

# VAMPIR

## MROCZNE WIEKI





# WAMPİR™

## MROCZNE WIEKI

### SPIS TREŚCI

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| PRELUDIUM                            | 4   |
| <b>KSIĘGA PIERWSZA: CIAŁO I KREW</b> |     |
| Rozdział Pierwszy: Wprowadzenie      | 21  |
| Rozdział Drugi: Mroczne Wieki        | 31  |
| Rozdział Trzeci: Klany               | 53  |
| <b>KSIĘGA DRUGA: ZSTĄPIENIE</b>      |     |
| Rozdział Czwarty: Bohater            | 97  |
| Rozdział Piąty: Dyscypliny           | 139 |
| Rozdział Szósty: Zasady              | 175 |
| <b>KSIĘGA TRZECIA: KRZYŻOWIEC</b>    |     |
| Rozdział Siódmy: Doświadczenie       | 185 |
| Rozdział Ósmy: Narracja              | 219 |
| Rozdział Dziewiąty: Antagoniści      | 235 |
| Dodatek                              | 271 |



Ży nikt nie zabierze ode mnie tego natrętnego klechy? Tak właśnie powiedział jeden z waszych królów, drogi Geoffreju, trzydzieści lat temu. Nie był pierwszy. To samo narzekanie słyszałem już po francusku, gaelicku i w językach, których nie pamięta nikt z żyjących ludzi. Gdy przeżyjesz tyle zim co ja, zrozumiesz, że historia powtarza się w nieskończoność. Nie ma nowych opowieści – po prostu stare powtarzane są w nowych językach.

Przedstawię ci dla rozrywki i w ramach instrukcji jedną z najstarszych. Jest ona o kimś, kto reprezentuje typ widywany przeze mnie niezliczoną ilość razy w agorae czy forum. To łowca łowców dążący do naszej zguby w imieniu wyznawanego przez siebie boga. Spotkałem takich, którzy wzywali Zeusa i Serapisa, Adonai czy Jesu Christosa, nawet gdy dzierżyli tańczące płomienie pochodni. Nigdy nie słyszałem, by któryś z ich bogów odpowiedział, a nasłuchiwałem już w czasach, zanim barbarzyński Aleksander rozpętał swoją wojnę.

Ten, o którym mowa, jak na razie wynosi głowę z wszelkich tarapatów, co jest wyczynem nie lada. Chcę go mieć, Geoffreju, i chcę byś to ty stał się instrumentem jego ostatecznej porażki.

Nie, nie bój się moje dziecko, nie planuję włączać go do mego rodu. Jesteś jedynym spadkobiercą, którego od wielków pożałowałem i nie rzucę na twe barki tak ogromnego ciężaru, jakim jest stworzenie wampirzego potomka. Miną zapewne dekady, zanim będziesz na to gotowy, zanim na tyle dobrze poznasz ścieżki naszego rodzaju, by uczyć ich następne pokolenia. Musisz się jeszcze dowiedzieć, jak kłaniać się wojewodzie Tzimisce w jego karpackim zamku, jak uśmiechać się, patrząc w twarz Nosferatu. Istnieją tysiące rzeczy, które muszę przed tobą odkryć, zanim sam będziesz mógł przekazywać je innym.

Poza tym w twoim Londinium i tak dostatecznie ciężko jest się pożywiać. Pomyśl, jakże otwarcie działać może wygłodniałe dziecko – szalony willk wśród owiec – zostawiając cię umierającego z głodu, podczas gdy miasto domagać się będzie twojej krwi.

Unicestwienie własnego dziecka zawsze rodzi poczucie winy.

Wróćmy do omawianej, rodzącej problemy, materii. Myślałem o tym, by bez względu na okoliczności odwiedzić cię w tym roku, a list, który mój dobry przyjaciel – monsinior Bernardini – był łaskaw mi przekazać, dodał planom odpowiedniego impetu. Książd ten wie zbyt dużo i musi przejść na naszą stronę. Samobójstwo pomoże naszym planom, a smak Wiary może sprawić, że jego krew stanie się w twych ustach gorzka. Nie, jest lepszy sposób.

Odmień go mój synu, moja duma, moja radości. Pokaż mu wielkość i majestat tego, co jego mistrzowie zważają herezją kainicką i daj mu komunię z naszego ciała i krwi. A potem pozwól wrócić mu do jego opactwa – niech wydziera dla ciebie dobra z podległych mu ziem. Obdarz go sakramentem pozwalając, by służył woli naszej i swego Boga z wnętrza klasztornych murów. Człowiek o tak silnej woli z całą pewnością będzie wspinał



się w hierarchii powołanych do zakonnego życia. Ktoś wystarczająco silny, by w średnim wieku pokonać jednego z twych starszych kuzynów, z pewnością żył będzie długo i na wiele lat zasiądzie na tronie władzy.

Myślę, że będzie to wspaniała i owocna przemiana. Gdy za dwa tygodnie spotkamy się w Londinium, będę oczekiwał *fait accompli*.

Wspominałem już, że odczuwam potrzebę podróżowania, prawda? Byłem na twojej zielonej wyspie prawie miesiąc temu, gnając ile sił po tym, jak dobry monsinior złożył w mych dłoniach zapiski braciszka Offy (nie martw się – nie śledziłem twych poczynañ). Zakonnik dalej rozpacza w swoim samotnym domku. Mocno starałem się, by to zapewnić, gdy polowałem na Aelfreda – owego cennego dla naszych wrogów zdrajcę.

Aelfred – o którym wspominał list – to Gangrel, w dodatku z takich, którzy zapewnili pobratymcom przydomek Zwierzęta. Przyznaję, miał odpowiednie wrodzone talenty i zapewne po kilku stuleciach stałby się najpotężniejszym członkiem swego klanu.

Smutne zaiste, że nie pozwoliłem mu tych następnych wieków przeżyć.

Wszedłem do jego lasu zaraz po zmroku niecałe trzy tygodnie temu. Od razu dowiedział się o mojej obecności – usłyszałem drapanie pazurków jego szpiegów przeskakujących z gałęzi na gałąź i spieszących donieść mu, że nadeszło jego przeznaczenie. Ha! Oto jeden z nas, który powinien zostać zredukowany do wiadomości przynoszonych przez kopczy dołków i zbieraczy żołądzi.

Tak, wiedział o moim nadejściu i uciekł ode mnie. Zbiegł w głąb gęstwiny nie naznaczonej żadną ścieżką, gdzie sklepienie koron drzew było tak gęste, że mógłbym za dnia chodzić pod nim, nie obawiając się pocałunku słońca. Były tam, Geoffreju, takie drzewa, że czułem się przy nich młody – między nimi Aelfred szukał ukrycia. Podejrzewałem, że planuje zwodzić mnie aż do świtu i pozostawić szukającego kryjówki, gdy sam stopi się z ziemią. Znajdowałem jego tropy i podążałem za nim. Noc obmywała moją twarz, w nozdrzach miałem zapach jego strachu. Przepeliła mnie radość i zadowolenie, że zwierzęna warta była łowów – ach, co za noc! Trzy razy niemal miałem go w garści i trzy razy dar krwi pomagał mu wyslizgnąć się w ostatniej chwili. W końcu, kiedy moje szpony już miały rozerwać go na pół i dopełnić mej woli, pianie kura oznajmiło świt. Śmiejąc się, moja niedoszła ofiara wsiała w ziemię.

Śmiejąc się, zrobiłem dokładnie to samo. Dawno temu poznałem sekret transformacji Proteusza, pozwalający zjednoczyć się z glebą.

W ciągu dnia zarówno myśliwy jak i ofiara spali. A gdy znów przyszła noc, obaj wydobyliśmy swe ciała z trzewi ziemi, by kontynuować łowy.

Owej drugiej nocy nie była to już pogoń, ale walka. On powstał pierwszy i gdy pojawiłem się na powierzchni, rzucił się na mnie z zaciętością głodzonego psa. Wiesz, że podążam Drogą Niebios – Aelfred kroczył Drogą Bestii. W martwej istocie skaczącej na mnie tej nocy nie było nic intelektu.

Był bliżej, niż mi się zdawało. Siła, jaką dysponował, przekraczała ramy, w jakie mógł ją wcisnąć – jego szpony rozdarły me ciało. Jednak okazałem się silniejszy i cisnąłem go o ziemię. Wstał i skoczył na mnie



ponownie - tak właśnie, na krwawych zmaganiach upłynęła noc, podczas której mieszkańcy okolicznych wiosek zatrzaskiwali drzwi i krzyčeli, że w lesie tańczą diabły.

Wezwał tej nocy wszystkie bestie. Każda istota latająca, chodząca czy pełzająca przybyła do swego pana. Już zaciskałem palce na jego gardle, gdy ho! - zza drzew wyskoczył wilk, by mnie rozszarpać, przyleciała sowa, by tłuc moją twarz skrzydłami, na których lata śmierć. I tak walczyliśmy, tak raniliśmy się, aż do drugiego piana kura. Znow zjednoczyliśmy się z ziemią, ale tym razem już się nie śmiał - nie tego krwawego poranka.

Wieczorem powstaliśmy znowu, a w jego oczach czytało się przerażenie. Używał krwi tak często, a ja nie dawałem mu wytchnienia, by mógł się pożywić. Jako że blisko jestem Kaina, długo mogę wytrzymać między kolejnymi tłkami vitae.

Polowanie tej nocy było prawdziwymi łowami, a on uciekał nieczym Akteon przed własną sforą. Poniechał siły, przyjmując formę jelenia. Mknął przez las, a ja ścigałem go jako wilk. Dotarliśmy głęboko w serce kniei, do miejsc nie tkniętych stopą człowieka ani łapą zwierza od czasów, gdy Rzymianie kładli swe pierwsze drogi. Wyczułem tam uspio-  
ną obecność, która wypełniła mnie strachem.

Ale on bał się jeszcze bardziej niż ja i umykał przede mną, aż przerażony wpadł w zarośla, które opłotły jego poroże na kształt cierniowej korony. Wielką walkę stoczył z pętającym go więzieniem, ale choć sił dodawała mu panika, na nic się to nie zdało. Fontanna jego mocy wyschła, nie pozostawiając mu nic innego jak zwierzęcy szat. To nie wystarczyło.

Przybrałem na powrót moją własną postać i ująłem pysek jelenia, który był Kainitą - moją ofiarą. „Absalomie, mój Absalomie” szepnąłem do niego i uspokoiłem pragnienie w płytkim jeziorzku jego krwi.

Prochy rozsypały się na wietrze, a ja ruszyłem tego wieczora na kolejne polowanie. Czyż to nie głupie, że owczarz zapuszcza się tak daleko od sąsiadów, gdzie nikt nie usłyszy jego wezwania pomocy?

Tak kończy się moja opowieść, a do przekazania zostają tylko wiadomości. Odwiedzę cię w Londinium za dwa tygodnie, tak jak rzekłem wcześniej. Oczekuję, że do tego czasu odmienisz życie księdza i będzie na mnie czekała odpowiednia przekąska. Z tego powodu chcę, byś przestudiował opowieść zakonnika. Możesz dowiedzieć się z niej czegoś o naszym rodzaju i, co ważniejsze, jak jesteśmy postrzegani przez nasze ofiary.

Czekam z niecierpliwością na nasze ponowne spotkanie i ujrzanie twych postępów. Nie wątpię, że wypełnisz me serce dumą. Mam zachowaną bardzo specjalną butelkę vitae o roczniku sięgającym Rzymu - może znajdziemy powód do celebry i opróżnimy ją razem.

Ta twoja Anglia to fascynujący kraj - myślę, że miło spędzę resztę mego pobytu. Zrób, co zechcesz z posłańcem, który przyniesie ci tę wiadomość. Życzę ci - jak mawiają Frankowie - *bon appetit*.

**Boulephos, obecnie zwany Francisco Diego del Belmonte**

## Monsinior Bernardini!

Możesz się zastanawiać, dlaczego tę epistolę piszę po angielsku. W odpowiedzi spieszę z wyjaśnieniami – wiem od czasów naszej wspólnej służby pod sztandarem Edessy, że posługujesz się tym językiem i że wielu innych, nawet w tak uczonym mieście jak Rzym, go nie zna. Choć w pełni ufam bratu, któremu powierzam to pismo, to zawsze dogonić go może nieszczęście, gdyż treści które mam do przekazania nie dla wszystkich przeznaczone są oczu. Nieczęsto człowiek dostaje możliwość udokumentowania własnego upadku i może nie chcieć dzielić się szczegółami z ogółem.

Błagam cię uniżenie, byś dokładnie zapoznał się z treściami przedstawionymi w niniejszym liście, a potem przekazał je Jego Świątobliwości. To co odkryłem, to co zapisałem na tych stronach, ów horror jaki przeżyłem – oto rzeczy, które zagrażają istnieniu całego chrześcijaństwa. Możesz mnie wyśmiać, ale mówię prawdę. Nie jestem jednym z tych wiejskich kaptanów o słabych umysłach, którzy widzą naszego Pana w polu kukurydzy, gdy zjedzą zbyt dużo zapleśniałego zboża, ani też nie należę do tych, którzy chowają się przed wyimaginowanymi demonami nocy za murami opactwa. Zanim przyjąłem świętą służbę, widziałeś mnie wyjeżdżającego na krwawą katastrofę pod Hattin, wiesz jak radziłem sobie w turniejach i podczas bitwy. Mówiłem, że nadal wspominają mnie z szacunkiem na turniejowych polach Acre, a muzułmanie nie zapomnieli mego imienia. Czy to oznaki słabości? Czy to reputacja drżącego ze strachu tchórza? Myślę, że nie. Choć zamieniłem zbrojne ramię na laskę pasterza dusz, to zachowałem przecież spryt i odwagę. To co mówię, jest prawdą – przysięgam na ciało i krew Chrystusa, jeśli ktoś taki jak ja ma jakiekolwiek prawo powoływać się na jego święte imię.

Nie pytaj mnie, jak doszło do tego, że zgłębiałem tę materię. Jestem pewien, że słyszałeś jak mnie zniesławiono i nie wiedzieć czemu wygnano z opactwa York. Przyjaciele powiedzieli mi, że była to kara za moje naleganie na odprawienie ceremonii, której cel był bardzo niemiły opatowi Dafyddowi. Nie myślałem o tym jak o rytuale, a tylko drobnym działaniu wymyślonym po to, by przeciwstawić się opętanym przez zło, którzy przychodzą do kościoła, nie uczestniczą w sakramencie, a wręcz przeciwnie – wyśmiewają tych biorących udział w celebrze. Nazywałem ich pożeraczami krwi Chrystusa i powiedziano mi, że to właśnie najbardziej rozsierdziło opata. W świetle tego, czego dowiedziałem się później, jego działania wydały mi się bardziej złowrogie. A może po prostu widziałem duchy krwiopijców tam, gdzie ich nie było i naprawdę zaskłużyłem na wygnanie ze zgromadzenia?

Nieważne; wygnano mnie z opactwa i poczułem determinację, by wiesi pustelnicze życie, dzięki któremu mogłem z lepszymi skutkami kontynuować zielarskie badania zajmując tak dużo mego czasu w Yorku. Idąc za owym głosem, wróciłem na południe – do lasów w kram mroku i mroźnego. Tu wzniosłem swoją pustelnię, która posłużyła mi zarówno za domus jak i za miejsce naderzwiennej spowiedzi, jakiej miałem nieszczęście wysłuchać.

## Opowieść przeklętego

Większość informacji jakie przekazuje w tym piśmie, pochodzi z pojedynczego źródła, co do wiarygodności którego nie żywię jednak żadnych wątpliwości. Nazywał się Aelfred, był chłopcem krwi saksońskiej pochodzącym z mej rodzinnej wsi Cheltenham, zaprawdę szczerym i prawym. Po raz pierwszy rostał mu broda, gdy znikł w lesie podczas polowania. Wyobraź sobie moje zdumienie, gdy ujrzałem młodego Aelfreda stojącego przed drzwiami pięć lat później, o twarzy oblanej światłem pełni księżyca, i nie wyglądającego na ani o dzień starszego niż w chwili zaginięcia.

Nie doceniając wagi sytuacji i myśląc, że chłopak był szalony, zaprosiłem go do środka. Wszedł z wdzięcznością na twarzy i poprosił o rozgrzeszenie z multum grzechów, których popełnienia przez tak prostego młodzieńca nie mogłem sobie imaginować. Grzechy krwi, grzechy morderstwa, angelizmu, rabunku i rzucania klątw – do tego wszystkiego Aelfred się przyznał. Jak mówiłem – nie wyobrażałem sobie tego chłopca o policzkach porośniętych puszką pierwszego zarostu, jak popełnia owe śmiertelne przewiny, z których każda mogłaby skazać go na wieczność w otchłani – odpowiedziałem więc owymi wątpliwościami na jego recytację. Znasz bez wątpienia takich, którzy zarzucają sobie podczas konfesji wszystkie rodzaje demonicznych zachowań dla samej radości, jaką czerpią z umartwiania się; bałem się, że Aelfred stał się właśnie taki. Przynajmniej do czasu, gdy zwrócił na mnie oczy płonące czerwienią bestii



i pokazał kły jak u wielkiego kota czy wilka, kładące się na ledwie zarosniętej dolnej wardze. Roześmiał się wtedy takimi tonami, jakich żaden ludzki chłopak nie wydobylby z siebie.

Z krwawymi łzami toczącymi się po policzkach opowiedział mi, że rzeczywiście popełnił wszystkie grzechy z wypowiedzianej litanii i oczekuje ode mnie najpierw rozgrzeszenia, a potem śmierci, by nie mógł już więcej plamić swej duszy czynami wymuszonymi przez demoniczne istnienie. Chciałem od niego uciec, ale zaśmiał się ponownie i powiedział, że nie muszę się obawiać niczego z jego strony, gdyż ma wiara w Pana jest zbyt wielka, by nawet jego diabelska moc mogła ją zanegować. Jestem tak odmienny, powiedział o mnie, od ostatniego księdza, z którym rozmawiał i którego wiara okazała się być w rzeczywistości płytką. Oblizał przy tym wargi, a ja nie mogłem na to zrobić nic innego niż zadrzeć. Wtedy znikła w nim bestia i zostałem przed chłopcem, którego braci i siostry chrzcilem, chłopcem, któremu mogłem pomóc w osiągnięciu nieba. To była moja szansa.

Cóż innego mogłem zrobić, monsinior? Czy upadły anioł, nawet sam Lucyfer, jeśli szczerze żałuje, nie zostanie powitany przez naszego Pana z powrotem w niebiosach? Czulem, że Aelfred prawdziwie szuka odkupienia i odmawiając mu, zniszczyłbym ostatnią możliwość uratowania jego duszy. Mogłem stać się przyczyną wiecznego cierpienia tego prostego chłopaka. Udzieliłem mu rozgrzeszenia i nałożyłem ciężką pokutę. Jej częścią było opowiedzenie całej historii i wszystkiego, co wie o jemu podobnych. Wierzę, że nie masz obiekcji.

## O naturze i pochodzeniu Kainitów

Aelfred dużo mi tej nocy opowiedział. Był, jak twierdził, wampyrem czy, jak literuje to pospólstwo, wampirem. Jestem pewien, że pamiętasz ową nazwę z naszej krótkiej wizyty z bractwem słowiańskich rycerzy w Antiochii – opowiadali oni historie o trupach pijących krew żywych, które wieśniacy nazywali podobnym mianem. Wampirem – to potomstwo Kaina, którego Bóg przeklął wieczną tułaczką i nałożył swój znak hańby. Według Aelfreda symbolem tym – klątwą Boga – jest właśnie straszliwe pragnienie krwi, które syn Adama przekazał dzieciom, tworząc swoje potomstwo w szyderczej parodii boskiego aktu kreacji. Tak więc wszystkie wampiry należą do progenitury Kaina i przemierzają świat wzdłuż i wszerz, niosąc klątwę i przekazując ją następny. Aelfred twierdził nawet, że sam Kain stąpa nadal po ziemi i że widział go kiedyś. Rzekłem mu, że gdyby miał żyć, miałby teraz ponad trzy tysiące lat i że ani Abraham, ani małżonkowie nie żyli tak długo. Nie zaprzeczył, może z powodu respektu.

W każdym razie byłem ciekawy, jak Aelfred stał się dzieckiem Kaina, jak mówił, skoro znałem oboje jego rodziców w Cheltenham. Wtedy dowiedziałem się, że to przerażający proces. Wampir chcący ad-  
optować kogoś do rodziny przeklętych, musi najpierw zabić wybraną osobę, przebijając kłami ciało i wypijając krew, aż żaden ślad życiowej esencji nie pozostanie w żyłach ofiary. Potem, co jest najpotworniejsze, sam rani się i wciska własną posokę do jej gardła. Jeśli ofiara przyjmie ten bluźnierczy sakrament, budzi się. Choć martwa, może się poruszać i przejmować klątwę Kaina, budząc diabelskie pragnienie krwi. Niektórzy mają tyle wewnętrznej siły, by odmówić oferowanej krwi – dusze owych szczęśliwców z pewnością dostępują bożego pokoju. Dla pozostałych, którym wola nie wystarczyła do odrzucenia piekielnego daru czającego się w pierwszym smaku posoki, zostaje tylko droga nowej egzystencji – chodzących przeklętych.

Aelfred zwierzył mi się, że gdy został zmieniony w potwora opisywanego rodzaju, obudził się przepelniony szaleńczym głodem, którego siły nie mógł porównać do niczego, nawet do wyobrażeń z ludzkiego życia. Jako że nie było w pobliżu żadnego człowieka, który mógłby zaspokoić jego pragnienie, zaczął ściągać królewskie jelenie. Na pieszo i bez żadnej broni udało mu się dopaść dwa i rozedrzeć ich gardła własnymi kłami. Kiedy roześmiałem się na to, opuścił mój domus i wrócił po niecałych pięciu minutach, niosąc w rękach parę żywych jeszcze bażantów. Sprawnym ruchem ukreślił jednemu ptakowi łeb, kładąc go przede mną. A drugiego... Boże w niebiosach pomóż mi, patrzyłem, jak pożywia się nim niczym minóg czy pijawka. Żadna jednak pijawka nie zachowywałaby się jak Aelfred wtedy, nie zabierałaby życia biednemu bażantowi z taką drapieżną przyjemnością znaczącą poplamione krwią wargi. Gdy skończył, nazwał to marną przekąską, ale powiedział, że nie pożyłby się na mnie, nawet gdyby mógł.

Oddałem potem drugiego ptaka wieśniakom, niech mi Bóg i król Ryszard wybaczą, ale nie mogłem go zjeść po tym, jak widziałem posiłek Aelfreda.

Muszę powiedzieć, że obserwowanie jak chłopak się pożywiał, zwróciło moją uwagę na fakt, dlaczego musiał robić to w taki sposób. Nawet w czerwonym ogniu pochodni wydawał się blady i pozbawiony krwi. Rodzajowi wampirzemu musi bardzo brakować esencji sangwicznej, a brak ten zmusza widocznie wampiry do zabierania jej ofiarom i uzupełniania własnych – wciąż zbyt małych – zasobów. Ta nierównowaga właśnie tłumaczyła zagadkę Aelfreda. Od kiedy chłopcu tak znacznie brakowało krwi, nie starzał się, a więc to właśnie ów płyn był kluczem do starości, a przez jego rozwodnienie można było zwolnić, a nawet powstrzymać proces przygniatania ciężarem lat.

### Błogosławieństwo słońca i pochodni

Po stwierdzeniu, że jego posiłek z pewnością nie był choćby w części tak przyjemny, jak mógłby być mój, Aelfred kontynuował swą opowieść. Z jego słów wynikało, że pierwszy miesiąc spędził samotnie w najgłębszym sercu lasu, śpiąc pod drzewami o liściach tak gęstych, że całkowicie zasłaniały błogosławione promienie słońca. Pierwszego dnia po przebudzeniu i koszmarnym głodzie poczuł, jak ze wschodem słońca ogarnia go wielkie zmęczenie, ale mimo niego i plam krwi go pokrywających postanowił wrócić do domu.

Pierwszy krok poza baldachim koron drzew pokazał mu głupotę tego czynu – słońce dotknęło jego ciała, które zaczęło dymić się niczym drewno trzymane w ogniu. Wyjść uciekł w gęstwinę lasu. Od tego czasu zawsze przespiał dnie w najgłębszych dziurach i najgęstszych zaroślach, jakie puszcza mogła mu zapewnić. Co dziwne, nie dostrzegłem na nim żadnych blizn po owym poparzeniu, ale Aelfred stwierdził, że każdy z jego rodzaju leczy się bardzo szybko, nawet z ran tak poważnych jak opisywane. Tylko słońce, ogień i szpony czy kły kogoś z ich rodzaju stanowią pewną trudność.

O ogniu dowiedział się, gdy próbował wynieść dziecko z jakiejś samotnej chaty. Ojca obudziła boska opatrność i wraził pochodnię w twarz Aelfreda, raniąc go potwornie i zmuszając do porzucenia zdobyczy. Spojrzenie chłopaka było zaiste odrażające, gdy opowiadał o tym i mówił o planach zemsty na niewinnym owczarzu, który przecież po prostu bronił swego dziecka. Muszę przyznać, że zastanawiałem się wtedy, czy Aelfred istotnie szuka rozgrzeszenia.

Z relacji Aelfreda wynika, że spotkani przez nas Słowianie mówili prawdę, opowiadając historie o wampirach i, co ważniejsze, o metodach ich pokonania. *Primus*: ogień równie dobrze sprawdza się przy wampirach jak przy wiedźmach. *Secundus*: nie mogą znieść światła słonecznego i cierpią niewymownie katusze wystawieni na jego promienie. *Tertius*: krzyż trzymany przez kogoś obdarzonego niezachwianą wiarą może służyć do odstraszenia lub nawet zranienia owych potworów w ludzkich skórkach. Wygląda na to, że już nawet sama obecność dostatecznie świętego człowieka może odprawić te demony. Wziąłem w dłonie rękę Aelfreda, a jego palce zaczęły czernieć i dymić. Z drugiej jednak strony Aelfred zaprzeczył historiom, jakoby wbicie kolka w serce mogło wystarczyć do pokonania wampira. Działanie takie, jak stwierdził, unieruchamia potwora, ale pozostawia go w pełni świadomego i nie blokuje możliwości użycia przez niego którejś z wielu diabolicznych mocy.

W tym momencie mój kogut zapiał, a Aelfred opuścił mnie. Obiecał, że wróci tego wieczora, by dokończyć opowieści i dopełnić pokuty. Życzyłem mu niosącego odpoczynek snu – zniknął potem w szarzącym lesie.

### O drugiej nocy i esencjach sangwicznych Kainitów

Bardzo się tego dnia martwiłem. Czy rozmawiając z potworem, jakim stał się Aelfred, nie paktuję z samym Szatanem? Czy moja ciekawość nie zastawiła pułapki, w której wiedza chłopaka jest przynętą? Z drugiej jednak strony, czy mógłbym odmówić oferowanych mi informacji, wiedząc że zarówno on, jak i cały jego rodzaj stanowią zagrożenie dla wszystkich ziemskich królestw? Nawet praca w ogrodzie nie ukoiliła moich obaw i muszę się przyznać, że czekałem na nadejście nocy i zapowiadany powrót Aelfreda z nieprzystojną niecierpliwością.

Rzeczywiście wrócił, gdy jeszcze ostatnie chmury dnia wisały na niebie, barwiąc się krwistymi refleksami zachodzącego słońca. Wyglądało na to, że pragnie jak najszybciej dokończyć swą spowiedź i zakończyć diabelskie życie. Dzięki Bogu tej nocy nie przyniósł sobie nic do wyssania.

Tym razem wszedł do mego domus bez pytania i usadowił się na ławie odsuwając móżdierz i resztę narzędzi na bok. Przypominał jastrzębia, gdy siedział tam, rozglądając się po izbie, jakby szukał ofiary.



Dziękowałem w duchu, że jego spojrzenie nie zatrzymało się na mnie – skryłem się w najdalszym kącie pomieszczenia i przelewałem jego słowa na papier.

Tej nocy jego opowieść była nieskładna. Zaczął mówić o tym, co nazywał klanami. Wyobraź sobie – wśród wampirów, tak jak wśród ludzi, istnieją różne narody. Tak jak wewnętrzne esencje mieszają się i równoważą w odmienny sposób, dając flegmatycznego Francuza czy sangwinicznego Anglika, tak też pozostałe w wampirzych ciałach substancje zmieniają swe proporcje, by formować odrębne nacje. U niektórych esencje są tak niezrównoważone, że zmieniają ich cechy w groteskowe wynaturzenia, podczas gdy innych nie można odróżnić od zwykłych ludzi inaczej, jak tylko przez podstawienie gęsiego puchu pod ich nosy i sprawdzenie czy oddychają.

On sam twierdził, że należy do grupy Kainitów zwanych, jak mówił, *Gangrel*. Myślę, że to szkockie słowo albo nawet piktyjskie. Powiedział mi też o innych: podstępnych czarownikach zwanych *Tremere* (może od łacińskiego „trząść”), strasznych i wykształconych *Kappadocjanach*, wędrownych złodziejach nazywanych *Ravnos*, bluźnierczych idealistach *Brujah* i innych. Może zainteresuje cię to jako weterana walk o Ziemię Świętą, że plotki jakie słyszeliśmy o iście demonicznych zabójcach, tak zwanych *Hashishinach*, są całkiem prawdziwe. Aelfred z czymś na kształt strachu w oczach opowiadał o Synach Hassama i jeśli to owe stwory, przed którymi drżał, to więcej nie odmówię odwagi tym, którzy padli pod ich nożami, tylko polecę ich dusze Bogu.

### O moim własnym zagrożeniu i sługach Kainitów

Tej drugiej nocy spowiedzi Aelfred nie był już tak spokojny – jego wzrok wciąż strzelał przez okryte nocą okna. Nawet na najniższym poziomie podrywał się i – nie mogłem powstrzymać się od obserwowania go – przemierzał moją chłostę jak zawieszone zwierzę. Jak wilk czy może wielki kot, który doskonale wie, że na zewnątrz zaczął się na niego łow. Sprawiało to, że opowieść nie toczyła się składnie przerywana wielokrotnie przez rzucanie się do okien i wyglądanie w mrok. W takich momentach widziałem dość wyraźnie czerwone ognie rozświetlające jego źrenice, które niepodobne były do błysków pochodni odbijanych w kocich ślepiach, ale raczej do jakiegoś bluźnierczego blasku. Za każdym razem wracał na swoje miejsce na stole, ale wygląd bestii przez długie chwile nie schodził z jego oblicza.

W końcu nie wytrzymałem i zapytałem, jakich mieszkańców nocy się obawia. Odparł, że nie boi się o siebie, ale raczej o mnie. Z całą pewnością wampiry rodzaj ani nikt, kto mu służy, nie darzy szczerymi uczuciami Kościoła, a on sam przez ciężar spowiedzi może wystawić mnie na ich gniew. W odpowiedzi wskazałem na fakt, że sam już udowodnił niemożność zbliżenia się do mnie wampira, wszystko jedno czy chciałby mnie skrzywdzić, czy pomóc. W odpowiedzi Aelfred wyciągnął z buta długi sztylet i zanim zdążyłem się ruszyć, rzucił go wbijając ze świstem we framugę okna.

Ostrze przeleciało tak blisko, że odcięło mi kosmyk włosów z głowy i musnęło ucho zostawiając krwawiącą ranę. Jestem pewien, że chłopak z równą wprawą mógłby trafić mnie w oko.

Z kocim uśmiechem powiedział, że żaden Kainita o dowolnych umiejętnościach nie miałby potrzeby, by się do mnie zbliżyć, jeśli zechciałby mnie zranić, bo nawet przekłeci mogą posługiwać się kuszą czy rzutkami. Poza tym mają sługusów: ludzi, bestie i tych, którzy nie są ani jednymi, ani drugimi – Aelfred nazywał ich *ghulami*. Owe *ghule* to ci, którzy brali udział w bluźnierczym sakramencie krwi Kaina diabelsko przedrzeźniającym komunię, ale są jeszcze żywi i jako tacy dzielą moce swych panów. Ponieważ należą jeszcze do istot oddychających, nie są zupełnie przekłeci i dlatego mogą zbliżyć się bez strachu nawet do tak świętych (tak powiedział) ludzi jak ja. W rzeczy samej zasiał we mnie podejrzenie, że Thomas Becket jest jednym z takich stworów. Porównując z okolicznościami śmierci arcybiskupa, insynuacje Aelfreda nabrały przerażających konotacji.

Dalej mój narrator dodał szybko, że nie tylko ludzie mogą zostać *ghulami*, a sługi Kainitów werbują się nie tylko z nich. Każde zwierzę, które pije krew wampira, staje się bardziej sprytnie czy zwinno, niż pozwala jego natura i słucha pilnie rozkazujących mu nienaturalnych głosów. Ludzie spieszący na jutrzeź mogą wypełniać, dobrowolnie lub pod przymusem, wolę wampirów. Wygląda na to, że niektórzy Kainici mają moc uwodzenia lub rozkazywania, a ich słowa nie można się oprzeć. Królowie bywają zmuszani do wojny, książęta do spisków i królobójstwa, a królowe do zdrady małżeńskiej i płodzenia nieprawego potomstwa – nie ma pod niebem takiej siły, która mogłaby przeciwstawić się podszeptom głosów wampirów.

Muszę się przyznać w tym miejscu, że myślę o zachowaniu opata Dafydd, o jego gniewie tak nie pasującym do spokojnego kapłana. Czy to straszne głosy spoza grobu rozkazały mu wydalić mnie, bo za długo mówiłem o sprawach, które Kainici chcieli pozostawić ukryte? Na wiarę, nie wiem, ale mam swoje obawy.

Naturalne stwory, jak powiedziano, także służą wampirom. Szczur i mysz, wilk i sokół, wszystkie słyszą wezwanie chodzących trupów i poddają się mu. Aelfred był tak miły, że zademonstrował mi to. Gdy rozmawialiśmy o innych cechach jego rodzaju, nagle poczułem obecność wielu oczu wyglądających z mroku i patrzących na okno, przez które zerkał chłopak. Wyjrzałem w ciemność i dojrzałem błyski ślepi – zielonych, pomarańczowych, żółtych i demonicznie czerwonych. One też skierowały się na mnie. Patrzyła na mnie zarówno sowa, jak i jeleń czy wilk. Wszystkie rodzaje zwierząt przysiadły w ciszy pod moim oknem; były uważne i spokojne. Żadne nie rzucało się na inne, żadne nie uciekało. Po prostu siedziały i czekały, aż Aelfred podszedł do okna – wtedy w podobny sposób rozbiegły się w ciemnościach, nie wydając żadnego dźwięku.

Boże dopomóż – wygląda na to, że Szatan może sprawić, że lew leżąc będzie spokojnie obok jagnięcia.

Po owym pokazie i wcześniejszych ostrzeżeniach chłopaka nie byłem już tak dumny z umiętności opierania się wypaczonej woli Kainitów, którzy chcieliby mojej krzywdy. Cóż z tego, że ma wiara pomoże spalić dotykiem jedną z tych przeklętych dusz, skoro bezduszne zwierzęta mogą dostać rozkaz rzucenia mi się do gardła, albo przyjdzie po mnie trójka ghuli, tak jak przyszła po świętej pamięci arcybiskupa? Nawet gdy wyciągnąłem i odwinąłem ostrze, które tak dobrze służyło mi w Ziemi Świętej, poprosilem Aelfreda o więcej informacji na temat tych Kainitów, którzy – niech będą przekleci – mogliby chcieć zguby nawet tak nieważnego księdza jak ja.

Aelfred wydał się mocno poruszony widokiem mojej broni i przez kilka minut nie mógł mówić. W końcu rzekł, że słyszał o innych ze swego rodzaju – nawet zanim zaczął mnie szukać – którym niemiła jest moja obecność w lesie, i zwołali już nawet zebranie, by znaleźć sposób pozbycia się mnie z ich terenów. Przyznał się nawet ze spuszczoną głową, że jego spowiedź o naturze wampirzej służy po części mojej ochronie, bym dowiedział się, jakie środki mogą być skuteczne przeciw tym wcielonym diablom. Był pewien, że nawet kiedy rozmawiamy, moi wrogowie tkają swoje plany. Jego obecność mogła powstrzymywać ich przed atakiem przez noc trwania spowiedzi, ale co będzie pierwszej nocy po tym, jak udzieli mu rozgrzeszenia? Nie będzie mógł dłużej mnie ochraniać przed potworami mu podobnymi, a Kainici z całą pewnością nie są niecierpliwi.

Głos opadł mu do szeptu i jak dziecko proszące o zgodę błagał, bym pozwolił mu pomóc w obronie przed wampirami szukającymi mej zguby. Boże wybac mi – zgodziłem się.

W momencie gdy me słowa opuściły usta, wiedziałem, że bardzo zbłądziłem. Nie, trzeba powiedzieć, że nie zbłądziłem, ale zgrzeszyłem. Bo był to grzech prowadzący do większego grzechu – wciąż grzeszyłem przeciw Bogu i ludziom.

Aelfred uniósł twarz spomiędzy dłoni i w tym momencie dotarła do mnie cała prawda. Jego oblicze pokrywała maska żądzy, a to co zaproponował, było potworne. Jednak alternatywa była jeszcze potworniejsza...

### O zniszczeniu bestii

Aelfred stwierdził, że zna imię i domus Kainity, który – jak mówił – nastawał na moje życie. To Harald Leifsson, wampir przeklęty w czasach, gdy wikingowie najeżdżali nas od Whitby po Southampton, każdego dnia zapadający się w ziemię nie dalej niż dwie mile od mej samotni, który najgłośniej domagał się mojej śmierci. Przeżył już całe wieki jako Kainita i taki młokos jak Aelfred nie miałby żadnych szans, gdy tylko zapadłaby noc. Chłopak zbyt krótko dysponował swymi mocami, a Harald był stary i roztropny – przebiegły wąż żyjący stulecia.

Ale i tu Aelfred pokładał swe nadzieje, jeślibym poszedł do niego za dnia, miałby zaledwie tyle siły, by powstać i bronić się – moc mojej wiary byłaby mi tarczą i osłabiłaby przeciwnika. Złożenie tego Kainity na wieczny spoczynek ocaliłoby mnie, a także oddało ziemi tego, który w grobie winien spoczywać od trzystu lat. Z pewnością nie było nic zdrowszego w obu przedstawionych celach, ale Aelfred niemal zbyt mocno chciał, bym przystał na jego plan.

Wykazując się ostrożnością, zapytałem o liczbę i możliwości strażników Harald, a także ich rodzaj. Napotkanie falangi przerażających ghuli to nie zabawa dla podstarzałego uczestnika krucjat – natych-

miast rozszarpałyby mnie na strzępy jak kurczaka. Wyglądało na to, że Aelfred już o tym pomyślał; przedstawił mi szczegółowe informacje o obrońcach wampira. Najwidoczniej stary wiking nie ufał ani ludziom, ani ghulom zwykłego rodzaju i miast nich otoczył swą posiadłość zacieklymi ogarami, które karmił zarówno swoją krwią, jak i – wzdragam się, by to powtórzyć – ciałami służących, którzy go zawiedli.

Od razu zacząłem roztrząsać sprawy taktyczne, gdyż strach i wiara w siebie połączyły się w mej duszy sprawiając, że przystałem na ów szalony plan. Wzrok zaćmiewały mi wizje diabłów o wystających zębach, czyhających za drzwiami i czekających aż zasnę, by mnie pożreć. Ogarnięty taką manią chętnie zgodziłem się odnaleźć i zniszczyć Haralda, bojąc się, że może dopaść mnie pierwszy.

Aelfred był bardzo pomocny – podsunął mi pomysł, który mógł pomóc w pozbyciu się piekielnych ogarów trzymanyh przez Haralda. Podeszedł do okna i spojrzał w noc – zanim świeczka wypaliła się chociaż o pół nacięcia, wielki jelen wyszedł na polanę otaczającą mój domus. Stał w królewskim oczekiwaniu, a Aelfred wyjął wbity w framugę sztylet i wyszedł do niego. Obaj stali cicho jak duchy; chłopak położył rękę na szyi zwierzęcia. Tak musiał wyglądać raj przed upadkiem, pomyślałem, człowiek i zwierze *in tranquillitas*. Wtedy rozległ się dźwięk łamanego karku jelenia, którego królewska głowa opadła na zastaną liści ziemię, a ja ujrzałem, jak dalece stoczył się Aelfred.

Szybkimi ruchami chłopak poćwiartował ciało na okrwawione ochłapy, tłumacząc przy tym, że choć ghule ogary piją krew Haralda, to normalnie pożywają się bardziej przyziemnymi rzeczami i bez wątpienia zjedzą podane im mięso jelenia. Rzekł, że teraz muszę zdecydować, czy doprawić mięso środkiem usypiającym, czy raczej, jeśli chce pozbyć się psów na zawsze, taką trucizną, bym nigdy nie musiał wyciągać przeciw nim miecza. Z pewnością znam, dodał, jako tak wytrawny zielarz, mikstury odpowiednie do wywołania snu czy czegoś w tym rodzaju...

Wybacz, ale natychmiast pomyślałem o oleju wyciskanym z rośliny zwanej tojadem.

I tak pracowaliśmy przez pozostałą część nocy, pochyleni nad rozplatanyh ciałem wielkiego jelenia, z rękami osłoniętymi rękawicami i zamazanymi krwią wymieszaną z trucizną. Byłem jak w gorączce i dawłem z siebie wszystko, by dokonać w jedną noc tego, czego żaden człowiek nie mógłby zrobić. Na pełną godzinę przed wschodem słońca byłem objuczony mým starym mieczem i zakrwawioną sakwą wypełnioną zatrutym mięsiwem. Krew musiała głośno łomotać w mych żyłach, bo Aelfred zerkał na mnie dziwnie, gdy szliśmy do miejsca zamieszkiwanego przez przerażającego Haralda.

Dotarliśmy na miejsce, gdy niebo zaczynało jaśnieć. Chłopak przeprosił mnie i stwierdził, że dalej nie może mi już towarzyszyć, ale zanim znikł w cieniach między drzewami, wcisnął mi w dłonie pergamin, który – jak stwierdził – może mi się przydać. Potem, jak nocna zjawą, rozplnął się. Postanowiłem, że poczekam z atakiem na prawdziwy świt i rozwinąłem zostawiony przez młodego przewodnika pergamin. Była to sprytnie sporządzona mapa opisująca pokoje i korytarze posiadłości. Zawierała notatki opisujące miejsca umieszczenia pułapek, które złapać musiały nawet najzręczniejszego złodzieja, o ile tylko nie zdawał sobie sprawy z ich istnienia. Czas, który Bóg zostawił do wschodu słońca, poświęciłem na przestudiowanie planu, upewniając się, że pamiętam po których fragmentach podłogi przechodzić mogę bezpiecznie.

Kilka dni później zacząłem się zastanawiać, jak owa mapa weszła w posiadanie Aelfreda. Zaprawdę, ani on, ani jego rodzina, nigdy nie umieli czytać.

Wtedy jednak nie trapiły mnie takie myśli, nie w obliczu bitwy i niebezpieczeństwa, którego nie czułem od dnia poprzedzającego nasz powrót, gdy dotarliśmy złamani i pobici do Krak des Chevaliers. Moja utraciona młodość powracała – czekałem na wschód słońca. Oczywiście nadszedł.

Czy powinienem pisać o dniu krwawej pracy? O wielkich ogarach z płonącymi oczami, które pojawiły się, gdy tylko stopą dotknąłem ziemi Haralda? O tym, jak rzuciły się na zatruty dar i o niemal ludzkich krzykach jakie wydawały, gdy tojad zaczął działać? Czy mogę mówić o antycznych skarbach wypełniających dom, bizantyjskich czy babilońskich? O posążkach i ikonach przemieszczanych ze skarbami ukradzionymi zarówno Saracenom jak i chrześcijanom? O tym, że inteligencja Aelfreda nie była najwyższej próby, i był, jak się okazało, ludzki sługa przemierzający korytarze, który wyskoczył na mnie ze sztyletem, gdy szukałem grobu jego pana?

Czy mogę powiedzieć, że zabiłem człowieka z zimną krwią? Wybacz ojcze, że zgrzeszyłem i nie ma dla mnie odpuszczenia.



## O łóżku i tym, co na nim leżało

W końcu dotarłem do miejsca, gdzie spoczywał Harald rozciągnięty na drewnianym łożu otoczonym przez pogańskie wizerunki jego dawnych bogów. Tror, Wodan i inni, których nazwać nie potrafiłem, ich brodate oblicza śmiały się ze mnie, gdy sięgałem do zakrwawionej sakwy po drewniany kolek, którym unieruchomić chciałem mą ofiarę.

Na łożu leżał chłopiec. Nie młodzieniec o twarzy, tak jak Aelfred, pozbawionej zarostu, ale dziecko. Miał osiem, może dziewięć lat, złote loki Szweda i twarz o anielskich rysach. Jego policzki były blade, a odziany był w prostą, białą koszulę. Nie oddychał ani nie poruszał piersią, gdy leżał w bogato tkanej pościeli. Szmaciana lalka, taka jaką może mieć każde dziecko, leżała obok niego, a on opierał twarz na poduszce ze szkarłatnego jedwabia.

Pomyślałem, że to nie może być potwór. Tylko chłopiec, niewinne dziecko leży przede mną. Ostrze wypadło mi z dłoni, uderzając o podłogę, ale on się nie poruszył. Wyciągnąłem dłoń, tę w której nie trzymałem kolka, kładąc mu na czoło, by sprawdzić czy żyje.

