant 113
  Buntownik 113
  Celebrant 113
  Cwaniak 113
  Dewiant 113
  Dyrektor 113
  Dziecko 113
  Fanatyk 113
  Gbur 114
  Grzesznik 114
  Kaskader 114
  Konformista 114
  Łotr 114
  Masochista 114
  Męczennik 114
  Opiekun 114
  Pedagog 114
  Perfekcjonista 114
  Potwór 115
  Pozer 115
  Samotnik 115
  Sędzia 115
  Tradycjonalista 115
  Wizjoner 115
  Zawodnik 115
  Zbir115
Archonci 66
Assamici 90
Atrybuty 115
  Charyzma 117
  Inteligencja 119
  Manipulacja 117
  Percepcja 119
  Siła 116
  Spryt 119
  Wygląd 118
  Wytrzymałość 116
  Zręczność 116

B
Bestiariusz 302
  Watahy i roje 304
Brujah 46, 68

C
Camarilla 44, 65
Cechy 100
  Wartości 191
Cechy Charakteru 133
  Instynkt 287
  Odwaga 134
  Samokontrola 134
  Sumienie 134
  Świadomość 287
Cechy Pozycji 130
  Kontakty 130
  Mentor 130
  Mienie 130
  Pokolenie 131
  Sława 132
  Sprzymierzeńcy 132
  Status 132
  Świta 133
  Trzoda 133
  Wpływy 133
Choroba 226
Czas 190
Czas rekonwalescencji śmiertelnych 219
Człowieczeństwo 134
  Hierarchia Grzechów 221

D
Degeneracja 221
Diabolizm 224
Doświadczenie 141
  Punkty Doświadczenia 143
Drugie Miasto 240
Dyscypliny 146
  Akceleracja 146
  Animalizm 147
    Duchowa więź 148
    Dziki szept 147
    Przywołanie 147
    Wygnanie Bestii 149
    Zduszenie Bestii 148
  Demencja 149
    Absolutne szaleństwo 151
    Głos obłędu 150
    Oczy chaosu 150
    Omamy umysłu 150
    Pasja 150
  Dominacja 151
    Hipnoza 152
    Obrona przed dominacją 152
    Opętanie 154
    Rozkaz 151
    Uwarunkowanie 153
    Zapomnienie 152
  Iluzja 155
    Fata morgana 155
    Ignis Fatuus 155
    Koszmarna rzeczywistość 155
    Permanencja 155
    Ruch 155
  Nadwrażliwość 156
    Astralny dotyk 158
    Projekcja astralna 159
    Telepatia 158
    Widząc niewidzialne 158
    Widzenie aury 157
    Wyostrzone zmysły 156
  Nekromancja 160
  Niewidoczność 165
    Maska tysiąca twarzy 166
    Niewidzialna obecność 166
    Płaszcz cienia 166
    Strefa cienia 167
    Zniknięcie 166
  Odporność 167
  Potencja 168
  Prezencja 168
    Majestat 170
    Przerażające spojrzenie 169
    Wezwanie 170
    Zachwyt 169
    Zauroczenie 169
  Serpentis 171
    Forma Kobry 171
    Język Żmii 171
    Oczy Węża 171
    Serce Ciemności 171
    Skóra Padalca 171
  Sfera mroku 172
    Całun nocy 173
    Czarna metamorfoza 173
    Gra cieni 172
    Mroczna forma 173
    Ręce otchłani 173
  Śmierć 174
    Dotyk Skorpiona 174
    Cisza Śmierci 174
    Pieszczota Baala 176
    Smak Śmierci 176
    Zew Dagona 175
  Taumaturgia 176
  Transformacja 183
    Dzikie pazury 184
    Forma mgły 185
    Kształt Bestii 184
    Oczy Bestii 184
    Wniknięcie w ziemię 184
  Zniekształcenie 185
    Kształtowanie ciała 186
    Kształtowanie kośćca 186
    Kształtowanie wizerunku 185
    Przerażający kształt 187
    Wewnętrzna esencja 187
Działania automatyczne 200
  Poruszanie się 200
  Użycie Krwi 201
  Wstrzymanie się 201
Działania fizyczne 201
  Noszenie ciężarów 201
  Otwieranie/Zamykanie 201
  Pływanie 201
  Podnoszenie/Łamanie 201
  Polowanie 201
  Pościg 202
  Prowadzenie 202
  Rzucanie 202
  Skakanie 203
  Skradanie się 203
  Śledzenie 203
  Włamanie 203

Wspinaczka 204
Działania społeczne 205
Przemawianie 206
Przesłuchanie 206
Uwodzenie 206
Wiarygodność 206
Występy publiczne 206
Zabawianie innych 207
Zagadywanie 207
Zastraszanie 207
Działania Umysłowe 204
Hakerstwo 204
Naprawa 204
Poszukiwania 205
Przebudzenie 205
Śledztwo 205
Tropienie 205
Twórczość 205