Wtedy otworzył oczy i nawet tak wielki głupiec jak ja mógł zrozumieć, z czym ma do czynienia. Bo w tych oczach był bagaż wieku – niebieskie jak lodowate morze, po którym musiał niegdyś pływać, starsze niż drzewa i zimniejsze niż lód. Były tam lata; w tej jednej chwili odczytałem z nich wieki nienawistnej egzystencji. Trzymałem jeszcze dłoń na jego głowie, gdy otworzył te starożytne oczy i dostrzegł mnie, a wtedy zjawia anielskiej piękności zasyczała na mnie. To był syk węża – jego doskonała twarz zaczęła czernieć pod moim dotykiem.

Dzięki ci Boże, że w drugiej ręce nadal trzymałem kolek. Jestem pewien, że jeśli użyłbym miecza, mógłby przetrzymać pierwszy cios i zrobić mi coś potwornego. Ale nadal dzierżyłem kolek, który wrażliwie głęboko w jego pierś. Nie wystarczyło – złapał moją twarz, podczas gdy rzeki krwi wylewały się z niego i plamiły pościel. Wył jak szalony, a ja wyłem z nim, ale nie było nikogo oprócz trupów, kto mógłby nas usłyszeć. Wyszarpnąłem kolek i uderzyłem ponownie, choć tym razem odsunął się nieco i trafiłem go w bok. Poważnie go zraniłem, choć jego ruchy stały się bardziej gwałtowne, gdy dał rękę palcem na moje czoło.

Trzeci raz uniosłem kolek i opuściłem go; tym razem, chwala Bogu, przestał się szamotać. Jego oczy były wciąż otwarte, *mirabile dictu*, a ja wiedziałem, że nawet z dębowym drewnem wbitym w serce widzi i rozumie wszystko dookoła. Jeśli miałbym w sobie choć odrobinę rozsądku, wyniosłbym to monstrum, owego Harald, na zewnątrz do błogosławionego słońca i sprawdził, czy Aelfred mówił prawdę. Wiedziałem, że chłopiec boi się tego, bo w pomieszczeniu nie było żadnego okna ani źródła ognia, tylko bogate meble oświetlone słabym blaskiem i zaplamione teraz podwójnie krwią.

Wtedy zaczął szeptać do mnie głos kusiciela. Leżała przede mną niewowtarzalna okazja zdobycia wiedzy o Kainitach, której nie posiadał żaden człowiek. Moje odkrycia powinny trafić w ręce Kościoła dla dobra wszystkich chrześcijan, by można się było bronić przed zagrożeniami, czyż nie studiowaliśmy działań Saracenów, by lepiej przeciw nim walczyć? Czy nie patrzyliśmy na ich tożsamość i nie uczyliśmy się? Dlaczego nie mielibyśmy postąpić tak samo z Kainitami, którzy byli większą potęgą niż Saladyń i dziesięć podobnych razem wziętych? Nie, lepiej wynieść tę bestię zwaną Haraldem, studiować ją i poznawać sposoby, na jakie zwykły człowiek może zwyciężać owe stwory nieprzyjaciela.

Owinąłem go w zakrwawioną pościel uważając, by nie wysunąć kolka z piersi. Wiele warstw go owinało, tak bym miał pewność, że ani jeden promień słońca nie dotknie ciała. Już moja bliskość wywoływała poparzenia, a nie chciałem narażać zdobyczy na poważniejsze rany. Nie drgnął, nawet gdy pętałem go jak schwytanego na polowaniu jelenia. Tylko oczy wskazywały na to, że mam przed sobą coś więcej niż pustą skorupę – odczytywałem z nich wieczną nienawiść i całą brutalność jaka nagromadzić się mogła w ciągu trzech wieków.

Postanowiłem szybko przeprowadzić badania, po czym uwolnić tę biedną duszę, oferując jej przedtem ostatnią spowiedź.

Wystarczy powiedzieć, że udało mi się dotrzeć ze zdobyczą do mego domu, zanim słońce utonęło za drzewami i nie widział mnie żaden człowiek ni stwór. Materia, w którą owinąłem Harald, okazała się dostatecznie gruba i gdy oczyściłem stół, na którym go odwinąłem, był tylko bardziej przytłoczony zmęczeniem. Natychmiast przywiązałem go szerokimi pasami skóry, by nie uciekł mi i nie zagrażał podczas snu, a zakrwawione szmaty cisnąłem w ognisko.

Nadal je paliłem, gdy pojawił się Aelfred. Wyglądał na szczególnie zdrowy i cały, nalegał bym opowiedział o wydarzeniach dnia. Zanim jednak dobrze zacząłem opowiadać, wszedł do mego domu i spojrzał na przekłętnego Haraalda z tym samym kocim uśmiechem, który widziałem wcześniej.

Nie wyglądał na zdziwionego widokiem swego rywala rozciągającego i przebiegającego kolkitem. Raczej na zadowolonego.

## O uwiezieniu Kainity

Aelfred natychmiast zaciśnął mocniej więzy, tłumacząc, że robi to dlatego, by Haraald musiał pościć się na wyswobodzenie się z nich większą część swej przekłętej krwi, co uczyni go niemal bezbrojnym. Okazało się, że choć Kainity cierpią na brak esencji sangwinicznej, używają jej jako opala dla swych nadludzkich wyczynów. Rozbawieni jej zapadają w sen lub coś gorszego, a żywieni cienkim stymulującym mogą zaledwie podtrzymać egzystencję. Uplynęły długie minuty zanim skończył, zaprawdę długie, a przez cały ten czas oczy biednego, szalonego dziecka patrzyły na mnie z najczarniejszą nienawiścią.

Aelfred wzruszył przecząco ramionami, gdy tylko skończył zaciśnąć pięta. Dosłuszny – powiedział – do końca mojej wiedzy o rodzajach wampiryzmu, wszysko co mogę jeszcze dodać to krążące plotki. Ale, jeśli chcesz, leży przed tobą lepsze źródło wiedzy w postaci bezbrojnego Haraalda. Mogę – wyjaśnił – wiele się nauczyć od tego związanego „dziecka”. Mogę poznać je krwi i obserwować reakcje lub spowodować, że szal i testować jego granice.

Sprzeciwiłem się, gdyż z moralnego punktu widzenia torturowanie nawet kogoś takiego jak Haraald nie jest zajęciem dla szlgi bożego. Przetłem tego dnia wystarczająco dużo krwi i nie chciałem oglądać jej więcej (poza tym coraz mniej słyszałem słowa Aelfreda od czasu zdarzenia z niefortunnym sługą wampira). Chłopak jednak naciskał. Mówił, że ów przekłęty potwór nie może liczyć na łaskę bożą ani moją, gdy egzystuje wbrew naturze i czasom Etlreda Bezradnego. Przez te długie wieki dopuścił się czynów tak nieopisywalnych, że nawet ten Kainity wzdraga się na dźwięk jego imienia. Plotki mówią, że Haraald na wzór ślepego Etlreda zabił własnego rodzica i osuszył studnię, z której sam powstał. Całe wieś padła ofiarą okrucieństwa i zaspokajały albo jego potworny apetyt, albo psów, których ciała sztywniały wraz na wieczornym wiecierze.

Fonatio – powiedział, a ja rozpoznałem głos kusiciela, którego słuchałem w posiadłości Haraalda – powinienem pomyśleć o wiedzy, która może zdobyć. Wiedzy, która może pokrzyżować plany wampirów czy odłupić ich wady i ułomności. Bo nawet rodzaj, z którego Haraald się wywodzi, ma swoje słabości – słabości, których odkrycie leży teraz na wyciągnięcie ręki. Sekrety owe, dodał Aelfred, mogą się przydać, gdy łączyć Haraalda lub jego potomstwo dowiedza się o moich działaniach. Jeśli zabiję jednego z rodzajów wampiryzmu, z całą pewnością stanę się celem dla jego współbraci szukających zemsty.

A więc taki mój los. Pokonałem wampira i musiałem głębiej zanurzyć się w jego świecie szaleństwa i krwi, by w odwecie nie zginąć samemu. Zabiłem człowieka – jedynym zadośćuczynieniem mógł być jakiś wielki dar przekazany całej ludzkości. Podjąłem się zadania ratowania duszy Aelfreda; może mogłbym ocalić także swoją, a nawet przegranego Haraalda? Wiedziałem, że gdybym natychmiast ofiarował mu spokój ostatczny i tak nie mogłbym wrócić do poprzedniego życia. Każdej już nocy drżałbym na myśl, co czai się w ciemnościach, nie mogłbym spokojnie pracować w ogrodzie, nie zamykając strasznych roślin, które powalają ogary Haraalda. Nie mogłem już zawrócić, a stanie w miejscu było jak zaproszenie śmierci. Musiałem brnąć dalej i modlić się, by boża łitość była wystarczająca wielką i pomieściła nawet mnie.

Drząc z obrzydzenia do siebie, zgodziłem się. Przypleczęwałem tym swą zgięte i powiązane dusze w wiecznym poćpieniu z czarną duszą Aelfreda. Chłopak, z wilczym uśmiechem, podał mi nóż poskryty nadal plamami krwi i jejienia, z którego ciała podałem niedawno ostatnią wieczną psom Haraalda. Zmasakrowane ciało zwierzęcia wciąż leżało przed drzwiami, w ciszy nocy słychać było głośnie bzyczenie rojącego się nad nim much.

Dobrze, że ktoś może cieszyć się z owoców mojego upadku – pozwolę sobie opisać ci to, co wraz z Aelfredem odkryłem, wystawiając Haraalda na cierpienia z samego dna odczłani. Może ty lub twój przełożeni skorzystacie z moich doświadczeń i dzięki nim będziecie lepiej przygotowani na walkę z Kainitami. Może w taki sposób to, co zrobiliem, będzie miało moc zbawczą.

## O organach i esencjach Kainity

To, czego nauczyliśmy się tej nocy, było niewyobrażalnie odrażające, ale i fascynujące. Gdy Aelfred rozplatał pierś Harald'a (mój dotyk nadal powodował agonię i zwęglenie), mogłem obejrzeć wnętrze, które były pokurczone i wysuszone. Gdyby rzymski wróżbita znalazł coś takiego w ofiarnym zwierzęciu, mógłby być pewien, że imperator nie przeżyje następnego dnia. Jedynym wyjątkiem nie znajdującym się w stanie rozpadu był żołądek, który pulsował ostrą czerwienią. Nawet przecinane, tkanki zrastały się na powrót. Aelfred stwierdził, że będzie się tak działo, dopóki Harald nie wyczerpie całkowicie zasobów *sanguinis* i dopiero wtedy utraci umiejętności leczenia się z powodu braku opalu podtrzymującego ogień egzystencji.

Zatrzymałem się wtedy i pomyślałem, że moje badania zaiste skończą się szybko, zostawiając mi wyszlą skorupę złapaną w kleszcze nocy. Harald musiał zostać nakarmiony – w przeciwnym przypadku jego cierpienia na nic się nie przydadzą i lepiej będzie od razu zadać mu *miser cordia*.

Aelfred zgodził się ze mną, ale nie potrafił powiedzieć, z jakiego źródła można by napoić ofiarę. Moja krew odpadała od razu – wypaliłaby mu wargi. Zwierzęta także się nie nadawały, jak stwierdził chłopak, bo nie mały odpowiednio mocnej posoki, by zaspokoić osłabionego Harald'a. Nie mogli to być także pozostali przedstawiciele rodzaju ludzkiego – tu byłem twardy i bez względu na to jak nisko upadłem, nie złożyłbym żadnego człowieka, nieważne jak prymitywnego, w ofierze przerażającemu apetytowi owej mrocznej bestii. Choć Aelfred namawiał mnie i przeklinał, nie ugiąłem się – w końcu wymamrotałem gniewnie, że sam może nakarmić więźnia.

Z przerażającą fascynacją patrzyłem, jak Aelfred bierze w jedną dłoń zakrwawiony nóż, a drugą chwytając sterczący kolek. Gdy dotarło do mnie, co chce zrobić, wyrwał go z leżącego ciała – rozległ się odgłos młotnienia podobny do dźwięku wyciągania czegoś z błota. Harald natychmiast zaczął szarpać się w więzadła, na co mój współnik przejechał nożem po własnym nadgarstku. Chlusnęła krew, a Aelfred wcisnął krwawiącą dłoń w usta chłopca – jego twarz nabrała wyrazu, który opisać mogę jedynie słowem „pożądliwy”.

Reakcja Harald'a była zaskakująca. Można by pomyśleć, że Kainici powinni pić każdą krew, dzięki której odzyskują siły; jednakowoż chłopiec na początku próbował wypłukać na podłogę podaną mu *sanguinis*. Wkrótce jednak przestał się opierać i przyssał się chciwie do nadgarstka Aelfreda. Przypominało mi to dziecko przy matczynej piersi, tak błoga stała się twarz chłopca. Zaskakująco kontrastowała z żądzą malującą się na obliczu karmiciela i zacząłem się zastanawiać, czy szukał on u mnie rozgrzeszenia, czy raczej czegoś dużo mroczniejszego.

Po pewnym czasie oderwał nadgarstek, oblizwał swym węzowym językiem miejsce, w którym naciał rękę i ponownie wbił kolek w pierś ofiary. Bardziej niż to, zainteresowało mnie jednak to, co w rezultacie bliźniaczego karmienia stało się z ziejącymi w ciele Harald'a ranami zadawanymi nożem. Z niedowierzaniem patrzyłem, jak każde miejsce rozorane ostrzem przed niecałą godziną zarosło się, nie zostawiając nawet blizny. Przez pozostałą część nocy Aelfred, dla własnej zabawy, a mojej chęci poznania, zadawał jeszcze potworniejsze rany bezwolnej powłoce Harald'a – dzięki temu mogliśmy obserwować, z jaką szybkością następuje leczenie. Niektóre, jak odnotowałem, potrzebowały trzech dni czasu i wielu łyków czerpanych z nadgarstka oprawcy.

Aelfred wyszedł przed świtem, a ja zapadłem w niespokojny sen; zapominałem o pracy przy moich warzywach. Senne wizje wypełniały upadłe anioły o twarzach Harald'a. Obudziłem się, gdy słońce w kolorze krwawych płwocin na wargach spętanego Kainity schowało się za drzewami. Aelfred stanął u moich drzwi w ciągu godziny i dalej prowadziliśmy odrażające badania.

Och, lepiej byłoby, gdybym nigdy nie pozwolił mu wejść do mego domu i nigdy nie zgodził się na jego pomoc! To dziecko, którego braci uczyłem katechizmu, stało się moim nauczycielem w materii Kainitów. Wprowadziło mnie w tajemnice wampirzego ciała, a ja wciąż bardziej i bardziej upodabniałem się do niego – istoty żyjącej od zmierzchu do świtu.

Pewnej nocy postanowił zademonstrować mi coś, co określa się słowem z barbarzyńskiego niemieckiego – *Rötschreck*. Wzięliśmy, Aelfred i ja, pochodnie i zbliżyliśmy je powoli do nadal poparzonej twarzy Harald'a, czekając na wybuch spazmów strachu. Zwracałem baczna uwagę na odległość potrzebną do wywołania reakcji; wszystkie szczegółowe notatki dołączam do niniejszego pisma. Przerażenie bijące



z oczu Haralda szybko zamieniło się w szaleństwo i coś jeszcze, czego nazwać się nie odważyłem, a co było prawdziwie straszne.

Później Aelfred wyjaśnił mi, że wielu Kainitów twierdzi, jakoby mieli w sobie wewnętrzną Bestię; mogłem zrozumieć to tylko tak, że każdy z nich ma osobistego diabła, który w nich mieszka i kusi do jeszcze większego zła, niż powodują sami z siebie. Chłopak poprawił mnie, mówiąc, że Bestia to zwierzęca część każdego człowieka, a wampirza natura pozwala jej po prostu na uzewnętrznianie się w dużo bardziej niszczycielskiej postaci niż jakiegokolwiek ludzki temperament. Tak więc przez kolejne noce drażniliśmy i żgaliśmy Bestię Haralda, obserwując co ją pobudza, a co uspokaja. Przypominało to spektakl maltretowania niedźwiedzia, choć zwierz na łańcuchu ma zapewne więcej wolności, niż zostawiliśmy Haraldowi.

Harald oczywiście potrzebował karmienia przed każdym takim seansem, a Aelfred zawsze chętnie się na to godził. Dwie noce po pierwszej chłopiec bronił się przed posiłkiem, jakby smak krwi oprawcy bardziej był mu niemiły niż rany, które zadał mu mój wspólnik w potępieniu. Jednakowoż po tym zdarzeniu jego stosunek uległ gwałtownej zmianie i od tego czasu patrzył na swego wampirzego kata wzrokiem wypełnionym adoracją.

Dla mnie, oczywiście, nadal miał poprzednią i całkiem zasłużoną nienawiść.

Testowaliśmy Haralda na wiele sposobów; ile nocy może przeżyć bez jedzenia, jakie rezultaty będzie miało głodzenie, czy usunięcie któregoś z organów może zakłócić funkcjonowanie całości, ile czasu odraść mu będą odcięte palce, dłonie i całe członki – och, ileż tortur wymyśliliśmy, a wszystko w imię wiedzy o sekretach wampirów, którą złożyć chciałem w ręce Kościoła.

W końcu moje sumienie, tak długo odpychane, otrząsnęło się i niepokoiło nawet w snach. Gdy opadła gorączka epoznania, zacząłem znów martwić się o duszę Haralda, a nawet Aelfreda. Narzuciłem starannie na okna ciężkie zasłony i zrobiłem coś nieprzemyślanego: w środku dnia wyciągnąłem kolek z pierśi wampira i obudziłem go. Wszyscy mogli porozmawiać.

### O Przysiędze Krwi

Był oczywiście ośmiawiony, tak jak można by się spodziewać po demonie obudzonym w południe. Nienawidził mnie i przeklął we wszystkich językach, których nauczyła go trzystuletnia egzystencja. Zaczął szarpać się w petach, ale słabo, tak jak człowiek, który wypił za dużo wina. Gdy zagroziłem mu światłem słońca, opadł w bezsilnej złości.

Nie tego jednak pragnąłem. Chciałem z ust Haralda usłyszeć potwierdzenie tego wszystkiego, co mówił Aelfred, chciałem upewnić się, że mój pierwszy wspólnik-Kainita powiedział prawdę. Tak więc mówiłem mu gładkie słowa, perswadowałem, a potem przyniosłem małe zwierzęta, którym mógł się pożywić. Za to ostatnie dziękował mi niechętnie, aż powiedziałem, że dotychczas nic mu nie przynosiłem, bo Aelfred twierdził, że krew zwierzęcia mu nie wystarczy. Od tamtej chwili nie chciał przyjmować przynoszonych mu posiłków.

Stan taki trwał przez wiele dni. W nocy kierowałem rękami Aelfreda (lub wydawało mi się, że kieruję), za dnia zaś próbowałem zbliżyć się do Haralda i pomóc mu w dostąpieniu zbawienia. Stałem się jakby dwoma ludźmi – jednym dziennym, a drugim nocnym. Ale nadal Harald kochał Aelfreda, swojego oprawcę, i nienawidził mnie.

Pewnego szczególnie pięknego majowego poranka podjąłem ostatnią próbę wydarcia z niego tajemnic. Nie wiem, co we mnie wstąpiło – zagroziłem, że zerwę wszystkie zasłony, które mogłyby zakryć go przed słońcem i wystawię jego ciało na oczyszczające promienie bez szansy na ostatnią spowiedź. Wtedy Harald się poddał i opowiedział mi o źródle swej nieustającej miłości do potwornego Aelfreda.

Wygląda na to, że w sanguinis płynącej w żyłach Kainitów jest jakieś czarnoksięstwo. Gdy spróbuje się jej trzykrotnie, rodzi się namiętność i nieprzezwyciężalne przywiązanie do tego, kogo krew się spożywało. Przysięga Krwi, jak się to nazywa, choć miano przysięgi jest raczej groteską, równie silnie działa na għuli jak i na najstarsze wampiry. Takie pożywanie się jest źródłem bestialstwa – działania Aelfreda, które brałem za trzepot skrzydeł litości w jego targanej sprzecznościami duszy, były jedynie po to, by związać rywala nieprzepartą miłością.

Natychmiast opadły łuski z mych oczu. Wszystko stało się jasne; fałszywe deklaracje poprawy Aelfreda były tylko marchewką trzymaną przede mną, tak jakbym był starym koniem pociagowym potrzebują-

cym bodźca, by ruszyć w oczekiwanym kierunku. Pełnia mych działań od chwili, gdy po raz pierwszy ujrzałem Aelfreda, prowadziła do miejsca, w którym mógł zdobyć całkowite oddanie Haralda. Dzięki miłości budzonej Przysięgą Krwi zyskiwał sługę potężniejszego od niego, którego lojalności nie podważyć nie mogło. I za wszystko to byłem sam odpowiedzialny.

Postanowiłem, że tego dnia zakończy się wszystko. Zapropo nowałem Haraldowi ostatnią spowiedź, której nie zechciał, po czym zniszczyłem go. Godzinę po tym, jak odrąbałem mu głowę szpadlem, jego ciało zamieniło się w proch. Jeden potwór został zniszczony, pozostał jeszcze drugi. Nie dbając o własne bezpieczeństwo, chciałem rzucić się na Aelfreda, gdy tylko wejdzie do mego domu i z chroniącą mnie mocą wiary zerzeć go z powierzchni ziemi. Dla siebie planowałem pielgrzymkę do Canterbury, a stamtąd może do Ziemi Świętej, a potem pracę i żal za grzechy do końca mych dni. Słyszałem, że Saladyń pozwala chrześcijanom pielgrzymować do Jerozolimy.

### O końcu

Myślałem, że dobry to był plan. Jeśli byłbym człowiekiem, gdy po raz pierwszy koszarar ten mnie opętał, teraz udałoby mi się. Jednakowoż człowiekiem nie byłem. Gdy Aelfred przybył tej nocy, rzuciłem się na niego bez słowa, łapiąc dłońmi twarz i mając nadzieję, że wypale mu te potworne, czerwone oczy.

Nic się nie stało. Zdjął powoli me ręce z twarzy i zaśmiał się. Powiedział, że oszukaaliśmy się nawzajem. Ja zniszczyłem jego cennego niewolnika, a on zniszczył mnie. Moja wiara odeszła, rzekł, i och! nie mogłem znaleźć jej w sobie. I staliśmy tak, Kainita i upadły ksiądz, w mroku nocy, w chacie zaścielonej prochami dziecka martwego od trzystu lat.

Pomyślałem, że teraz, gdy ma wiara okazała się pusta, Aelfred mnie zniszczy. On jednak uśmiechnął się jak wilk i zapytał, czy wysłucham jego spowiedzi. Pokonany, zgodziłem się. Cóż zmienia faki, że spowiedzi potwora wysłucha ktoś, kto nie należy już do kapłańskiego stanu? To wola Boga, nie moja, może udzielić temu biedakowi rozgrzeszenia. Zacząłem więc rytuał, którego znajome słowa i zdania dawały mi poczucie bezpieczeństwa. Aelfred pamiętając jeszcze coś ze swych ludzkich czasów, czekał z odkryciem swych przewin, aż zapytam o popelnione grzechy.

*Kłamałem wielokrotnie, ojciec brzmiały jego ostatnie słowa Na rany Jezusa, wciąż kłamałem.*

Wtedy, śmiejąc się, uciekł w noc. Zostawił za sobą w zapyłonej, zakrwawionej izbie złamanego księdza.

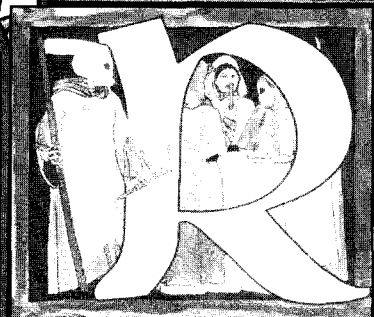
Potem wziąłem pióro i papier, by zapisać to, czego doświadczyłem. W nadziei że wiedza przyda się matce Kościołowi i chrześcijańskim królom Europy w wypłeniceniu naszy Kainitów. Na krzyż, jeśli każdy z nich podobny jest do Aelfreda czy Haralda, to im szybciej ostatni rozpacznie się w proch, tym szczęśliwsi będą zwykli mieszkańcy świata.

Ja zaś nadal siedzę w moim zrujnowanym domu, patrząc, jak prochy Haralda wirują na wietrze. Nie mogę wrócić do tego, co wcześniej robiłem; wieśniacy nazwali mnie Czarnym Księdzem i szepczą przesłan-szeni o nigromancji i diabolizmie. Czekam tylko, aż cisną mnie na stos, jeśli oczywiście nie dopadną mnie wcześniej stronnicy Haralda. Aelfred wciąż obserwuje mnie zza pobliskiej ściany lasu. Gdy przychodzi noc, widzę w ciemności błyski czerwonych oczu, a przed moimi drzwiami formuje się milczący krąg zwierząt.

Monsinior, zrób z tymi informacjami to, co uznasz za najlepsze. W twych rękach leżeć może los całego chrześcijaństwa.

Vale

Fr. Offa



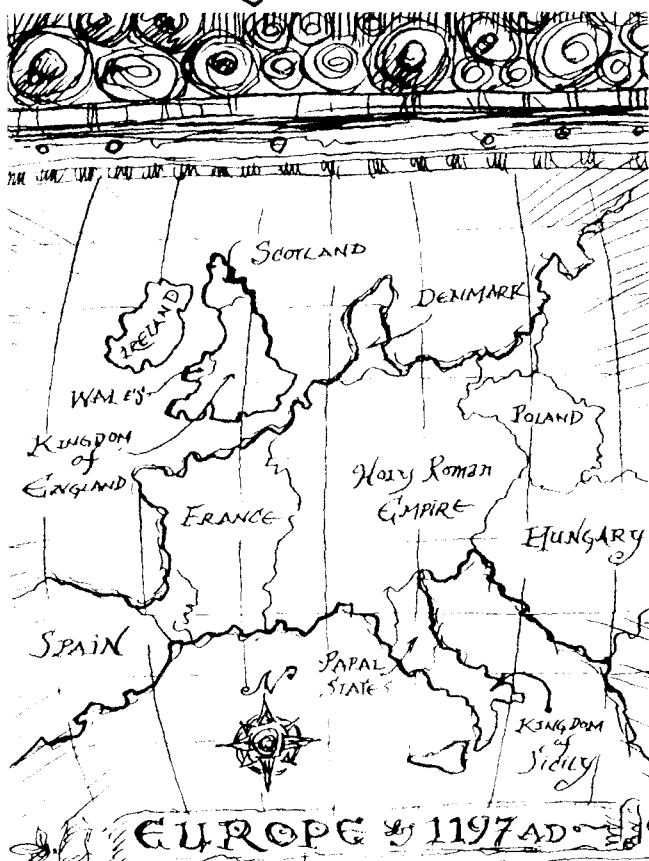
# Rozdział Pierwszy: Wprowadzenie

*Ten świat jest nieczym, jeno garścią pyłu  
A my – pielgrzymi – do przodu, do tyłu  
Ciagle błądzimy; W śmierci kres znajdzie każda  
ziemska troska.*

– Geoffrey Chaucer, *Opowieść Rycerza*

**Wampir: Mroczne Wieki** to gra osadzona w realiach zbliżonych do średniowiecznej Europy pod koniec XII wieku – ciemniejszej, straszniejszej Europy wplecionej w historię Świata Mroku. Założenia Mrocznych Wieków są bardzo podobne do odpowiadającego im rzeczywistego świata, więc jeśli zechcesz zgromadzić więcej informacji, możesz zapoznać się z historycznym działem miejscowej biblioteki czy księgarni.

Choć koniec XII wieku to podstawowa scena wydarzeń Wampira: Mroczne Wieki, to możesz oczywiście przenosić własne kroniki do innych czasów. Większość informacji zawartych w tym podręczniku pozostanie w Europie prawdziwa aż do pierwszych promieni Renesansu, choć technologia może różnić się w zależności od okresu. Nie czuj się jednak ograniczany historią „prawdziwego świata” – to twoja gra i zrób z niej to, co chcesz!



WAMPIR: MROCZNE WIEKI

Ci, którzy znają **Wampira: Maskaradę** lub inne gry osadzone w XX wieku, znajdą w **Mrocznych Wiekach** aspekty zarówno znane, jak i nowe. Wiele zmieniło się od XII do XX wieku, więc nie zakładajcie, że prawdziwe są te same rzeczy.

## ODGRYWANIE RÓL

**Wampir: Mroczne Wiek** nie jest tylko grą narracyjną, ale także w równym stopniu grą fabularną. Nie tylko opowiadasz, ale w całej opowieści odgrywasz rolę jej głównego bohatera. To trochę jak w przedstawieniu, z tą tylko różnicą, że ty sam wymyślasz słowa.

Gra fabularna jest improwizowanym aktorstwem, jak w zabawie w kowbojów i Indian, ujętym w zestaw zasad opowieści, w której snuciu uczestniczą wszyscy biorący udział w grze. Cofnij się pamięcią do zabaw z dzieciństwa – gdy wyobrażałeś sobie, że jesteś rycerzem w lśniącej zbroi albo Indianinem na wojennej ścieżce, była to gra fabularna. Za każdym razem, gdy ścigałeś smoki po podwórku czy walczyłeś z gangsterami, była to gra fabularna. Nie wszystko, co związane z tamtym okresem jest dziecięce; gdy wchodzimy w skóry innych ludzi, choćby na chwilę, gra taka pomaga zrozumieć ich (i siebie) lepiej.

Dalecy jesteście oczywiście od chowania się na placu zabaw i wyklócania się „Właśnie że nie! Właśnie że tak!” o to, czy strzala z łuku jest szybsza niż sześciostzałowiec. Po to potrzebne są zasady dla naszego rodzaju gier fabularnych. W naszym opowieściom nadać strukturę i szkielet. Podstawowy zestaw zasad rozstrzygających konflikty i definiujących możliwości bohaterów naszych opowieści znajduje się w rozdziale szóstym.

Najlepiej, gdy w **Wampirze: Mrocznych Wiekach** bierze udział tylko kilku graczy – najwyżej pięciu. Jest to zbyt indywidualna gra, by mogło się w nią dobrze bawić więcej osób. Gdyby gracze musieli walczyć o zabranie głosu, nie pozostałoby nic z tajemniczego nastroju. Prawdę mówiąc, takie gry narracyjne najlepiej spełniają swoje zadanie, gdy oprócz Narratora bierze w nich udział tylko trzech graczy.

## NARRATOR

**Wampir: Mroczne Wiek** wygląda nieco inaczej niż gry, które miałeś okazję poznać. Po pierwsze nie ma żadnej planszy ani kart. Po drugie jeden z graczy musi być Narratorem – mistrzem gry, osobą, która wymyśla i prowadzi opowieści. Narrator opisuje, co się dzieje, jaki jest rezultat działań graczy, decyduje o zwycięstwach i porażkach bohaterów, o ich szczęściu i pechu, o ich życiu i śmierci. To niełatwe zadanie, ale też i wyjątkowe wyróżnienie, bowiem Narrator to ktoś, kto tka sny.

Narrator przede wszystkim musi dbać o to, by pozostali gracze dobrze się bawili; to jego podstawowy obowiązek. Najlepszym na to sposobem jest opowiadanie dobrych opowieści. On jednak nie czyni tego tak, jak tradycyjni gawędziarze; najpierw buduje szkielet opowieści, a potem pozwala graczom przyoblec go w ciało, wcielając ich w role głównych bohaterów. To delikatne balansowanie między narracją a rozsądzaniem, pomiędzy opowieścią a grą. Czasami Narrator musi zaplanować jakąś scenę lub opisać coś, co już zaszło (np. gdy bohaterowie śpią), jednak częściej decyduje o następstwach działań bohaterów – i robi to tak realistycznie, bezstronnie i twórczo, jak tylko potrafi.

Twoim obowiązkiem jako Narratora jest interpretacja i przestrzeganie zasad, ale także zapewnienie graczom zabawy – musisz utrzymać równowagę między tymi dwiema rolami. Większość słów w tej książce została napisana właśnie po to, aby ci w tym pomóc. I nawet jeśli nie



ulatwi ci to zbyt dużo pracy, bo praca Narratora nigdy nie jest łatwa, to przynajmniej oswoi cię z twoim zadaniem.

Rola Narratora została opisana bardziej szczegółowo w Rozdziale Ósmym.

## GRACZE

Większość osób biorących udział w tej grze nie będzie Narratorami, lecz graczami, którzy przyjmują role głównych bohaterów opowieści. Wprawdzie od gracza nie wymaga się tyle odpowiedzialności, musi on jednak włożyć w grę tyle samo wysiłku i koncentracji co Narrator.

Jako gracz w sadze **Wampir: Mroczne Wiek** wcielasz się w postać wampira (Kainity), którego sam wymyślisz i którego rolę będziesz odgrywał w trakcie opowieści. Życie twojego bohatera jest w twoich rękach, bowiem to ty decydujesz, co on mówi i co robi. Sam będziesz wybierał, jakie ryzyko podjąć, a jakie odrzucić. Wszystko co powiesz i zrobisz jako twój bohater, odniesie jakieś skutki w otaczającej go rzeczywistości.

Musisz być zarówno aktorem, jak i graczem. Jako aktor przemawiasz za swojego bohatera i odgrywasz to, co chcesz, aby twój bohater powiedział czy zrobił. Cokolwiek mówisz, mówi to twój bohater; wyjątkiem są pytania kierowane do Narratora i słowny opis działań twojego bohatera. Mówiąc i opisując innym graczom, co robisz, stajesz się uczestnikiem toczącej się opowieści.

Jako gracz próbujesz natomiast robić wszystko, co pozwoli twojej postaci odnieść sukces, czyli niejako zwyciężyć w grze. Ten strategiczny element gry jest niezwykle istotny, bowiem właśnie on stwarza napięcie dramatycznych chwil, napędlia je dreszczem emocji i czyni grę bardziej ekscytującą.

Często przy opisywaniu czynności, którą zamierzasz wykonać, musisz rzucić kostkami, aby sprawdzić, czy udało ci się zrobić to, co wcześniej ilustrowałeś słowami. Cechy twojego bohatera określają jego mocne i słabe strony, jego możliwości w zakresie wykonywania różnych czynności. Akcja jest podstawowym elementem gier narracyjnych, ponieważ dzięki niej bohaterowie zmieniają świat gry i oddziałują na bieg wydarzeń w fabule opowieści.

Bohaterowie zawsze znajdują się w centrum opowieści, ponieważ to oni kreują i ukierunkowują jej fabułę; nie ma wszak opowieści bez bohaterów. W trakcie opowieści postacie graczy nadają właściwy kierunek i postęp fabule, ale nie mają wpływu na decyzje Narratora.

Do pewnego stopnia jesteś także Narratorem. Masz pełną swobodę wprowadzania własnych pomysłów i elementów do opowieści, jakkolwiek Narrator ma prawo je odrzucić, jeśli mu nie odpowiadają. Na koniec trzeba jeszcze podkreślić, iż to nie twój bohater, ale właśnie cała opowieść jest w tej grze najważniejsza. Bohater jest tylko narzędziem potrzebnym do wykreowania dobrej opowieści, a nie odwrotnie.

## BOHATER

Na podstawowym poziomie każdy z nas jest jakąś postacią składającą się z nawyków, wspomnień, zachowań i doświadczeń. Wszystko czym jesteśmy i gdziekolwiek jesteśmy, przejawia się w podejmowanych przez nas akcjach. Podczas gry w **Wampira: Mroczne Wiek** powinniśmy odłożyć na bok własne wspomnienia czy maski i przyjąć choć na chwilę te należące do kogoś innego. Może to być bardzo przyjemne, ponieważ daje możliwość dokonywania wyczynów, które zawsze będą ponad naszymi codziennymi możliwościami. Bo iluż z nas prze-

myka się po blankach zamku czy każdego dnia o zmroku rusza w mgłę na polowanie?

Oto zysk z gry fabularnej – gdy odgrywamy kogoś innego, w zasięgu ręki może pojawić się możliwość realizacji czynów magicznych czy wręcz niemożliwych. Tu także leży największa trudność – stworzenie wiarygodnej postaci.

Twoja postać będzie miała coś z ciebie. To nieuniknione, bo jeśli nie będzie w niej niczego z twojego życia, to nie będziesz w stanie jej ożywić. Z drugiej strony, by być zadowolonym z gry, bohater musi być czymś więcej niż częścią ciebie. Sobą jesteś przecież codziennie; co to za przyjemność znów być sobą, skoro możesz być kimś innym? By stworzyć bohatera wiarygodnego, musisz wyposażać go we wspomnienia i motywy nim kierujące, a także unikalne pragnienia i drobne dziwactwa, które sprawiają, że będzie czymś więcej niż tylko obdarzoną głosem częścią twojej osobowości. Każda postać powinna być inna, składająca się zarówno z doświadczenia jak i fantazji.

Stworzenie postaci w **Wampirze: Mrocznych Wiekach** jest dość łatwe. Opracowanie wszystkich podstawowych cech bohatera i naniesienie charakterystyk liczbowych zajmuje zaledwie kilka minut. Rzecz jasna, przemienienie tego zestawu cyfr w żywą, oddychającą postać wymaga nieco wysiłku. Musisz sięgnąć głęboko w swoje wnętrze, aby odnaleźć coś wystarczająco realnego i prawdziwego, co pozwoli na dopełnienie osobowości bohatera. Frankenstein z łatwością złożył swoje monstrum z dostępnych mu ludzkich kawałków. Największą trudność sprawiło mu tchnięcie weń życia.

Szczegółowy opis tworzenia bohatera znajduje się w rozdziale czwartym.

## KOTERIA

Przyjmuje się, że wszyscy bohaterowie są swoimi sprzymierzeńcami i podczas gry będą ze sobą współdziałali. Nie znaczy to wcale, że zawsze będą razem, ale że będą się wzajemnie chronić i dzielić pewne wspólne ambicje. Takie grupy wampirów nazywa się koteriami i można je spotkać wszędzie, od salonów władzy po najgorsze slumsy. W większości przypadków koterie bohaterów składają się ze wszystkich młodych wampirów zamieszkujących dany teren, chyba że jest to jedno z największych miast, takie jak Wenecja czy Konstantynopol. Bez względu na to czy grupę jednoczą wspólne interesy, wróg, czy zwykłe pragnienie przetrwania, nietrudno zauważyć, że w grupie jest bezpieczeństwo. Pojedynczy młody Kainita spotka na swej drodze problemy, na które nie natknąłby się, będąc w koterii. Na grupie może polegać każdy z jej członków. To koteria jednoczy bohaterów i pozwala graczom wypracowywać wspólne cele w trakcie opowieści.

## REKWIZYTY DO GRY

Gra w **Wampira: Mroczne Wiek** jest przeznaczona w głównej mierze do odgrywania przy stole. Chociaż żadna plansza nie jest potrzebna, są pewne rekwizyty, które wymagają stołu lub przynajmniej płaskiej powierzchni. Będziesz potrzebował kostek, ołówka, kartki papieru i kserokopii Karty Bohatera. Niezbędne są kostki dziesięciościenne, które możesz nabyć w większości sklepów RPG. Narratorowi mogą być potrzebne także czyste kartki papieru, na których mógłby szkicować plany sytuacyjne (pomagają one graczom zrozumieć sytuację lepiej, niż po wysłuchaniu tylko opisu słownego) oraz inne rekwizyty obrazujące graczom, co widzą ich postacie (szkice, świece, szale – wszystko, co uatrakcyjni i ożywi przeżycia).

## WYGRANI I PRZEGRANI

W **Wampirze: Mrocznych Wiekach** nie ma zwycięzców, gdyż pokonanie innych graczy nie jest tu celem. Aby w ogóle wygrać, musisz współdziałać z pozostałymi graczami. Ponieważ jest to gra narracji, nie ma sposobu, by jedna osoba odniosła zwycięstwo. **Wampir** jest właściwie grą, w której prawdopodobnie przegrasz, bowiem prawie niemożliwe jest powstrzymanie pędu bohatera ku szaleństwu. Cała idea polega właśnie na tym, żeby powstrzymywać ten upadek jak najdłużej, oddając cały dramatyzm rozgrywanej się tragedii.

Jedyną prawdziwą miarą sukcesu w **Wampirze** jest ocalenie. Oczywiście, jeśli bohater ma jakieś silne motywacje, jak np. chęć zemsty, osiągnięcie takiego celu można w pewien sposób uznać za sukces. Ponadto opowieści mają swoje zakończenia, które mogą być dla bohaterów szczęśliwe albo i nie. Przykładowo, jeśli bohaterowie dowiodą, że zabójcą jest rzeczywiście podejrzewany przez nich wampir i zdołają go powstrzymać – można wtedy powiedzieć, że wygrali. Jeśli zaś w ogóle nie dowiedzą się, kto stoi za morderstwami i nie powstrzymają zabójcy, wtedy przegrali, choć mogą się o tym przekonać, gdy będzie już za późno.

Bohaterowie, jeśli chcą odnieść choć częściowe zwycięstwa, muszą zostać przyjaciółmi. Zapewniają sobie wtedy wzajemne bezpieczeństwo i żywią względem siebie odrobinę zaufania. Mroczne Wiekі są tak niebezpieczne, że zaufani przyjaciele są naprawdę cenni.

## DRAMA

Drama może stać się najbardziej dynamiczną i przyjemną formą grania w **Wampirze: Mroczne Wiekі**. Wygląda ona tak, jak improwizowane przedstawienie teatralne, w którym aktorzy (gracze) podejmują swe działania na scenie stworzonej i przedstawianej przez Narratora. Styl taki tworzy dużo głębsze i żywsze doznania narracyjne.

Gracze biorący udział w grze fabularnej najczęściej opisują działania swych postaci, a czasem nawet wypowiadane kwestie. Inaczej jest podczas Dramy, gdzie gracze robią i mówią (z pewnymi ograniczeniami) dokładnie to co bohaterowie. Wstają, przechadzają się, biorą do rąk listy, podają sobie dłonie czy rzucają się do okna, by zobaczyć, co dzieje się na zewnątrz. Nadal ważna jest wyobraźnia, a Narrator może przerwać wydarzenia, by opisać konkretne przedmioty czy specjalne sytuacje.

Podczas sesji Dramy nie używa się żadnych kostek; inne zasady, takie jak publikowane w serii **White Wolf's Mind's Eye Theatre**, w pełni je zastępują. W większości przypadków wszystko rozstrzyga się przez aktorstwo. Narrator używa po prostu Cech postaci do określenia, w jakim stopniu mogła powieść się konkretna akcja (taka jak choćby otwieranie zamka wytrychem). Narrator decyduje także o reakcjach podległych mu postaci na działania prowadzonych przez graczy bohaterów.

### ZASADY

By sesje Dramy przebiegały płynnie i bezpiecznie, trzeba przestrzegać kilku prostych zasad. Trzeba się na nie zgodzić, jeśli w ogóle

chcesz prowadzić jakąkolwiek Dramę. Zawsze najważniejsze jest bezpieczeństwo.

- **Nie dotykaj:** Żaden gracz nie powinien nigdy uderzać czy łapać innego uczestnika Dramy. Nigdy nie powinno mieć miejsca odgrywanie jakiegokolwiek walki – to jedyna rzecz, jaką lepiej pozostawić kostkom (czy zasadom). Jeśli gracze lub pomocnicy Narratora stają się zbyt agresywni, należy ogłosić przerwę i przypomnieć wszystkim zasady gry. Recydywistów można poprosić o opuszczenie terenu Dramy lub usiąść z nimi do stołu, by rozwiązać konflikt przy pomocy kostek.

- **Żadnej broni:** Nie powinny być używane żadne rekwizyty, których użycie wymaga dotykania nimi innych graczy. Nigdy w Dramie nie powinna być używana żadna prawdziwa broń dowolnego rodzaju. Zabronione są nawet atrapy mieczy. Zawsze trzeba stosować zasadę „Nie dotykaj”.

- **Graj wewnątrz:** Zazwyczaj Dramy odbywają się wewnątrz twojego własnego domu czy innego prywatnego obszaru. Upewnij się, że wszyscy inni przebywający podczas gry w pobliżu, wiedzą co robicie. Nigdy nie prowadź Dramy, jeśli przechodnie mogą poczuć się zmieszani czy przestraszeni waszymi działaniami. Jeśli gracze na zewnątrz, np. w lesie za twoim domem, upewnij się, czy zachowana jest prywatność.

- **Wiedz, kiedy przerwać:** Gdy Narrator ogłasza przerwę, wszystkie akcje muszą być natychmiast zawieszone. Nawet podczas Dramy (szczerze mówiąc) słowo Narratora jest ostateczne.

## PRZEMIENIENIE

Chwila, w której człowiek staje się wampirem, jest niezapomniana, gdyż transformacja jest zwykle bolesna i traumatyczna. Wampir powstaje wówczas, kiedy inny wampir wypije całą krew ze śmiertelnika, zabijając go. Jednak zanim ostatecznie nastąpi śmierć, Ojciec przebija własną skórę, upuszczając kilka kropel w usta ofiary. To w jakiś sposób pobudza człowieka, by zaczął pić wprost z otwartej rany. I to już wszystko co potrzebne, aby zaszła transformacja – pełna utrata własnej krwi i kropla krwi wampira.

Najczęściej bohater dołącza do rodu swego Ojca, a zarazem jego klanu. Przynależność do klanu określa, jakimi Dyscyplinami będzie on dysponował na początku gry, a także jakie przypadną mu ułomności. Zwykle bohaterowie należący do tego samego klanu będą sobie sprzyjać i wzajemnie się wspierać, jednak nie zawsze jest to regułą.

Przez kilka pierwszych lat czy dekad nowo stworzone dziecko pozostaje pod opieką Ojca. Może dzięki temu dowiedzieć się wszystkiego lub w ogóle niczego, być otoczone opieką lub być wykorzystywane, obdarowane pełną swobodą lub ograniczone zakazami. Lecz dopóki Ojciec nie wypuści swego potomka spod opieki i nie przedstawi księciu danego terenu, społeczność wampirów nie zaakceptuje go.

## GŁÓD

Wampiry muszą się odżywiać; ten fakt jest wspólnym mianownikiem ich egzystencji. Głód nie jest zwykłą potrzebą, to przesłaniająca wszystko obsesja. Pragnienie krwi stanowi pierwotny instynkt przeżycia, bowiem jedynie dzięki krwi wampir może istnieć. Krew nie musi pochodzić od człowieka, a nawet jeśli, nie musi to wcale oznaczać śmierci żywiciela. Żądza krwi jednakże często zaślepia wampiry tak silnie, że tracą one panowanie nad sobą i piją tak długo, aż z krwią nie wysąją życia z ofiary. Zęby wampirów pozostawiają tylko małą rankę, która znika, gdy wampir ją wylizze.

Ponieważ Ojciec nigdy nie oddaje dziecku całej krwi, którą z niego wcześniej wyssał, młodego wampira szybko ogarnia szalony głód. Dziecko nie ma żadnych doświadczeń z tą niepoohamowaną żądzą, więc jest ona dla niego równie wszechogarniająca, co nieunikniona. Złotodźiob nie potrafi zwalczyć tego pragnienia, najwyżej nieustającym wydawaniem punktów Siły Woli, ale nawet wtedy może nie zapanować nad szaleem, jeśli tylko w zasięgu jego węchu znajdzie się świeża krew. Wampiry muszą odżywiać się regularnie, zwykle raz czy dwa razy na tydzień.

## NATURA BESTII

Co to w ogóle znaczy być wampirem? Kainici nie są, mimo ich wyglądu, ludźmi – mają odmienną naturę i różnią się od człowieka pod wieloma względami. Ktoś mógłby powiedzieć, że wizerunek wampira jest przecież tak ludzki, jednakże przekonanie, że są one podobne do nas, to śmiertelny błąd. Przypominają nas jednak na tyle, że można je porównywać i kontrastować z rodzajem ludzkim. Dzięki porównaniu wampirów do ludzi jesteśmy w stanie odkryć ich możliwości i ograniczenia.

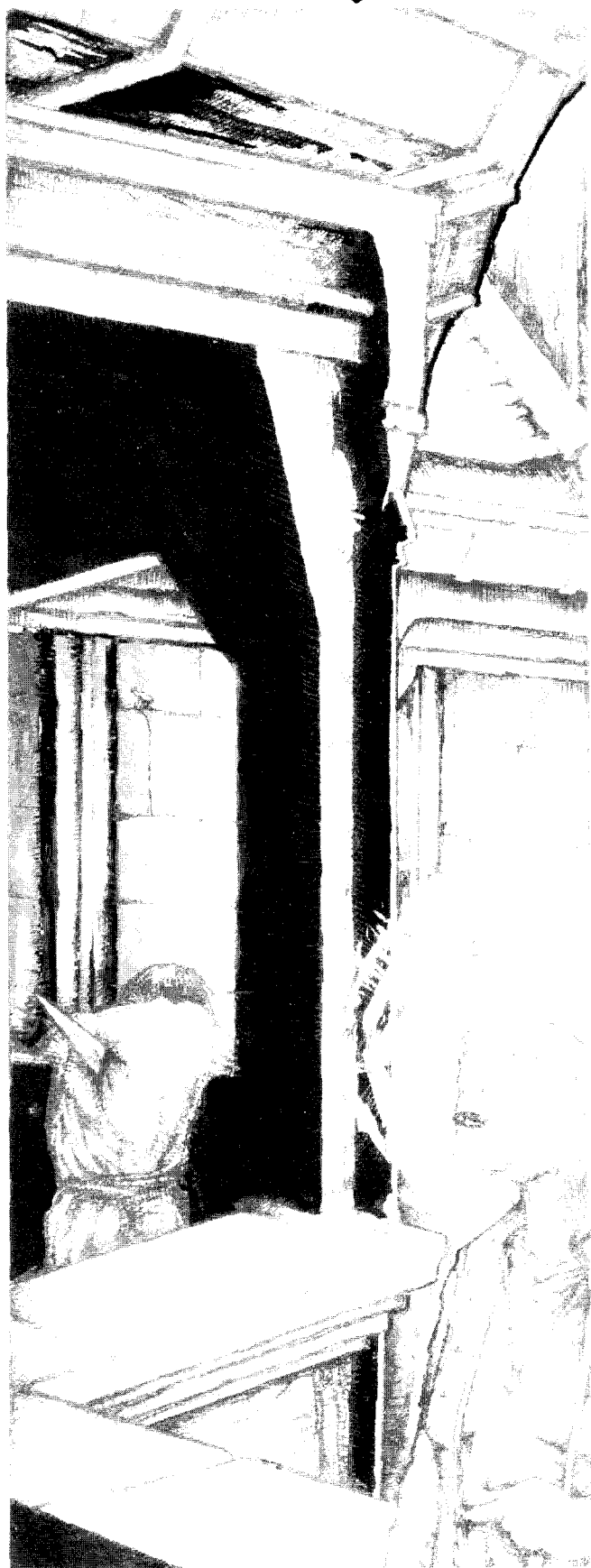
Należy pamiętać, że skoro podstawowe potrzeby wampirów tak różnią się od naszych, to pozostałe ich pragnienia także mogą być odmiennie. Poza krwią inne pożywienie nie jest im już potrzebne – a tak się nieszczęśliwie składa, że krwi nie można kupić na miejscowym targu. Wampiry są z natury stworzeniami drapieżnymi i choć czasem pragnienie ziemskiej władzy nad światem Kainitów i zwykłych ludzi odciąga ich od tego, nie mogą zaprzeczyć, że jest tak w istocie.

Większość spośród wampirów, które przeżyły więcej niż kilka setek lat, tworzy sobie filozofie pozwalające przeżyć kolejne noce – równoważąc potrzeby duszy i pragnienia wewnętrznej Bestii. Wielu nazywa owe systemy wierzeń Drogami lub Via, bo pomagają wampirom kierować egzystencją, nakładając kodeks etyki i wiary, który stanowi stały punkt chaotycznego świata.

## SPOŁECZEŃSTWO NOCY

Potomstwo Kaina jest relatywnie liczne w czasach średniowiecza. Miasto liczące 10 000 ludzi może dawać schronienie tuzinowi wampirów, a pół tuzina może zamieszkiwać okoliczne wsie i miasteczka. Książęta nie mają często pełnej władzy nad własnymi domenami i nie mogą po prostu ograniczyć liczby tworzonych nowiejuszy. Niektórzy Kainici nigdy nie musieli polować na śmiertelnika, bo utrzymują uległe im trzody w odizolowanych społeczeństwach czy żywią się łatwo dostępną krwią zwierząt.

To wspaniały, ale też przerażający okres na bycie wampirem. Z jednej strony są to czasy strachu i przesądów, ślepego posłuszeństwa i bezkarnego brutalności. Jeśli samotna chata stoi na tyle daleko od najbliższej wioski, by krzyki jej mieszkańców nie zostały usłyszane, wysane zwłoki mogą nie zostać znalezione przez rok czy dłużej. Życie jest tanie i do wzięcia; niewielu odmawia silnym prawa do podporządkowania – czy zniszczenia – słabszych. Z drugiej jednak strony są to także czasy terroru dla Kainitów. W niewielu miejscach można ukryć się przed słońcem czy pochodnią, a na drogach grasują zarówno bandyci, jak i wygłodzeni Lupini. To także wiek wiary i nawet najpodlejszy chłop może nosić w sercu siłę, mogącą odpędzić najsilniejszego wampirzego władcę. Wielkie zyski i równie potężne zagrożenia wypełniają dni i noce Kainitów. Od delty Nilu po Półwysp Iberyjski, od muzułmańskiej Jerozolimy po germańskie barbarzyństwo Szwarcwaldu, rozciąga się wiek ciemności rozświetlany chybottłym płomieniem pochodni i błyskającą w nocy czerwienią oczu.





WAMPIR: MROczne WIEKI

## PROBLEMY I MOCE

Mogłoby się wydawać, że średniowieczni Kainici są w dużo lepszej sytuacji niż ich dwudziestowieczni potomkowie. Pochodzą z wcześniejszych pokoleń, dużo bardziej potężnych niż ci przemienieni 800 lat później. Nie muszą obawiać się, że wrogowie wyposażeni są we współczesną broń czy środki komunikacji. Nikt nie może ich sfotografować i nie są zobligowani do tak ostrego przestrzegania Maskarady.

Jednak tamte czasy mają też wiele wad. Po pierwsze, ludzkie osiedla są małe. Liczba mieszkańców większości miast nie przekracza 10 000 dusz, więc łatwo zauważyć nowe twarze i nie ma anonimowych milionów, na których można żerować. Najczęściej w miastach panuje też zakaz wychodzenia po zmroku na ulice. W każdym domu płonie otwarty ogień, bo świeczki i pochodnie zapewniają oświetlenie tych łatwopalnych budynków. Trudno jest także podróżować, bo wszystkie pospolite środki transportu wystawiają podróżnika na światło słońca.

Patrząc dalej, Kainici cierpią na brak wielu XX wiecznych udogodnień. To świat, gdzie cały handel odbywa się za dnia – nie ma sklepów czynnych całą dobę. To świat bez telefonów i faksów, automatycznych sekretarek i komputerów. Jeśli wampir chce porozmawiać z jakimś śmiertelnikiem, musi stanąć z nim twarzą w twarz. I w końcu co najważniejsze, Kainici żyją w społeczeństwie, które zdaje sobie sprawę z ich obecności i uważa ich za nasienie Szatana. Gorzej, wierzenia ogółu nadają mocy rytuałom Kościoła, tak więc wielu kapłanów dysponuje realną siłą, mogącą zranić a nawet zniszczyć wampira.

A jeszcze oczywiście Kainici muszą wystrzegać się Lupinów, którzy są dużo potężniejsi niż w XX wieku i innych zaprzysięgłych wrogów swego rodzaju – nieprzewidywalnych faerie, nieukojonych duchów i spiskujących magów.

## ORGANIZACJA

Podróżowanie przez średniowieczną Europę jest powolne i niebezpieczne, dlatego komunikacja jest znacznie ograniczona. Trudno przekazywać informacje i polecenia; nie ma więc wielkich sekt organizujących Kainitów. Są po prostu pojedynczy starsi klanów i książęta ogarniający rozłącznymi sferami wpływów najbliższe otoczenie.

## KLANY

Najważniejszymi klanami, zarówno z powodu liczebności jak i władzy są Ventrue, Tzimisce, Lasombra, Brujah, Nosferatu, Malkavian, Kapadocjanie i Gangrel. Dodatkowo mamy nowo stworzony klan Tremere, który wraz z Wyznawcami Seta, Assamitami i klanem Toreador włada małymi obszarami Europy. Wampiry Ravnos przybywają od czasu do czasu ze Wschodu, a gdzieś na kontynencie ukrywają się niedobitki demonicznych Baali.

## KAINICI I ŚMIERTELNICY

W średniowiecznej Europie mało jest dużych miast i nawet takie skupiska ludności jak Madryt, Wenecja czy Konstantynopol są pod względem liczebności ledwie ułamkiem współczesnych nam metropolii pokroju Paryża, Londynu czy Nowego Jorku. Nieliczni mieszkańcy opuszczają domy po zmroku; pracując za dnia i śpiąc po zachodzie słoń-



ci, żyją w cyklach przeciwnych cyklowi wampirów, które na nich polują. Kościół dźierży moc Wiary przeciw wszystkim stworzeniom nocy, a szczególnie przeciw nieumarłym istotom, które chciałyby wysysać krew z jego wyznawców. Można by pomyśleć, że wszystkie te czynniki powinny sprawić, że w każdym mieście znaleźć można niewiele wampirów... ale to nie najpoważniejsze powody.

Oczywiście nie ma w tamtych czasach tylu wampirów, ilu pojawiło się w późniejszych okresach, ale przeludnienie i tak staje się poważnym zagrożeniem dla Kainitów. Wielu przemierza nocą jako mroczni władcy, używając swych mocy do kontrolowania, zastraszania i podporządkowywania sobie miejscowej ludności. Każdy broni zjadale swych terytoriów łowieckich – żerowanie na cudzej trzodzie, jeśli wykryte, prowadzi prostą drogą do Ostatecznej Śmierci.

Polityczne walki wampirów są zaciekle; uczestniczy w nich wiele Kainitów, chcących kontrolować ubogie zasoby ludzkie. Książęta starają się utrzymać zwierzynę i swe wpływy w tajemnicy przed ogółem, co nie jest łatwe. Nietrudno domyślić się, dlaczego inkwizycja powstała krótko po opisywanym okresie. Jej celem było ograniczenie tajemnej tali nieumarłych zagrażającej zwykłym członkom Kościoła.

Dodatkowo, jako że wampiry nie mogą uczestniczyć w normalnym życiu społecznym, w jego interesach i rozrywkach, ci którzy pojądają władzy nad śmiertelnymi, muszą wysługiwać się pomocnikami i ograniczać uczyty czy bale odbywające się po zmroku w ich siedzibach, gdy zwykli ludzie śpią. W tym okresie kontakty z gbulami, trzodą, sprzymierzeńcami i świątą stają się dużo ważniejsze.

## LEKSYKON

Wśród Kainitów funkcjonują różne *patois*, czerpane z wielu języków i nadające nowe znaczenia słowom z języka śmiertelnych. Na podstawie sposobu wypowiedzi wampira łatwo można określić, z którego pokolenia on pochodzi. Występują zasadnicze różnice między słowami używanymi przez nowicjuszy i wypowiadanymi przez starszych. Niewłaściwe słowo wymówione w niewłaściwej sytuacji często uważa się za poważne naruszenie etykiety.

## MOWA POTOCZNA

Poniżej wypisaliśmy terminy, które najczęściej pojawiają się w mowie potocznej wampirów Mrocznych Wieków.

|                        |                                                                                                                                                         |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Bestia</b>          | Popędy i żądze popychające wampira do czynów świadczących o przemianie w prawdziwego potwora. Vide: <i>Człowieczeństwo</i> .                            |
| <b>Człowieczeństwo</b> | Pierwiastek ludzki zachowany w psychice wampira, walczący z pierwotnymi instynktami <i>Bestii</i> .                                                     |
| <b>Domena</b>          | Lenno przynależne wampirowi.                                                                                                                            |
| <b>Dziecko</b>         | Określenie młodego, niedoświadczonego lub głupiego wampira.                                                                                             |
| <b>Elizjum</b>         | Nazwa miejsca, gdzie spotykają się starsi - przeważnie jest to opera, teatr lub inny przybytek kultury.                                                 |
| <b>Gehenna</b>         | Koniec Trzeciego Cyklu; zbliżający się Armageddon. Czas, kiedy Przedpotopowi przebudzą się i dla zaspokojenia Głodu zabiją wszystkie pozostałe wampiry. |
| <b>Gbul</b>            | Sluga stworzony przez napojenie żywej, śmiertelnej istoty krwią wampira. Stwarzając gbulą,                                                              |

**Głód**

**Jyhad**

**Klan**

**Krew**

**Książę**

**Księga Nod**

**Lupin**  
**Ojciec**  
**Parias**

**Pocałunek**

**Pokolenie**

**Przeistoczenie**

**Przemienienie**

**Przysięga Krwi**

**Schronienie**  
**Starszy**

**Żółtodziób**

**Żywiciel**

## ARCHAIZMY

Są to stare zwroty i słowa, którymi posługują się starsi i inne starożytne wampiry. Chociaż rzadko są używane przez młodych, wciąż pozo-

wampir nie pozbawia go krwi, gdyż powstałby potomek.

Popęd głodu; potrzeba pożywiania się występująca u wszelkich istot żywych. U wampirów jest to głód krwi, popęd niezwykle silny, który zastępuje i zaspokaja wszelkie pragnienia, potrzeby i żądze. Utajona wojna, którą prowadzi kilku ostatnich wampirów trzeciego pokolenia, wysługując się młodszymi Kainitami nieczym pionkami w grze. Termin używany też do określenia jakiegokolwiek konfliktu lub walki między wampirami.

Grupa wampirów o wspólnych cechach ducha i ciała.

Dziedzictwo wampira; to co czyni wampira wampirem.

Wampir, który rości sobie prawo bycia władcą jakiegoś terenu, zwanego czasem lennem, i który potrafi wywalczyć prawdziwość owych roszczeń. Choć książę to najpopularniejsze określenie, niektórzy tytułują się zwierzchnikami, suwerenami, baronami czy szejkami. Rodzaj żeński - księżna. „Święta” księga Kainitów, opisująca pochodzenie rasy i jej wczesną historię. Nigdy nie widziano jej w całości, choć wiadomo o istnieniu fragmentów spisanych w różnych językach.

Wilkołak, śmiertelny wróg wampirów. Rodzic, stwórca wampira. Rodzaj żeński - Matka. Wampir nie należący do żadnego klanu. Termin używany czasem w znaczeniu obraźliwym. Bezklanowość na pewno nie jest wśród Kainitów cnotą.

Chwila, kiedy wampir ssie krew śmiertelnika lub zwierzęcia, pomijając spożywanie krwi.

Określenie dzielące wampira od mitycznego kaina, mierzonego liczbą Ojców. Potomkowie Kaina - pierwsze pokolenie, ich dzieci - trzecie, itd.

Akt transformacji śmiertelnika w wampira; następuje, gdy wampir wypije ze śmiertelnika całą krew, a następnie napoi go odrobiną własnej.

To czas narodzin wampira i metamorfozy śmiertelnika w Kainitę. Vide: *Przeistoczenie*.

Najsilniejsza więź uczuciowa, jaka istnieje między wampirami; przyjęcie krwi w poddańczym hołdzie. Daje duchową więź i władzę nad tym, kto ją złożył.

Dom wampira lub miejsce, gdzie śpi w ciągu dnia. Wampir który ma 300 lub więcej lat. Starsi uważają się za najpotężniejszych Kainitów i zwykle toczą swoją własną Jyhad.

Młody, niedawno stworzony wampir. Vide: *Nowicjusz* i *Szczenię*.

Główne źródło krwi, zwykle człowiek.

stają w modzie wśród co bardziej wyrafinowanych Kainitów. Starszych często można rozpoznać właśnie po archaizmach, którymi się posługują.

|               |                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Amarant       | Akt picia krwi innych Kainitów.                                                                                                                                                                                                                              |
| Ancilla       | Obywatel. Dorastający wampir; już nie nowicjusz, ale jeszcze nie starszy.                                                                                                                                                                                    |
| Autarkis      | Wampir, który odmawia udziału w życiu społecznym Kainitów i nie uznaje domeny księcia. Inaczej: pustelnik.                                                                                                                                                   |
| Bydło         | Pogardliwy termin dla śmiertelnych, zwykle używany w opozycji do <i>Kainitów</i> .                                                                                                                                                                           |
| Canaille      | Kanalia. Obrażliwe określenie śmiertelnika nieprzyjemnego i pozbawionego kultury (na takich głównie żerują Kainici).                                                                                                                                         |
| Diabolizm     | Akt picia krwi innych Kainitów z potrzeby lub perwersji.                                                                                                                                                                                                     |
| Golkonda      | Stan bytu, który pragnie osiągnąć wielu Kainitów, aby uzyskać równowagę między niższymi popędami a wyższymi uczuciami. Wielu postrzega to jako jedyną drogę ocalenia. Podobna do Nirwany śmiertelnych, także w tym, że częściej się o niej mówi, niż osiąga. |
| Kainita       | Wampir.                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Koteria       | Wzajemnie sobie pomagająca grupa Kainitów.                                                                                                                                                                                                                   |
| Krewny        | Członek tej samej linii krwi (zwykle młodszy).                                                                                                                                                                                                               |
| Lextalionis   | Kodeks wampirzy, rzekomo ustalony przez Kaina. Odnosi się do biblijnej sprawiedliwości – oko za oko, ząb za ząb.                                                                                                                                             |
| Linia krwi    | Genealogia wampira, wyznaczana przez Przeistoczenia.                                                                                                                                                                                                         |
| Matuzalem     | Starszy, który żyje poza społeczeństwem Kainitów. Wielu z nich należy do Inconnu.                                                                                                                                                                            |
| Nowicjusz     | Młody, nowo stworzony wampir. Vide: <i>Żółtodziób</i> i <i>Szczenie</i> .                                                                                                                                                                                    |
| Ozyrys        | Wampir, który otacza się śmiertelnymi lub ghumami oddającymi mu boską cześć dla zapewnienia sobie posłusznej trzody żywicieli. Ta praktyka obecnie jest rzadziej stosowana niż w przeszłości.                                                                |
| Pan           | Wampir, który ma władzę nad innym Kainitą dzięki Przysiędze Krwi (czyli trzykrotnie napoił go własną krwią). Vide: <i>Przysięga Krwi</i> .                                                                                                                   |
| Praxis        | Prawo księcia do władzy, jak również prawa i zwyczaje przez niego ustanawiane.                                                                                                                                                                               |
| Progenitura   | Kolektywny termin dla wszystkich wampirów jednego Ojca. Mniej formalnie: potomek.                                                                                                                                                                            |
| Przedpotopowy | Jeden z najstarszych Kainitów, członek trzeciego pokolenia. Kierujący Jyhada.                                                                                                                                                                                |
| Sługa         | Wampir związany Przysięgą Krwi i podległy innemu wampirowi.                                                                                                                                                                                                  |
| Syrena        | Wampir, który uwodzi śmiertelnych, lecz nie zabija ich, a jedynie wypija niewiele krwi po uprzednim uspieniu.                                                                                                                                                |
| Szczenie      | Pogardliwy termin dla czyjegós potomstwa.                                                                                                                                                                                                                    |
| Świta         | Ludzie, którzy służą wampirowi, niewolnicy. Świtę tworzą zwykle ghule albo osoby mentalnie zdominowane przez Kainitę. Czasem siła dominacji                                                                                                                  |

jest tak wielka, że śmiertelni nie są w stanie podjąć z własnej woli żadnego działania.

Ostatni etap wędrówki ku Golkondzie; podróż po krainie snów.

#### Tchnienie

#### Trzeci Śmiertelny

Według *Księgi Nod* Kain, praojciec wszystkich wampirów.

#### Vitae

Krew.

## JAK UŻYWAĆ NINIEJSZEGO PODRĘCZNIKA

Książka ta ma być przewodnikiem, punktem startowym dla tworzenia twoich własnych opowieści. Pamiętaj, że nie jest to ostatnia instancja rozwiązywania problemów – to zadanie zostawiamy Narratorowi. Używaj wszystkiego co tu znajdziesz jako fundamentu budowanej sagi i pozwól, by prowadziła cię wyobraźnia.

Podręcznik podzielony jest na Księgę Pierwszą, Drugą i Trzecią. Księga Pierwsza opisuje świat, w którym toczy się akcja **Wampira: Mrocznych Wieków**. Księga Druga zawiera wszystkie informacje potrzebne do stworzenia początkowej postaci i rozpoczęcia gry. Księga Trzecia to wiadomości dla Narratora, sugestie rozwiązywania sytuacji używających skomplikowanych zasad, pomoce do planowania sagi, a także opisy różnych rodzajów antagonistów, na których natknąć się mogą bohaterowie.

**Rozdział Drugi: Założenia** opisuje średniowieczną Europę, łącząc historię realnego świata tamtego okresu z niepokojącymi elementami Świata Mroku.

**Rozdział Trzeci: Klany** podaje szczegóły dotyczące wampirzych linii krwi występujących w tamtych czasach i panujących między nimi stosunków.

**Rozdział Czwarty: Bohater** pokazuje jak tworzyć postać oraz tłumaczy znaczenie Atrybutów i Zdolności, których używamy do jej opisu.

**Rozdział Piąty: Dyscypliny** opisuje nadnaturalne moce posiadane przez Kainitów.

**Rozdział Szósty: Zasady** dotyczy podstaw gry takich jak transpozycja pomysłów i sytuacji na rzuty kostkami.

**Rozdział Siódmy: Doświadczenie** nakreśla różne sposoby rozwiązywania konfliktów w grze oraz pokazuje jak mogą zmieniać się Cechy bohaterów w trakcie rozgrywki.

**Rozdział Ósmy: Narracja** jest wstępem do sztuki narracji, podsuwającym zarówno początkującym jak i doświadczonym Narratorom pomysły na sagi oraz radzącym, jakich technik używać, by gra toczyła się płynnie.

**Rozdział Dziewiąty: Antagoniści** opisuje pełne spektrum potencjalnych wrogów i innych istot, które Kainici mogą spotkać na swej drodze – śmiertelnych, zwierzęta zarówno fantastyczne jak i ziemskie, faerie, duchy, wilkołaki i magów.

## ŹRÓDŁA

### KINO I TELEWIZJA

• *Imię Róży* to chyba najlepszy film o Mrocznym Średniowieczu, a książka jest nawet lepsza, jeśli chcesz zagłębić się szczegółowo.

• *Robin i Marian* (Sean Connery i Audrey Hepburn) to dobra, ziemska historia z odpowiednim, nie-szczęśliwym zakończeniem.

• *Jabberwocky* to komedia, ale niebezpieczne ulice miast i brutalne sceny walki bardzo dobrze komponują się z Mrocznym Średniowieczem.

• Serial *Kroniki braciszka Cadfaela* (sir Derek Jacobi) ma swoisty nastrój i odpowiednią scenografię. Nakręcono go na podstawie opowiadań Ellis Peters. Książki są wypełnione niebanalnymi postaciami i szczegółami historycznymi. Wiele epizodów powinno być dostępnych na wideo.

• *Robin z Sherwood* (serial kręcony w latach 80, najpierw z Michaeliem Praedem, a potem z Jasonem Connery). Kolejne epizody zawierają wiele pomysłów, dzięki którym łatwo do średniowiecznych opowieści włączać elementy nadprzyrodzone. Podobną inspirację dawać mogą niektóre książki historyczne.

• *Studnia i wahadło*, film Cormana z 1991 roku, przedstawia szczególnie nieprzyjemną wizję inkwizycji.

• *Ladyhawke* czyli *Zaklęta w sokoła*, historia kochanków, których wypaczony biskup przeklął zmiennokształtnością, należy może bardziej do nurtu fantasy, ale nadal dobrze przedstawia nastrój i tło.

• *Drakula* Francisa Forda Coppoli jest może nie najblyskotliwszą adaptacją opowiadania, ale może być fantastycznym źródłem nastroju i wizualnych doznań. Warto zwrócić szczególną uwagę na sceny średniowiecznych reminiscencji.

## KSIĄŻKI

*The Medieval Reader*, Norman F. Cantor

*The Art of Courtly Love*, Andreas Cappelanus

*Dictionary of Witchcraft and Demonology*, R. H. Robbins

*Magic in the Middle Ages*, Richard Kieckhefer

*Standards of Living in the Later Middle Ages*, Christopher Dyer  
*England in the Thirteenth Century*, Alan Harding  
*Life in a Medieval City*, Joseph and Frances Gies  
*The „Brother Cadfael” Mysteries*, Ellis Peters

Współczesne podręczniki średniowiecznej historii są dobrym źródłem podstawowych wiadomości i często dostępne są egzemplarze tańsze, używane, w antykwariatach czy bibliotekach i księgarniach odpowiednich uczelni. Choć oczywiście w książkach starszych większość informacji jest dokładnie taka sama, to mogą się różnić sposobem prezentacji i perspektywą patrzenia na niektóre zagadnienia, choćby takie jak rola kobiety, mniejszości czy innych, gorzej traktowanych grup społecznych.

## INNE ŹRÓDŁA

Warto pamiętać, że inspirację do opowieści w Mrocznym Średniowieczu czerpać można nie tylko ze źródeł historycznych; większość gier zawiera elementy zarówno fikcyjne jak historyczne, które współtworzą efekt końcowy. Gdy wymyślasz sagi dziejące się w okresie Mrocznego Średniowiecza, powinieneś wyrobić sobie własny pogląd na epokę. Możesz równie dobrze opierać się na opowiadaniach, filmach czy muzyce, jak na źródłach historycznych. Opierając się na wymienionych elementach i dodając sporą dozę wyobraźni, będziesz mógł stworzyć całkowicie swój świat.

## GRY

Niezliczona liczba innych gier fabularnych opisuje światy fantasy, a dodatki do tych gier mogą służyć pomysłami wzbogacającymi **Mroczne Wiek**.

*Pendragon*, Chaosium

*Dungeons and Dragons* (szczególnie świat Ravenloft), TSR

*Ars Magica*, White Wolf/Wizards of the Coast

*GURPS Medieval*, *GURPS Fantasy*, Steve Jackson Games

*Warhammer*, Games Workshop

*MERP*, Iron Crown Enterprises



Na pierwszy rzut oka niewiele różni ten świat od zwykłego, rzeczywistego średniowiecza. Zamki służą arystokracji jako domy i fortece, podczas gdy większość chłopów uważa się za szczęśliwców, jeśli może żyć wraz z rodziną w prymitywnej, jednoizbowej chacie. Toczą się wojny w imię Boga i ludzi, obmawianie władcy traktuje się jak rzucanie klątw i zdradę. Ale przez cienie najczarniejszych godzin nocy przemyskują się nieumarłe duchy obleczone w kształty ludzkie...

Ten rozdział opisuje tło **Wampira: Mrocznych Wieków** – kulturę i społeczeństwo zarówno śmiertelnych mas, jak i połujących na nich nieumarłych, wampirycznych władców.

## MRO CZNY ŚREDNIOWIECZNY ŚWIAT

Będziemy używać sformułowania Mroczne Średniowiecze do określenia świata **Wampira: Mrocznych Wieków**. To realia, w których wampiry i wilkołaki przemierzają noc, a magiczne moce i wiara dodają nadnaturalnej iskry życiu każdego, od arystokraty po uprawiającego ziemię chłopca. Kapłani błogosławią pola, a prości ludzie zwracają się do woskowych znaczków z wszelkimi problemami poczynając od swatania młodych i płodności aż do leczenia kurzajek. Wielu nadal składa dary wróżkom lub starszym bóstwom pogańskim.

Nie jest to jednak świat *fantasy* J.R.R. Tolkiena; elfy, krasnoludy i im podobne istoty istnieją tylko w bajkach dla dzieci, a nieliczni, któ-

rzy twierdzą, że widzieli w najgłębszym borze takie tajemnicze istoty, są traktowani jak szaleńcy. W miastach wybuchają zarazy niosące widmo masowych zgonów, a Kościół, choć bardzo szeroko rozpościera skrzydła władzy nad świeckimi sprawami, nie może pochwalić się wieloma świętymi dokonującymi cudów.

Okres, który nazywamy tu Mrocznymi Wiekami, rozciąga się od upadku Cesarstwa Rzymskiego do początku Renesansu. Potęga Rzymu legła w gruzach, a trakty komunikacyjne i biurokracja narzucone kontynentowi przez imperium rozpadły się niedługo później. Przygłaskł handel; większość ludzi stała się zbyt zajęta samą walką o przeżycie, by poświęcać czas na naukę czytania i pisanie. Wiedza naukowa i technologiczna, tak rozpowszechniona podczas rzymskiej okupacji, została zapomniana, a chmury zabobonów zawisły nad całym Zachodem.

Dla zwykłych ludzi nadeszły ciężkie czasy. Zdemoralizowane armie płądowały mniejsze miasta, a wioski równały z ziemią. Duże ośrodki miejskie popadały w ruinę. Wiele wytwarzanych wtedy dzieł sztuki, jak biżuteria czy naczynia, miało cechy użytkowe i nadawało się do łatwego ukrycia. Nawet niektórzy władcy byli niepiśmienni i tylko w rozproszonych chrześcijańskich klasztorach wciąż uczono czytania, pisanie czy teologii. Większość ludzi była rolnikami, nigdy nie obcującymi z luksusami sztuki czy nauki, żyjącymi ciężko, krótko i bardziej zagrożonymi chorobą czy głodem niż zewnętrzną inwazją.

Określenie „mroczne” w Mrocznych Wiekach znaczy jednak coś więcej i nie ogranicza się do konkretnej dekady czy stulecia. Cień, jaki padł na Europę, to upadek moralny i odrzucenie duchowości. Cała uwaga zwykłego człowieka była skierowana na codzienną walkę o przetrwanie. Większość społeczeństwa podporządkowywała się prawu bożemu

WAMPIR: MRO CZNE WIEKI



i ludzkiemu ze strachu przed konsekwencjami, a nie z przekonania o ich słuszności czy uczciwości. Wampiry, które zgromadziły wystarczająco dużo władzy, rządziły niepodzielnie, rzadko ponosząc koszty własnych działań. Ale świat śmiertelnych nie będzie trwać w strachu nieskończenie i może nadejść dzień, gdy żywi powstaną przeciw oprawcom i przełamią ich szeregi.

Sam będziesz musiał zdecydować, jakie będą Mroczne Wiekі w twoich sagach. Mogą nie być tak ponure, jak przedstawiliśmy wyżej lub stać się piekłem na ziemi. Mogą być historyczne lub fantastyczne, wypełnione przemocą lub intrygami – prawdopodobnie będą w różnych proporcjach zawierać wymienione aspekty. Używaj z wyobraźnią narzędzi opisywanych w tym podręczniku i twórz własny, unikalny świat.

## POTWORY NOCY

Wampiry wierzą, że są potomkami Kaina – pierwszego mordercy – skazanymi na wieczne życie bez słońca i spożywanie krwi żywych. Wierzą także, że siłę klątwy osłabia miłość Lilith, z której błogosławieństwa otrzymują wiele potężnych umiejętności wykraczających poza możliwości zwykłych ludzi.

Śmiertelni wiedzą o ich istnieniu, tak jak wiedzą o wiedźmach, faerie, goblinach, ograch i zmiennokształtnych. Czasem nieumarli drapieżnicy oblekają się w przebrania, których nikt się nie spodziewa – księżyz, władców, pustelników, pielgrzymów czy dowolnych innych person. Dla średniowiecznej umysłowości każdy może być agentem Szatana, więc przebiegłość rzadko pomaga.

## POŻYWIANIE SIĘ

Wampiry potrzebują do przeżycia krwi, bo nie produkują swojej własnej. Wielu Kainitów kontroluje grupy śmiertelnych, na których regularnie żeruje – czasem nazywa się je trzodami. Niektórzy piją zwierzęcą posokę, ale większości ich społeczeństwa krew niższych istot wydaje się słona i gorzka, w odróżnieniu od słodkiego nektaru płynącego w żyłach ludzi.

Pożywanie się nie zawsze kończy się śmiercią ofiary. Rany zadawane wampirzymi kłami mogą się natychmiast zasklepić, jeśli zostaną polizane przez Kainitę. Wiele wampirów posiada umiejętność wymazywania z pamięci ofiar faktów dotyczących wysysania krwi lub pozostawiania jedynie wspomnień namiętnego pocałunku w zaułku za tawerną. Jeszcze inni pożywają się wyłącznie na śpiących lub rannych, unikając tym samym ryzyka wykrycia.

## PRYWATNE WOJNY

Podobnie jak domy królewskie i rodziny magnatów, które rządzą światem śmiertelnych, tak i społeczeństwo wampirze podzielone jest, ze względu na urodzenia, na klany. Każdy z nich ma swoje charakterystyczne cechy i możliwości, które wpływają na dobór ludzi włączanych w ich szeregi. Tak jak w strukturach ludzkich i tu znaleźć można mnogość spisków i zamachów; jest także wewnętrzna lojalność, tym bardziej że więzy krwi silniej działają u nieumarłych niż w dowolnej linii krwi śmiertelnych.

W tej epoce w Europie obecnych jest trzynaście klanów, choć oczywiście można od czasu do czasu spotkać przedstawicieli któreś z mniej ważnych linii krwi. Więcej informacji o klanach, ich wewnętrznej dynamice i zewnętrznych relacjach, znajdziecie w rozdziale trzecim.

## PRZELUDNIENIE

Wampiry żyją całe milenia, żerując niczym pasożyty na śmiertelnikach. Najstarsze z nich wspominają, że w Pierwszym Mieście Kaina potomstwo przekłętą było królami i bogami władającymi ludzką populacją. Ale przyszedł potop i Kain zrozumiał błąd, który popełnił. Nie licznym, którzy pozostali, zakazał tworzenia istot ich rodzaju, a sam udał się w podróż, z której nigdy nie powrócił. Niestety, drugie i trzecie pokolenie nie miało mądrości swego wielkiego ojca i każdy zaczął budować własny ród groteskowo naśladowujący rodzinę – ich synowie i córki pojawiły się na świecie. Tak powstały klany, które rozrosły się do czasów Mrocznych Wieków, gdzie zaczyna się nasza historia.

Inaczej niż u śmiertelników, którzy każdego dnia musieli walczyć o pożywienie wystarczające do przeżycia, wampiry otoczone były przez nieświadomą zwierzynę. Nie bojąc się zarazy i śmierci głodowej, mogąc polować tyle ile chcieli, Kainici urosli w liczbę. Dostatek pożywienia i mała konkurencja doprowadziły do wybuchu ich populacji, którego wcześniej świat nie widział. W rezultacie wybuchła zażarta walka o domeny. Wiele wampirów wierzyło naiwnie, że niczego nie muszą obawiać się ze strony śmiertelników i otwarcie pokazywało swe nadnaturalne moce. Inni doradzając ostrożność, ostrzegali, że takie zadufanie doprowadzi w końcu do upadku. Tylko czas może pokazać, która frakcja przeżyje.

### NADCIĄGALACA BURZA

W stuleciach, które nadeszły po Mrocznych Wiekach, wampiry zrozumiały konieczność ukrywania się przed spojrzeńiami ludzi. Inkwizycja, zarówno kościelna jak i świecka, zdiesiątkowała populację Kainitów. Przeżyli tylko ci, którzy potrafili wtopić się w społeczeństwo śmiertelnych.

Jednak dni te zdają się być od Mrocznych Wieków oddległe. Teraz wampiry jawia się w ludzkich oczach jako stwory Szatana, których trzeba się bać i albo zostawiać walkę z nimi Kościołowi, albo w ogóle jej unikać. Niektórzy Kainici, dysponując swymi Dyscyplinami i sprawnością zrodzoną przez doświadczenie zbierane stuleciami, stali się lordami rządzącymi całymi krainami i pobierającymi daninę krwi od każdego, kto niefortunnie pojawi się w ich zasięgu. Inni kontrolują śmiertelnych władców, posługując się Przysięgą Krewi lub korzystając z półludzkich ghuli.

## W GŁĘB SZALEŃSTWA

Dla postaci wychowanych w religijnej atmosferze Mrocznego Średniowiecza zostanie wampirem to przyjęcie klątwy Boga, znamienia Kaina i wiecznego potępienia. Odmienne od swych znudzonych egzystencją następców z późniejszych okresów, średniowieczne wampiry bardzo serio traktują sprawę zbawienia i piekła. Dla wielu z nich ciągle podtrzymywanie własnego nieżycia, w obliczu wiedzy o własnym potępieniu, jest bardzo trudną sprawą.

Kainici powoli zsuwają się w dół spirali szaleństwa i desperacji; większość z nich przyjmuje jakąś filozofię, zwaną *Via* lub *Drogą*, która stać się ma siłą wskazującą im kierunek i kompletem pryncypiów, na których będą opierać własną egzystencję.

Drogi różnią się znacznie między sobą. Niektórzy Kainici chcą tylko przeżyć, zaspokajając instynkty i potrzeby bestialskich dusz. Wielu bierze do serca nauki Kościoła, dochodząc do wniosku, że wszystkie wampiry są istotami piekielnymi – mogą pojawiać się wtedy refleksje, że ich egzystencja to próba szatańskiego powielenia bożej obietnicy wiecznego życia. Ponieważ nie mogą uwierzyć, by za ich losem stała jakakolwiek święta siła, wielu dochodzi do wniosku, że zawdzięczają swe istnienie piekłu – wszakże Kościół uczy, że wszystko pochodzi albo od Boga, albo szatana. W niektórych przypadkach prowadzi to do ekstremalnego poczucia winy i nienawiści do samego siebie. Inni świadomie służą piekłu dziękując za nieśmiertelność i oczekując dalszego wsparcia lub po prostu szanując jego potęgę czy bojąc się jej.

## GOLKONDA

Niektórzy Kainici mówią o mitycznym stanie oświecenia, w którym siły instynktu i samokontroli pozostają w równowadze, a wampir akceptuje siebie, uzyskując kontrolę nad wewnętrzną Bestią. Ci, którzy nadal wierzą w takie historie, opowiadają że współbracia, którzy osiągnęli ten stan wyzwolili się od klątwy Kaina i nie muszą już spożywać krwi żywych istot.

Jednak w Mrocznych Wiekach wielu Kainitów wierzy, że przebaczenie może płynąć wyłącznie z łaskowości Boga. Szukający Golkondy są uważani za egoistów, którzy odwróciwszy się zarówno od Boga jak i Szatana wierzą w pysze, że samoakceptacja jest ważniejsza dla zbawienia niż wybaczenie od Stwórcy. Dlatego istotnie mniej XII-wiecznych wampirów szuka Golkondy niż ich poprzedników w przedchrześcijańskich czasach.

## RÓŻNICE SPOŁECZNE

Wśród wampirów, podobnie jak u śmiertelnych, da się wyróżnić kilka klas społecznych. Większość z nich opiera się na wieku Kainity, choć niektóre dotyczą osobników egzystujących poza granicami społeczeństwa.

- **Pariasi:** Są to wampiry bez klanu – zjawisko bardzo rzadkie w Mrocznym Średniowieczu. Wszystko jedno czy zostali oni porzuceni przez Rodziców, czy wykluczeni z własnych klanów, żyją poza polityczną strukturą społeczeństwa Kainitów. Bez opieki Rodzica i grupy zajmują najniższy szczebel wampirzej hierarchii.

- **Dzieci:** Noszące ten tytuł wampiry zostały niedawno stworzone i nadal pozostają pod opieką Rodzica. Nie są uważane za pełnopraw-

## POKOLENIA

### KAIN

Tradycja mówi, że Kain, biblijny zabójca Abla, jest Ojcem wszystkich wampirów. W społeczności Kainitów występuje wiele kontrowersji na ten temat, jako że nie ma już nikogo, kto mógłby z całą pewnością stwierdzić, iż spotkał Kaina. Na pewno wiedzieliby coś przedstawiciele drugiego pokolenia, gdyby tylko zechcieli mówić. Niektórzy z trzeciego pokolenia twierdzą, że spotkali istotę, która mogłaby być albo Kainem, albo po prostu potężnym wampirem z drugiego pokolenia.

To zagadka nie do rozwiązania, to tajemnica dziedzictwa.

### DRUGIE POKOLENIE

Istniejące przekłady „Księgi Nod” mówią o tym, że drugie pokolenie liczyło tylko trzech wampirów. Kain stworzył ich w tęsknocie i samotności, aby żyli wraz z nim w jego wielkim mieście Enoch. Niewiele wiadomo o tych trzech.

Można przypuszczać, opierając się na „Księdze Nod”, iż zginęli oni albo podczas potopu, albo w pierwszej wojnie po potopie. Niestety, żaden z najstarszych nie chce opowiadać ani o swoim Ojcu, ani też o wielkich zmaganiach, które w owym czasie ogarnęły wszystkich Kainitów, choć bez wątpienia niektórzy z nich wiedzą więcej, niż się do tego przyznają.

Gdyby ktoś z drugiego pokolenia żył do dzisiaj, byłby naprawdę potężną istotą – kimś w rodzaju starożytnego półboga.

### TRZECIE POKOLENIE

Podobno wciąż żyje siedmiu przedstawicieli trzeciego pokolenia, jednak szeroko znane są imiona zaledwie dwóch, Lucjana i Mekheta. Potocznie nazywa się ich Przedpotopowymi, gdyż narodzili się jeszcze przed potopem. To oni założyli 13 klanów. Teraz wszyscy ukrywają się, uwikłani w Jyhad, wojnę sięgającą czasów, których nawet historia nie odnotowuje. Nadal kontynuują swe zmagania, ale teraz, zamiast toczyć bitwy na otwartym polu, posługują się podstępem, przebiegłością i oszustwem. Śledzą tylko ruchy pozostałych i udaremniają posunięcia przeciwnika.

Przedpotopowi podejmują działania na różną skalę – zajmują się zarówno czymś tak blahym, jak nabywanie dzieł sztuki lub nieruchomości, jak również czymś tak niebosiężnym, jak planowanie historii całych narodów. Trzecie pokolenie uważa się za panów i władców i dzieli się na takich, którzy lubią świat śmiertelnych oraz takich, którzy świetnie obyliby się bez niego. Całkiem możliwe, że właśnie ten podział stał się powodem narodzin Jyhadu, a może jest po prostu jego skutkiem – tego jednak nie wie nikt. Tajemnicę pochodzenia tej odwiecznej wojny zdaje się nieco wyjaśniać sama geneza słowa Jyhad. Prawdopodobnie niektórzy z trzeciego pokolenia osiągnęli już Golkondę i próbują pomóc innym w dojściu do tego stanu. Muszą jednak walczyć z pozostałymi Starożytnymi, którzy wcale nie pragną, aby tak się stało.