E

Ekstremalne temperatury 232
Elizjum 43

F

Faerie 53, 280

G

Gangrel 46,
Gehenna 59
Kulty Gehenny 44
Ghule 53, 275
Giovanni 48, 92
Golkonda 230

H

Harpie 38

I

Inconnu 45

J

Justycjariusze 65
Jyhad 56, 240

K

Kain 54, 56, 239
Kartagina 240
Kitajczycy 53
Klany 45
Assamici 48, 90
Brujach 46, 68
Gangrel 46, 70
Giovanni 48, 92
Lasombra 48, 84
Malkavian 46, 72
Nosferatu 46, 74
Ravnos 49, 94
Toreador 47, 76
Tremere 47, 78
Tzimisce 48, 86
Ventrue 47, 80
Wyznawcy Seta 48, 96
Konklawe 66
Kości 191
Koterie 49
Krwawe Łowy 42
Książę 35
Księga Nod 54, 239

L

Lasombra 48, 84
Leksykon 59
Letarg 216
Lexialionis 42
Lupini 53
Lupini (Wilkołaki) 276

Ł

Łowcy czarownic 51, 270
Arcanum 274
Inkwizycja 270
Kryminaliści 274
Rząd 271

M

Magowie 53, 278
Malkavian 46, 72
Manewry walki 209
Tabela manewrów walki kontaktowej 214
Matuzalem 30

N

Narrator 254
Narracja 254
Tworzenie opowieści 262
Nekromacja 160
Rytuały nekromantyczne 165
Chwyt Szatana 165
Dotyk trupa 165
Oczy grobu 165
Rytuał ekshumacji kajdan 165
Zew głodnego umarłego 165
Ścieżka Grobu 161
Przywołanie duszy 161
Spętanie duszy 161
Spojrzenie do wnętrza 161
Udręczenie 162
Zatrzymanie 162
Ścieżka Kości 162
Demoniczne opętanie 163
Hordy umarłych 163
Kradzież duszy 163
Miotły ucznia 163
Tremencja 162
Ścieżka Popiołów 163
Ex nihilo 164
Martwa dłoń 164
Mowa umarłych 163
Opanowanie zasłony 165
Przebicie zasłony 163
Neutralizacja obrażeń 209
Nowicjusz 31
Nosferatu 46, 74

O

Obrażenia 208, 216
Obrażenia niegroźne 217
Obrażenia poważne 218
Obrażenia zabójcze 217
Odruchy 191
Odzyskanie śmiertelności 231
Ogień 227
Ostateczna śmierć 216

P

Pancerz 209
Tabela 214
Parias 32
Pech 192
Pierwsze Miasto 239
Pocałunek 33
Podsumowanie walki 208
Pokolenie 53
Tabela pokoleń 139
Porażenie prądem 227
Porażka 192
Poruszanie się 200
Potomek 31
Poziom Krwi 138
Prawdziwa wiara 272
Preludium 108
Primogen 37
Przeciwnicy 30, 56
Przykład gry 233
Punkty Wolne 104, 107

R

Ravnos 48, 94
Rewolucja Anarchistów 242
Rodzina 29
Rötschreck 229

S

Sabat 44, 82
Stanowiska 83
Saga 254
Sekty 43
Siła Woli 137
Specjalizacje 117
Spokrewnienie 23, 32
Stan Zdrowia 140, 215
Tabela 141, 216
Starszy 31
Stopnie trudności 191
Stwórca 30
Sukces 191
Automatyczny sukces 193
Stopnie sukcesu 192
Systemy 200
Szał 228
Szeryf 38

Ś

Ścieżki Oświecenia 286
Ścieżka Kości 290
Ścieżka Krwi 288
Ścieżka Metamorfozy 292
Ścieżka Nocy 291
Ścieżka Paradoksu 293
Ścieżka Tyfona 294
Światło słoneczne 232
Świat Mroku 28

T

Tabela Broni Białej 214
Tabela Broni Palnej 215
Taumaturgia 176
Rytuały Taumaturgii 181

Dotyk Diabła 182
Kontakt ze Stwórcą 181
Kości Kłamstwa 182
Krwawa Umowa 183
Obrona Świętego Schronienia 181
Odwrócenie Drewnianej Zguby 182
Odwrócenie prezencji 182
Porzucenie ciała 182
Przebudzenie z wieczorną siłą 181
Strażnik przeciw ghulom 182
Zaklęcie vitae 182
Ścieżki Taumaturgii 176
Pokusa Płomieni 178
Ręce Zniszczenia 180
Ruch Umysłu 178
Ścieżka Krwi 176
Ścieżka Wezwań 178
Toreador 47, 76
Trucizny i narkotyki 231
Tradycje 39
Tradycja Destrukcji 42
Tradycja Domeny 40
Tradycja Gościnności 41
Tradycja Maskarady 40
Tradycja Opieki 41
Tradycja Progenitury 41
Tremere 47, 78
Tworzenie postaci 102
Przykład 109
Proces tworzenia postaci 103
Tzimisce 48, 86