Tak jak ich Ojcowie, tak i wnuki Kaina są potężnymi istotami, których moce są zagadką dla młodszych i słabszych wampirów. Ponoć jest to ostatnie pokolenie dysponujące prawdziwą władzą nad potęgą życia i śmierci. Przedpotopowi mogą zginąć wyłącznie Ostateczną

nych członków społeczeństwa Kainitów i dlatego nie mogą spodziewać się szacunku. Są traktowane jak dzieci, dopóki nie udowodnią, że są gotowi do samodzielnej egzystencji. W okresie Mrocznego Średniowiecza większość z nich pozostaje pod opieką Rodzica przez kilka dekad, ucząc się metod przeżycia w świecie.

Określenie „dziecko” używane jest czasem jako epitet w odniesieniu do słabych lub głupich wampirów.

• **Nowicjusze:** Oto Kainici, którzy jeszcze niczym nie przysłużyli się społeczeństwu. Często są „wykonawcami” wampirzego świata aż do czasu, gdy wykują w hierarchii niszę dla siebie. Nowicjusze, którzy przeżyją sto lat od czasu wyjścia spod opieki Rodziców, zaliczani są do obywateli.

• **Obywatele:** Ci Kainici są wciąż młodzi, ale sprawdzili się w oczach starszych. Obywatele to obiecujące jednostki, które grają fair (w większości przypadków), aby zdobyć większą władzę. To etap pomiędzy nowicjuszami a starszymi, na którym wampiry zdobywają respekt, władzę i odpowiedzialność. Na niektórych terenach nie uważa się za obywatela nikogo, kto nie oddał w służbie innemu sześciu lat, sześciu dni i sześciu aktów odwagi. Większość obywateli egzystuje już od Przemienienia jedno lub więcej stuleci.

• **Pustelnicy:** Zвани też Autarkis. Wyrzutki społeczeństwa; wampiry, które nie uznają władzy żadnego księcia. Choć nie mają normalnego miejsca w hierarchii Kainitów, to władza jaką dysponują zapewnia najczęściej większy szacunek niż ten, którym obdarzani są obywatele. Słabsi pustelnicy giną niemal natychmiast.

• **Starsi:** Gdy wampir osiąga odpowiedni wiek, niewiele istot może mu zagrozić. Starsi to najczęściej Kainici, którzy kontrolują i starają się rządzić wszystkimi dookoła. Mają zwykle od 200 do 1000 lat, choć (jak u wszystkich nieumarłych) nie jest to sztywna reguła.

• **Matuzalemowie:** Kiedy wampir osiągnie szczególny wiek, gdzieś pomiędzy 1000 a 2000 nieśmiertelnych lat, zachodzi w nim gruntowna przemiana. Długo sprzeczano się, czy jest to mistyczna, fizyczna czy tylko społeczna ewolucja, wynikająca z innych potrzeb i pragnień. Pewne jest, że kiedy wampir osiąga ten wiek, dopada go nuda i melancholia, jak również narastająca paranoja. Słabi wolą podejmować każde ryzyko, czy raczej ulegać nieświadomemu pragnieniu samobójstwa, byleby tylko nie dożyć tego wieku, stąd też jedynie najsilniejszy może to przetrwać i zostać Matuzalemem.

Rodzaj instynktu samozachowawczego nakazuje Matuzalemom wycofać się ze świata i unikać młodszych od siebie. Nieustanna walka

Śmiercią i to tylko dobrowolnie lub z ręki równych sobie. Czy Jyhad przypadkiem nie sprowadza się do przewidywań, kto okaże się ostatnim wampirem?

## CZWARTE I PIĄTE POKOLENIE

Wampirów z tych pokoleń nazywa się Matuzalemami. Są niemal tak potężni i tajemniczy jak Przedpotopowi. W Jyhad grają z własnej woli, gdyż ich moc ułatwia im zdobycie politycznej władzy wśród Kainitów. W konsekwencji ich liczebność znacznie się zmniejszyła, na skutek działań Przedpotopowych. Tylko nieliczni Matuzalemowie pozostają aktywni, a wielu stało się członkami Inconnu ze strachu przed Jyhadem i praktykami Amarantu. Ale nadal jednymi z najpotężniejszych książąt są członkowie piątego pokolenia. Są wśród czwartego pokolenia tacy, którzy bojąc się zagrożenia Przedpotopowych, próbują organizować wszystkich Kainitów pod własnymi rządami – dotychczas wszystkie takie próby zawiiodły.

Krew Kaina staje się z pokolenia na pokolenie coraz radsza, niemniej czwarte i piąte pokolenie posiada niezwykle silne. Matuzalemowie z reguły osiągają maksymalną moc dwóch lub trzech Dyscyplin.

## SZÓSTE I SIÓDME POKOLENIE

To najpotężniejsze wampiry, których spotkać mogą inni Kainici. Określa się ich mianem starszyzny wampirzego społeczeństwa (choć niektórzy członkowie ósmego pokolenia także mogą do niej należeć). Kainici tych pokoleń mogą oprzeć się manipulacjom starszych i pozostają aktywni w wampirzym świecie. Wielu z nich piastuje bardzo wpływowe stanowiska. W praktyce to z nich rekrutuje się większość książąt średniowiecznej Europy.

## ÓSME I DZIEWIĄTE POKOLENIE

Członkowie tych pokoleń, nadal uważani przez niektórych za starszyznę, główną uwagę kierują bez wątpienia na młodszych Kainitów. Często nazywa się ich obywatelami, choć określenie to dotyczy raczej wieku niż pokolenia. Niekiedy stają się oni książętami w miastach na rubieżach Europy, choć należy to do rzadkości. Częściej są książęcymi wasalami czy magnatami podległymi władzy księcia.

## DZIESIĄTE I JEDENASTE POKOLENIE

To jedne z najmłodszych pokoleń, których członków nazywa się często nowicjuszami. Choć wciąż potężni, ich krew jest rozwodniona z powodu odległości od Kaina. Większość wampirów tych pokoleń została Przeistoczona w ciągu ostatniego stulecia, dlatego najczęściej są obcy ze współczesnym, średniowiecznym światem.

## DWUNASTE I TRZYNASTE POKOLENIE

Istnieje bardzo mało Kainitów tych pokoleń i jeszcze mniej z pokoleń kolejnych. Najczęściej uznaje się, że nie są godni szacunku, ani nawet zainteresowania. Plotki mówią, że krew następnych po nich pokoleń jest zbyt słaba, by przekazywać kłątę Kaina.

z lekkomyślną młodzieżą, która upatruje zyskania siły w spijaniu krwi starszych, staje się coraz bardziej uciążliwa. Muszą pamiętać o tym, że któremuś obywatelowi może się w końcu poszczęścić i pokona on starożytnego. Dlatego jedynym wyjściem jest całkowite wycofanie się ze społeczności i zapadnięcie w letarg. Niektórzy Matuzalemowie wciąż uczestniczą w walkach o władzę i w rodzinnej Jyhad, ale czynią to w całkowicie anonimowy sposób.

• **Przedpotopowi:** Są to starożytne, najbardziej wiekowe wampiry oraz prawdopodobnie najpotężniejsze istoty na ziemi. Owych trzynastu stworzyło obecnie istniejące kłany i linie krwi. W większości są uważani za wnuki Kaina i należą do trzeciego pokolenia. Kiedy wtrącają się w sprawy wampirów, rzadko pozostawiają coś nie splamionego dotykem swych rąk. Wystarczy wypowiedzieć jedno słowo o Przedpotopowych, aby wywołać konflikty i zamieszki wśród Kainitów. Ich wieczna wojna, Jyhad, trawi wszystkie wampiry.

## PIYNNOŚĆ SPOŁECZNA

W Mrocznych Wiekach wampiry, inaczej niż śmiertelnicy, mają całkiem duże możliwości zmiany swojej społecznej pozycji. Status zależy po części od wieku i ci, którzy żyją najdłużej, gromadzą prestiż wraz ze wzrostem mocy. Innym czynnikiem jest pokolenie, czyli odległość od Kaina liczona długością łańcucha Rodziców. Jeśli wampir dopuszcza się Amaranu na przedstawicielach poprzednich pokoleń, wysysając ich do ostatniej kropli, może obniżyć o jeden swoją efektywną generację.

Trzymając się ściśle pilnowanych zasad odżywiania się, wampiry z dużych miast mogą zyskać najwięcej (lub stracić) właśnie przez Amaran. Dzięki zgonom od zarazy, ognia, morderstw i niezliczonych innych powodów tak pospolitych w przeludnionych skupiskach ludzkich, wampiry mogą ssać ile dusza zapagnie. Podobnie jednak ich potomstwo może łatwo zapolować na swoich starszych.

Amarant niesie na wsi mniejsze chyba zagrożenie, choć nadal pozostaje równie straszny. W krainie rozrzuconych po polach siedzib mniej jest wampirów, których krwi mógłby ktoś pożądać. Podróżowanie jest mocno ograniczone, a większość lokalnych Kainitów zna się nawzajem. Jeśli miejscowy władca, wampir, zostanie zdiabolizowany, pozostali natychmiast zarządzają Krwawe Łowy, nawet jeśli nie znają przyczyny śmierci przekłętą. Jeżeli sprawcą jest lokalny Kainita, z pewnością zostanie odkryty, nawet jeśli na początku nie wiadomo o jego przestępstwie.

Dlatego wampir, który pragnie na wsi zdiabolizować starszego lub pożąda jego mocy, musi liczyć się z dużym ryzykiem ujęcia i zniszczenia. Najroztropniejszą chyba metodą egzystowania na takim terenie i dopuszczania się Amaranu jest polowanie tylko na tych, którzy przybyli z zewnątrz w tych samych celach. Wampiry, które w ten sposób praktykują diabolizm, przeżyją z pewnością i, być może, zgromadzą wiedzę, która posłuży w przyszłości do zorganizowania szerszego i bardziej kontrolowanego społeczeństwa Kainitów.

## KSIĄŻE

Od niepamiętnych czasów każdą domeną rządzi najstarszy lokalny wampir, pełniąc rolę mediatora w sporach i prowadząc miejscowych Kainitów do walki z pojawiającymi się zagrożeniami. Tytuły zmieniają się w zależności od specyfiki danej krainy i często naśladują miana używane przez śmiertelną arystokrację. Imperatorzy, królowie, markizowie, baronowie, tanowie, hrabiowie i niezliczeni inni rządzą podległymi im wampirami, ale w ostatnich czasach tytuł księcia zdominował pozostałe, występujące w zachodniej Europie. Bez wątpienia wiąże się to z wiecznie młodym wyglądem, który Kainici mogą sobie zapewnić oraz z prestiżem związanym z takim tytułem.

Choć księciem tradycyjnie zostaje najstarszy okoliczny wampir, to zdarzają się wyjątki od reguły. Czasem najstarszy abdykuje i wyznacza swego potomka na następcę – jego potęgą nadal wspiera stanowisko, a on sam może zająć się własnymi sprawami. Nadal jednak książę musi być władny w egzekwowaniu własnych praw i niewielu młodszych może sobie z tym poradzić. Jeśli nie są wspierani przez potężnego starszego czy przez grupę starszych, rzadko sami z siebie dzierżą wystarczającą moc, by utrzymać pozycję. Jest jeszcze, oczywiście, wątpliwość – który starszy ufa potomkowi tak bezgranicznie, by przekazać mu pełnię władzy?

Na niektórych terenach tytuły nadaje się także wasalom księcia. Konkretnie w Brytanii używa się nazwy szeryf na określenie książęcych pomocników, których zadaniem jest utrzymywanie pokojowych stosunków między lokalnymi wampirami. W innych domenach przyjęły się odmienne nazwy zapożyczone od miejscowych społeczeństw śmiertelnych, po części dlatego, że nowicjusze Mrocznych Wieków zdają się bardziej szanować tytuły niż ziemie czy kontrolowane fortece. Daleko łatwiej nadać wasalowi w nagrodę zaszczytne miano, niż dalej dzielić domenę i tak poszarpaną na strzępy przez odwieczne wojny starszych.

## LOJALNOŚĆ

Jeśli jeden książę uzna innego za swojego pana, składa mu przysięgę lojalności. Jest to podobna praktyka jak przysięga śmiertelnego rycerza dawana baronowi, czy barona podporządkowującego się królowi. Niżej postawiony (dlatego zwany wasalem lub księciem-wasalem) wyraża swą mizerność i ślubuje podporządkowanie się rozkazom potężniejszego. Nie należy to do rzadkości.

Czasem od księcia obiecującego lojalność istotnie wymaga się spełniania poleceń, a hierarchia może zostać podkreślona koniecznością złożenia nowemu władcy Przysięgi Krwi. Zdarza się jednak, że obietnice lojalności nie mają żadnych praktycznych konsekwencji, a służą jedynie podniesieniu prestiżu i zaspokojeniu potrzeb ego silniejszego księcia. W większości przypadków przysięga nakłada na obiecującego pewne drobne ograniczenia:

- Wasal nie może wspomagać wrogów swojego księcia. Nie może także pozwolić, by polowali lub osiedlali się na terenie jego domeny.
- Krwawe Łowy zarządzane w lennie wyższego władcy obowiązują automatycznie na terenie wasala.
- Wasal nie może wchodzić w aliance z innymi książętami.

## KSIĄŻĘCA WŁADZA

Spółczesność Kainitów nie wypracowała jeszcze żadnych ogólnych zasad, jakimi powinien kierować się książę, i które ograniczałyby jego wpływy. Zamiast tego, zakres władzy określany jest kilkoma praktycznymi wskazaniami.



- Na jak dużą współpracę swoich poddanych może liczyć? Nawet słaby książę, korzystając z takiej pomocy, może zmusić opornych do posłuszeństwa.

- Jak dużo swobody mają poddani? Kochający wolność Kainici będą opierać się despotycznym rządóm.

- O ile potężniejszy jest książę niż jego poddani? Naprawdę silny władca, bezpieczny, bo mogący złamać każdą opozycję, może robić co mu się żywnie podoba.

- Jak silne są wpływy Kościoła? Jak twarde są miejscowe wilkołaki? Co z magami i faerie? Zagrożenia zewnętrzne mogą zarówno skupiać Kainitów wokół księcia, jak i zniszczyć drakońskiego władcę, którego malkontenci podadzą obcym potęgóm na tacy.

Niektórzy dzierżą rozległą władzę – bez namysłu zwołują Krwawe Łowy, zakazują konkretnym Kainitom tworzenia potomstwa czy ghuli, decydują o sprzymierzeńcach, których mogą mieć ich podwładni, wyznaczają tereny łowieckie, obserwują dokładnie wszystkich wampirzych gości itd. Inni mogą być niemal figurantami, którzy bez zwołania narady wszystkich podwładnych nie mogą ogłosić Krwawych Łowów, ich Kainici Przeistaczają śmiertelnych, łamią porozumienia i tworzą ghuli bez pytania, polują i osiedlają się gdzie chcą, a obcy przekleci przelewają się przez domenę niesprawdzeni.

## GHULE I POTOMSTWO

Pozwolenie na stworzenie służby-ghula może dać jedynie książę danego lenna. Jeśli będzie ich za dużo, zagrożona zostanie zasada Milczenia o Krwi. Niełatwo także otrzymać pozwolenie na Przemienienie śmiertelnego, ale w ostatnich latach prawo to ignorowało wielu Kainitów. Książęta

Mrocznego Średniowiecza nie chcą, by ich wrogowie czy potencjalni przeciwnicy tworzyli hordy ghuli mogące stać się waleczną z nimi armią. Nie chcą też plagi niekontrolowanych nowiejuszy terroryzujących populację śmiertelnych i podważających ich łowieckie prawa.

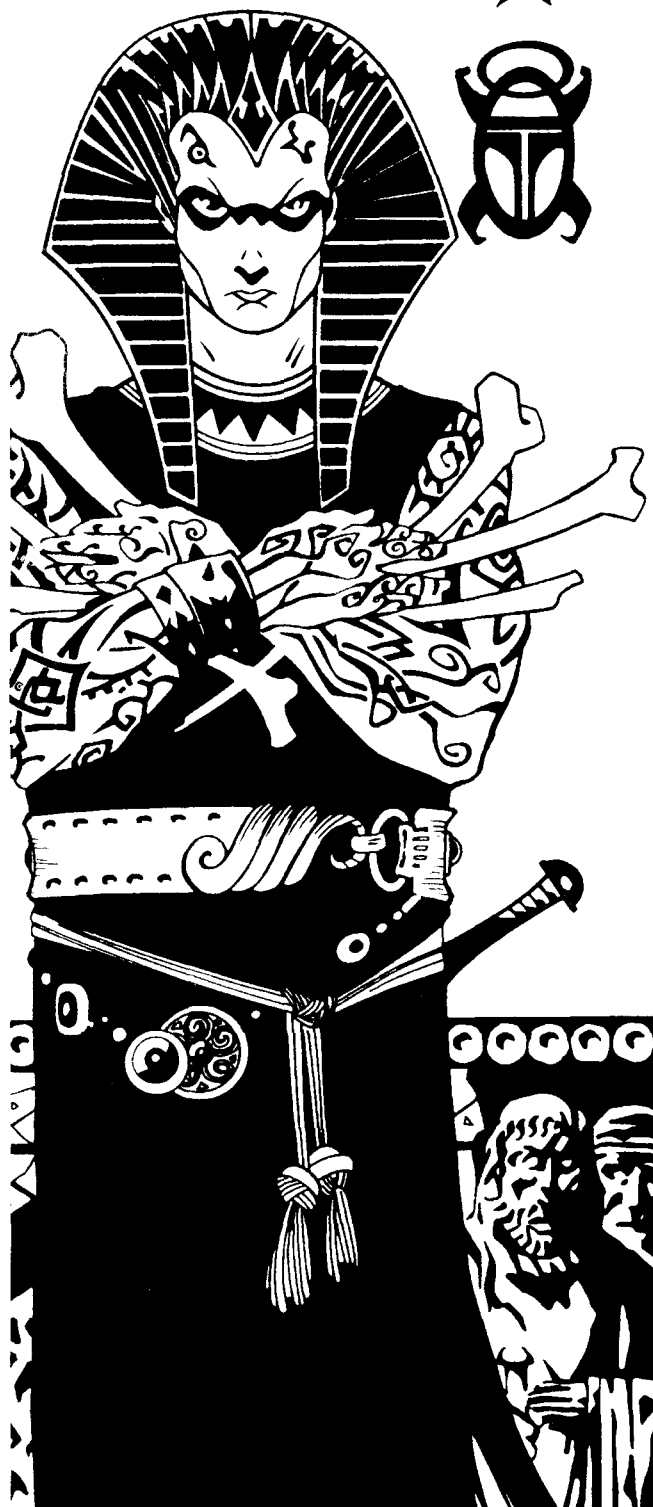
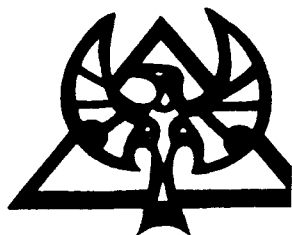
Książęta często zadają, by ich poddani każdorazowo pytali o pozwolenie na Przeistoczenie śmiertelnego lub stworzenie ghula. W przypadku, gdy ghul lub nowiejusz sprawiają kłopoty, czyni się stwórcę odpowiedzialnym za wszelkie kłopoty. Oczywiście, większość władców nie jest w stanie pilnować wszystkich swoich poddanych, więc nieposłusznym Kainici mogą tworzyć potomstwo i ghule, nie zwracając uwagi na książęce ograniczenia. Władcy wiedzą o tym; jeśli nie mogą udowodnić wszystkim nieposłuszeństwa, to przynajmniej starają się złapanych na gorącym uczynku karać przykładnie i z całą bezwzględnością. Wampira Przeistaczającego śmiertelnika wbrew woli księcia może czekać śmierć. Krwawe Łowy bywają także ogłaszane na recydywistów wciąż tworzących ghuli wbrew życzeniom władcy.

## DOMENA

Wampiry, podobnie jak śmiertelnicy, dzielą swoje terytoria na domeny i miasta-stany, które często nazywa się lennem. Lecz podczas gdy ludzie cenią pola uprawne utrzymujące ich populację, Kainici wolą miasta, gdzie łatwiej o zdobycz, a nieznane twarze przyciągają mniejszą uwagę. Średniowieczne skupiska ludzkie są jednak zaledwie cieniami ich współczesnych odpowiedników i już liczba 5000 dusz tworzy sporej wielkości miasto. Oznacza to, że niewielu Kainitów może bez problemów polować i ukrywać się w każdym z nich. W rzeczywistości wielu



A.S.



zmuszonych jest do przemierzania okolicznych wiosek i osad. W większości miast duża grupa wampirów walczy o ubogie zasoby, co zwiększa ryzyko odkrycia ich przez śmiertelników. Gorzej; niewielu Kainitów w ogóle widzi potrzebę ukrywania swych mocy przed ludzkością – coż przecież zrobić może paru chłopów takiej potędze jak wampirzy lord?

## NA HORYZONCIE

Nietrudno zauważyć, że występująca w tym okresie zbytnia pewność siebie i przeludnienie prowadzi do inkwizycji i rewolucji, zarówno w świecie wampiryzmu jak śmiertelnym. Za dwieście lat Kainici podzielą się na trzy frakcje - Camarillę nagradzającą tych, którzy zachowali jakąś część Człowieczeństwa, Sabat podtrzymujący status potworów nawiedzających noc i anarchistów uważających obie grupy za zbyt sztywne i próbujących po prostu robić to, co im się podoba, bez zwracania uwagi na wampirze czy ludzkie wyznaczniki. Teraz jednak Kainici zamieszkują świat, w którym ograniczenia nie istnieją, a jedynym prawem jest osobista potęga.

## TRADYCJE

Od czasów drugiego pokolenia wampirze społeczeństwo kształtowane jest przez zestaw niepisanych zasad. Choć przez tysiąclecia niektóre zostały zapomniane, a inne „odkryte”, to większość tradycji opiera się próbie czasu. Większość Rodziców wymaga od potomstwa nauczania się na pamięć Sześciu Tradycji, choć pomiędzy wampirami Przeistaczanymi w średniowieczu nie jest to już tak częste, jak za czasów imperium rzymskiego.

### PIERWSZA TRADYCJA: DZIEDZICTWO

Tak jak ograniczenia społeczne świata śmiertelnych, tak dziedzictwo Kaina nadaje wampirom konkretną pozycję w świecie – pozycję drapieżnika. Próba zmiany hierarchii stworzonej przez Boga (lub, według niektórych Kainitów, przez Szatana) jest niewybaczalnym przestępstwem, którego popełnienie oznacza roszczenie sobie prawa do posiadania wiedzy objawionej. Przemiana w zwykłego potwora, który żyje tylko po to, by zreć, jest równie wielkim przestępstwem, co próba powrotu do śmiertelnego życia utraconego w momencie Przeistoczenia.

### DRUGA TRADYCJA: DESTRUKCJA

Tak jak Dziedzictwo, również Tradycja Destrukcji ustawia wszystkich Kainitów w hierarchii, ale ta dotyczy struktury wampirzego społeczeństwa. Dając prawo zabijania tylko starszym, tradycja pomaga zachować im potęgę. Stawia także ojcostwo w szeregu najpoważniejszych przewin, przez co studzi rebelianckie zapędy młodszych.

### TRZECIA TRADYCJA: PROGENITURA

Tradycja ta na wielu obszarach przestała być wykorzystywana i niektórzy Rodzice nawet nie przekazują jej potomstwu. Po części dzieje się tak dlatego, że w ostatnich wiekach powstawało dużo nowicjuszy, oraz nie wszyscy Kainici rozumieją stojące za nią powody. Niektórzy twierdzą, że jest ona tylko narzędziem starszych, które miało osłabić kolejne pokolenia, by nie mogły zebrać się i stawić czoła

WAMPIR: MIROCNIE WIEKI

## PIERWSZA TRADYCJA: DZIEDZICTWO

Krew nasza z Kaina płynie, kłątą przez Boga obłożona, a błogosławieństwem od Lilith. Próby zmiany naszego stanu lub powrotu do śmiertelnego życia, grzechem przeciw Ojcu i Matce naszej są i przeciw Bogu.

## DRUGA TRADYCJA: DESTRUKCJA

Nie będziesz zabijał z rodzaju swego nikogo, kto jest starszym od ciebie. Bliżsi Kaina wolę jego znają i im przypada prawo zniszczenia potomka, który z wolą ową nie pozostaje w zgodzie. Zakazany jest, by ci słabszej krwi na starszych rękę podnosili.

## TRZECIA TRADYCJA: PROGENITURA

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

## CZWARTA TRADYCJA: OPIEKA

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

## PIĄTA TRADYCJA: DOMENA

Domena twoją rzeczą jest. Szacunek tobie winni są wszyscy, kiedy w niej się znajdują. Podważać twego słowa nie wolno nikomu, kiedy we twojej domenie jest. Kiedy przybywasz do lenna innego, winienesz przedstawić się władcy tam rządzącemu.

## SZÓSTA TRADYCJA: MILCZENIE O KRWI

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

przodkom. To z pewnością prawda, ale dzięki ograniczeniu powstawania potomstwa na terenie danego lenna, książę może także zadbać, by nikomu nie brakowało śmiertelników do pożywiania się.

### CZWARTA TRADYCJA: OPIEKA

Ta tradycja ma zapewniać, że Kainici roztropnie wybierać będą śmiertelników do Przemienienia. Nakłania także Rodziców do przyjmowania od potomstwa Przysięgi Krwi gwarantującej lojalność.

### PIĄTA TRADYCJA: DOMENA

W Mrocznych Wiekach podważa się nawet zasadność Tradycji Domeny, gdyż Kainici zrozumieli, że populacja ludzka, na której żerują, jest ograniczona. Ci, którzy rządzą najgęściej zaludnionymi lennami, muszą wciąż walczyć z nowicjuszami, chcącymi ogłosić je swoim terytorium.

### SZÓSTA TRADYCJA: MILCZENIE O KRWI

Tradycja Milczenia o Krwi, czy Maskarada jak nazwie się ją którejś nocy, to nieoficjalna konspiracja zrodzona z konieczności. Żaden wampir nie może mieć nadziei na pokonanie potęgi Kościoła czy armii potężnego magnata. Tak więc pojawiła się konieczność ukrycia własnych działań.

Ponieważ każdy śmiertelnik wie o istnieniu wampirów i innych potworów, niewielu Kainitów przejmują się pojedynczymi wypadkami

pokazania swych mocy. Jednak bezmyślna niedyskrecja nie jest tolerowana. Jeżeli wampir publicznie popisie się własną potęgą, tak że przstraszeni śmiertelnicy zaczną polować także na innych, lub jeśli któryś Kainita zdradzi personalia przekłętą czy miejsce jego schronienia, książęta i reszta wampirów nie powinni puścić tego płazem. Każdy, kto naraża swój rodzaj na zgubę nie może być tolerowany, a taki, który odkryje przed śmiertelnymi rzeczywistą liczebność nieumarłych, zasługuje na nienawiść wszystkich Kainitów.

Co więcej, wielu ludzi traktuje wszystkie potwory – od wampirów przez Lupinów do piekielnych czarowników – jako istoty absolutnie złe, karmiące się mocą samego Lucyfera. Choćby dlatego Kainici powinni ukrywać się przed śmiertelnymi; jeśli któryś zostanie wykryty i zdemaskowany, nie może oczekiwać żadnej litości od średniowiecznego tłumu. Jeśli bydlę dowiedziało by się o liczebności wampirów, zaraz ruszyłaby fala polowań i inkwizycji, a żaden rozsądny Kainita tego nie chce.

## SEKTY

Wśród Kainitów tej ery powstały liczne sekty. Każda w inny sposób stara się zdobywać władzę. Niektóre to nieformalne zgrupowania wzajemnie wspierających się osób, podczas gdy inne są bardzo rytualizowanymi społecznościami. Razem współtworzą teatr politycznych wpływów Kainitów.

## INCONNU

Inconnu to wampirza pozostałość ery imperium rzymskiego. Jego członkowie zachowują się jak patrycjusze i wciąż mają ogromne wpływy wśród starych europejskich wampirów. Plotki mówią, że zamieszkują pod starożytnymi, rzymskimi miastami, takimi jak Paryż, Konstantynopol czy Wenecja. Najprawdopodobniej ich główną twierdzą jest Rzym. Przeciwnieństwem Inconnu są młodsze wampiry, które zaadaptowały się do bliższego obecnym czasom systemu feudalnego. Nie wszystkie klany związane są z tą grupą; np. Toreadorowie, Tzimisce i Brujahowie nigdy nie byli jej częścią i mało który z nich dobrze mówi o Inconnu. Wciąż noszą żywe wspomnienie tego, co sekta wyrządziła Kartaginie i Dacji.

Inconnu wydaje się organizacją skupioną na antycznych czasach. Większość jej członków uważa, że śmiertelnych należy traktować najlepiej, jak tylko się da. Inconnu nie ustrzegł się jednak od wewnętrznego konfliktu wszystkich chyba grup Kainitów – są wśród nich tacy, którzy pragną rządzić młodszyimi od siebie członkami organizacji.

## FURIE

Członkowie tej sekty mają reputację wyrzutków społeczeństwa Kainitów. Przez większość książąt traktowani jako złodzieje i siewcy zametu, egzystują na obrzeżach wampirzego świata, wiodąc żywot równie podły, co ich śmiertelni odpowiednicy.

Uważa się, że Furie są chaotycznie nieorganizowani i pozbawieni wiedzy o najprostszych zasadach egzystencji Kainitów. Takie plotki rozpuszczają ci, którzy nie wiedzą o wewnętrznej działalności sekty. Wielu jej członków dobrze zna Szesa i Trudena, ale świadomie je odrzuca. Najczęściej są drugimi lub trzecimi potomkami, którzy nie mogą wygrać z pierwotnymi walki o uwagę Rodzica, więc wyłamują się z kierunku nakazów i kroczą własną drogą. Wśród Furii liczą się zalety osobiste, a nie dokonania Rodzica i nikt nie musi się martwić, że zostaną zakrzyczani przez starsze rodzeństwo.

Furie można znaleźć zarówno wśród budowniczych katedr i mieszczan, jak i kupieckich karawan. Większość koterii mieszkających w miastach jest z złożeń Furiami, chyba że któryś z członków ma coś wspólnego z lokalnym księciem. W istocie Furie wołał Przeistaczać tych, którzy funkcjonują poza ścisłą strukturą Kościoła i władzy świeckiej: złodziei, kupców, rzemieślników, artystów czy rolników. Choć niewielu to popiera, to istnieją koterie Furii, które w zamian za autonomię płacą daninę lokalnemu księciu.

Choć nie uznają hierarchii książąt i wasali, mają własną strukturę. Organizują się raczej jak gildia, do której dopuszczają wszystkich bez względu na klan, którzy przejdą rytuały inicjacyjne. Większość miast, które osiągnęły wysoki poziom, jest, zarówno pod względem intencji jak i celów, ich Domenami. Należący do Furii Toreadorowie i Brujahowie często upatrują w kupcach, uczonych i członkach gildii zapowiedź lepszego jutra i czasów, gdy wiedza znów stanie się najwyższą wartością.

Furie mają niewiele skrupułów, gdy chodzi o kradzież – należący do sekty Ravnos nauczyli ich kilku paskudnych zachowań. Wielu spędza równie dużo czasu na praktykowaniu sprawności manualnej i skradaniu się, co zbieraniu daniny od podległych im kupców.

Furie posługują się zazwyczaj dobrze ukrytymi miejscami spotkań, gdzie dyskutują nad zagadnieniami dużej wagi (ataki Lupinów, manewry polityczne obcych książąt). Raczej nie popierają przemocy. Miasta, w których rządzą, miewają najczęściej więcej rzemieślników i kupców

niż inne, i raczej błyskawicznie przyjmują nowe idee, a nie odrzucają je jako dzieło Szatana. Nie władają strachem, ale raczej subtelnością i dumni są, jeśli uda im się dokonać czegoś po cichu. Czasem przenikają do kręgów mieszczan, władz gildii czy kupców, by z bliska i w dokładniejszy sposób kontrolować rozwój miasta.

## ZAKON GORZKICH POPIOŁÓW

O tych potężnych, ale tajemniczych wampirach mówią legendy; mają to być Kainici, którzy byli niegdyś grupą śmiertelników wysłanych na krucjatę do Ziemi Świętej. Podczas tej podróży zostali zatrzymani przez potężnego wampira noszącego na czole dziwny znak, który Przeistoczył ich wszystkich i wysłał na poszukiwanie kielicha chrystusowego, Świętego Graala. Tajemniczy Ojciec powiedział im tyle, że jeden łyk z prawdziwego Graala oczyścić może krew z kłótni Kaina, dając zbawienie każdemu wampirowi.

Mówi się, że wielu z zakonu walczyło z dziwnymi stworami nocy i pokonało większość wrogów – także z własnych szeregów – by znaleźć święty kielich, dzięki któremu uczestniczyć mogli w misterium vitae Chrystusa. Mówi się także, że ci którzy się z niego napiją, przechodzą dziwną, cudowną przemianę, o której nie chcą dyskutować. Ich ciała zaczynają świecić jak księżyc, a ostrza bezbłędnie wycinają pomiot piekieł. Dlatego też Baali stali się ich najbardziej nienawidzonymi wrogami, którzy w dodatku zwracają tę nienawiść po tysiąckroć.

Zakon posługuje się potężnymi kołniami, które pojone są krwią wypełnioną Akceleracją, a każdy nowy miecz jest obmywany krwią wykonującego go i umieszczany w dynie kadzidel, zanim zostanie użyty. Dziwna luminescencja rycerzy często zasłaniana jest zbroją, co powoduje lekką poświatę bijącą spod hełmów i bez wątpienia przyczynia się do powstawania opowieści o duchach-wojownikach.

Choć grupa rozproszyła się od czasów drugiej krucjaty, to mówi się, że niektórzy jej członkowie pozwalają innym wampirom pić swoją czystą krew (która, jak twierdzą plotki, daje zaspokojenie bez konieczności pożywiania się na śmiertelnikach). Ci, którzy wypiją krew kogoś z zakonu, zaczynają świecić i otrzymują potężne moce przeciw Baali i innym Inferalistom na okres jednego cyklu księżyca.

Nazwa organizacji pochodzi z legend o Kainie, który został przeklęty i „jeść miał jeno gorzkie popioły”. Zakon nie ma ogólnej organizacji, choć plotki mówią, że wszedł w dziwne przymierze z templariuszami. Nie interesują go śmiertelni, choć niektórzy członkowie żałują ich jako tych, którzy nigdy nie poznają błogosławieństwa kielicha.

Choć Graal dał zakonowi cudowne moce, to nie jest już w posiadaniu jego rycerzy. Okoliczności jego zniknięcia są co najmniej mgliste. Niektórzy spekulują, że został ukryty gdzieś na Środkowym Wschodzie, a jeden z rycerzy został na straży, inni zaś mruczą o kradzieży, być może dokonanej przez tego samego wampira, który Przeistoczył grupę.

## AUTARKIS

Pustelnicy (Autarkis) to młodzi Kainici, którzy otwarcie zadeklarowali rebelię spod władzy Inconnu i samolubnych starszych ze wszystkich klanów. Większość rekrutuje się spośród nowicjuszy i malkontentów wampirzego społeczeństwa. Szukają wolności, zwykłej i prostej, walcząc z autorytetem swoich starszych i dyktatem książąt. Nazywa się ich często muchami zarazy, bo plotki mówią, że podróżują po terenach dotkniętych epidemiami, pożywając się na martwych i umierających. Wielu też twierdzi, że przemieszczają się w wielkich, drapieżnych grupach, rabujących i niszczących wszystko na swojej drodze.

## PROMETEANIE

Mówi się, że w Kartaginie wampiry żyły w pokoju ze śmiertelnikami. W Mrocznych Wiekach tamte dni są zaledwie odległym wspomnieniem i większość myśli, że społeczeństwo takie byłoby obrazą Boga i Kaina. Część jednak twierdzi, że byłoby to możliwe, a nawet więcej, że to konieczne, by wampiry przeżyły. Boją się tego, że starsi mogą myśleć o sobie jak o bogach i postrzegać młodszych Kainitów oraz śmiertelnych jako wasali i niewolników. Uważają, że tylko przez pokojową, wspólną egzystencję z ludźmi mogą przetrwać obecne czasy manipulacji i wojen Inconnu.

Grupa ta wzięła swą nazwę od Prometeusza, który naraził się na gniew bogów przynosząc ludzkości ogień. Wampiry do niej należące twierdzą, że Inconnu nie docenia potencjału Via Humanitas leżącego w samodoskonaleniu się, a nawet więcej, że to właśnie Inconnu odpowiada za upadek Tradycji. Prometeanie mówią o wypaczeniach Kaina, o tym że znużeni są poddawaniem się poleceniom Inconnu i uczą, że odrzucenie dyktatu starszych jest jedyną drogą do prawdziwego bezpieczeństwa. Niektórzy rozprawiają o założeniu społeczeństwa, w którym śmiertelni byłoby niemal równi wampirom, tak jak miało to miejsce w Kartaginie.

Prometeanie są jednak w mniejszości i ich głosy redukują się raczej do szeptów, a sny o pokojowej koegzystencji śmiertelnych i Kainitów pozostają tylko snami. Choć w obecnych czasach ich nawoływania do szanowania ludzkości pozostają bez odzewu, niektórzy przepowiadają, że ich dni nadejdą – jeśli nie teraz, to w przyszłości.

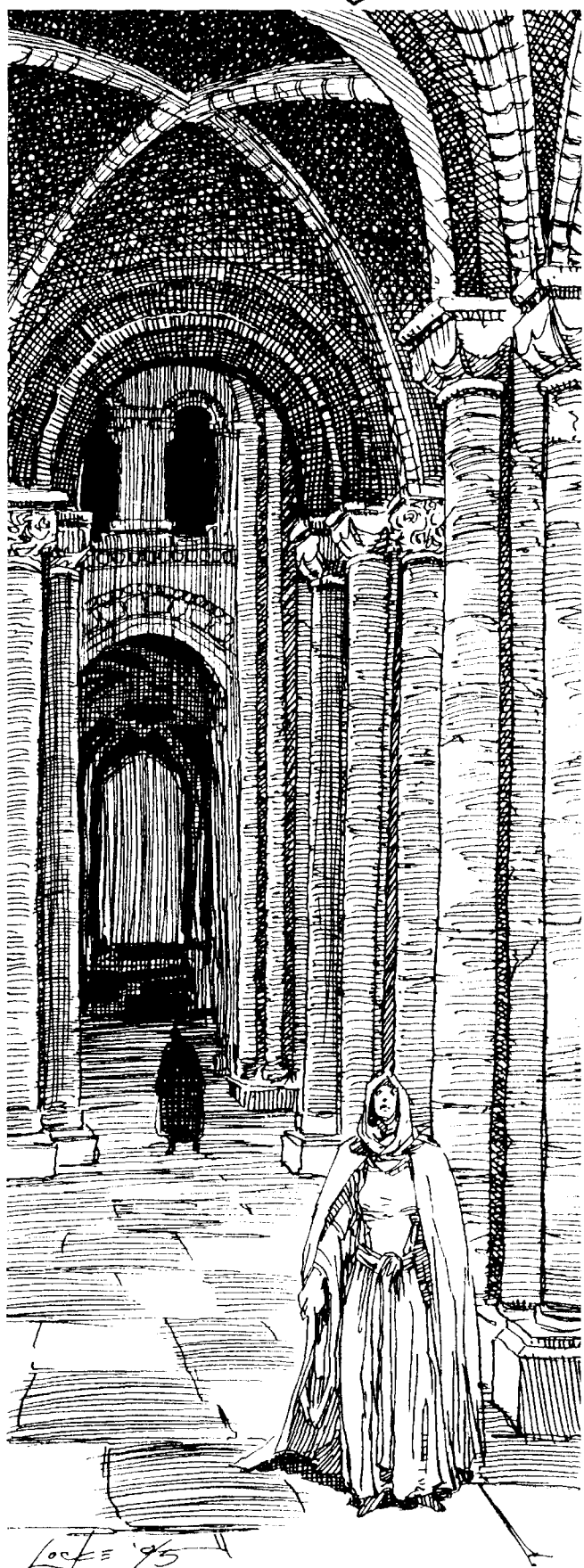
## MANUS NIGRUM

Oto sekta tak tajemna, że część Kainitów nie zdaje sobie sprawy z jej istnienia. Członkowie tego ruchu nazywają siebie *manus nigrum*.

Sekta ma korzenie w starożytnym, ludzkim kulcie śmierci, który odkrył tajemnicę nieśmiertelnego życia wampirów. Setki lat temu *manus nigrum* rozpadło się, gdyż nie mogło dojść do porozumienia co do przyszłości organizacji. Od tamtego czasu obie części znajdują się może nie w stanie wojny, ale najwyżej zimnego pokoju. Wschodnia Dłoń, znana tylko z szeptów jako Tal'mahe'Ra, poświęca swe wysiłki na studiowanie piekła i czyśćca, gdzie trafiają po śmierci dusze grzeszne. Zachodnia połowa *magnus nigrum* zajmuje się raczej średniowieczną polityką. Ci nieliczni starsi, którzy znają *magnus nigrum*, twierdzą, że organizacja dąży do zniszczenia Baali, choć paru członków klanu Tzimisce także w jakiś sposób im podpadło. Bardziej spokojna metoda – obserwacja – prowadzi do długofalowych celów *magnus nigrum*.

Sekta uważa, że istnienie w Mrocznym Średniowieczu tak dużej liczby wampirów jest zagrożeniem dla wszystkich, więc próbuje znaleźć metodę odchudzenia szeregów nieumarłych. Na razie jej członkowie zaczęli gromadzić informacje o wszelkich Kainitach, których spotkali, mając nadzieję, że wyeliminują tylu, ilu się da. *Manus* mogą być powodem śmierci pewnych Przedpotopowych; w międzyczasie wykorzystują każdą okazję zniszczenia starszego, często łącząc się w tym celu z wampirami Autarkis.

Sekta kompiluje coś w rodzaju Księgi Zagłady, gdzie zapisuje imię i schronienie każdego napotkanego Kainity. Gdy prace zostaną skończone, całość zostanie przedstawiona budzącym się Przedpotopowym, by wiedzieli, gdzie szukać swojego potomstwa. Jeśli członek *magnus nigrum* zostanie ujęty, tłumaczy, że jest tylko cieniem zbliżających się ciemności... po czym umiera nie mówiąc nic więcej.



ROZDZIAŁ DRUGI: MROCZNE WIEKI

## ELIZJIM

Jak wierzy się szeroko, określenie neutralnego miejsca spotkań, gdzie wszyscy Kainici mogą bezpiecznie załatwić swoje sprawy, pochodzi jeszcze z ery Rzymu. Zmiany w społeczeństwie śmiertelnych, szczególnie w barbarzyńskiej Europie Północnej, bardzo się do tego przyczyniły, ale prawdę mówiąc, niewielu wampirów może pozwolić sobie na takie gesty przyjaźni. Tak jak śmiertelni, na których żerują, tak i Kainici wplątani są w nieustanną walkę o przeżycie i nie mają czasu ani potrzeby takich gestów. Ich spotkania to raczej szybkie rozmowy, gdzie prawdziwą istotą są interesy lub zrytualizowane ceremonie gościnności i dyplomacji.

Miasta błogosławione długimi, ciepłymi nocami, takie jak włoskie państwa-miasta czy choćby Konstantynopol, nadal utrzymują swoje Elizja. Od czasu do czasu spotykają się tam starsi, którzy kultury mają wspólne zainteresowania, dyskutując o sztuce, filozofii czy kulturze. Przemoc fizyczna nie jest tolerowana i każdy, kto próbuje w ten sposób rozmawiać, jest proszony o wyniesienie się gdzieś indziej. Młodszy Kainici postrzegają Elizja jako skansen dawno przebrzmiałych rytuałów, ale przywiązani do tradycji starsi twierdzą, że tylko dzięki takim spotkaniom ich społeczeństwo pozostaje cywilizowane i różni się od zwykłych zwierząt opierających się wyłącznie na instynktach.

Zostawmy banały; wiek wysusza podniebienie i wielu znudzonych wszystkim starszych szuka w Elizjach uspokojenia skrajnych potrzeb. Niefortunni śmiertelnicy wybierani są jako przekąski na podstawie rocznika. Niektórzy starsi palą dziwną pasją do parodiowania Kościoła lub ludzkiego społeczeństwa. Inni upadają tak nisko, że szokują nawet największych rozpustników, torturując Lupinów czy zmuszając Sługi lub poddane Dominacji bydlę do odstawiania *tableaux vivants*. Te młode wampiry, które mówią o wypaczonych starszych, widziały takie właśnie Elizja; dziki sadizm idący w parze z szaleństwem normalnie spokojnych starszych zmusza ich do podejmowania działań.

## LABIRYNTY

Od niepamiętnych czasów wampiry boją się światła dnia. Równie długo wielu z nich chowa się przed nim pod ziemią. W ciemnych i burzliwych czasach, kiedy tak wielu z nich wyciąganych było ku śmierci od słońca, schronienie pod ziemnymi głazami było bardzo cenne.

To co zaczęło się dawno temu jako tradycja spania w jaskiniach, powoli zamieniło się w obsesję bezpieczeństwa. Nie wystarczy po prostu spać pod ziemią, trzeba się jeszcze upewnić, że nikt cię stamtąd nie wyciągnie. Niektórzy twierdzą, że Matuzalemowie wybudowali dawno temu wielkie, podziemne grobowce, w których leżą teraz strzeżeni przez legiony ghuli, magicznych strażników i sprytnych pułapek. W czasach Rzymu budowanie rozległych katakumb pod wielkim miastem nie należało do rzadkości – z takich miejsc nadal rządzi większość koterii Innocentia.

Niektóre klany, czy to z powodu konieczności, czy własnych mrocznych preferencji, podjęły i dla własnych celów rozwinęły ideę labiryntu. Nosferatu ukrywają się w plątaniu tuneli przed swoimi przystojniejszymi współbraćmi. Lasombra, tak podobni cieniom, tworzą labirynty służące jako schronienia i drogi ucieczki. Kapadocjanie wykorzystują rozległe katakumby pod miastami założonymi w czasach imperium, czując się jak w domu wśród rozkładających się zwłok i ziemnych kamieni. Niewielu wie, do czego Tzimisce wykorzystują swoje labirynty, a ci którym udało się rzucić na nie okiem, mówią o mamro-

czących potwornościach i komnatach usytuowanych tak głęboko, by tłumy wszelkie krzyki ich nieszczęsnych mieszkańców.

Każdy labirynt jest dostosowywany do potrzeb właściciela i nawet imperialne katakumby rzadko zostawia się bez przeróbek. Pewien Lasombra chwalił się, że własne tunele oparł o mapę labiryntu z Krety (choć nikt nie jest pewien, czy wyposażył go w Minotaura). Prawdziwą sieć połączeń korytarzy zna tylko architekt i robotnicy; roztropny wampir dba o swoje sekrety i Dominuje wykonawców albo ich zabija.

Labirynty mogą występować w dowolnych rozmiarach, od przerobionych lochów zamkowych do sieci połączonych jaskiń. Wiele takich obiektów zaopatrzonych jest w mechanizmy bezpieczeństwa podobne do spotykanych na powierzchni – opuszczone kraty, fosy, stalowe bramy czy dziury ze sterzącymi, ostrymi kółkami. Niektóre zabezpieczenia występują tylko w labiryntach, jak choćby jeziora płonącego oleju czy potworni strażnicy mieszkający w podziemnej fosie. Mechanizmy takie służą ogólnie dwóm celom – powstrzymaniu intruzów i powiadomieniu wampira o inwazji.

Zawsze można znaleźć coś w centrum labiryntu, gdzie mieszkańcy (jeśli jacyś są) mają swe schronienie. Niektórzy starsi są tak paranoiczni, że nigdy nie opuszczają swego leża, bojąc się zagrożeń zewnętrznego świata. Cześć z opisywanych obiektów jest na tyle groźna, że łatwiej po prostu uwięzić Kainitów w środku, zamieniając schronienia w grobowce. Kto wie, co czekać może nieostrożnego wampira, który otworzy ponownie takie miejsce...

Istnieje wiele opowieści o zapomnianych czy ukrytych labiryntach. Jeśli schronienie zastaje się opuszczone, powinno być to ostrzeżeniem dla potencjalnego badacza – co wyznał stamtąd starszego lub koterię? Niewielu Kainitów ogląda wnętrza takich miejsc (bo żaden chyba starszy nie życzy sobie, by ktoś poznawał jego sekrety), więc nie można stwierdzić, które z opowieści mówią prawdę, a które kłamia.

## LEXTALIONIS

Jest oczywiście, bo zawsze był, system karania tych, którzy nie przestrzegają zasad narzuconych przez starszych. Założenia systemu są proste – wampir który złamie zasady, będzie zabity. Ten, który naruszy prawo lenna i zdenerwuje tym starszego jest ścigany i wypijany przez tego, kto usłyszy zew i będzie pierwszy. To credo słusznej kary zwie się formalnie prawem lextalionis – oko za oko, ząb za ząb – i powszechnie znane jest jako Krwawe Łowy.

Zgodnie z tradycją, lextalionis może ogłaszać jedynie najstarszy Kainita w domenie, co prawie zawsze oznacza księcia. Inni starsi czy nawet zwykli obywatele również mogą ogłosić Łowy, jednak większość wampirów nie odpowie na wezwanie, bojąc się gniewu księcia. W tych czasach książęta często ogłaszają Łowy kierując się własnymi pobudkami. Tak długo jak popiera ich większość, niewiele można na to poradzić.

Większość rządzących woli pozostawać w zgodzie z wampirami swojego lenna, dlatego nie ogłaszają Łowów w sytuacjach, które mogłyby zachwiać ich władzę, bo nie mogliby spodziewać się pomocy. Choć zbyt częste korzystanie z prawa lextalionis wprowadza drakońską władzę, niewielu książąt straciło z tego powodu wpływy.

## KRWAWY ŁOWY

Krwawe Łowy to najgorsza kara, jaka może spotkać wampira. Teoretycznie każdy książę może je zarządzić przeciw dowolnemu Kainici, który mu się nie podoba. W praktyce nie jest to jednak takie proste. Jeśli władca ogłasza Łowy, musi być pewien, że inni wezmą





w nich udział – z jakiegokolwiek powodu – bo inaczej nie będą miały żadnego efektu, a on sam straci twarz.

Niektórzy utrzymują oddział myślących złożony z wytrenowanych ghuli lub wampirów, który ściga ofiarę przeciw której ogłoszono Łowy. Osoby takie obdarzane są specjalnymi przywilejami, do których zalicza się często pieniądze, bezpieczne schronienia czy najlepszą broń. To jednak niebezpieczna metoda – król bowiem powstrzyma taki oddział przed pozbawieniem księcia władzy! I jeśli rządy opierają się na pomocy małej grupki wykonawców, to kto jest prawdziwym władcą lenna?

Na obszarach, gdzie książę jest słaby lub konkretna koteria dostatecznie silna – zwykle w miastach – zdarza się, że grupy Kainitów ogłaszają prywatne Krwawe Łowy. Z tego czy innego powodu koteria oznacza jednego lub więcej wampirów jako ofiarę i sama egzekwuje polowanie. Choć wiadomość o tym zawsze dociera do uszu księcia, może być już za późno lub władca może być zbyt słaby, by powstrzymać zabijanie.

Krwawe Łowy, które odbywają się bez zezwolenia księcia, zawsze powodują następne, tym razem ogłoszone przez legalną władzę i wymierzone w tych, którzy złamali prawo. Jeśli książę nie potrafi ukarać tych, którzy dokonują samosądów, jest najczęściej obalany lub likwidowany przez nich samych lub przez innych starszych, którzy zrozumieli, że potrzeba nowego, bardziej efektywnego figuranta.

## SĄDY BOŻE

Oto metody, których używa wielu książąt do rozstrzygnięcia winy lub niewinności Kainity oskarżonego o przestępstwo. Mogą to być przewiny tak małe, jak naruszenie terenu łowieckiego wasala, bądź tak poważne, jak złamanie jednej ze starożytnych Sześciu Tradycji. Goszcze-

ni książęta bądź inni starzy o co oskarżeni niemal zawsze uprawnieni są do odpowiednich prób zamiast stawiania przed normalnym sądem. Uznaje się to za przejaw łwarskości.

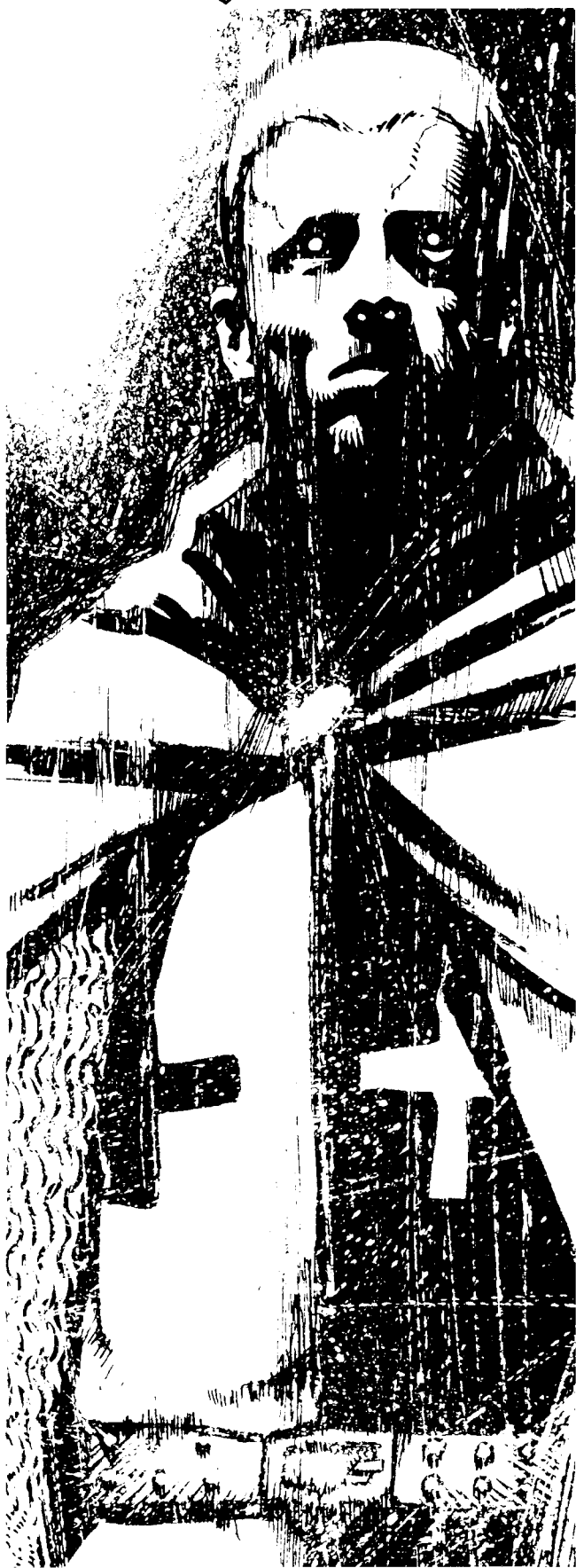
Próby te mogą być tak łatwe lub skomplikowane, jak tylko zażyczy sobie książę. Najtrudniejsze z nich są niemal śmiertelne i nie zostawiają oskarżonemu wielkiej szansy przetrwania. Ich różnorodność jest taka, jak odmienność książąt, którzy je stosują, choć wielu ma ulubione sposoby dociekania prawdy. Istnieje więc wiele testów; poniższe przykłady opisują te najpopularniejsze.

### • Próba walki

Ta próba stosowana jest najczęściej wtedy, gdy w wątpliwość podaje się zasadność oskarżenia. Polega ona na tym, że oskarżony może zmierzyć się ze swym adwersarzem w walce. Książęta i wysocy rangą starzy często wybierają ten sposób, nawet jeśli są niewielkie wątpliwości co do winy. W takich przypadkach oskarżony potyka się z rycerzem wybranym przez księcia.

Istnieje wiele odmian tej próby. Pojedynek może trwać do chwili, gdy jeden z walczących zostanie okaleczony lub zapadnie w letarg. Można umieścić kolek w środku koła, na którego okręgu stają twarzą w twarz walczący, a wygrywa ten, który nabije na niego przeciwnika. Jeszcze innym sposobem jest pojedynek, w którym każdy pije krew wroga, aż jeden pogrąży się w letargu. W tej ostatniej wersji zdarza się czasem przypadkowy diabolizm. Są jeszcze plotki o pojedynkach na moce umysłu, czy nawet na magię, jeśli jest dostępna obu przeciwnikom.

Próby walki są często wybierane przez rządzących ze względu na dużą widowiskowość. Wielu Kainitów z sąsiednich domen przybywa oglądać takie próby, szczególnie jeśli oskarżony jest wampir-recydywista.



WAMPIR: MROczne WIEKI

#### • Próba ognia

Próba ta kończy się śmiercią oskarżonego raczej częściej niż rzadziej. Istnieje wiele jej odmian, niektóre trudniejsze niż inne. Najpopularniejsza wymaga grupy Kainitów (o liczności wyznaczonej przez księcia), którzy formują dwa szeregi stojące twarzami do siebie. Każdy z wampirów trzyma pochodnię. Oskarżony musi przebiec między stojącymi, którzy okładają go płonącymi szczapami. Niektóre odmiany wymagają, by testowany pokryty był olejem lub był nagi. Niektórzy władcy wymagają nawet, by zamiast przebiegać, szedł. Bieg traktowany jest jak przyznanie się do winy i powoduje natychmiastową egzekucję.

Inna wersja próby ognia polega na przywiązaniu oskarżonego do drewnianego słupka i otoczeniu go chrustem. Wtedy podkłada się pod jego stopy ogień, a on ma prawo próbować ucieczki. Kończy się to niemal zawsze śmiercią wampira, chyba że książę nie doceni siły oskarżonego.

#### • Test Bestii

Oskarżony wrzucany jest do jamy lub zamkniętego pomieszczenia razem z dzikim zwierzęciem, często wilkiem lub niedźwiedziem. Zanim dojdzie do próby, drapieżnika głodzi się zazwyczaj przez wiele nocy (a także zamienia w ghulę, by rozpoznawał smak wampirzej krwi).

Nieuzbrojony Kainita musi pokonać bestię, by dowieść swojej niewinności. Oczywiście ci, którzy znani są z mocy panowania nad zwierzętami, nie są poddawani temu testowi. Podobnie jak próba walki, tak i ten test staje się widowiskiem dla księcia i towarzyszących mu gości.

#### • Sąd oczyszczającego światła

Kainita poddawany tej próbie jest na kilka minut przed wschodem słońca wyrzucany na ogrodzony dziedziniec. Zmusza się go, by wytrzymał promienie słońca w okresie ustalonym przez księcia, po czym uwalnia go jeden z ghuli. Inna wersja tego testu polega na przykuciu nieszczęśnika do wschodniej ściany zamku na kilka chwil przed wschodem. Jeśli uda mu się uciec, znaczy że jest niewinny.

Ta próba zarezerwowana jest najczęściej dla popełniających najgorsze zbrodnie. Większość uważa, że sąd boży może wypłenić winę nawet z najbardziej wypaczonej duszy. Niektórzy poddają się jej dobrowolnie, by oczyścić się z grzechów. Chodzą nawet plotki, że niektórym udało się dzięki tej metodzie odzyskać człowieczeństwo.

### INNE KARY

Choć należy to do rzadkości, są przewiny, których nie kara się Krwawymi Łowami. Czasem książę chce uniknąć opinii zbyt surowego i obwieszcza Łowy tylko w ekstremalnych przypadkach. Z drugiej jednak strony władca jest obligowany przez rządzących do karania przestępców i faworyzowanie kogokolwiek może zachwiać strukturą władzy. Jest to szczególnie ważne, gdy potomek księcia zostanie przyłapany na przestępstwie lub o nie oskarżony, czy też przewina zostanie popełniona za przyzwoleniem władcy (tak jak zabicie jego rywala). W takich przypadkach książę może rozkazać oskarżonemu dowiedzenia niewinności przez wykonanie jakiegoś zadania, misji. Często są to prace istic herkulesowe, których dokonać może jedynie najbardziej zasobny lub sprawny wampir.

Oskarżony obserwowany jest często przy pomocy odpowiednio silnej Nadwrażliwości lub dzięki informacjom od sprzymierzeńców. Ten, który porzuci wykonywanie zadania, staje się niemal od razu celem Krwawych Łowów.

# ŚWIAT ŚMIERTELNYCH SPOŁECZEŃSTWO

Społeczeństwo Mrocznego Średniowiecza ma strukturę feudalną, gdzie władza i stopień zależy od podległych ziem i potęgi militarnej. W tym świecie nie istnieje pojęcie równości szans; jeśli twoja rodzina jest potężna, zyskujesz natychmiastową i niezaprzeczną przewagę nad innymi. Jeśli pochodzisz z chłopstwa, będziesz żył krótko i umrzesz w biedzie. Stopień mężczyzny w drabinie władzy zależy od urodzenia. Pozycję kobiety wyznacza pozycja męża.

Ludzie średniowiecza dzielą się na tych, którzy walczą, pracują i modlą się.

## SZLACHTA

To klasa trzymająca w rękach potęgę militarną i ziemię. Wielcy arystokraci są właścicielami ziem, posłedniejsi najmują ziemię w zamian za usługi wojskowe i pieniądze. Wielu jest od małego przyuczanych do walki, wyposażanych w dobrą zbroję i broń. Jednak na co dzień są administratorami i urzędnikami cywilnymi – zarządzają ziemiami, pilnują królewskiego prawa, dowodzą garnizonami, pracują w sądach czy jako zwierzchność służby na królewskich dworach.

Niektórzy członkowie niższej szlachty są ledwie bogatsi od zamożnych chłopów – mają po prostu kawałek ziemi i nieco statusu, a w zamian muszą walczyć dla swych władców, gdy nadejdzie wojna. Magnaci – królowie, książęta, hrabiowie – żyją w przepychu i luksusie, utrzymują pałace i mogą zażądać militarnych usług (i podatków) od tuzinów czy setek pomniejszych szlachciców.

Miedzy tymi społecznymi ekstremami znajdują się baronowie i zamożni rycerze, którzy utrzymują warowne zamki czy ufortyfikowane dwory, być może dowodzą sprzymierzonymi szlachcicami, którzy jednak w zamian przysięgają wierność wielkim magnatom.

Kainici żyjący wśród ludzkiej arystokracji muszą prowadzić podwójne życie. Funkcjonują w społeczeństwie innej szlachty, władając ziemiami i mieszkańcami swojego lenna. Tak jak śmiertelni arystokraci podlegają swoim zwierzchnikom i odpowiadają za poddanych, tak i wampiry, tyle że ci ostatni tkwią także w swoim nieumarłym rodzaju, czy to jako władcy czy rządzeni.

Obserwowanie i kontrolowanie śmiertelników staje się dla każdego przekłętym trudnym zadaniem. Kainici nie mogą pojawiać się wśród rządzonych i własnej służby za dnia, więc przenoszą całą aktywność na noc. Takie zachowanie nie może długo uchodzić niezauważone i między bydlęm zaczynają w końcu krążyć nieprzychylnie plotki.

Najlepszym sposobem załatwiania ludzkich spraw przez Kainitę-władcę jest korzystanie ze śmiertelnych pomocników lub ghuli. Efektywnym narzędziem utrzymania prawa i porządku może być szeryf, a sędzia może zajmować się posiadłością. Oczywiście, jeśli pojawi się zagrożenie za dnia...

Jest faktem, że feudalny arystokrata zachowuje stabilność władzy wtedy, kiedy jego rządy można bezpośrednio odnieść do nazwiska i twarzy. Im mniej poddanych widzi twarz swego pana, tym łatwiej im zrzucić na niego wszystkie winy. Oczywiście, nadal wiele można mówić o władcy, którego złowieszcza sylwetka stoi na szczycie blanków, a książę rzuca jej zimny cień na płaszczące się poniżej dusze śmiertelnych.

Inne trudności systemu feudalnego wynikać mogą z rozdzielenia władzy ludzkiej i wampirzej. Jak książę ma wytłumaczyć się przed zwykłym baronem, który przybywa na wezwanie po zmroku? Jeśli władza Kainity-arystokraty wyprzedza jego śmiertelny status, jak wytłumaczyć obecność swoich ghuli na ziemiach innego ludzkiego magnata? I co z grupą rebelianckich wampirów, które nie podporządkowują się śmiertelnemu zwierzchnikowi, a słuchają pomniejszego szlachcica, który jest także miejscowym wampirzym księciem?

## CHŁOPSTWO

Średniowieczne masy stanowi chłopstwo, rolnicy uprawiający pola arystokracji. Szczęśliwcy są kmieściami, którzy dzierżawią ziemię od szlachty, pracując na niej, płacąc większością plonów daniny i podatki. Gorszi są chłopami pańszczyźnianymi (zwanymi też chłopami niewolnymi), niewolnikami swych władców, którzy nie posiadają nic – nawet swoich własnych ciał. Pańszczyźniani płacą większe podatki i nie mogą nawet żenić się czy przemieszczać bez pozwolenia władcy; jeśli chłop taki zostanie zabity, atakujący musi zapłacić rekompensatę za uszkodzenie własności rządzącego tym terenem.

Choć klasy społeczne śmiertelnych niewiele mają wspólnego z Kainitami, to trudno jest nowicjuszom rozpoznać skomplikowane stosunki między wampirami, dlatego osobnicy o tak ograniczonej wiedzy mogą mieć trudności z identyfikacją Kainitów pochodzących z prostego ludu lub wśród niego żyjących. Nowo przemienionemu wampirowi, który w śmiertelnym życiu był arystokratą lub należał do stanu kapłańskiego, z trudem przychodzi przyjmowanie rozkazów od wampira afiszującego się jako kmieć. To paradoksalność społeczności Kainitów i ci, którzy nie potrafią się do niej szybko przyzwyczaić, nie żyją długo.

Wampiry żyjące między chłopstwem biorą jednak na siebie wielki ciężar. By zachować dotychczasowy tryb życia, chłop-Kainita musi wytłumaczyć jakoś swoją nieobecność za dnia, kiedy wszyscy w dworze czy mieście właśnie pracują. Oczekuje się także od niego, że razem ze wszystkimi będzie chodził na mszę i dziwne może się wydawać, że opuszczał będzie fety, na które czasem władca pozwala swym chłopom.

Sprytny Kainita, który nadal żyje jako chłop pańszczyźniany, może przerobić kilku odpowiedników ludzi na ghuli, którzy będą tłumaczyli jego nieobecność pracującemu światu. Może kontrolować też lokalne plotkarki i nie dopuszczać, by rozprzestrzeniło się o nim złe słowo lub ośmieszać historie już krążące. W końcu, jak większość wampirów pochodzących z chłopstwa, może przełamać społeczne ograniczenia i szukać wyższego standardu życia. Po cóż polować na ludzi, skoro żyje się jak ich ofiara?

## ŚMIERĆ I PODATKI

Pomyślmy o podatkach (w terminologii średniowiecznej nazywanych raczej daniną). W XX wieku ludzie płacący podatki oczekują od rządu czegoś w zamian – dróg, oświetlenia ulic, opieki zdrowotnej, opieki społecznej, policji. Średniowieczni chłopci nie dostawali nic za podatki. Fundowali zamożność swoim władcom, pozwalali im finansować zamki i rządzić sobą. Oczywiście, arystokracja była trzonem armii i broniła kraju w czasie wojny, ale wszystkie wojny koncentrowały się na własności i posiadaniu, gdzie szlachta jednego narodu broniła swoich zasobów (ziemi i chłopstwa) przed szlachtą innego kraju. To nieuczciwe, ale nikt w średniowieczu nie oczekiwał, że życie będzie uczciwe i niewielu poza arystokracją mogło cokolwiek zmienić.

## DUCHOWIEŃSTWO

Kościół był największą pojedynczą instytucją w średniowieczu. Prawdę mówiąc, był jedyną ważną instytucją. To Kościół prowadził uniwersytety i szkoły przykatedralne, edukując synów zamożnych i potężnych. Wysyłał księży do każdej parafii, gdzie z każdej ambony powtarzali, że należy słuchać Boga i śmiertelnych władców. Niewielu ludzi poza Kościołem potrafiło czytać, a nikt nie miał książek. Klasztory i katedry Europy posiadały rozległe polacie ziemskie i były najważniejszymi patronami sztuki. Dodatkowo, każdy człowiek na kontynencie obowiązany był do płacenia dziesięciny (jednej dziesiątej majątku) na Kościół.

Księża byli zazwyczaj młodszy synami zamożnych chłopów lub szlachty. Ważni dla hierarchii (biskupi, opaci rządzący wielkimi klasztorami) rekrutowali się zawsze spośród arystokracji, a księża z wiejskich parafii zawsze pochodzili z chłopstwa.

Potęga Kościoła w Mrocznym Średniowieczu nie może być niedoceniana. Władający Kościołem byli bardzo zamożni i wpływowi. Mówili ludziom, w co mają wierzyć, przekupywali ich i zwodzili obietnicami wiecznego życia. Rozwścieczony biskup mógł ekskomunikować każdego, odcinając go od Kościoła i od bożej łaski, a rozgrzeszać mógł tylko ksiądz. I co chyba ważniejsze, w świecie, gdzie stworzy takie jak wampiry i wilkołaki są całkiem prawdziwe, kościelne ceremonie dawały ochronę przed bestiami ciemności i nieczystego.

Gdyby tego jeszcze było mało, Kościół miał też wiele zakonów rycerskich – świetnie wyszkolonych i gotowych wielu ze stanu szlacheckiego – którzy żyli jak zakonnicy, ale walczyli za Chrystusa i Kościół (lub przynajmniej tak twierdzili). Największą niesławą okryli się templariusze, którzy podejrzewani byli o niemoralne (niechrześcijańskie) ceremonie okultystyczne. Szpitalnicy i krzyżacy, tak jak wiele mniejszych zakonów, dzielili z nimi cel obrony chrześcijaństwa przed poganami.

Kainici, którzy żyją wśród śmiertelnego duchowieństwa, mają zapewnioną najlepszą ochronę przed innymi wampirami i ludzkimi wrogami, choć nie przychodzi ona darmo. Dzięki udawaniu sługi Boga – najczęściej tylko w deklaracjach – Kainici mają za plecami całą potęgę Kościoła, najbardziej wpływowej instytucji Średniowiecza. Jeśli tylko przeciwnik zbyt urośnie w siłę, duchowny może wykorzystać ziemskie zastępy Boga do zniszczenia go; trzeba tylko wymyślić odpowiednie zarzuty i zapewnić właściwy dowód.

Ironiczne, że Kościół może także dzięki wierze zapewnić ochronę swym przeklętym poganom. Często śmiertelni księża pozbawieni są wiary, choć jest paru, którzy są nią przepełnieni i ich przekonanie wystarczy, by polować na Kainitę w jego własnym opactwie czy klasztorze. Jedyną więc, co bracia wampiry powinni wiedzieć, to kto z otoczenia naznaczony jest wiarą i kogo trzeba unikać.

Na ukrywających się między duchowieństwem czekają poważne niebezpieczeństwa. Jak już mówiliśmy, może być to spotkanie z Prawdziwą Wiarą. Kainici powinni także ostrożnie używać własnych mocy, by unikać podejrzeń i oskarżeń o diaboliczność. Także kapłańska posługa musi być wykonywana tak, by współbracia nie nabrali żadnych podejrzeń; brak zaangażowania może być równie niebezpieczny jak jego nadmiar.

Niemówność ukrywania się wampira wśród członków Kościoła może szybko doprowadzić do polowania na czarownice.

## KUPCY I RZEMIEŚNICY

W średniowieczu wielu kupców i rzemieślników nie cieszy się szacunkiem szlachty i Kościoła. Wysiłki sprzedawcy dążące do zwiększania zysku traktowane są jako niezdrowe, a właściwie jako godne nagan. Rzemieślnicy (cały wachlarz – od cieśli do jubilerów i zbrojmistrzów) uważani są za przydatnych, ale nie więcej.

Handlarze i rzemieślnicy grupują się w miastach, gdzie zakładają swoje sklepy i stragany. Niektórzy (szczególnie potężniejsi kupcy) stają się bardzo bogaci i mogą być, w dużych centrach handlowych takich jak Wenecja, równi arystokracji pod względem wpływów i władzy.

Kainici Mrocznego Średniowiecza ukrywający się wśród tych grup społecznych cieszą się najprawdopodobniej największą wolnością. Podczas podróży pod pozorem handlu, otwiera się przed nimi cały świat śmiertelnych żywicieli. Dopóki nie wysysają naraz zbyt wiele krwi, mogą cieszyć się długim i dostatnim nie-życiem. Wolność podróżowania sprawia, że mogą przenieść swój sklep na inny teren, gdy tylko poprzedni obszar okaże się zbyt ciężki, jeśli chodzi o konkurencję czy dostępny asortyment. Kainici z warstw kupieckich i rzemieślniczych mają także ten luksus, że wciąż mieszkają w miastach – istnych salach bankietowych wampirów.

Niedogodnością egzystencji nieśmiertelnego kupca jest względna bezklasowość jego profesji. Nie dopasowuje się on do feudalnej struktury złożonej z arystokracji, chłopstwa i duchowieństwa. Jeśli Kainita-kupiec włada wampirem-arystokratą, musi swej władzy używać za zamkniętymi drzwiami. Przed oczami śmiertelnych słabszy Kainita może odmówić kupcowi kredytu, odprawić nieznanego piekarza czy obcego dostawcę. Zgodnie ze stylem śmiertelnych nawet obraźliwe słowo byłoby na miejscu, a każda zemsta musiałaby poczekać, aż Kainici zostaną sami.

## KOBIETY W MROCNYM WIEKACH

Księża, królowie, wojownicy – to archetypy, które przychodzą do głowy, gdy myślimy o średniowieczu. Co jednak z drugą połową populacji? Jaką rolę w Mrocznym Średniowieczu pełnią kobiety?

Kobiety średniowiecza to mieszanina sprzeczności, z grzeszną Ewą i świętą Maryją reprezentującymi dwa aspekty ich płci. Choć w większości przypadków kobiety nie mogą mieć niczego na własność, to często traktuje się je z wielkim respektem jako punkty skupienia rycerskości. Nieliczne niewiasty posiadają na własność sklepy, ale raczej pracują dla dobra rodu w handlu lub rzemiośle razem z ojcami, mężami i synami. Jeszcze mniej kobiet niż mężczyzn jest piśmienna, ale przynajmniej ich rola w opiece nad rodziną jest postrzegana jako ważna.

Eleanor z Akwitanii, Maria de France, Christine de Pisan, Hildegarda von Bingen i wiele innych kobiet średniowiecza, których nazwiska przepadły w strumieniu historii, potrafiły jednak dojść do władzy. Były wyjątkiem, nie regułą, ale fakt, że doszły do wielkiej potęgi, pokazuje, że nie było to niemożliwe nawet w historycznym, średniowiecznym świecie.

## HIERARCHIA KRWI

W porównaniu ze światem śmiertelnych, społeczeństwo Kainitów nie przywiązuje dużej roli do pozycji czy roli wynikającej z urodzenia. Potężny starożytny wampir może przeistoczyć staruszkę, trędowatego, dziecko, Żyda czy Saracena i bieda nowicjusowi, który spróbuje wymusić ludzkie zasady na lepszym od siebie Kainicie! W świecie, gdzie Iluzja, Niewidoczność czy Zniekształcenie może w ciągu jednej chwili zmienić czyjś wygląd, każdy dłużej żyjący wampir szybko nauczyć się musiał, że ocenianie współbraci po cechach zewnętrznych, takich jak choćby pleć, jest nie tylko niebezpieczne, ale wręcz zabójcze. Choć czasem zrozumienie tego zabiera stulecie lub więcej, to wampiry-kobiety traktowane są na równi z mężczyznami, szczególnie między starszymi. Społeczeństwo wampirze jest całkiem postępowe.

## ŻYCIE WŚRÓD BYDŁA

Większość ludzi żyje z ziemi i jest niewolnikami pór roku. Wiosna i wczesne lato są powolne, monotonne, wypełnione oraniem, sianiem, narodzinami zwierząt i pracami wypełniającymi długie godziny dnia. Wtedy przychodzą święta, Wielki Post (miesiąc przed Wielkanocą, kiedy Kościół namawia ludzi do powstrzymywania się od jedzenia mięsa i produktów mlecznych). Uszkodzenia po zimie są naprawione, a wazrywne zagony przekopywane.

Późne lato i jesień są wypełnione nieustanną, ciężką pracą (koszenie, suszenie siana, zbieranie winorośli, młócka) i mnóstwem zmartwień (Co jeśli wiatr położy niemal dojrzałe zboże? Czy winogrona nie ucierpią od suszy?). Mieszkańcy wiosek, którzy przez resztę roku wykonują inne zawody (górnicy, tkacze, cieśle) są zaciągani do pracy przy zbiorach. Nawet żebracy i włóczędzy mogą w tym czasie znaleźć robotę i kawałek chleba.

Zima to czas, gdy wszyscy chowają się i mają nadzieję, tworzą i naprawiają, modląc się o łagodną pogodę. Chaty wieśniaków często zrobione są z drewnianych ram wypełnionych błotem; ostra zima zabija zarówno inwentarz, jak i mieszkańców, burze niszczą domy i budynki gospodarcze, szczury i robactwo zżerają lub niszczą odłożone na zimę zapasy mięsa i ziarna.

Dla niewielu, którzy żyją w miasteczkach i miastach życie jest nieco bardziej regularne, choć niekoniecznie prostsze. Wielu rzemieślników haruje od świtu do zmierzchu; to nie zachłanność tylko głód każe im pracować w niedziele i święta. Wydają bowiem prawie wszystkie dochody na jedzenie – więcej, jeśli zbiory były słabe.

Rzeczywiście, jeśli zbiory były słabe, najbardziej cierpią miasta, bo szlachta i chłopci dla siebie zachowują wystarczająco dużo. Klęska głodu przetacza się nad Europą co najmniej raz na 10 lat. Jeszcze niebezpieczniejsze dla miasta są pożary i zarazy, gdyż zabudowa jest stłoczona i nędzna, a nieczystości płyną wyzłobionymi korytami pomiędzy łatwopalnymi, pokrytymi strzechą, drewnianymi domami. Części goście przynoszą zarazę, nieostrożność powoduje pożar.

Nauki medyczne są w powijkach i dopóki tylko arystokracja będzie mogła pozwolić sobie na najlepszych, nawet najdroższych lekarzy wię-

cej zła będą przynosić niż pożytku. Epidemia nie rozróżnia społecznego stopnia ani zamożności. Szlachcie może także paść ofiarą okropieństw wojny lub umrzeć w podróży; bogaty podróżny to wieka gratka (przenoszący swą siedzibę, targujący się z równymi sobie). Może okazać się nagle, że otoczony jest przez bandytów, rozbił się ze statkiem na morzu, umiera z powodu większego pecha – od zainfekowanej rany powstałej po upadku z konia lub w wyniku przecięcia złapanego podczas burzy. Dodatkowo, wywrotowi chłopci też nie należą do rzadkości, i choć niemal nigdy do niczego nie dochodzą, mogą zabić kilku swoich władców, zanim się rozproszą.

## ZARAZY

W Mrocznym Średniowieczu najwięcej zgonów powodują choroby. Wiele lat po XII wieku czarna ospa dziesiątkowała prawie jedną trzecią Europy, ale nawet mniejsze epidemie mogły powalać całe miasteczka. Choroby przenoszą się przez krew, drogą kropelkową (kaszel, kichanie), a ich najstraszniejsze objawy naśladuje moc Dyscypliny Mortis.

Wiele zgonów o śladach zbliżonych do zarazy powodują Kainici. Jeśli ofiara przeżyje kilka dni lub tygodni, stając się po każdym ssaniu bardziej bleda i słaba, może dla przyjaciół i krewnych wyglądać jak typowa ofiara choroby.

Niektóre grupy wampirów, często te, które za nic mają Sześć Tradycji Kaina, aktywnie powodują czy rozprzestrzeniają pomór i choroby. W niektórych przypadkach zima zabiera całą populację wioski. Wampiry są najczęściej odporne na ludzkie przypadłości i mogą przenosić zarazki z jednej ofiary na drugą poprzez ugryzienie. Pewne choroby działają na Kainitów, którzy wypili skażoną nimi krew, ale efekty nie są poważne i mogą być normalnie leczone.

Krótko po tym jak zaraza uderzy w jakiś obszar, pojawiają się koterie Kainitów, które piją krew umierających i jeszcze zdrowych. Niektórzy z nich są na tyle bezlitośni, że sami ściągają pomór, wystawiając całe społeczeństwo śmiertelnych na choroby, by lepiej ukrywać własne pragnienie krwi. Może to trwać tak długo, aż podobnie rażące okrucieństwa nie zaczną być tępięne.

## ŚREDNIOWIECZNE WIERZENIA

Ogromna większość średniowiecznych ludzi nie wierzy w wolność, równość, demokrację czy indywidualizm. Nie wierzy w naukę, racjonalność i potęgę ludzkiego umysłu. Zamiast tego wierzy w sztywne podziały społeczne, rządy elity i organizację w grupy. W takim świecie szlachta jest naznaczona przez Boga i w naturalny sposób powinna sprawować władzę. To także świat, gdzie „sprawiedliwość” mówi, że cała społeczność może ponieść karę za przestępstwo jej członka (np. wioska może zostać spalona, bo niektórzy z jej mieszkańców polowali na królewskie jelenie). Jest to też świat, gdzie cała grupa etniczna – Żydzi – są prześladowani za coś, co ich przodkowie zrobili mieli tysiąc lat wcześniej.

W świecie tym naukę i dociekliwość zastępuje religia i przekonania. Prawdziwa wiedza, jak uczy Kościół, płynie tylko od Boga i odkrywa się przed nami dzięki Biblii i dzięki Kościołowi.



## RELIGIA

Olbrzymia większość Europy jest, przynajmniej nominalnie, chrześcijańska. Pozostali to głównie Żydzi, choć zdarzają się jeszcze w odizolowanych miejscach zamknięte grupy pogańskie. Jediną mocną twierdzą pogaństwa pozostaje Litwa, choć obszary na których pogaństwo jest silne zdarzają się wśród krain Lapończyków z dalekiej północy, w północnych częściach Polski, na Wyspie Man na Morzu Irlandzkim i niedostępnych górach rozsianych po Europie Wschodniej. Wszędzie indziej chrześcijaństwo wyparło inne religie.

Średniowieczny Kościół uważa, że chrześcijaństwo to jedyna prawdziwa religia sławiąca jedynego prawdziwego Boga. Wszystkie inne religie są fałszywe, więc są bluźnierstwem przeciw Bogu i służą celom Szatana. Kościół umożliwia zbawienie, opierając się na przekonaniu, że Jezus Chrystus fizycznie powstał z martwych i teraz zasiada w niebiosach, by obdarzać życiem wiecznym tych, którzy pójdą za nim. Oczywiście, Kościół twierdzi, że by iść za Chrystusem, nie wystarczy w niego wierzyć, ale także być posłusznym Kościołowi, unikać grzechu i, jeśli to możliwe, wykazywać się dobrymi uczynkami. Do grzechów należy złodziejstwo, morderstwo, pobicie, a także między innymi pycha, obżarstwo, lenistwo, chciwość, czary, cudzołstwo, sodomia czy lichwiarstwo.

W Europie chrześcijaństwo ma monopol na religię. Żydzi nie agituja, poganie są zabijani, jeśli nie chcą przestać nauk Kościoła, który może mówić tłumom, co chce. Wiele osób może opacznie pojąć wykładaną doktrynę chrześcijaństwa, ale nie można się czasem, tworząc zorganizowane grupy heretyków – nawet jednak oni pozostają w gruncie rzeczy chrześcijanami. Mogą nie zgadzać się z konkretnymi doktrynami (np. mogą wierzyć, że Kościół powinien porzucić swe bogactwa, kapłani nie muszą żyć w celibacie, albo że tylko biedni zostaną zbawieni), ale przyjmują podstawy – jest Bóg, Chrystus jest jego synem i jest szatan.

Dla średniowiecznej umysłowości nie do pojęcia jest, że Bóg może nie istnieć. Agnostycyzm i ateizm wydaje się szalony lub absurdalny, o ile ktoś mógłby w ogóle wpasć na pomysł formułowania takich tez.

## HEREZJA KAINICKA

Powstała w 413 roku za sprawą księdza zwanego Procopius, jest najbardziej zdradliwa i przerażająca rzeczą, jaką nieumarli dali ludzkiemu społeczeństwu. Plotki twierdzą, że powstała po zebraniu fragmentów *Księgi Noe* odnalezionych w jaskini blisko Morza Martwego i połączonych z pewnymi bardziej eschatologicznymi (tzn. dotyczącymi końca świata) tradycyjnymi tekstami biblijnymi, co spowodowało zaistnienie kultu zarówno pontyfikującego, jak i wspaniałego.

Herezja opiera się na założeniu, że Kain był faktycznie miłszym Bogu synem Adama, a więc znak, który Bóg umieścił na jego czole, był symbolem chwały. Gdyby Bogu nieprzyjemnym było morderstwo Abela, bez wahania zabiłby Kaina. Przez zostawienie go przy życiu i obłożenie swą pieczęcią, Bóg miał wyrazić swe zadowolenie z zabójstwa. Dlatego Kain i cały jego ród, jako dotknięci dłonią Pana, powinni być traktowani jak aniołowie.

Herezja pierwotnie rozwijała się w niektórych umartwiających się i monastycznych sektach, lecz potem przeniosła się na północ razem z armią Bizancjum prącej do Italii podczas panowania Justyniana. Zna-

lazła zaczepienie w Rzymie, z którego wygoniono wtedy Arian, roszcząc sobie prawo do bycia osią Zachodniego Kościoła. Tak więc w ośrodkach władzy Rzymu i Kościołów Wschodnich pojawili się heretycy, którzy po cichu dążyli do sprowadzenia świętej wojny na wszystkich nie będących ich aniołami.

W roku pańskim 879 kult Kainitów sformalizował się i od tamtego czasu aż po obecne czasy istnieje w mniej więcej tej samej formie. Zapożyczył od tradycji katolickiej i prawosławia większość obrządków i struktur. Podstawową różnicą stała się forma sakramentu komunii.

Jak można się domyślić, ciało i krew, które Kainici przyjmują w komunii, nie są symbolicznym opłatkiem i winem. Pytanie o przemienienie hostii w prawdziwe ciało nigdy nie zajmowało miejsca w debatach heretyków. Członkowie ruchu uznali, że krew i ciało potomka Kaina jest tożsama z jego substancjami, więc kapłani i wyznawcy (bo wielu heretyków wywodziła się spośród laikatu) przyjmowali swe nieczęste komunie z wampirzej vitae.

Oczywiście, nie zawsze dostępna była prawdziwa krew wampira, więc z całą pewnością niektóre mniej ważne kongregacje używały w jej zastępstwie krwi zwierzęcej albo nawet upuszczonej dzieciom. Herezja została w końcu wykryta na skutek działań jednej z jej grup w Ostii i obłożona anatamą w 754 roku, ale kult rozrósł się już tak mocno, że nie sposób było go wyplenić w całości. Zarówno śmiertelnicy jak i wampiry walczyli z sektami z wielką zaciętością; pierwsi z oczywistych przyczyn, drudzy zaś dlatego, że uważali powiązanie z tak głupimi imitatorami za obraźliwe. Co więcej, heretycy spowodowali, że ludzie unieśli się większym pragnieniem sprowadzenia na wampiry zagłady, niż tuzin zdziuczonych Gangreli na łowach w mieście.

Wielu jednak z potomstwa Kaina wiedziało i aktywnie wspierało działania heretyckich grup. Z radością poświęcali drobne ilości własnej vitae oddawanej do bluźnierczych rytuałów, w zamian otrzymując idealny materiał na zastępy fanatycznych ghuli-wyznawców. Co więcej, ich praktyki często prowadziły do nałożenia Przysięgi Krwi na całą kongregację uczestniczącą w komuniach. W rezultacie herezja kainicka rozszepiła się na wiele pojedynczych kultów osobowych, poświęconych konkretnym wampirom.

Ów podział, rozdrobnienie, było jedyną rzeczą, która powstrzymała kult Kainitów przed zdobyciem większych wpływów w Kościele i Europie. Wiele grup heretyków skakała innym do gardeł, oskarżając się nawzajem o służenie piekielnym odpowiednikom objawionej łaski. Psia wierność nigdy nie pozwoliła wpasć im na pomysł, że są po prostu pionkami w szponach walczących ze sobą wampirów.

Wyznawcy herezji kainickiej byli także w Watykanie i wielkich opactwach, choć należeli oczywiście do bardziej subtelnych wyznawców. Tylko nieliczni pozostawali pod wpływem Przysięgi Krwi jednego wampira, gdyż zapobiegliwie z wielu źródeł czerpali vitae do komunii (a wampirów było tam co najmniej wystarczająco). Używali wpływów, by chronić prawa i własność tych, których byli wyznawcami, oraz dostosowywali politykę i doktrynę, by lepiej służyć celom Dzieci Kaina. Każdy nosił srebrny pierścień z wygrawerowanym urywkiem z Księgi Rodzaju 4:15 („Ktokolwiek by zabił Kaina, siedmiokrotną pomstę ponieście!”) lub po prostu jego numerem „I:IV:XV”. Choć udział w herezji nie był faktem publicznie znanym, to dawał realną siłę wśród polityków kurii i dysput teologicznych.



## GEOGRAFIA

W świecie Mrocznego Średniowiecza Europa była zdominowana przez kilka potężnych królestw. Święte Cesarstwo Rzymskie (zwane też Cesarstwem Rzymskim Narodu Niemieckiego) było największym państwem Europy i pokrywało teren Niemiec, północnych Włoch i zachodniej części Francji. Obecnie na jego terenie trwa wojna domowa między dwoma rywalizującymi cesarzami – Ottonem IV Brunswickim i Filipem Szwabskim. Cesarstwo dzieli się na całe tuziny małych księstw; książęta winni są posłuszeństwo cesarzowi, ale niejednokrotnie rządzą swymi terenami jak niezależni monarchowie i to ich spory tak często wstrząsają imperium.

Angielscy królowie (obecnie król Ryszard Lwie Serce) rządzą ziemiami Anglii, Walii, północnej Francji i (teoretycznie) Irlandii. W 1199 roku Ryszard poległ w bitwie i został zastąpiony przez swego okrutnego brata, Jana. Królestwo Francji, którym włada Filip II, to chyba najsilniejsze pojedyncze państwo Europy, a z pewnością najlepiej administrowane; rozciąga się, wrywając tereny północnej Francji od Anglików. Konstantynopol, rządzony przez cesarza Alexiusa III, kontroluje imperium złożone z ziem współczesnej Turcji (walki z Maurami), Serbię i Grecję.