V

Vaulderie 83
Ventrue 47, 80

U

Upadek 227
Upiory 53, 282

W

Walka 207
Atak 208
Inicjatywa 207
Rozwiązanie 208
Tury walki 207
Walka kontaktowa 207
Walka na dystans 207
Wampir 21
Prawda i fałsz 22
Wewnętrzny Krąg 67
Więź Krwi 218
Wrogowie 270
Wyznawcy Seta 48, 96

Z

Zaburzenia psychiczne 222
Zalety i wady 295
Fizyczne 296
Ciało trupa 296
Czternaste Pokolenie 296
Deformacja 296
Duży rozmiar 296
Dziecko 297
Głuchy 297
Jedno oko 297
Jedzenie żywności 297
Kłopoty ze słuchem 297
Kulawy 297
Niemowa 297
Niski 297
Nosiciel choroby 297
Oburęczność 297
Ostre zmysły 297
Permanentna rana 297
Potworny 297
Powolne leczenie 297
Równowaga kota 297
Rumieniec zdrowia 297
Skuteczne przyswajanie 297
Słaba krew 297
Słaby wzrok 297
Ślepy 298
Śmiałek 298
Śpiewny głos 298
Uzależnienie 298
Zakaźne ugryzienie 298
Zapach grobu 298
Zniekształcony 298
Nadnaturalne 301
Bardzo czuły 301
Bariera płynącej wody 301
Brak odbicia 301
Dotyk mrozu 301
Duchowy mentor 301
Dziewięć żyć 301
Medium 301
Mroczne przeznaczenie 301
Nawiedzony 302
Niesamowita obecność 302
Niezwiązywalny 302
Odporność na magię 302
Odpychany przez czosnek 302
Odpychany przez krzyże 302
Prawdziwa miłość 302
Prawdziwa wiara 302
Przeklęty 302
Szczęśliwy 302
Szpony Diabła 302
Zdolności prorocze 302
Społeczne 300
Dług wdzięczności 300
Mroczna tajemnica 300
Naturalny przywódca 300
Niesławny Stwórca 300
Odrzucony przez Stwórcę 300
Sobowtór 300
Stwórca 300
Ścigany 300
Tymczasowy członek sekty 300
Wróg 300
Umysłowe 299
Amnezja 299
Fobia 299
Głęboki sen 299
Kodeks honorowy 299
Koncentracja 299
Koszmary senne 299
Krótki lont 299
Lekki sen 299
Lunatyzm 299
Miękkie serce 299
Mściwy 299
Naturalny Lingwista 299
Nieśmiały 299
Niezwykły głód 299
Pamięć fotograficzna 299
Poczucie czasu 299
Słaba wola 299
Spokojne serce 300
Terytorializm 300
Wada wymowy 300
Wyłączenie ofiary 300
Zdrowy rozsądek 300
Żelazna wola 300
Zdolności 120
Talenty 120
Autorytet 120
Bójka 120
Czujność 120
Ekspresja 121
Empatia 121
Przebiegłość 122
Uniki 122
Wysportowanie 122
Zastraszenie 122
Znajomość Półświatka 122
Umiejętności 123
Broń Palna 123
Etykieta 124
Krycie się 124
Oswajanie 124
Prowadzenie 124
Rzemiosło 125
Sztuka Przetrwania 125
Walka Wręcz 126
Występy Publiczne 126
Zabezpieczenia 126
Wiedza 126
Finanse 127
Informatyka 127
Lingwistyka 128
Medycyna 128
Nauka 128
Okultyzm 128
Polityka 129
Prawo 129
Śledztwo 129
Wykształcenie 129
Zepsucie 224

Ż

Żółtodziób 31

NADEJDZIE CZAS,
KIEDY PRZEKLEŃSTWO JEDYNEGO
NIE BĘDZIE JUŻ WIĘCEJ TOLEROWANE,
KIEDY RÓD KAINA SKOŃCZY SIĘ,
KIEDY KREW KAINA STANIE SIĘ SŁABA
I KIEDY NIE BĘDZIE SPOKREWNIENIA
DLA TEGO POTOMSTWA,
GDYŻ ICH KREW BĘDZIE JAK WODA
I MOC W NIEJ WYGAŚNIE.
I BĘDZIESZ WIEDZIAŁ W TYCH DNIACH,
ŻE GEHENNA WKRÓTCE NADEJDZIE.
– KSIĘGA NOD

WHITE WOLF
GAME STUDIO

ISA Sp. z o.o.
www.isa.pl

GRY DLA DOJRZAŁYCH UMYSŁÓW

ISBN 83-87376-62-0

9 788387 376628
WW2300PL