Inne państwa obejmujące pozostałą część Europy to między innymi królestwa Węgier, Polski, Jerozolimy (z władzą na Cyprze, bo sama Jerozolima jest w rękach muzułmanów) i Szkocji, księstwa ruskie oraz cesarstwo Bułgarii. Istnieje jeszcze bardzo wiele mniejszych królestw i księstw, tak jak niewielkie królestwa iberyjskie, cztery księstwa Irlandii, malutkie stany Szwajcarii czy królestwo Danii. W Europie znajduje

się też ostatni bastion pogaństwa w postaci królestwa Litwy i otaczających go nadbałtyckich ziem.

Możliwe, że najpotężniejszym człowiekiem Europy jest papież. Kontroluje on swoje własne księstwo w centralnej Italii, na terenie którego leży sam Rzym, nie najważniejsze, jest głową całego Kościoła w zachodniej części Europy. W tym czasie gdy ziemskie królestwa dzielą się między walczących monarchów, wszyscy uznają papieża za wyższą władzę duchową, pod którą nie działa jurysdykcja doczesnego świata. Niektórzy także zgadzają się, że jako ziemski reprezentant Chrystusa, papież powinien mieć decydujące słowo we wszystkich sprawach, a każdy świecki władca w pokłonach i z pokorą przyjmować winien jego wolę. Rok pański 1198 ujrzał śmierć umiarkowanego papieża Celestyna III i wstąpienie na tron następnego – przebiegłego tyrana Innocentego III.

## PRAWO I PORZĄDEK

W średniowiecznym świecie nie istnieją żadne siły policyjne ani żadna inna organizacja profesjonalistów strzegących prawa. Są jednak grupy i pojedynczy ludzie, którzy odpowiadają za utrzymanie porządku.

Pojedynczy strażnicy lub grupy żołnierzy trzymają warty przy bramach miast, pilnując, by do środka nie przedstawiali się trędowaci i znani kryminaliści, oraz pobierając opłaty od przejeżdżających handlarzy. Każde miasto ma też swoją straż. Zazwyczaj zorganizowani w grupy od jednego do czterech lekkobrojących, patrolują z latarniami ulice, szukając bandytów, włóczęgów i śladów ognia. Większość porusza się pieszo, choć w wielkich miastach mogą jeździć konno. Małe miastecz-

ROZDZIAŁ DRUGI: MROczne WIEKI

ka mają najczęściej pojedynczych strażników. Większe osiedla podzielone są na dzielnice, z których każda ma własne patrole.

Władca każdego miasta (może być to burmistrz, magnat czy wyznaczony przez króla arystokrata) także utrzymuje swoją drużynę żołnierzy, złożoną nie z bezmyślnych rębajłów i najemników, ale inteligentnych i dokładnych ludzi, którym można powierzyć wyszukiwanie wyrzutków i bandytów kryjących się w mieście i jego okolicach. Najpotężniejsi szlachcice utrzymują swoje prywatne armie, które mogą ścigać lub szukać przestępców. Poza miastami, gdzie porządku pilnują tylko szlachetnie urodzeni i ich oddziały, wielu nadużywa swojej władzy.

Gdy mieszkaniec miasta zauważy łamanie prawa, jest zobligowany do podniesienia larum, czyli krzyczenia i ścigania przestępcy oraz ostrzegania wszystkich dookoła o obecności kryminalisty. Stojący w pobliżu mają obowiązek przyłączyć się do pościgu, chyba że przeszkadza im w tym coś ważnego. Ci, którzy uchylają się od pomocy, mogą zostać ukarani grzywną.

W Mrocznym Średniowieczu termin przestępstwo rozciąga się od zakłócania spokoju i oferowania usług niedozwolonych czy niemoralnych (np. prowadzenie zamtuza wewnątrz murów miasta) do kradzieży czy morderstwa. Przewiny naznaczone bluźnierstwem są rozpatrywane przez Kościół. Wielkie zbrodnie, takie jak wyznawanie diabła czy jawne działania nadnaturalne, przyciągają czasem specjalnych Inkwizytorów. To wykształceni, bystrzy ludzie, wzywani przez miejscowego biskupa do rozpatrzenia zbrodni przeciw Bogu. Nie mają takiej władzy, by karać oskarżonych, ale są tak szanowani (czy może tak się ich wszyscy boją), że arystokracja z łatwością może nakłonić lokalne władze, by aresztowała i przeprowadziła egzekucję bluźniercy.

## BEZPIECZEŃSTWO OSOBISTE

Średniowieczni śmiertelnicy mogą nosić przy sobie sztylety i noże służące do krojenia jedzenia. W wielu regionach prawo wymaga, by posiadali włócznie czy łuki dla obrony własnych miast czy osiedli, ale noszenie takiej broni publicznie jest często niedozwolone i rzadko spotykane. Strażnicy pilnujący bram miast i żołnierze patrolujący nocą ulice mogą mieć miecze lub maczugi, ale tylko szlachcice i zawodowi żołnierze są ciężiej uzbrojeni.

Żołnierze noszą miecze lub włócznie, tarcze, a czasem łuki lub kusze. Szlachta może posiadać całą gamę broni; zwykle są to miecze, sztylety, lance, tarcze i metalowe zbroje, ale rzadko można spotkać ich w pełnym rynsztunku, jeśli nie jest to czas wojny czy poważnego zagrożenia.

Zamki są drogie i należą do rzadkości; w porównaniu z dzisiejszymi są toporne. Drzwi i okiennice najczęściej są po prostu blokowane od środka solidnymi, drewnianymi belkami. Bogaci śmiertelnicy mają w oknach szybki z grubego szkła, ale maszy raczej zasłaniają okna płótnem i zamykają na noc okiennice. Oznacza to, że drzwi i okien nie da się otworzyć z zewnątrz inaczej, jak tylko brutalną siłą, ale także to, że budynki mogą być zamknięte tylko wtedy, gdy ktoś jest w środku.

Normalnie zatraskuje się okiennice i drzwi każdej nocy przed położeniem się na spoczynek. Podobnie zamykane są sklepy, gdyż kupcy i rzemieślnicy mieszkają najczęściej nad swoimi magazynami czy pracowniami lub w sąsiednich budynkach. Bardzo rzadko zdarza się, by ktoś wystawiał przed swym domem strażę. Ważni arystokraci mogą mieć wartowników, którzy patrolują w nocy ich zamki, ale najczęstszym systemem zabezpieczenia są psy lub stadka gęsi. Oczywiście Kainici nie powinni lekceważyć tych zwierząt – psy mogą być równie groźne jak

wilki (niektóre przyucza się do polowania na wilki, atakowania niedźwiedzi czy ścigania jeleni), a gęsi krzyczą całkiem głośno.

## PRZESADY ŚREDNIOWIECZNEGO ŚWIATA

Ludzie Mrocznego Średniowiecza zdają sobie sprawę z istnienia wampirów. Opowiadają historie i legendy o chodzących zmarłych, o ludziach nieśmiertelnych, którzy nie mogą znieść światła dnia, o półludzkich monstrach i diablach jedzących ludzkie mięso i pijących krew ofiar. Opowieści są często niedokładne i mylą wampiry z innymi potworami, ale bez względu na to jak bardzo mijają się z prawdą, śmiertelnicy wiedzą o istnieniu wampirów i boją się ich.

Historie te opisują ludzi, którzy wstają z grobów, by terroryzować sąsiadów i rodzinę. Często przedstawia się owe stwory jako zdziczałe bestie (sprytny wampir może uniknąć zauważenia) lub duchy (pomieszanie opowieści o upiorach z mitem wampiryzmu). Wiele legend nie wspomina nic o picciu krwi – Kainici zacierają w końcu dowody pożywiania się – ale portretuje nieumarłe istoty jako bezmyślnych niszczycieli.

Ghule stają się często przykładami opętania przez złe duchy i rzadko łączy się je z wampirami. Sami Kainici postrzegani są czasem jako demoniczne siły zamieszkujące martwe ciała. Efekty działania nadnaturalnych mocy wampirycznych, zwanych Dyscyplinami, wzmacniają przekonanie o ich demonicznym pochodzeniu lub wsparciu uzyskiwanym od złych sił.

Wiejskie znachorki i księża doradzają wiele tradycyjnych sposobów przeciw wampirom. Wierzy się, że boją się one czosnku, żółdzi i głogu, a także, że nie mogą przekroczyć linii usypanej z soli lub wylanej święconą wodą. Uważa się, że zarówno krzyż jak i modlitwa świętego człowieka utrzymuje ich w pewnej odległości, a bez zaproszenia nie mogą przekroczyć progu. W większości przypadków to tylko puste przesady.

Popularne metody niszczenia wampirów są toporne, ale skuteczne. Najczęstszą jest wyrwanie Kainicie serca lub spalenie całego ciała. Niektórzy ludzie obdarzeni wiedzą mogą jednak posługiwać się dokładniejszym zrozumieniem szczegółów natury wampirów. Na przykład pobożni księża, którzy poświęcają życie niszczeniu zastępów Szatana (do których, oczywiście, zaliczają się również Kainici), mogą podczas swych inkwizycji dowiedzieć się o wampirach znacznie więcej.

## ŁOWCY I ŚCIGANI

Choć wampiry twierdzą, że znajdują się na szczycie łańcucha pokarmowego, jest wiele istot, które mogą wejść w konflikt z myśliwymi nocy. Owi antagoniści posługiwać się mogą podstępem i oszustwem, a każdy Kainita, który próbuje zabić wszystko, co staje mu na drodze, może szybko zrozumieć, że nie każdy problem rozwiązać można brutalną siłą.

- **Templariusze i rycerze Kościoła:** To potężni przeciwnicy, bo siłę ich mieczy wspiera potęga Kościoła. Ich umiejętność do podburzenia mieszkańców miasta, by ścigali siły Lucyfera – umiejętność prawdziwa lub wymaginowana – może być poważnym zagrożeniem dla każdego Kainity, który stanie im na drodze.

- **Władza śmiertelnych:** Choć lekceważone przez niektórych, świeckie władze ludzkiego społeczeństwa mogą uprzykrzyć nie-życie każdemu wampirowi.

• **Inne wampiry:** Mimo iż większość konfliktów i prób sił w społeczeństwie Kainitów rozstrzyga się przez intrygi, to zdarzają się jednak pojedynki na śmierć i życie. Jeśli do wymierzenia sprawiedliwości bierze się miejscowy książę, konsekwencje mogą być straszne.

• **Mityczne potwory:** Choć rzadko widywane, są jednymi z najgroźniejszych wrogów, jakie wampir może spotkać. Całe szczęście, że zamieszkują odległe zakątki, najczęściej nie odwiedzane przez ludzi, a więc tereny na których nieczęsto spotyka się wampira.

• **Demony i inferaliści:** Ci, którzy wspierają piekło bywają często większym zagrożeniem dla Kainity niż ci oddani służbie Niebiosom. Dzięki ciekawym propozycjom i nierzadko przyjaznym pogawędkom diablom tym udaje się czasem wypaczyć duszę wampira. Co jest gorsze: wróg atakujący mieczem i krucyfiksem, czy taki, który kusi cię, byś wszedł do jego pałacu?

• **Wikołaki:** Zmiennokształtne bestie są od wieków zaciętymi wrogami wampirów. Podróżowanie przez las, który ogłoszony jest ich domeną, może być śmiertelnie niebezpieczne. Ich nienawiść do Kainitów graniczy z szaleństwem.

• **Magowie:** Choć ich magia jest potężna, ciała raczej słabe. Ale tylko najgłupszy nowicjusz śmiał się będzie z mocy, które posiadają. Choć sztuczki znane pospólstwu mogą działać niewiele więcej, niż wyleczyć syfisy czy określić, co może zdarzyć się w przyszłości, to o najpotężniejszych czarownikach mówi się, że potrafią sprawić, aby słońce zaświeciło w samym środku nocy albo, by ich wrogowie padli rażeni z wielkiej odległości ognistymi piorunami.

• **Duchy:** Zgodnie z legendami są to nie mogące znaleźć spokoju dusze zmarłych, które zostały przeklęte i chodzić będą po świecie aż do Dnia Sądu. Nie wszystkie mają władzę nad sferą fizyczną, ale niektóre władają nawet ziemią czy wiatrem. Większość szuka zemsty za to, co zdarzyło im się za życia, ale opowieści podkreślają, że niektóre szalone upiory dążą do zagłady całego żyjącego świata.

• **Faerie:** Są nieprzewidywalne i dzikie; mogą pomagać konkretnym Kainitom lub im szkodzić. Śmiertelnicy wiedzą, że niebezpiecznie jest brać od nich prezenty lub jedzenie, ale szepcze się, że zaledwie kropla ich krwi może dać niebiańską ekstazę czy magiczne moce... albo sprowadzić niewyobrażalną agonię.

Trzynaście opisanych dalej klanów wywodzi się od Przedpotopowych i są to jedyne znane prawdziwe klany. Choć często wspomina się o Baali, szczegóły tej linii krwi umieściliśmy w Antagonistach (rozdział dziewiąty), gdyż owi wyznawcy zła nie są klanem pełnej krwi, a ich niewypowiedziane i nie podlegające kontroli bestialstwo sprawia, że po-

winni być wykorzystywani wyłącznie jako postacie Narratora. Istnieją także inne linie krwi, ale nie są wpływowe czy szanowane. Gracze wybierają mogą z przedstawionych 13 klanów lub zdecydować się na grę rzadko spotykanym Pariasem (bezklanowcem).

# ASSAMICI

Śmiertelni powracający z krucjat przynieśli wiele opowieści z Ziemi Świętej; niektóre dotyczyły zgrai fanatycznych zabójców. Europejczycy ukuli dla tych bezgłośnych morderców określenie *assassin*. Kainici znali już jednak podobne lecz dużo poważniejsze zagrożenie płynące z Arabii – klan diabolistów-Assamitów.

Wampiry Zachodu spotkały Assamitów na długo przed krucjatami. Niektórzy twierdzą, że zdobywcy ruszający na Wschód – jak choćby Aleksander – byli pionkami Kainitów, którzy bali się tego klanu. Plotki twierdzą, że Assamitów ścigano ze słusznych powodów, bowiem próbują się oni udoskonalać przez praktykowanie diabolizmu.

Zgodnie z naukami Assamitów: każdy musi dążyć do obniżenia swego pokolenia, by zbliżyć się do Kaina i przez to do nieba. Najlepszą, oczywiście, metodą jest diabolizm. Mordowanie jest po prostu skutkiem ich filozofii, dlatego niejako z konieczności poznają jego tajniki. Zaczęli nawet przyjmować od innych Kainitów opłacane krwią zlecenia na zabójstwa. Choć honorowe zasady kazały im bronić swoich współbraci z klanu, to nie mają żadnych oporów przed zniszczeniem obcego wampira.

Krucjaty obudziły ostatnio falę gwałtownych działań Assamitów. Wielu członków klanu widziało jak ich trzody i ludzkie rodziny cierpią z rąk maruderów armii Zachodu, dlatego teraz pragną zemsty. Jako że korzenie islamu tkwią na Bliskim Wschodzie, a fala pożog z Zachodu wciąż się zbliża, Assamici są, bardziej niż kiedykolwiek, gotowi na upuszczenie Europie szeregiego potoku krwi; zakontraktowanego czy nie – bez znaczenia.

**Przydomek:** Saraceni

**Wygląd:** Nie widziano nigdy Assamity, który pochodziłby z innej sfery kulturowej niż Wschód – klan tworzą Arabowie, Maurowie i im podobni. Z tego powodu większość wyróżnia się cechami Saracenów – ogorzala cera, orle rysy, ciemne włosy i oczy. W odróżnieniu od pozostałych Kainitów nie robią się po śmierci bleśni, a wręcz przeciwnie, ich

skóra wraz z wiekiem ciemnieje – najstarsi członkowie klanu mogą być niemal mahoniowi.

**Schronienie:** Starsi klanu mieszkają w Alamut, twierdzy umieszczonej wśród szczytów górskich, gdzie w Azji Mniejszej. Nowicjusze działający w Europie wybierają na schronienia najbardziej niedostępne i odosobnione miejsca.

**Pochodzenie:** Klan długo obserwuje potencjalnego nowicjusza, zanim pozwoli go Przeistoczyć. Choć czasem okoliczności sprawiają, że tworzenie potomków musi odbywać się w pośpiechu, to Assamici wolą odczekać okres uczniowski. Najczęściej uczą inicjowanego (zwanego *fida'i*) przez siedem lat, choć czas ten zależy od potrzeb. Jedyną rzeczą, której żaden Assamita-Rodzic z pewnością nie pominie podczas edukowania potomka, jest lojalność wobec klanu.

**Kreacja bohatera:** Assamici nie Przeistaczają kobiet i ludzi Zachodu. Równie często wybierają matematyków, poetów czy naukowców, co żołnierzy i złodziei. Ich Postawy z konieczności ukrywają prawdziwe ja. Nie ma określonych najważniejszych Atrybutów. Umiejętności to często Zdolności pierwszego rzędu. Popularne Cechy Pozycji to: Mentor (rodzic) i Pokolenie (często dzięki diabolizmowi). Właściwie wszyscy Assamici podążają Drogą Krwi.

**Klanowe Dyscypliny:** Akceleracja, Niewidoczność, Śmierć.

**Ułomności:** Zgodnie z prawami klanu wszyscy Assamici muszą oddawać swym Rodzicom dwudziestoprocentową daninę ze zdobytej krwi. Dodatkowo, praktyki Assamitów powodują, że każdy rytuał czy użycie Nadwrażliwości mogące wykrywać diabolistów, wskaże właśnie na nich, nawet jeśli nigdy nie posmakowali krwi innego wampira.

**Organizacja:** Na szczycie hierarchii Assamitów znajdują się mistrzowie – Starzy Ludzie z Gór. Wampiry tego klanu są niewiarygodnie lojalne wobec siebie, a cała organizacja działa z zadziwiającą skutecz-

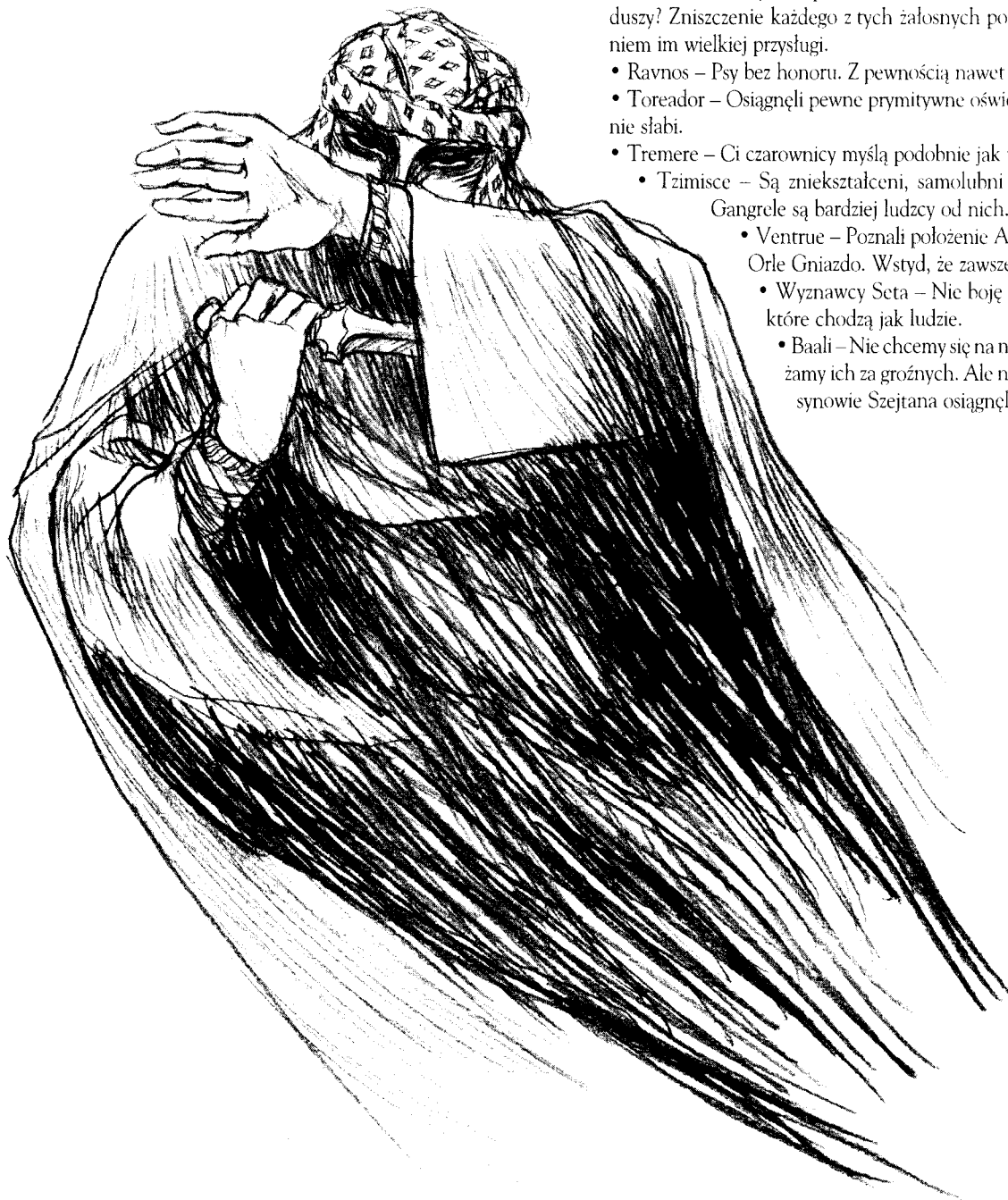


WAMPIR: MROczne WIEKI



nością. Jeśli nie pomoże nacisk klanu kładziony na cnotę odpowiedzialności i ktoś źle wybierze *fida'i*, może oczekiwać gniewu starszych.

**Cytat:** *Milcz i uspokój się, mój wrogu. Mą ręką kieruje Przeznaczenie, a ty nie plamisz honoru, ulegając potężniejszemu przeciwnikowi.*



## STEREOTYPY

- Brujah – Gdyby pozostali nauczycielami i nie chwyтали za broń, byliśmy przyjaciółmi.
- Gangrel – Nie masz chwały w przemianie w potwora, wszystko jedno jak dobrze zabijasz.
- Kapadocjanie – Tacy magowie nie powinni istnieć. Obrażają Allacha swymi czynami.
- Lasombra – Widzę ich ręce kierujące krucjatami. Są nam winni wiele krwi.
- Malkavian – Dawaj jałmużnę szaleńcom, tak napisano. Ale pamiętaj, że ich myśli są słabe i ułomne.
- Nosferatu – Czyż nie powiedziano, że deformacja to znak zatrucia duszy? Zniszczenie każdego z tych żalosnych potworów byłoby oddaniem im wielkiej przysługi.
- Ravnos – Psy bez honoru. Z pewnością nawet krew mają zatruta.
- Toreador – Osiągnęli pewne prymitywne oświecenie, ale są absolutnie słabi.
- Tremere – Ci czarownicy myślą podobnie jak my.
  - Tzimisce – Są zniekształceni, samolubni i prymitywni. Nawet Gangrele są bardziej ludzcy od nich.
  - Ventrue – Poznali położenie Alamut i mogli oblegać Orle Gniazdo. Wstyd, że zawsze przegrywali.
  - Wyznawcy Seta – Nie boję się węży, nawet tych, które chodzą jak ludzie.
  - Baali – Nie chcemy się na nich mścić ani nie uważamy ich za groźnych. Ale nie można dopuścić, by synowie Szejtana osiągnęli swój cel.

# BRUJAH

Brujahowie są wspaniałymi mędrcami-wojownikami, zawsze dążącymi do doskonałości umysłu i ciała. Starsi klanu wspominają Złoty Wiek i z bólem opowiadają o upadku Kartaginy. Ostatecznym celem Brujahów jest stworzenie lepszego miejsca, w którym wampiry wszystkich rodzajów mogłyby koegzystować w pokoju i dostatku.

Niestety, najbardziej bołą raną po zniszczonych marzeniach. Klęska Kartaginy podsyła tylko ich nienawiść, a odmowa wzniesienia się ponad stan obecny wyrażona przez pozostałe klany pozostawiła w ustach gorycz. Więc walczą. Stają przeciw Ventrue za zniszczenie Kartaginy, walczą z Lasombra za wspieranie ulomnej teraźniejszości, atakują Tremere za zabicie Saulota – listę można by ciągnąć w nieskończoność. Brujahowie zawsze znajdują sobie jakiś powód do walki.

Obecnie w klanie Brujah panuje rozłam. Członkowie nie mogą się zgodzić co do kierunku zmian i rozwoju, czyli w istocie kłócą się o to, do których będą dążyć. Część chciałaby stworzyć społeczeństwo, które mogłoby w pokoju współtworzyć śmiertelnicy i Kainici, podczas gdy drudzy postulują pozostanie w wojnie i równość między Kainitami, ale zwierzchność względem ludzi. Dodatkowo, członkowie klanu Przestaczają teraz równie dużo żołnierzy jak i myślicieli czy filozofów, przygotowując się do zapowiadanych walk. Klan wierzący w harmonię rozszczepia się pod ciężarem własnej metamorfozy.

Choć struktura klanu cierpi z powodu wewnętrznego rozkładu, Brujahowie stają po stronie pobratymców, gdy tylko pojawi się taka potrzeba. Prawie wszyscy Rodzice traktują potomstwo z większym szacunkiem, niż można zaobserwować to w innych klanach. Do tradycji Brujahów należy podejrzliwość względem obcych, ale jeśli zasłuży się na ich szacunek, stają się najwierniejszymi (i najbardziej naiwnymi) przyjaciółmi, jakich można sobie wyobrazić.

**Przydomek:** Zeloci

**Wygląd:** W większości przypadków Brujahowie są szczupli o orlich rysach. Do Przestoczenia wolą wybierać nowicjuszy, których ciała i umysły są bliskie perfekcji, ale obecne czasy zmuszają ich do obniżenia tych kryteriów. Silnie identyfikują się ze śmiertelnymi; nowicjusze starają się ubierać tak, jak czynili to za życia (lub przynajmniej wyglądać możliwie najnormalniej).

**Schronienie:** Brujahowie zamieszkują dowolne miejsca, choć większość wybiera schronienia w pobliżu ludzi. Utrzymują też swe ludz-

kie rezydencje (jeśli je posiadają), a w rzadkich przypadkach mieszkają wspólnie w miastach.

**Pochodzenie:** Brujahowie szukają myślicieli i tych, którzy są niezadowoleni ze społeczeństwa, które ich otacza. Przyjęty w ich szeregi rzemieślnik może być niepiśmienny, ale musi potrafić sprawnie artykułować myśli. Wojownik, kandydat do Przestoczenia, poza sprawnym machaniem mieczem powinien wykazać się umiejętnościami myślenia, strategii i planowania. Brujahowie cenią egalitaryzm, więc przyjmą każdego, kto wyda się wartościowy – zarówno kobietę jak i mężczyznę, sługę, jak i arystokratę.

**Kreacja bohatera:** Brujahowie często pełnią w życiu rolę żołnierza lub intelektualisty, choć mogą mieć praktycznie dowolne pochodzenie. Obecny centrum potęgi klanu jest Hiszpania i wielu nowicjuszy tam się właśnie urodziło. Łączy ich pragnienie ujrzenia, jak obecny stan przeradza się w coś rzeczywiście ważnego. Mają zwykle agresywne lub dynamiczne Natury i Postawy. Atrybutami pierwszoplanowymi stają się zwykle Fizyczne lub Umysłowe, tak jak Talenty czy Wiedza najważniejszymi Zdolnościami. Często w Cechach Pozycji mają Sprzymierzeńców, Świętę lub Trzodę. Większość podąża Drogą Człowieczeństwa lub Niebios.

**Klanowe Dyscypliny:** Akceleracja, Potencja, Prezencja.

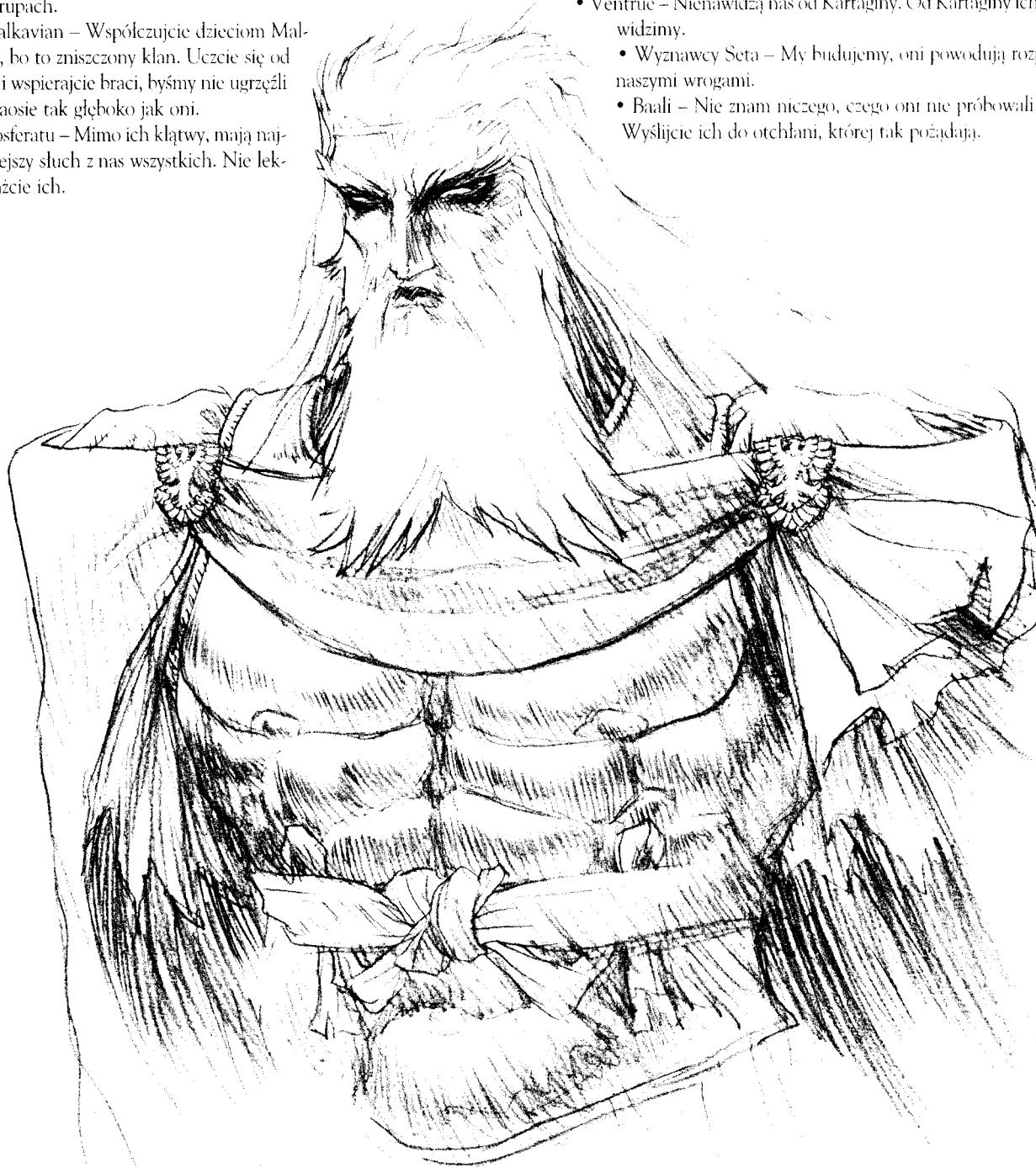
**Ułomności:** Członkowie tego klanu wpadają w szal znacznie szybciej niż inne wampiry. Oczywiście Brujahowie całkowicie temu zaprzeczają; prawda jest taka, że stają się nad wyraz drażliwi (aż po granicę szalu), kiedy tylko poruszy się ów temat. Stopień Trudności dla testu szalu jest zawsze zawyżony o dwa.

**Organizacja:** Brujahowie starają się samodzielnie radzić sobie z problemami, ale w potrzebie zawsze mogą liczyć na współbraci. Członkowie klanu zamieszkujący dany region zbierają się okazjonalnie na narady, dzielą się nowinami i roztrząsają konkretne, bieżące sprawy. Spotkania takie rzadko rozwiązują omawiane problemy – najczęściej kończą się kilkoma zapewnieniami o lojalności i braterstwie.

**Cytat:** *Głupcy! Jest tyle wielkich rzeczy leżących w zasięgu możliwości! Możemy zmienić świat, jeśli tylko staniecie za nami. Zbudźcie się, zanim umrzecie!*

## STEREOTYPY

- Assamici – Łączy nas wspólny wróg, Ventrue, i nic więcej.
- Gangrel – Choć ich piersi płoną od ognia Bestii, to nie potrafią wznieść się ponad to. Gdyby tylko byli cywilizowani, mogliby stać się wartościowymi sprzymierzeńcami.
- Kapadocjanie – Chorzy i kłamliwi. Zostawmy im okradanie grobów.
- Lasombra – Przekłeci krętacze i manipulatorzy. Pierwsze kroki do stworzenia jakiegokolwiek społeczeństwa powinny wieść po ich trupach.
- Malkavian – Współczujcie dzieciom Malkava, bo to zniszczony klan. Uciecie się od nich i wspierajcie braci, byśmy nie ugrzęźli w chaosie tak głęboko jak oni.
- Nosferatu – Mimo ich kłótni, mają najostrzejszy słuch z nas wszystkich. Nie lekceważcie ich.



- Ravnos – Nienawidzą prawdy i uciekają od niej.
- Toreador – Tak jak oni szanujemy sztukę i osiągnięcia. Ale ich przekleństwem jest zaniechanie walki o przekonania; upadniemy tak samo, jeśli zaufamy Toreadorom.
- Tremere – Nigdy nie wiercie w ich kłamstwa. Dla pragnienia władzy zabili Saulota i z wami mogą zrobić to samo.
- Tzimisce – Bądźcie ostrożni, gdy między nich wchodzić. Zamknijcie dwoje oczu, a obudzicie się bez żadnego.
- Ventrue – Nienawidzą nas od Kartaginy. Od Kartaginy ich nienawidzimy.
- Wyznawcy Seta – My budujemy, oni powodują rozpad. Są naszymi wrogami.
- Baali – Nie znam niczego, czego oni nie próbowali skalać. Wyślijcie ich do otchłani, której tak pożądamy.

# GANGREL

Nocami po lasach wędrują nomadyczni samotnicy – Gangrele. W odróżnieniu od innych przeklętych uniknęli pułapek cywilizacji i wolą w pojedynkę przemierzać dzicz. Tworzą klan tylko w najbardziej ogólnym sensie; jego członkowie są twardymi indywidualistami różniącymi się zarówno od norm ludzkich, jak i wampirzych. Są bestialscy; niewiele brakuje im do zupełnej dzikości.

Niewiele istot zna dzikie ostępy tak dobrze jak Gangrele. Pamiętają oni wiele starożytnych miejsc dawnej magii i są sprzymierzeńcami (lub przynajmniej wiedzą jak unikać) nielicznych mitycznych stworów nadal zamieszkujących takie tereny. Mają także konszachty z bardziej ziemską zwierzyną – większość potrafi rozmawiać z leśną i polną fauną. W rzeczy samej Gangrele wydają się czuć pewniej wśród takich stworzeń niż pomiędzy ludźmi, którymi niegdyś byli, czy wampirów, którymi się stali.

Ze wszystkich Kainitów to Gangrele wypracowali sobie stosunki z Lupinami najbardziej zbliżone do okolicznej tolerancja. Może powodem jest fakt, że członkowie klanu sami doskonalą się w mocach zmiany kształtu – większość opowieści o wampirzych transformacjach ma korzenie właśnie w Gangrelach. Oczywiście talent ten ma swoją cenę – wielu starszych Gangrel zatracono formy ludzkie, upodabniając się do monstrów, których kształty naśladowali. Wiele zatracono również wszelkie powiązania z ludzkimi zachowaniami; polują i uciekają jak dzikie zwierzęta.

Członkowie klanu Gangrel byli niegdyś częściej spotykani, ale upadek starożytnych kultur pogańskich i rozprzestrzenianie się ludzkiej cywilizacji (a wraz z nią wampirzych pasożytów) zmusiły ich do ustąpienia pola. Wiele Gangrel nie godzi się z tym, co ostatnio doprowadza do wojen między cywilizowanymi osadnikami a Gangrelami nie chcącymi opuścić własnych terenów łowieckich. Nawet ci z nich, którzy zaakceptowali chrześcijański świat (choć niekoniecznie chrześcijaństwo), rzadko zapuszczają się w bardziej zaludnione tereny

i wolą zgodnie z chwilowym kaprysem przemierzać boczne drogi, krążąc między wioskami czy samotnymi farmami.

**Przydomek:** Zwierzęta

**Wygląd:** Wiele Gangreli wygląda i zachowuje się jak barbarzyńcy. Dominują futra, pledy, jelenie skóry i podobne odzienie. Niektórzy naśladują piktyjskich górali i poza wojennym malowaniem ciała nie okrywają się niczym więcej.

Oczywiście ci nieszczęśliwcy, którzy poddali się Bestii o jeden raz za dużo, wyglądają jak potwory. Sterczące uszy, rogi, sierść, ostre szpony, świecące kocie oczy, a nawet pióra lub łuski ozdabiające (deformujące?) ich *bêtes noires* i bijący zapach zdziczenia.

**Schronienie:** Prawie nigdy nie osiedlają się w jednym miejscu, ale raczej podróżują po całym kontynencie, znacząc go zawilimi szlakami migracji. Od czasu do czasu mogą ogłosić jakiś teren obszarem łowieckim, ale nawet wtedy nie pozostają w miejscu. Gangrele rzadko zaglądają do miast, woląc głębokie puszcze, niezamieszkałe tereny góryste, grząskie torfowiska czy rozlewiska rzek. Ich umiejętność stapiania się z ziemią powoduje, że schronieniem staje się cały świat.

**Pochodzenie:** Wiele Gangreli pochodzi z pogańskich i barbarzyńskich cywilizacji – Celtów, Wikingów, Mongołów, Lapończyków itp. Ci „cywilizowani” wybierani są najczęściej spośród drwali, rolników i innych twardych, bogatych w doświadczenia ludzi żyjących na zewnętrznych rubieżach cywilizacji.

**Kreacja bohatera:** Gangrele nie mówią raczej społecznych Natur czy Postaw; cechy te mogą być niepodobne do siebie (choć wampiry te rzadko kłamią, to jeszcze rzadziej odkrywają swoje prawdziwe oblicza). Fizyczne Atrybuty są prawie zawsze pierwszo-

rzędne, podobnie jak wśród Zdolności dominują Talenty lub Umiejętności. Gangrele często posiadają Sprzymierzeńców (leśne plemiona, magiczne stwory itp.), podczas gdy Wpływy są rzadkością. Większość



z nich podąża Drogą Bestii, choć garstka członków starożytnych linii krwi kultywuje Drogę Paradoksu.

**Klanowe Dyscypliny:** Animalizm, Transformacja, Odporność.

**Ułomności:** Gangrele są blisko związani z żyjącą w nich Bestią, co może powodować kłopoty. Gdy wampir tego klanu podda się potwornym pragnieniom, zostawiają w nim one trwałe ślady. Za każdym razem, gdy wpada w szal, dostaje pewną zwierzęcą cechę (sierść, ogon, kopyta, błyszczące oczy, gardłowy głos itd.). Za każde pięć takich cech zmniejsza się o jeden któryś z jego Atrybutów Społecznych (wybór gracza). Starożytni Gangrele często wyglądają (odzywają się i pachną) całkowicie zwierzęco.

**Organizacja:** Gangrele nie mają żadnej formalnej organizacji. Starsi klanu zazwyczaj szanowani są za siłę i spryt, ale zdarzają się sytuacje, gdy starożytny, bestialski berserker pada pod ciosami rozszalałej gromady młodzików. Status klanowy w tych nielicznych sytuacjach, gdy się go roztrząsa, zależy od opowieści o czynach danego Gangrele (nawet opowiadanych przez niego samego – podobnie jak w celtyckich turniejach przechwałek).

**Cytat:** *Jesteś wielkim wojownikiem, śmiertelniku, skoro przedarłeś się aż tutaj. Dam ci śmierć godną najlepszych i opowiadał będę o twym heroizmie.*



## STEREOTYPY

- Assamici – Są odważni, honorowi i próbują powstrzymać chrześcijaństwo. Gdyby nie polowali na nas z taką piekielną zaciętością i nie pożądali naszej krwi, mogliby być wspaniałymi kompanami.
- Brujah – Ha! Czy zamykanie się wraz z kupą śmiertelników w ogrodzonej murem krypcie to droga do nieba? Znając Brujahów, ich idealne miasto zamieniłoby się po trzech nocach w krwawą rzeźnię.
- Kapadocjanie – Więcej nauczyliby się z grania świerszczy niż z szepców starożytnych trupów.
- Lasombra – Zdradliwi i wredni. Kiedyś jeden robak z Lasombra próbował omotać mnie swoimi gierkami. Mimo całej roztaczanej atmosfery wielkości okazało się, że jego wnętrze niewiele różniło się od flaków normalnych wampirów.
- Malkavian – Kiedy Malkavian mówi – słuchaj. Kiedy Malkavian działa – odejść. Kiedy spotka się dwóch – uciekaj.
- Nosferatu – Wisi nad nimi straszne fatum. Zostawmy tych biedaków ich losowi.
- Ravnos – Żli i techórzliwi, najgorsi z naszego rodzaju. Chwytają się podłych zbrodni i tworzą pstrokate iluzje, by ukryć własne kłamstwa.

Gdy spotkasz któregoś z nich, zatop kły w jego ciele, by upewnić się, że jest realny.

• Toreador – Mają wielki dar i mogliby stać się wspaniałymi bardami naszego rodzaju. Ale zamiast tworzyć epickie opowieści sławiące odwagę i cnoty wojownika, Toreadorzy zalewają nas najgorszymi oszczerstwami i tkają sieci kłamstw.

• Tremere – To czarownicy, którzy muszą umrzeć. Niech ich odejściu nie towarzyszy żadna pieśń, niech ich imiona będą wymazane z sag, niech zostaną zapomniani przez wszystkie wartościowe istoty.

• Jemisse – Szanują terytoria i to jest dobre. Ale nie mają ani krzty podobnego szacunku do zamieszkujących je stworzeń. Dlatego musimy ich pozabijać. Niestety, muszą poczekać aż najpierw wypłenimy Tremere.

• Ventrue – Ten, który chciałby mną władać, musi na to zasłużyć.

• Wyznawcy Seta – Ci wypaczeni bękarci Jormungandra są najszczerzy, gdy charczą w śmiertelnych drgawkach.

• Baali – Zgnilizna mieszkła w ustach tych mędrców, a ślady ich stóp wypełnione są trucizną.



# KAPADOCIANIE

Od tysiącleci nazywani są przez Kainitów klanem śmierci i unikani z powodów makabrycznych zainteresowań. Sam Kapadocius był za życia obrazoburczym kapłanem i po Przeistoczeniu kontynuował badania sekretów życia, śmierci i tego, co znajduje się poza nią. Jego potomstwo prowadzi dalej to dzieło – dzięki ich wysiłkom Kainici wiele się nauczyli o naturze własnej egzystencji. Jednak z powodu skrytości równie dużo wampirów boi się ich, co darzy szacunkiem.

W społeczeństwach wampirów Kapadocianie często pełnią rolę doradców książąt. Są cenieni za przenikliwość i wiedzę oraz darzeni zaufaniem dzięki brakowi zainteresowania ziemską władzą. Z tego powodu zawarli z Ventrue nieoficjalne przymierze, uzyskując bezpieczne miejsca do prowadzenia badań w zamian za doradztwo. Ich siedziba znajduje się w Turcji, gdzie mają dostęp do zewnętrznych laboratoriów i centrów naukowych.

Niedawno klan Przeistoczył małą wspólnotę nekromantów, by umożliwić rozwój badań. Owe nowo powstałe wampiry pracują obecnie nad własną Dyscypliną, której jednak daleko jeszcze do doskonałości. Kapadocianie mają nadzieję, że takie podzielenie się wiedzą pomoże przełamać ostatnie bariery i odkryć prawdę, której szukali od tysiącleci.

**Przydomek:** Rabusie Grobów

**Wygląd:** Większość Kapadocjanów spędza noc na studiowaniu śmierci, więc nie powinno dziwić, że lubują się w odzieniu mędrców i zakonników. Najczęstsze są długie, czarne i nie ozdobione szaty o prostym kroju; niektórzy zakładają także rzeźbione i malowane maski, wykonane na podobieństwo czaszek lub wykrzywionych agonią twarzy.

**Schronienie:** Członkowie klanu Śmierci często wybierają grobowce lub katakumby pod katedrami czy klasztorami, gdzie jeszcze jedna postać odziana w habit nie zwraca niczyjej uwagi. Otaczają się pozostałościami po śmiertelnym życiu, które nierzadko przyjmują postać makabrycznych dzieł sztuki.

**Pochodzenie:** Kapadocianie wybierają nowicjuszy spośród nauczycieli lub duchowieństwa, choć zdarza się, że Przeistoczenia dostąpi kat, rabuś grobów, złodziej czy uczestnik krucjaty. Najważniejsze cechy, które pozwolą potomstwu kontynuować klanowe badania to zamiłowanie do uczenia się oraz niezaspokojona ciekawość.

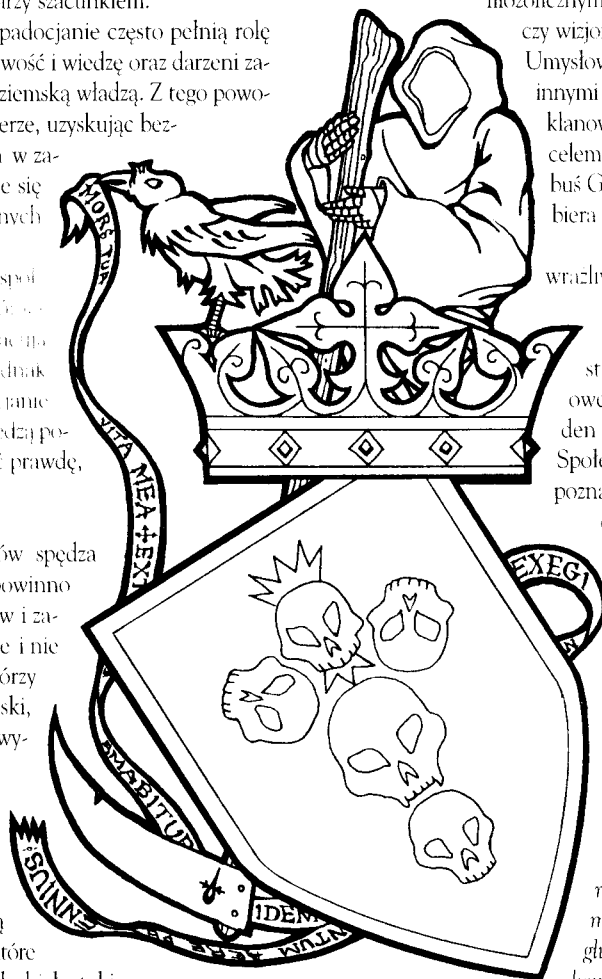
**Kreacja bohatera:** Większość członków klanu to uczeni z zacięciem filozoficznym, pełniący w życiu role intelektualistów czy wizjonerów. Zawsze najważniejsze są Atrybuty Umysłowe, a Wiedza najczęściej dominuje nad innymi grupami Zdolności. Choć poświęcenie się klanowej pasji zdobywania wiedzy o śmierci jest celem najwyższym, nie oznacza to, że każdy Rabuś Grobów jest słabeuszem. Wielu z nich wybiera Drogę Niebios.

**Klanowe Dyscypliny:** Mortis, Nadwrażliwość, Odporność.

**Ułomności:** Bez względu na ilość wypitej krwi skóra Kapadocjana pozostaje blada i zimna niczym trup. Z powodu owej śmiertelnej bledkości zwiększa się o jeden Stopień Trudności wszystkich rzutów Społecznych; to także sprawia, że łatwiej rozpoznać w nim wampira. Uwaga! Jeśli używasz opcjonalnych zasad dotyczących zalet i wad, Kapadocianie nie mogą wybrać zalety *Niewinny Wygląd*.

**Organizacja:** Kapadocianie są samotnikami i spotykają się tylko nieregularnie, by wymieniać się wiedzą. Każdej zimy wszyscy członkowie klanu, którzy mogą podjąć podróż, udają się do opuszczonego klasztoru, gdzie w najdłuższą zimową noc odprawiają tajemne rytuały.

**Cytat:** *Na końcu wszyscy rozpadniemy się w proch – tak, nawet ty, mój bracie. Ale czy naprawdę jesteś na tyle głupi, by wierzyć, że będzie to ostateczny koniec egzystencji?*





## STEREOTYPY

- Assamici – Zabójcy nie mający żadnego szacunku dla świętego aktu, który wciąż powtarzają.
- Brujah – Twierdzą, że walczą o to, w co wierzą, ale w ich krucjatach rzadko trafia się jakakolwiek duchowa głębia.
- Gangrel – Podczas prób scalenia człowieka i Bestii zgubili gdzieś swoje wyższe ja.
- Lasombra – Wciąż gadają o ciemności, a zapominają, że bez światła cień nie istnieje.
- Malkavian – By spojrzeć w sferę ducha tak jak oni, potrzeba prawdziwej mądrości i wiedzy o sobie. Podczas gdy inni traktują ich jak głupców i szaleńców, my wiemy, że ich oczy kryją tę mądrość.
- Nosferatu – Zawsze ukryci, zawsze drżący, by nikt nie dojrzał czym są w rzeczywistości. Jakż haracz musi wyrwać im z dusz ciągle oszukiwanie?
- Ravnos – Włóczędzy i żebracy, którzy ośmieszają miłośników swymi dziecinnymi zabawami.
- Toreador – Godne pochwały są poszukiwania wieczności przez sztukę, ale dopóki nie nauczą się patrzeć ponad przyziemnym światem, będą skazani na porażkę.
- Tremere – Młodziecy szukający mocy, o której zrozumieniu nie mogą marzyć. Mała wiedza o okultyzmie może być jednakowoż niebezpieczna, o czym bez wątpienia przekonają się już wkrótce.
- Tzimisce – Godne pochwały mistrzostwo kształtowania ciała; jeśli tylko mogliby popatrzeć dalej...
- Ventrue – Ich domeną jest przyziemny, ulotny świat śmiertelnych mocy. Dobrzy sprzymierzeńcy, którzy niemal osiągnęli mistrzostwo we wszystkim, co wpisali w swoje herby.
- Wyznawcy Seta – Zniszczenie duszy kogoś innego jest z pewnością największą wyobrażalną zbrodnią. Choć wierzą, że są mistrzami duchowego rozkładu, nie wiedzą prawie nic o konsekwencjach własnych czynów.
- Baali – Głupcy. Gdyby rzeczywiście rozumieli znaczenie wieczności ponad śmiercią, nie mówiliby o tym tak lekko.

# LASOMBRA

Członkowie klanu Lasombra, jednocześnie eleganccy i drapieżni, szczerze myślą o sobie jako elemencie wieńczącym egzystencję Kainitów. Wierzą mocno w Prawo Objawione i prawo silniejszego, dlatego nie poświęcają uwagi gorszym (to przecież nie ich wina) od siebie Kainitom, choć ich często żalują.

Są zadziwiającą mieszaniną *noblese oblige* i lekceważenia. Aktywnie poszukują władzy wszędzie, gdzie mogą ją znaleźć, od korytarzy klasztorów do zamkowych komnat, ale nie pożądamy tytułów i chwaly towarzyszących rządzeniu. Zamiast zagarniać władzę dla płynących z niej korzyści, Lasombra biorą ją na barki, bo święcie wierzą, że nikt nie poradzi sobie z nią lepiej. Forma rządów jest nieistotna – najważniejsze jest to, by decyzje podejmowali najlepiej do tego przygotowani. W rzeczy samej, większość Lasombra woli zadania „szarej eminencji” niż królewskie tytuły.

Ramię w ramię z determinacją podąża lekceważenie, które Lasombra czują do wszystkich gorszych pod względem umysłu, ciała czy rodu. Oznacza to, że cała reszta społeczności Kainitów, mimo faktu że członkowie niektórych klanów zdobywają pewien respekt, nigdy nie zostanie potraktowana przez nich jak równi. Lasombra może pracować z innymi wampirami, czy nawet zaprzyjaźnić się z nimi, ale nigdy, przenigdy, nie uzna ich za dorównujących sobie.

Niestety istnieją Lasombra, których wspaniałość gry w politykę oślepiła na tyle, że zapomnieli o celach i kultuwają ją dla samego dreszczu emocji. Manipulatorzy ci patrzą na Europę jak na szachownicę, na której toczą rozgrywki z sobie podobnymi, gdzie upadające królestwa interesują ich tylko tyle, co tracące figury. Takich Lasombra boją się inne wampiry – ich talenty i poglądy przypisywane są całemu klanowi.

**Przydomek:** Magistrowie

**Wygląd:** Zazwyczaj mają ciemną karnację i wyraźne rysy wskazujące płynącą w ich żyłach krew Maurów, Włochów lub Hiszpanów.

Wielu nadal zachowuje cerę opaloną za śmiertelnych dni w promieniach ostrego, południowego słońca. Z racji wysokiej pozycji, ci którzy nie są związani ze świętymi zakonami i nie odziewają się w kościelne szaty, noszą najlepsze jedwabie i inną drogą odzież.

**Schronienie:** Wielu członków klanu zamieszkuje posiadłości swych rodzinnych krain. Inni szukają schronienia w podobnych fortecom klasztorach Hiszpanii i Włoch.

**Pochodzenie:** Lasombra pochodzą niemal wyłącznie z magnackich rodów Hiszpanów, Włochów i Maurów. Większość biegła jest w sztuce wojennej i dworskiej, a znaczna część związana jest z Kościołem. Przeistoczenie przez Lasombra kogoś z prostego ludu z d a - rza się niezmiennie rzadko.

**Kreacja bohatera:** Lasombra pełnili najczęściej rolę arystokracji lub duchowieństwa. Popularne Natury to Architekt i Sędzia.

Atrybuty Umysłowe i Talenty stają się zwykle pierwszorzędne. Rzadko nie posiadają Święty i Mienia, a wielu ma Mentora należącego do klanu. Zazwyczaj podążają

Drogą Niebios, choć wielu poddaje w wątpliwość jej zalety i eksperymentuje z nowymi kodeksami etycznymi.

**Klanowe Dyscypliny:** Dominacja, Potencja, Strefa Cienia.

**Ułomności:** Członkowie klanu Lasombra nie odbijają się w lustrach ani innych podobnych powierzchniach, takich jak szyby, tafle wody czy kałuże rtęci.

**Organizacja:** Struktura klanu jest bardzo sformalizowana i przypomina trochę hierarchię kościelną. Używa się tytułów zarówno świeckich jak i kościelnych, a członkowie mogą zachowywać wyniesione z ludzkich czasów herby i tytuły. Podczas spotkań Lasombra więcej bieżących spraw omawia się w szatni niż ogólnej sali, ale nawet układy *sub rosa* załatwiane są z doskonałą rozważą i smakiem.

**Cytat:** Doskonała decyzja. Brawo.

*Doszedłeś do tego wszystkiego sam?*



## STEREOTYPY

- Assamici – Obroża honoru nałożona na furję. Assamici zasługują na szacunek, a nawet na strach. Mocno trzymaj ową smycz, bo gdy tylko się wysłizną, już będą wisieć u twego gardła.
- Brujah – Są jak arabski ogień ze złąmaną nogą; kiedyś wielcy, a teraz zbyt dumni, by zrozumieć, że są już martwi.
- Gangrel – Zostawcie ich w dzikich ostępach i w towarzystwie wilków, które tak kochają. Z pomocą szczęścia eksterminują ich zmiennokształtni, oszczędzając nam wysiłków.
- Kapadocjanie – Ci otumanieni mędrcy mogą jeszcze odkryć jakiś wielki sekret czy kamień filozoficzny, a w noc, w którą tego dokonają, staną się bardzo niebezpieczni. Owa noc przyjdzie z całą pewnością tydzień po trąbach na Sąd Ostateczny.
- Malkavian – Kiedy ktoś widzi wściekłego psa, zabija go, zanim ten rzuci się na jego nogę. Tu powinniśmy kierować się podobną zasadą.
- Nosferatu – Wypelzają z otchłani, zarażając naszych żywicieli chorobami i złem. Zapieczętujmy groby, a ich w środku.
- Ravnos – Ci włóczędzy są zabawni, gdy żartują z innych, choć przestaje to być mile, gdy sam stajesz się celem. Lepiej w ogóle ich unikać.
- Toreador – Każdy królewski dwór zasługujący na swą nazwę utrzymuje Toreadora. Oczywiście, każdy królewski dwór zasługujący na swą nazwę utrzymuje także karla i błazna-idiotę, więc kolejny zabawny głupek niewiele zmienia.
- Tremere – Ci czarownicy są ambitni; to przysparza nam zmarłych. Dawno już temu powinniśmy Tremere i jego głupawemu potomstwu pokazać piękno wschodu słońca.
- Tzimisce – Wywalczyli sobie w naszych ustach miano potworów. Czy nie da się rządzić bez zniszczenia domeny przeciwnika?
- Ventrue – Słabe książątka i samozwańczy lordowie; Ventrue to błada imitacja majestatu. Zostawmy im trony – my rządźmy z cieni za nimi.
- Wcześnie Seta – Przemykający się w ciemności z nieaktualnymi rytuałami i przestarzałym pogańskim kultem do martwej epoki. Nawet Brujah przestawiali się lepiej.
- Bani – Głębia ich zdeprawowania nie leży w bluźnierczych rytuałach lecz w fakcie, że próbują przyzywać własnych demonicznych władców. Jaki normalny Kainita robi wszystko, by być niewolnikiem?



# MALKAVIAN

Nielatwo przestraszyć wampira. Każdy pokonał już śmierć, a słabości ludzkiego ego dawno odeszły. Jednakowoż Kainici klanu Malkavian martwią nawet najodważniejszego Brujaha i najbardziej doświadzonego Tzimisce, bo gdzie się pojawia, tam pojawia się również zatechły odór szaleństwa.

Dla umysłowości średniowiecznej szaleństwo jest jednym z najstraszniejszych zjawisk. Większość uważa, że to raczej rodzaj klątwy bożej (lub znak szatana) niż choroba. Kainicka wiedza podpowiada, że w przypadku Malkavianów może być to prawda.

Jak twierdzą niektórzy szaleni, w dawnych dniach Malkav był ulubionym potomkiem Kaina. Kain szukał mądrości w ciemnych zakątkach świata, a jego potomstwo naśladowało go. Nie im Saulot, ani Brujah, ani nawet Kapadocjanie, nie dotarli do sekretów poszukiwanych przez Kaina, to Malkav przyniósł rodzicowi wiedzę, za co został wraz z całym swym rodem pobłogosławiony wyzwalającym darem niepoczytalności.

Malkavianie wydają się być najmniej spójnym klanem. Na równi mogą w nim występować nieznaczenie wykrzywione osobowości i morderczy psychopaci, a to za ledwie przedsmak odmienności pomiędzy potomkami Malkava. Gdyby nie owe szaleństwo, w ogóle nie wyglądaliby jak klan. Inne rody nie mają jednak wyboru i akceptują Malkavianów, których wyrocznie od pokoleń współtworzą wampirze struktury. Nawet Lasombra czy Ventrue, gdy szukają informacji, czerpią z tego źródła, używając oczywiście łyżki na odpowiednio długim trzonku.

Do dnia dzisiejszego Malkavianie krążą po obrzeżach wampirzego społeczeństwa. Udają głupków, błaznów, wieszczów i idiotów odkrywając dziwne tajemnice zakopane pod szaleństwem. Tak przyjaciółom jak i wrogom wycinają dziwaczne, niepokojące, a czasem niebezpieczne numery. Wspierają jakieś dzieło całym swym wysiłkiem lub skaczą między stronami konfliktu jak pijane ćmy. W wyniku tego żaden wampir nie jest w stanie przewidzieć, jak Malkavian wpłynie na swoje otoczenie.

**Przydomek:** Szaleńcy

**Wygląd:** Malkavianie mogą być kimkolwiek gdziekolwiek. Od każdego wioskowego głupka łapiącego wymaginowanego motyla, po wyglądające normalnie osoby, których niepoczytalność manifestuje się tylko w najbardziej niebezpiecznych momentach.

**Schronienie:** Wielu Malkavianów zamieszkuje opuszczone lub częściowo zrujnowane budynki. Często ich schronienia udekorowane są w jakiś niezwykły sposób lub naznaczone obiektami powiązanych z ich obsesjami (np. rzeźba zrobiona z zębów czy idealny porządek w pomieszczeniu).

**Pochodzenie:** Szaleńcy Przeistaczają ludzi bliskich śmierci, beznadziejnie niepoczytalnych lub niezwykle oświeconych. Często wybierają takich, którym pomoże włączenie do klanu Malkavian lub którzy charakteryzują się użytecznym i rozległym spojrzeniem na świat.

**Kreacja bohatera:** Malkavianie mogą pełnić w życiu dowolną rolę. Bardzo rzadko ich Natury i Postawy mają ze sobą coś wspólnego. Zwykle najważniejsze są Atrybuty Umysłowe i Talenty. Cechy Pozycji mogą znacznie się różnić, zależąc bardziej od indywidualnej roli niż tradycji klanu. Oczywiście Malkavianie mogą z pełnym oddaniem podążać każdą Drogą.

**Klanowe Dyscypliny:** Demencja, Nadwrażliwość, Niewidoczność.

**Ułomności:** Wszyscy Malkavianie są szaleni i na początku gry mają co najmniej jedno Zaburzenie Psychiczne (do wyboru przez gracza). Zaburzenie to nie może zostać całkowicie stłumione, bez względu na to, ile punktów Siły Woli zostanie zużyte. Krew Malkava nie dopuszcza, by ktokolwiek z jego potomstwa osiągnął poczytalność.

**Organizacja:** Malkavianie mają najbardziej zmienną, na tle innych klanów, organizację. Większość struktur wewnętrznych dotyczy konkretnego regionu i jej członkowie spotykają się często, parodiując lokalne władze czy instytucje. Wygląda to na anarchię, ale Malkavianie potrafią współpracować ze śmiertelną precyzją, gdy tylko uwierzą, że jest to potrzebne.

**Cytat:** *Ha! Żądasz porządku, oczekujesz hierarchii? Tak. Jest tam, milordzie. W pęknięciach, milordzie. Lecz czy możesz tam zajrzeć bez wyszarpania swych oczu?*





## STEREOTYPY

- Assamici – Żyją z mieczem, podróżują i śpią z mieczem, umierają od miecza.
- Brujah – Tak, mają swą doskonałość ciała i doskonałość umysłu, bez wątpienia. Co do ostatniego umiarkowani i łagodni.

- Gangrel – Popatrzcie na tych wariatów, którzy tańczą na terenach łowieckich Lupinów. A teraz nazwijcie nas szaleńcami.

- Kapadocjanie – Moi przyjaciele, są powody, dla których te trupy milczą. I zaufajcie mi – nie chcecie wiedzieć, co przed wami ukrywają.

- Lasombra – W połowie animatorzy, w połowie kukielki. Lasombra z pewnością się świetnie zabawiają dziećmi.

- Nosferatu – Biedne straszdyła. Ale mają, podobnie jak my, rozgrzewającą duszę cnotę – szczerość. Wszyscy stworzeni jesteśmy na obraz Boga.

- Ravnos – Ach, głupie sroki, które myślą, że jeśli będą śmiać się dostatecznie mocno, otchłań się zamknie. Ha ha!

- Toreador – Ech. To zaiste niewdzięczna praca chronić przed upływem czasu blok skalny czy plamy farby. Ale myślę się twierdząc, że nikt ich nie rozumie. My rozumiemy. Są szaleni.

- Tremere – Rany Boskie! Te pisklęta strasznie ekscytują się Hierarchią Wielkich Kainitów, nieprawdaż? Myślę, że na każdym rynku miejskim powinien znaleźć się jeden z nich, byśmy wciąż mogli o nich myśleć.

- Tzimisce – Drogie dzieci, możecie zobaczyć jak bardzo zazdrością wszystkiego Nosferatu. W sumie, jeśli wierzą, że oszpecenie prowadzi do oświecenia, zawsze będę im chętnie pomagał. Mają przecież zbyt wiele kończyn...

- Ventrue – Szklane trony są najbardziej komfortowe wtedy, gdy król myśli że siedzi na kamieniu.

- Wyznawcy Seta – Powiem tylko jedno – Set był bardziej szalony niż Malkav. Przysięgam na kości mojego Ojca.

- Baali – Ha. Myślą, że wszędzie są jakieś zasady, nawet w domenie dla. Jeśli rzeczywiście poznałoby to, co nimi włada, ich osobowości rozleciałyby się. Hm...



# NOSFERATU

Potomstwo Kaina nazywa się Przekłętymi i nikt nie pasuje bardziej do tego określenia niż potworni Nosferatu. Noszą oni starożytną i straszną klątwę – nie są już podobni do Boga, wampirza transformacja zniekształciła ich ciała, czyniąc z nich wyrzutków w oczach zarówno ludzi, jak i aniołów. Te zdeformowane potwory wykluczone z człowieczego i wampirzego społeczeństwa zamieszkują katakumby, ruiny i inne ukryte obszary Mrocznego Średniowiecza.

Od najdawniejszych nocy Nosferatu rzadko zbliżają się do śmiertelników, polując tylko na pograniczach społeczeństwa. Inne wampiry, niezadowolone z klusowania Nosferatu na ich trzodach, wyganiają ich jak najdalej. Banicja taka, połączona z naturalną odrazą, jaką wywołuje ich wygląd, jest powodem dla którego członkowie tego klanu stają się kozłami ofiarnymi oskarżanymi o ciemne sprawy wszelkiego rodzaju bez względu na prawdziwość zarzutów. Właśnie (i w większości niezasłużona) reputacja zmusza Nosferatu do ciągłego przemieszczania się, ukrywania i nie pozwala ani na moment pozbyć się strachu przed eksterminacją.

Nosferatu często unikają zniszczenia dzięki obracaniu informacjami. Ich egzystencja zależy od sprytu, komunikacji ze zwierzęcymi szpiegami i ciągłego podróżowania z jednego lenna do innego – zapewnia to dostęp do danych nieosiągalnych dla mniej mobilnych współbraci. Nawet osiadły w mieście Nosferatu, dzięki lokalnym mieszkańcom i ofiarom, dysponuje wiadomościami dowolnego rodzaju, które nie docierają do pozostałych, zadufanych klanów. Nosferatu nauczyli się, że nawet najwskrwieniejszy książę-Ventruie może, zatykając nos, przybyć do ich zaufków i wymienić żebraka czy dwóch za informację o rywalu z klanu Lasombra rządzącym sąsiednim hrabstwem (i choć targowanie się może wyglądać na bezcelowe, Nosferatu nie pogardzą drobnym szantażem...).

Od czasów nadejścia chrześcijaństwa wielu Nosferatu zmieniło swoje zachowanie. Choć postrzegają się jako ród przeklęty przez Boga, to dzięki Chrystusowi (lub komukolwiek innemu) wierzą z możliwością odkupienia. Próbuje pokutą na Ziemi odepchnąć zbliżające się do nich piekło. Ponieważ muszą żyć w najniższych warstwach śmiertelnego społeczeństwa, mają dużo okazji do skrytego robienia dobrych uczynków. Nosferatu przyciągają także ruchy umartwiających się pokutników – nadludzka odporność i wampirze zdolności regeneracyjne pozwalają znieść całe tygodnie biczowania się.

**Przydomek:** Trędowaci

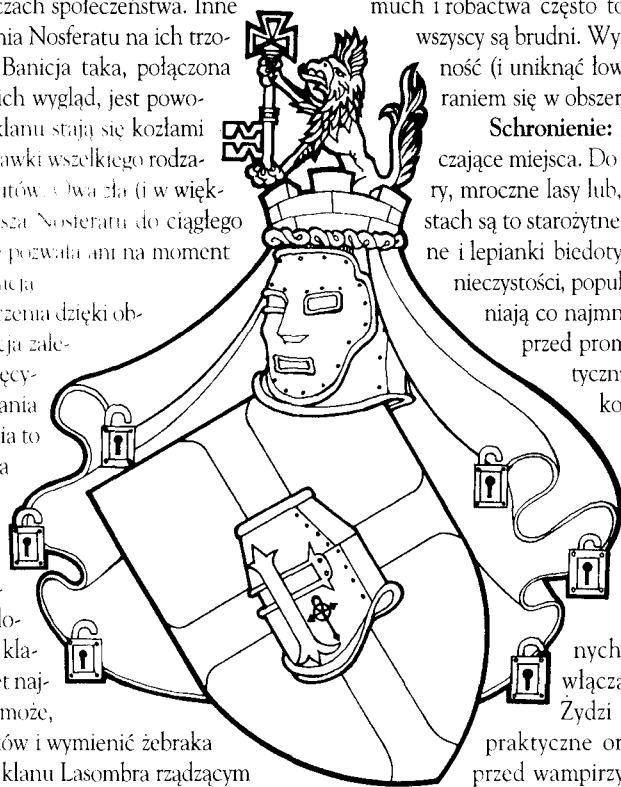
**Wygląd:** Każdy Nosferatu jest inny i bardziej potworny od ostatniego spotkanego. Nie da się wymienić wszystkich groteskowych deformacji, którymi bywają dotknięci. Niektórzy wyglądają jak gnijące tru-

py, którym odpadają nosy czy małżowiny uszu, inni podobni są do zębanych demonów czy zdziczałych gryzoni, a jeszcze inni opuchłą przypominają topielców. Wielu utraciło włosy – skórę głowy pokrywają pryszcze i krosty, upodabniając ją do skóry ropuchy, lub pęczki twardej szczeciny, jak u jeża. Czasem występują wypryski i zaczerwienienia albo nabrzmiałe pęcherze, niektórzy mają tłustą i rozlaną cerę, a najbardziej potworni są w ogóle pozbawieni skóry, przypominając oprawione tusze na targu. Większość Nosferatu rozacza miazmatyczny odór; chmury much i robactwa często towarzyszą Kainitom tego rodzaju. Niemal wszyscy są brudni. Wysiłki, by ukryć swą wstydliwą powierzchowność (i uniknąć łowców czarownic), owocują najczęściej ubieraniem się w obszerne łachmany.

**Schronienie:** Nosferatu zamieszkują opuszczone, odstręczające miejsca. Do preferowanych miejsc należą ruiny, moczary, mroczne lasy lub, idealnie, tereny dotknięte zarazą. W miastach są to starożytne katakumby, leprozoria, lochy, getta etniczne i lepianki biedoty poza murami. Także wielkie komory na nieczystości, popularne w średniowiecznych miastach, zapewniają co najmniej wystarczającą (choć odrażającą) osłonę przed promieniami słońca (i nawet najbardziej fanatyczny łowca czarownic nie będzie się raczej przekopywał w poszukiwaniu śpiącego wampira przez góry odpadków).

**Pochodzenie:** Nosferatu wybierają swe ofiary spośród społecznych pariasów-idiotów, wyrzutków, trędowatych, pustelników, włóczgów, ekskomunikowanych księży itp. Kroczący po Drodze Niebios często karzą zbyt dumnych, hipokrytów czy innych grzeszników, włączając ich do klanu. Często wybierani są Żydzi ze względu na inteligencję i zdolności praktyczne oraz brak możliwości ochrony społecznej przed wampirzymi oprawcami. Czasami oszalały Nosferatu wybiera do zmiany w potwora wyjątkowo piękną ofiarę, choć ostatnio praktyki takie nie zdarzają się często.

**Kreacja bohatera:** Większość Nosferatu pełni w życiu rolę żebraków lub autsajderów. Zazwyczaj pierwszorzędne są Atrybuty Fizyczne i Talenty, gdyż wampir taki musi być szybki, sprytny i wytrzymały, by przeżyć niezliczone kłopoty. Nosferatu rzadko mają Sprzymierzeńców, Znajomości, Świtę czy inne Cechy Pozycji związane ze światem śmiertelnych – ci nieliczni ludzie, którzy zaprzyjaźnili się z Trędowatym zyskują przyjaciela na całe życie (i życie swoich dzieci, i ich dzieci...). Najczęstsza wydaje się Droga Niebios, choć zaraz za nią plasuje się Droga Bestii. Wielu odrzuca Drogę Człowieczeństwa twierdząc, że albo nie są warci człowieczeństwa, albo człowieczeństwo nie jest warte ich. Tylko nieliczni wyznają Drogę Szatana, ale sieją wtedy prawdziwy terror, plącąc się we własnej potworności i realizując co do joty swą rolę przerażających monstrów.



**Klanowe Dyscypliny:** Animalizm, Niewidoczność, Potencja.

**Ułomności:** Nosferatu są tak potwornie zdeformowani, że wartość ich Wyglądu jest zerowa i nigdy nie może zostać polepszona. Wszystkie akcje wymagające Wyglądu (w tym większość wrażeń „od pierwszego spojrzenia”) kończy się automatycznie niepowodzeniem.

**Organizacja:** Społeczeństwo Nosferatu jest związane nieformalnie, ale bardzo silnie. Są prawdopodobnie najspójniejszym wewnętrznym klanem; milenia wspólnego zdeformowania, szyszan i problemów wytworzyły silne więzi. Starsi są szanowani, ale oczekuje się od nich dobrego traktowania młodszych. Nosferatu odnoszą się do siebie z ostrożnym szacunkiem i wypracowaną dworskością; bez ograniczeń wymieniają się informacjami. Czyni to członków klanu wyjątkowo dobrze poinformowanymi – ważny Nosferatu może dokładnie przewidywać wydarzenia od Hibernii do Kijowa.

**Cytat:** Och, hańba, mój książę, tak marnej istocie jak ja, która cię obraziła! Sprowadź na mnie letarg! Zakolkuj i pozostaw słońcu! Urwij mi głowę! Tylko... nie posyłaj mnie z powrotem do lenna Izabeli, kontessy z Lasombra... Co? Jest twoim wrogiem, milordzie? Tak, uciekłem z jej obwarowanej twierdzy... przez tajny tunel, rzecz jasna. Jaki tajny tunel, pytasz? Cóż, milordzie, może powinniśmy przedyskutować to w twoich prywatnych pokojach...



## STEREOTYPY

- **Assamici** – Są gwałtownymi i krwiożerczymi bezbożnikami, ale trzymają się własnych kodeksów dużo mocniej niż większość tak zwanych chrześcijan.
- **Brujah** – Mimo egalitarnego zadęcia niewielu uważa nas za równych. Będą się palić w piekle, tak jak my wszyscy.
- **Gangrel** – Szanuj tych wędrowców i nie stawaj na drodze, chyba że chcą osiąść na naszym terenie łowieckim. Bitwa jest nieuchronna; uderzaj błyskawicznie – pierwszy.
- **Kapadocjanie** – Grzebią się w tajemnicach, których nie powinno się odkrywać. Którejś nocy otworzą o jeden grób za dużo – zływ dobrze wiemy, co wypełni ze środka, by ich powitać...
- **Lasombra** – Czy kochać powinniśmy tych, których największą niemocą jest niemożność oglądania siebie samych? Nadal jednak są przydatni; schowaj nienawiść, uwypuklij ich paranoję i odkryj sekrety, których pożądasz. Dobrze – lub odpowiednio wybrane złe – słowo puszczone w ucho Magistra może zapewnić ci bezpieczeństwo na dekady.
- **Malkavian** – Lubię ich bardziej niż większość pozostałych. Och, nie zrozum mnie źle, to opętane przez demony potwory, ale przynajmniej nie starają się nas zniszczyć dla własnego kaprysu.
- **Ravnos** – Śmieją się w twarz boskiemu gniewowi. Jestem pewien, że Szatan przygotował dla nich sporo żartów w piekle.
- **Toreador** – Głupcy! Wykorzystują wieczność do podtrzymywania czegoś tak przemijającego jak piękno.
- **Tremere** – Nie wybacząj im ani nie zapominaj. Pamiętaj naszego przyjaciela Saulota i jego potomstwo – jedynych którzy okazali nam współczucie. Nie walcz z Uzurpatorami, bo są potężni, ale nawiedzaj ich cienie i do końca ziemskich nocy pamiętaj szeptu mówiące o ich grzechach.
- **Tzimisce** – Czy nie nauczyli się niczego z naszego przykładu, że w podobny sposób degradują bogie dzieła? Niebiański młot z pewnością ich rozgniecie.
- **Ventrue** – Żądają naszej pomocy bez rewanzowania się ochroną. Płaszczymy się na ich dworach. Flakują o wsparcie, a oni wciąż wyrzucają nas na mroźny mrok. Którejś nocy przeznaczenie przyjdzie pozbierać ciała fałszywych władców, a my będziemy się śmiać, bezpieczni w ciemności, na którą nas skazali.
- **Wyznawcy Seta** – Te błkarty syczałyby na inną nutę, gdyby musiały tak jak my kryć się pod łachmanami ze swym postępowaniem.
- **Baali** – Istoty najgłupsze z najgłupszych; bezmyślnie dążą do zagłady. Powinniśmy ułatwić im drogę do piekła, żeby dalej mogli bawić się w wiecznych płomieniach.

# RAVNOS

Ravnos, włóczędzy i złodzieje, rozrzućeni po Europie jak plewy podmuchem wiatru. Każdy kraj gości kilku z nich – przemieszczają się każdej nocy gnani niewytłumaczalnym wewnętrznym pragnieniem podróży. Wielu towarzyszy grupa wędrownych rzemieślników czy innych podkomendnych. Do rzadkości należy sytuacja, gdy w jednym miejscu przebywa ich więcej niż dwóch – są samotnikami, więc nad towarzystwo podobnych sobie przedkładają obecność widowni i przyszłych ofiar.

Wszyscy Ravnos prowadzą nomadyczną egzystencję, zarówno z konieczności jak i chęci. Nie ma takiego miejsca w obrębie domeny cywilizowanych Kainitów, gdzie byliby dobrze widziani – gdyby któryś próbował osiąść gdzieś na stałe, zostałby wygoniony tak szybko, jak tylko inne wampiry odkryłyby jego obecność. Gdziekolwiek się nie udają, wyprzedza ich reputacja oszustów i złodziei. Nawet ci członkowie klanu, którzy nie zdarzają sobie posmakować złodziejstwa, są do niego bardzo szybko zmuszani przez okoliczności i oczekiwania.

Są powody, dla których Ravnos ma opinię oszustów – po prostu wielu z nich jest w tym bardzo dobrych. Reynard Lis, z całym swoim mitycznym sprytem, mógłby podczas rozmowy z Ravnos nagle stwierdzić, że znikło jego futro i kły, a przecież większość zarówno Kainitów jak śmiertelnych nie dorównuje mu przebiegłością. Ravnos egzystują dzięki sprytowi, ciągle testując go i wyostrzając dzięki kontaktom ze światem zewnętrznym. Hazard, wymyslnie kradzieże, snucie za pieniądze opowieści, sprzedawanie „świętych relikwii” i tuzin innych sztuczek na oddzielenie głupców od ich majątku – oto atuty klanu Ravnos. Większość z nich okazuje zawodowy podziw dla każdego spoza klanu, który podobnymi metodami próbuje działać na ich terenie, a następnie obrabowuje intruza do czysta.

Dla Ravnos nie ma nic cenniejszego niż wolność. Roztropni Kainici nie próbują zakazywać im wstępu na teren, który tamci sobie wybrali, a tylko przyspieszać ich wyjazd. Wystarczy jedno słowo o tym, że jakieś miasto jest dla Ravnos zamknięte, a już pojawiają się tuziny wampirów i testują zakaz aż do przełamania. Wdzierają się siłą za mury i w ramach zemsty plądrują wszystko, używając siły, podstępny czy dowolnej innej odpowiedniej metody. Jedyną rzeczą, która sprawia, że plaga Ravnos jest lepsza od zbrojnego najazdu to fakt, że Ravnos zostawiają czasem nie zburzoną większą część miasta.

Jest coś, co wampiry te cenią bardziej niż udany numer (a Ravnos, który dokona brawurowej kradzieży, jest zaiste bardzo poważany przez

współklanowców) – to honor. Faktem jest jednak, że definiują ową cnotę zupełnie inaczej niż większość Kainitów. Nigdy nie łamią danego słowa, jeśli tylko zostało przypieczętowane uściskiem dłoni, w które wcześniej napluli. W innym przypadku żadna obietnica, nieważne jak przerażająca, po prostu się nie liczy i może zostać bezkarnie złamana. Ravnos może przemierzyć świat wzdłuż i wszerz ścigając tego, kto poddał w wątpliwość jego dobre imię; ocena tego, co było obraźliwe, zależy indywidualnie od obrażanego. Nie okradają i nie oszukują członków swojego klanu oraz tych, których uznają za przyjaciół czy braci. Cała reszta świata powinna mieć się na baczności.

**Przydomek:** Szarlatani

**Wygląd:** Ravnos lubią ubierać się w kolorowe szmatki, z dumą prezentując swój status obdartusów. Niektórzy, podróżujący teraz z dala od domu, posiadają wyraźne rysy ludzi Dalekiego Wschodu. Większość pochodzi od autsajderów lub jest dowolną mieszanką ludzkich nacji.

**Schronienie:** Tylko nieliczni Ravnos mają jakiekolwiek stałe schronienia. Wielu posługuje się wozami czy karetami, w których przespia dni, a sporo innych szuka dachu nad głową z dnia na dzień.

**Pochodzenie:** Jedynymi cechami niezbędnymi do Przeistoczenia nowego członka klanu Ravnos są pragnienie podróżowania i umiejętność oszustwa. Klan preferuje niektóre ludzkie linie krwi (pewnego dnia nazwane Romami lub Cyganami), ale nie odrzuca uciekinierów czy wędrownych grajków z innych grup etnicznych.

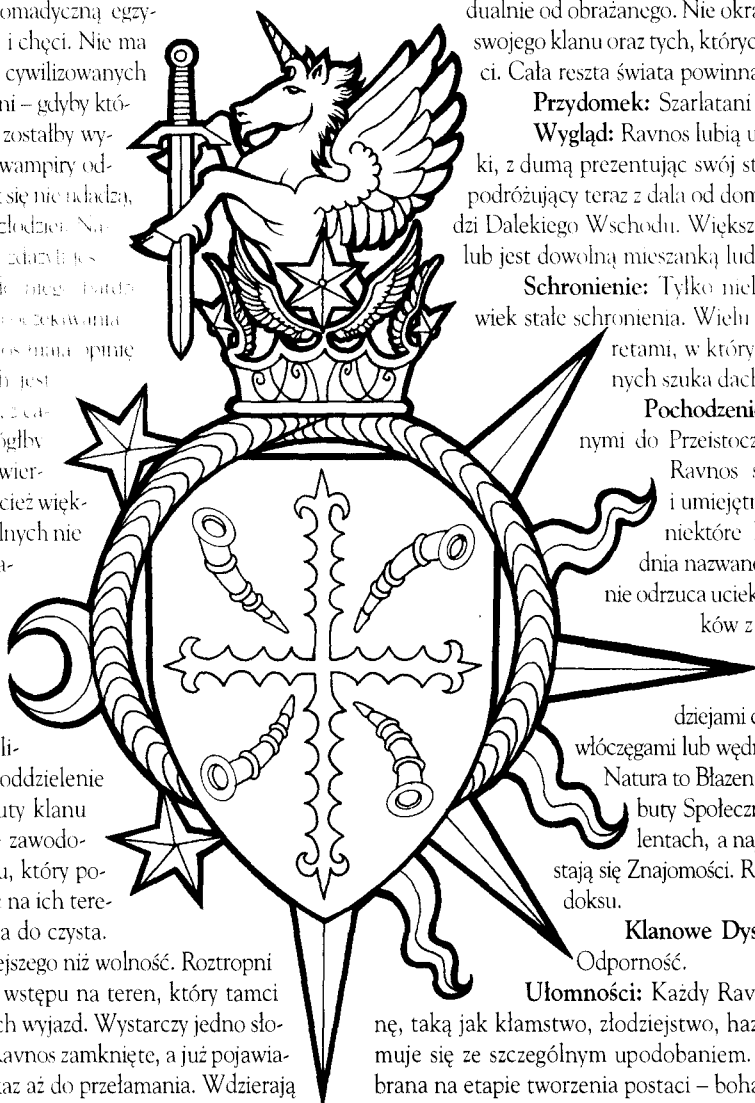
**Kreacja bohatera:**

Większość Ravnos była złodziejami czy wyrzutkami innego rodzaju, włóczęgami lub wędrownymi grajkami. Najczęstsza Natura to Błazen; pierwszorzędne stają się Atrybuty Społeczne. Często skupiają się na Talentach, a najpopularniejszą Cechą Pozycji stają się Znajomości. Ravnos kroczą po Drodze Paradoksu.

**Klanowe Dyscypliny:** Animalizm, Iluzja, Odporność.

**Ułomności:** Każdy Ravnos ma przestępczą dziedzicę, taką jak kłamstwo, złodziejstwo, hazard czy oszustwo, którą zajmuje się ze szczególnym upodobaniem. Specjalizacja ta zostaje wybrana na etapie tworzenia postaci – bohater powinien kulturować ją przy każdej okazji. Aby nie popełnić takiego przestępstwa w sprzyjających okolicznościach, każdorazowo trzeba wykonywać udany test Siły Woli (ST:6).

**Organizacja:** Strukturę klanu Ravnos najlepiej podsumowuje starożytne arabskie przysłowie: „Ja przeciw memu bratu, mój brat przeciw memu wujowi, mój wuj i ja przeciw obcemu”.



WAMPIR: MROczne WIEKI

*Cytat: Nazwij mnie włóczęgą – uśmiechnę się. Nazwij mnie złodziejem – wybuchnę śmiechem. Nazwij mnie kłamcą, a nakarmię cię twoją własną wątroba.*



## STEREOTYPY

- Assamiści – Ich gra się skończyła, ale zamiast znaleźć sobie nową, postanowili pozabijać wszystkich. Są uroczy, serio.
- Brujah – Następny przykład losu żyjących przeszłością. Posmakowali chociaż teraźniejszości, czy są duchami obłeczeniymi w mięso?
- Gangrel – Niektórzy z nich to nasi kuzyni i smutno jest patrzeć, dokąd zmierzają. Jeśli możesz, pomagaj im, ale nie mów tego nikomu; jesteśmy dla nich symbolem utraconych szans i nienawidzą nas za to.
- Kapadocjanie – Zakurzeni i wyschnięci mędrcy; łatwo ich omamić. Najśmieszniejszy jest sposób, w jaki wpadają w szal, gdy zrozumią, że zostali oszukani...
- Lasombra – Są tak dobrze urodzeni, że zęby mi zgrzytają. Tak sztywni, że skrzypią przy każdym kroku. Mają długie ręce, ale uchwyt słaby, a posiadają tyle, że warto się nimi zająć.
- Malkavian – Hej, oni dają przedstawienia lepsze niż my! Patrz na szaleńców i baw się dobrze, ale potem sprawdź, czy wszystkie członki masz na miejscu.
- Nosferatu – Wszyscy oni wyglądają na tak przygnębionych, zrezygnowanych, że aż chce się poprzebijać ich kółkami, żeby tylko wyzwolić od cierpienia. Ale czy podziękują ci, gdy spróbujesz tak zrobić? Nieeeee...
- Toreador – Dobrzy przewodnicy po świecie tego, co warto ukraść i dobre miejsca do sprzedania tego, co już się ukradło. Do takich rzeczy służą Toreadorzy.
- Tremere – Żli czarownicy ciskający przerażające czary, co? Niewielu umie jednocześnie trzymać się za sakiewkę i składać palce w rytualne gesty.
- Tzimisce – Wielka chwala dla każdego Ravnos, który pozabawi majątku Tzimisce, a przynajmniej. Wielu dokonało pierwszej części, ale sekret tragać niechali nieliczni.
- Ventrue – Bardziej powolni niż Lasombra, jeśli to w ogóle możliwe. Tak głośno wplatać ich w nasze gry, że nie daje to niemal żadnej satysfakcji. Dzieci są mniej łatwowierne, ale nie są tak słabe.
- Wyznawcy Seta – Mogą sobie zatrzymać wszystkie stare egipskie tajemnice, dziękuję bardzo, razem z resztą swoich pokrewnych mocy. Można oszukać Węża – ryzykujesz jednak ukąszenie.
- Baali – Odrobina dobrze zaaplikowanej Iluzji i masz łaszącego się przez lata Baali, twierdzącego że sprowadziłeś na ziemię jego ulubionego demona. Biedni idioci...



# TOREADOR

Od samego początku istnienia Toreadorzy oddawali się pięknu we wszystkich jego formach. Znaczy ono dla nich tak wiele, że wszystkie wampirze zmysły kierowali w jego stronę i stawali się estetami. Twierdzą, że są obrońcami i strażnikami sztuki, powiernikami płomienia inspiracji. Ze wszystkich klanów właśnie Toreadorzy najbardziej cenią dokonania ludzkiej rasy.

Ci Kainici wzięli się ze śmiertelnymi artystami i twórcami na przestrzeni całej swojej historii. Wielu starszych wspomina splendor Złotego Wieku, ale także pamięta Imperium Rzymskie, kiedy klan stoczył się ku dekadencji i rozpucie. Wielu Rzemieślników przyczyniło się do upadku Rzymu; teraz wybierają raczej wstrzeźmliwość, by zachować to, co ukochali najbardziej.

Toreadorzy Zachodniej Europy są aktualnie silnie powiązani z Kościołem i inspirowaną przez niego sztuką. Z wielką radością oglądają budowane katedry – wielu pod wpływem wyjątkowego rzemiosła i piękna staje się bardzo religijna. Ogólnie cieszy ich każda forma sztuki, która inspirowała ich, którzy ją podziwiają.

Niestety, nadal pozostała im słabość do przyjemności i luksusu. Doprowadzenie do wyrafinowanego uwiedzenia to dla Toreadora prosta sprawa – ich pociąg do przeróżnych form nierządu (takich, które poruszyć mogą nieumarłe serce) jest legendarny. Pragnienie odnajdywania w pięknie prawdy i znaczeń doprowadziło do jakiejś formy ruiny wielu nieostrożnych Toreadorów. Dodatkowo, ich niechęć do polityki i celów Kainitów nie przysparza im przyjaciół; inne klany uważają ich najczęściej za apatycznych i beużytecznych. Rzemieślnicy wiedzą o tym, ale mało przejmują się zdaniem innych. Dysponują wszystkimi potrzebnymi dowodami na to, że ich wizje warte są eksploatacji.

**Przydomek:** Rzemieślnicy

**Wygląd:** Toreadorzy często Przeistaczają wyjątkowo pięknych ludzi, by na wieczność zachować ich urodę. Dość licznie występują w Hiszpanii, Włoszech i Francji, a więc wielu nowicjuszy wybiera ją z tamtych regionów. Rzadko są zaniedbani czy nieporządni; nawet ci, związani z wiecznie poważnym życiem zakonnym.

**Schronienie:** Zwykle mieszkają w najlepszych dzielnicach wielkich miast lub w pobliżu klasztorów itp. – po prostu wszędzie tam, gdzie wytwarza się dzieła sztuki lub wysokiej jakości produkty rzemiosła. Garstka Toreadorów wiezie żywot pustelnicy.

**Pochodzenie:** Toreadorzy wybierają tylko tych, którzy wiele mogą wnieść do klanu. Większość z nich to artyści, muzycy czy bardzo uzdolnieni nauczyciele. Są klanem, który w znacznej mierze Przeistacza pod wpływem impulsu.

**Kreacja bohatera:** Toreadorzy często pełnią w życiu rolę zabawacza lub kogoś religijnego. Ich Natury promują pasję i natchnienie, podczas gdy Postawy mogą być dowolne. Najczęściej najważniejsze stają się Atrybuty Społeczne i Umiejętności. Cechy Pozycji zwykle zawierają Mienie, Trzodę czy Świętę. Wyraźnie preferują Drogę Człowieczeństwa.

**Klanowe Dyscypliny:** Akceleracja, Nadwrażliwość, Prezencja.

**Ułomności:** Wrażliwość na piękno jest największą ułomnością Toreadorów. Mogą zostać przytłoczeni pięknem osoby lub przedmiotu – stoją wtedy zafascynowani, nie mogą oderwać od danego obiektu wzroku. Szybkie przełamanie fascynacji wymaga udanego testu Siły Woli, w przeciwnym razie Toreador będzie trwał w stanie zauroczenia przez długie minuty, czy wręcz godziny. Może ich zachwycić nawet piękno wschodu słońca. Z powodu takiej ułomności Toreadorzy, najczęściej ze wszystkich Kainitów, zalegają się w śmiertelnikach.

**Organizacja:** Toreadorzy utrzymują między sobą nieformalne kontakty, a czasem zbierają się, by wymieniać wiadomości.

Rzadko jednak jednoczą się jako klan, bo ponad normalne cele przedkładają prywatne dążenia.

**Cytat:** *Nieskończoność rozciąga się przed nami, podczas gdy śmiertelni żyją zaledwie przez mgnienie oka. Jak moglibyśmy być tak samolubni, by spędzać czas na walkach i niszczeniu? Ostateczne zbawienie leży w tajemnicach twórczego geniuszu – wystarczy go poszukać.*

## STEREOTYPY

- Assamici – Są obrońcami oświeconej kultury, mającymi wiele do zaoferowania. Fakt, że nienawidzą innych klanów z taką zaciętością, to jedna z tragedii tego świata.
- Brujah – W szale niszczą dokładnie to, co warte jest zachowania. Gdyby tylko wiedzieli, jak używać swojej siły...
- Gangrel – Dzikie miejsca kryją wiele cudowności, lecz Zwierzęta poświęcają zbyt dużo za możliwość ich oglądania.
- Kapadocjanie – Przeszłość oferuje dużo, ale ignorowanie teraźniejszości to śmierć duszy.
- Lasombra – Jak mogą być jednocześnie tak wykształceni i tak głupi? Utracili dusze razem z odbiciami.
- Malkavian – Zastanawiam się, jakaż to moc dała im taką wiedzę, ale pożarła umysły. Placzę nad nimi, bo to jedyne co można zrobić dla Malkavianów.
- Nosferatu – Aj! Te stwory skupiają w sobie wszystko co najgorsze w wampiryzmie. Może i widzą dużo, ale nie mogą nagiąć się na tyle, by wysłuchać ich opowieści. To dla mnie zbyt ciężkie.
- Ravnos – Kłamiwi rabusie, którzy kradną bez wiedzy o wartości swoich zło- byczy. Nic nie nasyci ich zachłanności – będą tak tańczyć, aż pożrą sami siebie.
- Tremere – Szukają nieśmiertelności z najgorszych możliwych powodów, a te- raz wszyscy Kainici skazani są na ich obecność. Pamiętajmy o Saulocie i jego potomstwie – z pewnością był to najbardziej oświecony i przyjazny nam klan.
- Tzimisce – Nic z tego, co robią Tzimisce lub ich poplecznicy, nie za- sługuje na przetrwanie następnego stulecia. Przy odrobinie szczęścia wymordują się nawzajem z Uzurpatorami, a ich służący będą w końcu mogli poznać, co oznacza być żywym.
- Ventrue – Królewska krew nie czyni jeszcze władcą i Ven- true muszą to w końcu zrozumieć. Wybaczcie, że nie zwracam uwagi na to, co oni.
- Wyznawcy Seta – Bazyliuszki dające zatrute prezenty osło- dzone obietnicami. Zawsze wystrzegaj się tych sprytnych węży.
- Baali – Oni rzeczywiście muszą nienawidzić samych siebie, bo dla czegoż innego można podążać ich ścieżką? Strzeż się ich, bo szukają towarzystwa do własnego potępienia.



# TREMIERE

Członków tego klanu nie bez powodu zwie się uzurpatorami. Byli kiedyś grupą śmiertelnych magów, ale ich przywódca, Tremere, zaczął obsesyjnie poszukiwać nieśmiertelności, która miała zapewnić dostatecznie dużo czasu na doskonalenie arkanów magii. Ich wysiłki okazały się owocne – pomimo śmierci starszego z klanu Tzimisce i dwóch własnych uczniów grupa osiągnęła wampiryzm.

Tremere, nie usatysfakcjonowany tym, podjął kroki, by przemienić zgromadzenie w pełny klan. Wytropili Saulota, tajemniczego założyciela klanu Salubri, i pokonali go, doprowadzając do letargu; Tremere osobiście wypił krew Przedpotopowego.

Nowy klan, oczywiście, od razu stał się celem ataków. Tzimisce byli spragnieni zemsty za śmierć członków własnego rodu i zajęcie części ziem ich przodków. Gangrele poczuli się dorknięci, szczególnie że Uzurpatorzy użyli złapanego Gangrela do jakichś kosztownych eksperymentów. Byli oczywiście także mni Kamici, którzy przyjaźnili się z Salubri i nawet teraz ochraniają ocalałych członków klanu przed Tremere.

Obecnie Uzurpatorzy wiedzą niebezpieczne życie. Magia śmiertelników odeszła wraz z Przeistoczeniem i tylko jej ocalałe szczątki utworzyły unikalną Dyscyplinę – Taumaturgię. Ostatnio stworzyli pomocników zrodzonych z wampirów, zwanych Gargulcami, którzy stali się jedyną rzeczą chroniącą ich od szponów Tzimisce i Gangrela. Wzburzenie po zdiabolizowaniu Saulota ciągle ich prześladowa. Klan bardzo potrzebuje sojuszników; choć kilku jego członków udowodniło, że jest wartościowymi kompanami, to ród jako całość nie jest lubiany i nie jest obdarzany zaufaniem.

**Przydomek:** Uzurpatorzy

**Wygląd:** Klan składa się prawie wyłącznie z mężczyzn, choć ostatnimi czasy zaczęło pojawiać się więcej kobiet. Wszyscy odziewają się najchętniej w ciemne kolory, a bardziej tradycyjni członkowie preferują długie szaty z obszernymi kapturami i płaszcze. Wybierają nowicjuszy w całej Europie, więc mogą być różnych narodowości.

**Schronienie:** Tremere założyli zbory w wielu ważnych miastach Europy i w ich okolicach – lokalizacje takich schronień znane są wyłącznie mieszkającym tam Tremerom. Ci, którzy decydują się na żywot poza zborami, mają do dyspozycji sporą liczbę rezydencji-kryjówek służących do gubienia ewentualnego pościgu.

**Pochodzenie:** Tremere wybierają zazwyczaj studentów wiedzy okultystycznej, ludzi ciekawych świata lub intelektualistów dowolnej maści, choć ostatnio stan obłączenia zmusza ich do Przeistaczania żołnierzy, oficerów dysponujących wiedzą taktyczną i dyplomatów, którzy mogliby pomóc w kontaktach z pozostałymi klanami.

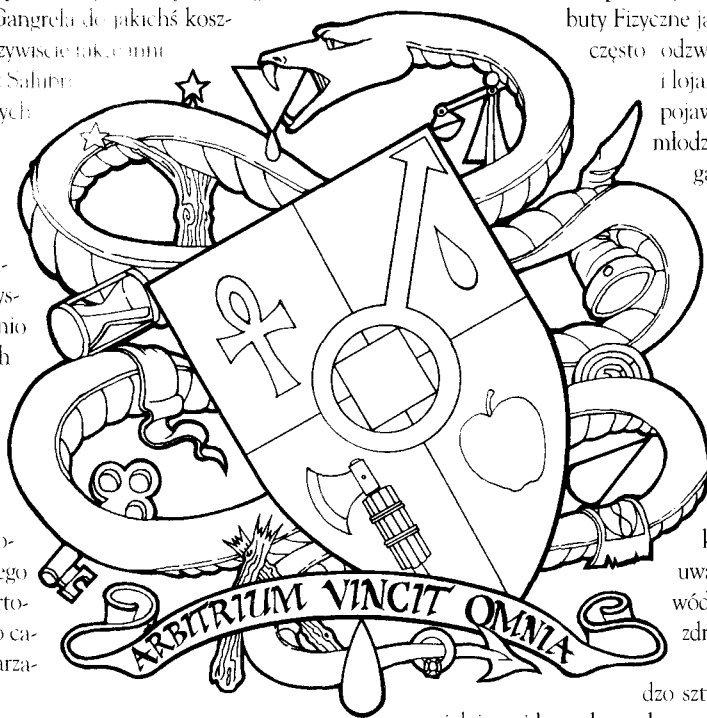
**Kreacja bohatera:** Większość Tremere pełniło rolę okultystów. Pierwszorzędne stają się Atrybuty Umysłowe i Wiedza. Werbowani żołnierze na pierwszym miejscu mogą stawiać zarówno Atrybuty Fizyczne jak i Mentalne. Ich Natury i Postawy często odzwierciedlają władzę, konserwatyzm i lojalność. Wśród Cech Pozycji zwykle pojawia się Mentor lub Mienie. Tremere, młodzi jak na klan, podążają głównie Drogą Człowieczeństwa, choć niektórzy wypaczeni okultyści wybierają Drogę Szatana.

**Klanowe Dyscypliny:** Dominacja, Nadwrażliwość, Taumaturgia.

**Ułomności:** Wszyscy nowicjusze Tremere piją podczas Przeistoczenia co najmniej dwukrotnie krew siedmiu starszych klanu. Oznacza to, że na drodze do stania się Sługą całego klanu został im najwyżej jeden krok. Dodatkowo, są wciąż bardzo uważnie obserwowani przez swoich przywódców i muszą bardzo uważać, by nie zdradzić (nawet nieświadomie) rodu.

**Organizacja:** Tremere mają bardzo sztywną i zhierarchizowaną strukturę, powielającą ideę zakonu hermetycznego, którym niegdyś byli. Od młodszych członków klanu wymaga się bezwzględного posłuszeństwa.

**Cytat:** *Nasza droga jest prosta i nie wiedzie ku niczemu mniejszemu, niż pełna kontrola nad nami samymi i naszymi współbraćmi. Ale nie możemy przejść jej samotnie – jako klan, i tylko jako klan, zatryumfujemy.*



## STEREOTYPY

• Assamici – Nawet najmądrzejszy czarownik może zginąć od noża w plecach; nigdy nie dawaj tym barbarzyńcom okazji.

• Brujah – Filozofowie i szaleńcy, którym brakuje sprytu, by zobaczyć, że ich nowe dni utonęły już w wiecznej nocy.

• Gangrel – Nic niewarte bestie – nawet szybkiej śmierci.

• Kapadocjanie – Mamy z nimi najwięcej wspólnego; moglibyśmy wiele nauczyć się od siebie nawzajem.

• Lasombra – Silni i zdyscyplinowani. Ich pomoc mogłaby być kluczowa, ale równie niegodna zaufania jak cienie, którymi władają.

• Malkavian – Te stwory są bez wątpienia opętane. Ich mamrotania nie są dla nas zagrożeniem.

• Nosferatu – Odrażające! I pomyśleć, że przeżyli tak długo. Nawet sobie nie wyobrażam, że mógłbym pozwolić, by któryś mi pomagał.

• Ravnos – Włóczędzy i złodzieje. Śmierć niczego nie zmienia.

• Toreador – Ha! Nie mieli nawet odwagi, by przyłączyć się do swoich współbraci, którzy z nami walczą. To jedyna cnota jaką znajdują w Toreadorach.

• Tzimisce – Nie pytaj, nie myśl. Zabijaj bez wycieńczenia i litości.

• Ventrue – Śmiesz mnie ich wysiłki, by stać się męczennikami. Szanuj ich tylko wtedy, gdy na to zasłużą.

• Wyznawcy Seta – To prawda, że potrzebujemy sprzymierzeńców, ale mam straszne przeczucia co do istoty ich pomocy.

• Baali – Trzeba oddać Szatanowi sprawiedliwość za ich upór w obliczu zniechęcenia. Może to znak tego, co czeka nas?



# TZIMISCE

Od niepamiętnych czasów Tzimisce władają częścią Europy za Elbą. Od Odry do Dunaju, na Polesiu Prypeckim, między wzniesieniami Karpat, żyją Diabły, a każdy rządzi podległym mu obszarem i miażdży długim ramieniem zemsty wszystkich intruzów. Tysiąclecia walk, wielki bronienia swych dóbr przed nadciągającymi ze wszech stron najeźdźcami sprawiły, że Tzimisce stali się morderczo skuteczni, a nimb złej sławy okrutników otacza ich także wśród Kainitów (opowieści podróżnych o cynocephali, *wrykolas* i innych monstrach często mówią w istocie o biedakach wypaczonych przez rozwścieczonych Tzimisce).

Ze wszystkich klanów ten jest chyba najmniej ludzki. Tzimisce są wykształconymi, nawet genialnymi istotami, ale materia ich studiów (i klanowa Dyscyplina – Zniekształcenie) doprowadziła do niepodważalnej konkluzji, że wampiry są lepsze od ludzi, a Tzimisce lepsi od innych wampirów. Najlepsi (według ich standardu) śmiertelnicy powinni zostać wywyższeni; reszta to pożywienie. W odróżnieniu od innych Kainitów Tzimisce nie uważają się za przeklętych. Jeśli Bóg się ich wyrzekł, mówią, może czas na nowych i lepszych bogów...

Już od czasów upadku Rzymu klan tworzył wasali-niewolników wybieranych z możliwych rodów Europy Wschodniej, budując rodziny ghuli dysponujące królewską krwią w żyłach i nadludzkimi mocami. Rody takie zapewniły Tzimisce dostęp do wielkiej władzy, a mieszkańcy mogli tylko skomleć w uprzy ich despotyzmu. Dominacja klanu na Wschodzie przez wieki pozostawała niezachwiana – jest to prawdopodobnie najpotężniejszy europejski ród wampirzy.

Ostatnio jednak przyszły dla Diabłów trudne czasy. Potyczki z czarownikami Tremere (którzy osiągnęli nieśmiertelność, kradnąc *vita*e Tzimisce) szybko wybuchły do rozmiarów regularnej wojny. Na początku brutalna siła i taktyka terroru dawała im przewagę, ale w końcu doskonała organizacja Uzurpatorów i ich zdolności magiczne przechylały szalę na drugą stronę. W dodatku problemy Tzimisce rozgrzały serca innych, wrogich im klanów. Pod pozorem inwazji śmiertelnych różne wampiry zaczęły rozszarpać topniejące dobra Diabłów. Przerazający wojewodowie wysyłają coraz więcej swych potomków, by walczyli i ginęli w ich imieniu. Choć związana Przysięgą

Krwi progenitura posłusznie idzie na wojnę, to po raz pierwszy zaczyna narzekać na swój los niewolników...

**Przydomek:** Diabły

**Wygląd:** Niewielu Tzimisce wygląda normalnie; większość jest albo anielsko piękna, albo dziwaczna. Wielu z nich, głównie ci biegle posługujący się Zniekształceniem, zmienia swój wygląd co noc. Niektórzy Tzimisce-wyгнаńcy, doprowadzeni do furii zdradą służących, pod postacią potworów pustoszą swe byłe Trzody. Większość członków klanu ubiera się w bogate i dostojne szaty, choć niektórzy wolą zniszczone łachmany, albo w ogóle niczego nie zakładają.

**Schronienie:** Wojewodowie Tzimisce zamieszkują w starożytnych twierdzach, gdzie wraz ze swymi rodami pławia się w dekadentckim splendorze. Biada każdemu, kto naruszy ich lenno! Nieliczni goście (śmiertelni, wampiry czy inni) zapraszani do ich posiadłości traktowani są jak książęta, ale powinni reagować w dwójnasób dworsko. Tzimisce pysnią się swoimi schronieniami, ale rzadko martwią się i dbają o nie (wiele zamieszkiwanych przez nich budowli wygląda jak klasyczne, rozsypujące się zamki transylwańskie).

**Pochodzenie:** Najczęściej wybierają nowicjuszy z szeregów kontrolowanych rodów arystokracji. Nierzadko Przeistaczani byli wcześniej ich ghułami. Czasami wprowadzają w szeregi klanu kogoś z zewnątrz, kto jest wyjątkowo błyskotliwy lub uczony. Wojewodowie często kierują się własnym kaprysem (biorąc sobie „narzeczoną” czy kogoś podobnego). W regionie Bałtyku wielu nadal czi (lub sama jest czczona jako wcielenie) pogańskich, słowiańskich bogów.

**Kreacja bohatera:** Większość Tzimisce ma korzenie w Europie Wschodniej i w życiu pełni rolę arystokracji lub uczonych. Wraz z eskalacją konfliktu z Tremere coraz więcej nowicjuszy wybierana jest ze względu na umiejętności walki (lub pokłady agresywnej brutalności). Często najważniejsze są Atrybuty Umysłowe. Wielu posiada Świętę złożoną z potwornych, uformowanych Zniekształceniem ghuli. Innymi popularnymi Cechami Pozycji są Wpływ i Trzoda. Tzimisce podążają różnymi Drogami, ale najpopularniejsza jest Droga Bestii, a tylko nieliczni otwarcie kultywują Drogę Człowieczeństwa. Część z Diabłów, szczególnie ci, którzy są poganami, wykuwają własny kodeks etyczny łączący aspekty Szatana, Bestii i Krwi.





**Klanowe Dyscypliny:** Animalizm, Nadwrażliwość, Zniekształcenie.

**Ułomności:** Tzimisce są bardzo mocno przywiązani do ziem, które znają ze śmiertelnych czasów. Każdy z nich, gdy zasypia, musi otoczyć się co najmniej dwoma garściami gleby pochodzącej z okolicy, która w jakiś sposób była ważna dla jego ludzkiego wcielenia (miejsce urodzin, pola otaczające dawny dom, ziemia z grobu itp.). Niedopełnienie tego obowiązku powoduje zmniejszanie wszystkich Sum o połowę za każde 24 godziny, aż do poziomu jednej kostki. Ośmiogodzinny odpoczynek w otoczeniu wspomnianej specjalnej ziemi, znosi wszystkie negatywne skutki.

**Organizacja:** Tzimisce mają bardzo hierarchiczne struktury, ale nie interesują się niczym poza własnym podwórkiem. Klan podzielony jest na wiele grup, z których każda przypisana jest rządzącemu danym lennem starszemu (wojewodzie), często wymagającemu podporządkowania się przez Przysięgę Krwi. Od progenitury oczekuje się, że będzie ślepo spełniać wszelkie rozkazy wojewody. Relacje między starszymi opierają się o skomplikowany protokół i są, w najlepszym razie, niestabilne. Walki wojewodów tłumaczy, dlaczego Tzimisce nie mogą poradzić sobie z Tremere. Ostatnio, kiedy coraz więcej starszych upada, całe progenitury skazywane są na wygnanie i emigrują na Zachód.

**Cytat:** *Dobry wieczór, wędrowcze. Witam na włościach mojego wojewody, hrabiego Władymira Rustowicza, na którego lenno byłeś łaskaw wkroczyć ligę temu, przeprawiając się przez bród. Masz szczęście – dysponujemy wystarczającymi środkami by cię ugościć, a w zamku czeka szeroki wachlarz rozrywek.*



## STEREOTYPY

- Assamici – Powinniśmy ich unikać. Zaskoczyli w Azji Mniejszej Lasombra i Ventrue, a potem spotkali mnie.
- Brujah – Och, tysiącrotnie przepraszam, miasto w którym miałbym harmonijnie żyć wraz ze śmiertelnymi? To ma być ten ziemski raj? To jest sen Brujahów? Hm, myślałem że jestem nocnym drapieżcą pijącym krew, ale najwidoczniej się myliłem.
- Gangrel – Rozumieją Bestię niemal tak dobrze jak my, dzięki temu są świętymi ogarami do polowania na przeklętych Tremere.
- Kapadocjanie – Są ciekawi i oświeceni, ale szukają jedynie władzy nad śmiercią, podczas gdy my szukamy możliwości władania nieśmiertelnością.
- Lasombra – Tak dużo wysiłku i tyle nocy zmarnowanych na nie kończące się partie szachów i walki pionków. Polityka jest rzeczą prostą – rozkazujesz słabszym co mają robić, nabijasz na pal tych, którzy odważyli się przeciwstawić i już możesz zająć się naprawdę ważnymi rzeczami.
- Malkavian – Ich styl, choć oglupiający, może inspirować. Zrób z czaszki Malkaviana kielich i pij jego krew. Pozostałe w mózgu esencje przesiąkną vitae, zapewniając istic proroctwa wizje.
- Nosferatu – Są stoikami, łamią etykietę i rozumieją siłę płynącą z przerażenia. Podziwiają ich na odległość, a tych którzy odważą się zbrukać swą ohydą obecnością twoje progi, przykładowo ukarzą.
- Ravnos – Złodziejskie śmieci. Za każdą ukradzioną nam błyskotkę wyrwiemy im z gardel tysiąc jęków.
- Toreador – Sentymentalni, śmiesznie słabi Kainici. Chcą, byśmy podziwiali ich sztukę, ale och, jakże boją się naszej! Trzymaj ich jak maskotki, dopóki nie zaczną cię nudzić, a potem wyrzuć do dziury z *vozhd*.
- Tremere – Wyrwiemy im skradziony dar z poszarpanych wnętrzności, nawleczemy na szczyty Karpat, które splugawili, nakarmimy *voluntari* z Dunaju ich trującymi sokami, a resztki rzucimy krukowi. A potem zaczniemy na serio uczyć, co to znaczy ból.
- Ventrue – Lentońskie zmięje, które uśmiechają się szeroko, gdy kasała nasze stopy. Wyrwijmy ich rozdwojone języki, a na zęby nałożymy kagańce.
- Wyznawcy Seta – Oni są robakami, my smokami. Lepiej, żeby chowali się w swoich dziurach, gdy przechodzimy.
- Baali – Stracony wysiłek. Po co przyzywać coś, co inkarnowało się już na ziemi? Oczywiście, jeśli tak bardzo potrzebują potworności i groteskowości, będziemy szczęśliwi, mogąc im to zapewnić.

# VENTRUE

Przemierzając kolejne pola bitewne, wędrując od sali tronowej do sali tronowej, Ventrue są skoczками i królami na szachownicy Kainitów. Ich są podboje, wojny, krucjaty i władza płynąca z fortec czy królewskich siedzib. Wielu za życia było zdobywcami, którzy nawet po śmierci nie pozbyli się dawnych pragnień, podczas gdy inni osiągnęli sukcesy jako kupcy czy bankierzy. Wszyscy jednak zwyciężali i w ramach nagrody zostali wcieleni do klanu Ventrue. Nie ma wśród nich przegranych – za nimi same sukcesy i z dumą wspomnianą śmierć.

Bardzo poważają tradycję, kładąc wielki nacisk na etykietę i wiek. Im dłużej żyją, tym większy szacunek okazuje im klanowa młodzież. Istotnie, wielu starszych Ventrue naucza narybek przez dekadę czy dłużej, przekazuje własną mądrość, by potem napawać się sukcesami protegowanego.

Od statusu wyniesionego ze śmiertelnego życia, nawet od tytułów czy ziem zachowanych z poprzedniego stanu, bardziej liczy się pojedyncze miasto zdobyte *postmortem*. Wiele docenianych przez klan sukcesów to wynik indywidualnych działań lub akcji grupowych kierowanych przez charyzmatycznego przywódcę; jeśli jakaś aktywność dotyczyłaby całego klanu, to od razu nieodwracalnie utknęłaby wśród rozważań precedensów i podziału kompetencji.

Kiedy jednak działa pojedynczy Ventrue, robi to sprawnie, efektywnie i odważnie. Ventrue z ambicjami jest przerażającym przeciwnikiem; nie zatrzyma się póki nie osiągnie celu i biada temu, kto stanie mu na drodze. Ventrue nie unikają współpracy z innymi klanami, bo uzyskanie pomocy od własnej społeczności sprawia im jeszcze więcej problemów.

**Przydomek:** Patrycjusz

**Wygląd:** Nieskazitelnie doskonali w ubiorze, wybierają odzienie odpowiadające ich pozycji za życia. Ventrue, którzy przeżyli już kilka wieków, wykorzystują każdą okazję, by założyć takie szaty, jakie nosili będąc śmiertelnymi. Spotkania klanu często przypominają bal maskowy w historycznych kostiumach.

**Schronienie:** Ventrue najczęściej przesypiają dni w zamkach i fortecach kontrolowanych przez następne pokolenia ich śmiertelnych rodzin. Zawsze pozostają blisko cywilizacji.

**Pochodzenie:** Najczęściej Przeistoczenia dostępują arystokracji, a jeśli ktoś nie jest dowódcą wojskowym, oznacza to, że należy do mniejszości wybranej spośród kupców i bankierów. Więcej niż kilku członków klanu to templariusze. Ventrue najbardziej obsesyjni na punkcie tradycji, biorą dosłownie motto klanu i Przeistaczają tylko członków własnych rodzin.

**Kreacja bohatera:** Ventrue pełnią często role arystokratów lub wojskowych. Zwykle pierwszorzędne są Atrybuty Umysłowe, podobnie jak Wiedza. Większość z nich posiada w Cechach Pozycji Wpływy i Mienie – bardzo nieliczni są biedakami.

**Klanowe Dyscypliny:** Dominacja, Prezencja, Odporność.

**Ułomności:** Wszyscy Ventrue mają ograniczoną w specyficzny sposób, możliwość zaspokajania Głodu. Mogą pić krew tylko konkretnej grupy ofiar (księży, niechrześcijan, dziewic, Anglików itp.) wybranej na etapie tworzenia postaci. Nie potrafią wysysać innych, nawet jeśli głodują, są ranni czy szaleni.

**Organizacja:** Istnieje dwór Ventrue z ciągle zmieniającym się królem i królową. Choć na regularnych spotkaniach dba się oczywiście o odpowiednie zachowanie, to więcej uwagi przywiązuje się do dystrybucji statusu, który wzrasta z każdym dokonanym

czynem, nawet stawiającym własne cele ponad interesem klanu. Jeśli na takim zebraniu ktoś rzuci dobry, ogólny pomysł, to jest niemal pewne, że zaraz znajdzie się pół tuzina innych Ventrue, którzy go storpedują tylko dlatego, że nie chcą, by do skutku doszło cokolwiek, czego autorami nie są i dzięki czemu nie zgarną choć części chwały dla siebie.

**Cytat:** *Baronie, twoje życzenia mogą liczyć się na twoich ziemiach. Tej nocy jesteś u mnie, a tu moje słowo jest prawem.*

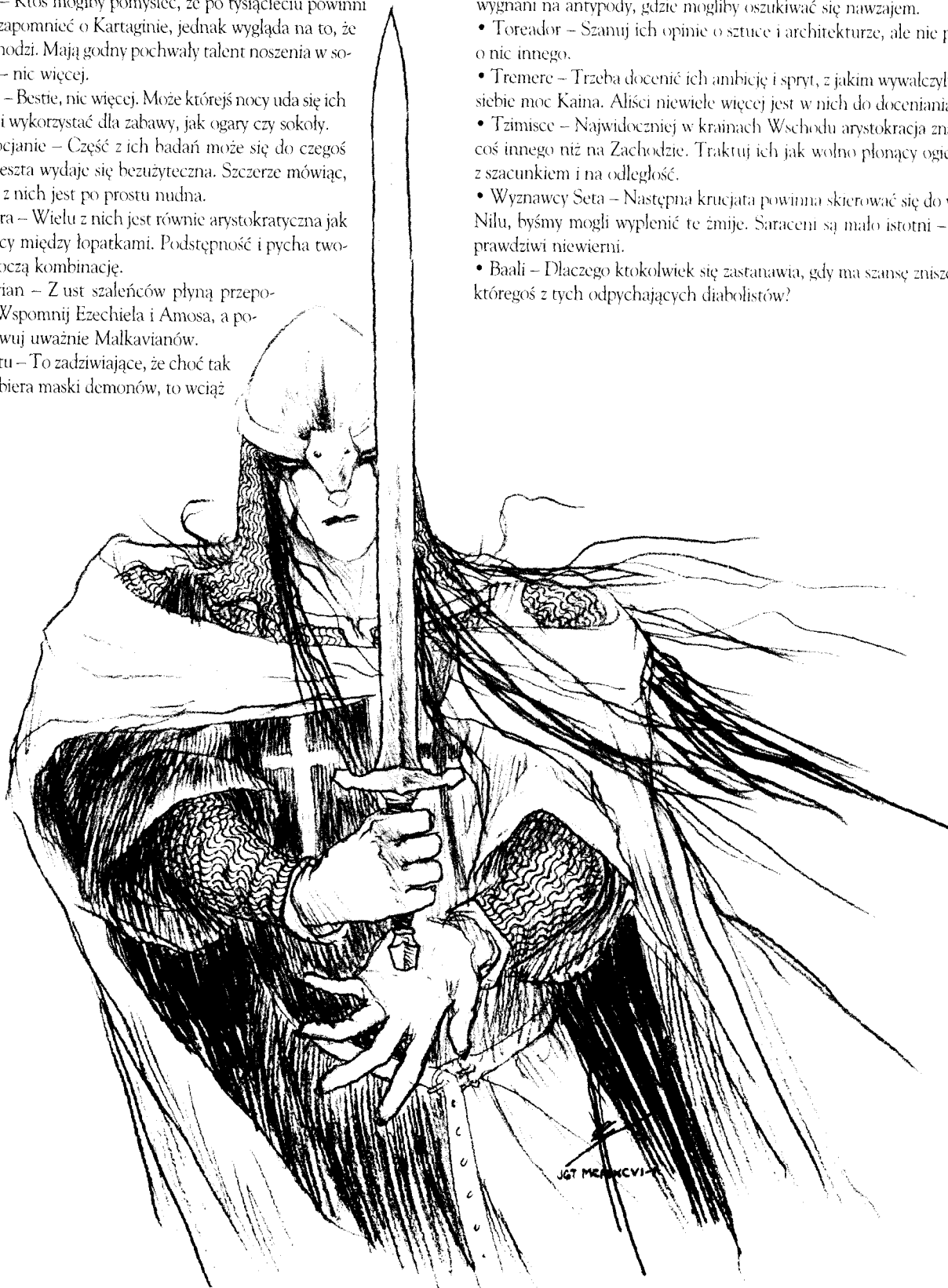


## STEREOTYPY

- Assamici – Na polu bitwy nie są nawet w połowie tak straszni, jak atakując z cienia i znikając.
- Brujah – Ktoś mógłby pomyśleć, że po tysiącleciu powinni w końcu zapomnieć o Kartaginie, jednak wygląda na to, że nie o to chodzi. Mają godny pochwały talent noszenia w sobie urazy – nic więcej.
- Gangrel – Bestie, nic więcej. Może któreś nocy uda się ich okiełznać i wykorzystać dla zabawy, jak ogary czy sokoły.
- Kapadocjanie – Część z ich badań może się do czegoś przydać; reszta wydaje się bezużyteczna. Szczepnie mówiąc, większość z nich jest po prostu nudna.
- Lasombra – Wielu z nich jest równie arystokratyczna jak nóż tkwiący między łopatkami. Podstępność i pycha tworzą tak uroczą kombinację.
- Malkavian – Z ust szaleńców płyną przepowiednie. Wspomnij Ezechiela i Amosa, a potem obserwuj uważnie Malkavianów.
- Nosferatu – To zadziwiające, że choć tak wielu przybiera maski demonów, to wciąż

padają ofiarą własnych namiętności religijnych. Z drugiej jednak strony, ci z nich, którzy są zdrowi na umyśle, kryją wartościowe talenty.

- Ravnos – Są antytezą wszystkiego, o co walczymy. Powinni zostać wygnani na antypody, gdzie mogliby oszukiwać się nawzajem.
- Toreador – Szanuj ich opinie o sztuce i architekturze, ale nie pytaj o nic innego.
- Tremere – Trzeba docenić ich ambicję i spryt, z jakim wywalczyli dla siebie moc Kaina. Aliści niewiele więcej jest w nich do doceniania.
- Tzimisce – Najwidoczniej w krainach Wschodu arystokracja znaczy coś innego niż na Zachodzie. Traktuj ich jak wolno płonący ogień – z szacunkiem i na odległość.
- Wyznawcy Seta – Następna krucjata powinna skierować się do wód Nilu, byśmy mogli wypłenić te żmije. Saraceni są mało istotni – oto prawdziwi niewierni.
- Baali – Dlaczego ktokolwiek się zastanawia, gdy ma szansę zniszczyć któregoś z tych odpychających diabolistów?



# WYZNAWCY SETA

Niewielu Kainitów udzieliłoby dobrowolnie pomocy Wyznawcom Seta. Wynika to z konkretnych powodów. Setyci, tak sami siebie nazywają, są sługami ciemności i wcieleniami korupcji. Najważniejszym celem klanu jest pozabawienie zarówno wampirów jak i śmiertelnych etyki oraz stworzenie zastępów niewolników, którzy służyliby im i ich mrocznym władcom.

Legendy twierdzą, że założycielem klanu był Set czy Suketh. Był wielkim wojownikiem i myśliwym starożytnego Egiptu. Przemierzał nocą pustynię jak dziki zwierz i czczony był przez śmiertelnych jako bóg nocy. Lubił składane mu hołdy, cieszył się szacunkiem Kainitów, ale w końcu został pokonany. Tu legendy nie zgadzają się ze sobą. Niektóre mówią, że wygnał go Ozyrys, inne twierdzą, że pokonał go Horus. Bez względu jednak na wersję, Set poprzysiął, że wróci, by odzyskać władzę, ale tym razem oddać ją ciemnościom. W ślad za nim ruszyło jego potomstwo.

Set znikł w 33 r. n.e., obiecując, że któregoś dnia wróci do swych wyznawców. Od tamtego czasu Setyci robią wszystko, by zmienić świat w odpowiednie miejsce dla powrotu mistrza. Jak na razie odnoszą średnie sukcesy. Cieszą się z rozprzestrzeniających się chorób i nierównowagi w kumulacji dóbr materialnych – im bardziej jest ktoś nieszczęśliwy, tym łatwiej chwytą się każdej podsuwanej mu okazji na poprawienie swego losu.

Setyci wolą działać z ukrycia. Wierzą, że najlepszą metodą na złamanie każdego, jest danie mu dokładnie tego, czego pragnie. Obserwują wtedy, jak zaspokajane pożądanie rodzi jeszcze większe pragnienia. Zaszczepiają w swych ofiarach potrzebę ekstazy i nienasyconie, uzależniając powoli od przyjemności, które zapewnić mogą tylko Setyci. Los każdego Sługi kierowanego krwią tych Kainitów, lub kogokolwiek złapanego w ich słodkie sieci, jest zaiste godny pożałowania. Setyci kierują się w swym postępowaniu fanatyzmem niemal religijnym i potrafią być bardziej bezlitośni niż nieludcy Tzimisce.

**Przydomek:** Węże

**Wygląd:** Większość Setytów pochodzi z Środkowego Wschodu i Północnej Afryki; pozostali urodzili się w najdziwniejszych miejscach. Cenione są rude włosy, uważane za znak Seta. Wielu Wyznawców nosi,

w prywatnym obszarze schronień, archaiczne neoegipskie szaty. Często posiadają różnego rodzaju rytualne blizny.

**Schronienie:** Setyci preferują schronienia ukryte głęboko pod ziemią; popularne są jaskinie, groty czy zamkowe kazamaty. Uwielbiają dekorować ściany hieroglificznymi inskrypcjami, które opisują historię Seta. Ci z nich, którzy pławią się w dekadencji, lubią pokrywać ściany rzadkimi tkaninami i używać kadzideł. Wszyscy nazywają schronienia świątyniami i umieszczają je często pod lub obok miejsc będących centrami kontrolowanych przez nich kultów.

**Pochodzenie:** Nowicjuszami Wyznawców Seta zostają najczęściej członkowie ich wampirzej świąty. Choć teoretycznie do klanu przyjmowani są wyłącznie ludzie o egipskim

pochodzeniu, niektórzy twierdzą, że najdalsze rajdy wikingów dotarły do Setytów i pozwoliły im przemieścić się na północ. Plotki te, a także opowieści, że Kainici z północy w mrocznych rytuałach oddają część Wężowi Midgardu, nie zostały jeszcze udowodnione.

**Kreacja bohatera:** Setyci, szczególnie ci w Europie Zachodniej, pełnią rolę autsajderów. Często mają Naturę Tyrana, Łajdaka lub

Potwora. Postawy wybierane są wedle zapotrzebowania. Najczęściej ufają Atrybutom Społecznym i Talentom. Wielu posiada Świętę, a także Znajomości, Trzodę czy Wpływy. Lojalni Setyci kultuwają Drogę Tyfona.

**Klanowe Dyscypliny:** Niewidoczność, Prezencja, Serpentis.

**Ułomności:** Setyci są bardzo wrażliwi na światło słoneczne. Należy podwoić liczbę kostek do określania obrażeń od słońca.

**Organizacja:** Setyci są zorganizowani w świątynie i tworzą swoistą hierarchię kościelną, zwieńczoną pierwszymi kapłanami Seta. Często tworzą także kultury grupujące śmiertelnych wyznawców i kierują nimi jako

czarni kapłani. W ich szeregach dochodzi czasem do spisków i skrytohojstwa, ale praktyki takie znikają, gdy tylko po-

jawia się zewnętrzne zagrożenie dla klanu.

**Cytat:** Ach, nie mów już ni słowa, przyjacielu. Nie potrzeba słów. Jesteś głodny – mogę cię nakarmić. Jesteś spragniony – mogę nasycić to pragnienie. Proszę, idź za mną.





## STEREOTYPY

- Assamici – Oni także znają gniew rodzący się z bycia prześladowanym. Są nam braćmi, ale zaprzeczaj temu, tak jak oni.
- Brujah – Ci zeloci są potężnymi wojownikami, ale jednocześnie są jak nieudany garnek. Gniew przełamie ich na pół.
- Gangrel – Rzuć psu ochlap, którego pragnie, a będzie lizał twe dłonie. Z Gangrelami jest tak samo.
- Kapadocjanie – W ich obsesji zdobywania zapomnianej wiedzy czai się zarówno zagrożenie, jak i nadzieja. Obrabiaj ich jak podatny surowiec, by stali się doskonałymi kronikarzami chwały i władzy Seta.
- Lasombra – Tak, oni rozumieją ciemność. Brakuje im jedynie wiedzy o jego imieniu...
- Malkavian – Jak w lunatyku wzbudzać pożądanie? Lepiej omijać ich z daleka.
- Nosferatu – Byliby niebezpieczni, gdyby sami nie pozbawiali się nadziei. Nie mają szerszego zastosowania.
- Ravnos – Wyśmiewają wszystko, chodzą dumni jak pawie i kradną, nie chcąc niczego brać na poważnie. Ale nie mogą zaprzeczyć istnieniu pochłaniającego ich wnętrza potwora.
- Toreador – Mimo podniosłego gadania o duchowej czystości sztuki są całkiem mocno uwikłani w mroczne konszachty.
- Tremere – Ach, na tysiącletnich polach walki pojawili się nowi gracze. Musimy powitać ich odpowiednio hojnie.
- Tzimisce – Ich władcy gromadzą potęgę i niezależność, ale pływają się pokazach siły i zaspokajaniu pragnień. To ironia losu, ale oni wszyscy już do nas należą.
- Ventrue – Pragnienie władzy i wypalone uczucia; Ventrue mają potrzeby, a my zawsze chętnie proponujemy spełnienie.
- Baali – Dzieci.

# DROGI KLANÓW

Często brakuje klanom dobrej organizacji. Europa to wielki obszar i z powodu uciążliwości podróży trudno Kainitom utrzymać jednorodność rodów. Komunikacja między rządzącymi a rządzonymi jest powolna; na przykład pokonanie przez kuriera drogi z Konstantynopola do Londynu może trwać nawet rok. Dlatego klany są raczej luźno powiązanymi ze sobą grupami, w których najważniejsze decyzje podejmuje na bieżąco książęta i miejscowa starszyzna.

Starszym wampirom trudno kontrolować członków organizacji jako grupę. Próbuje wzmacniać te więzy przez Przysięgi Krwi i wykorzystywać do wzmocnienia struktury wszelkie zasoby śmiertelników, jakie są dostępne. Część starszych poprzestaje na władaniu małą grupą podległych im Kainitów i koncentruje swe wysiłki na geograficznie ograniczonym terenie (np. terenie pojedynczego państwa, choćby Francji) lub specyficznej i spójnej części rodu. Dlatego klany w pewien sposób dzielą się na stronnictwa skupione wokół różnych starszych.

Większość Kainitów organizuje się wokół zamieszkiwanego przez nich lenna, które obejmować może teren baronii, konkretnej posiadłości czy miasta. Wielu utrzymuje swe schronienia raczej w przyległych przysiółkach, a inni rezydują za murami zamków czy miast. Dość łatwo przychodzi wampirom w tych czasach wzajemna wiedza o sobie, bo zazwyczaj wszyscy dobrze znają swoich sąsiadów. Złożoność politycznych waśni śmiertelników sprawia czasem trochę problemów, gdy członkowie klanu wklajają się w feudalne zależności. Średniowieczną Europą wciąż wstrząsały wojny i może się okazać, że sprzymierzeńcy Kainitów z jednego klanu stają po przeciwnych stronach różnych konfliktów.

I na koniec – faktem jest, że klany pokrywają obszar dużego i niejednorodnego kontynentu. Kainici wchłaniają i adaptują się do lokalnych warunków kultury, a problemy z komunikacją uniemożliwiają istnienie homogenicznych tradycji klanowych. Praktyki, cele, a nawet przekonania mogą różnić się znacznie w zależności od obszaru, a dodatkowo na terenach zacofanych mogą długo jeszcze egzystować zupełnie archaiczne elementy. Poniższe informacje przybliżają klany jako grupy i opisują praktyki mające prowadzić do ich zjednoczenia.

## ASSAMICI

Assamici wywodzą się od Haquima (Assama, jak mówią ludzie Zachodu), arystokratycznego wojownika podstępnie Przeistoczonego przez Khayyina, ojca wszystkich wampirów. Twierdzą, że Haquim był pierwszym potomkiem Khayyina, stworzonym nawet wcześniej niż owych trzech z drugiego pokolenia. Assamicka tradycja mówi, że to właśnie Haquim zobowiązał wszystkich swoich następców do zabijania potomstwa Khayyina, wypijania ich krwi i zbliżania się przez to do ich wielkiego przodka i samego nieba.

Od niepamiętnych czasów Assamici zamieszkują Alamut, zwane Orlim Gniazdem, potężną i tajną fortecę położoną gdzieś w górach Wschodu. Ich siedziba jest niezdobyta; każdy obcy wampir, który pojawi się choćby tylko w okolicy, jest natychmiast zabijany i diabolizowany. Assamici cenią prywatność niemal ponad wszystko – wyjątkiem jest tylko bezpieczeństwo klanu.

Z całą pewnością Kainitów tych tknęła rozprzestrzeniający się islam. W górach nieopodal Alamut osiadła grupa fanatyków kierowana przez kapłana zwanego Ismail. Przybyłe zaprzyjaźniły się z Dziećmi Haquima; ci ostatni zaczęli pomagać im w walce z wrogami. Obecnie

Assamici szkolą lud Ismaila w sztukach podstępów i zabijania – najbardziej obiecujący już zasłużyli na miano *hashashyymów*. Jeśli nastąpi kolejna krucjata, Wschód będzie do niej przygotowany.

Assamici są niemal najbardziej zhierarchizowanym klanem, wyjątkiem mogą być Tremere. Włączyli do własnego kodeksu wiele nauk islamu, przez co wzmocnili cały ród. W obecnej chwili największą przeszkodą na ich drodze jest nienawiść, jaką żywią do nich klany z Zachodu, ale nie jest to zaskoczeniem.

## WPEŁNY I MOŻLIWOŚCI

Assamici całkowicie podporządkowali sobie duże połacie górzystych ziem Wschodu, które kontrolują dzięki potężnym fortecom obsadzonym lojalnymi ghułami. Ich władza na tamtych terenach jest niepodważalna; żaden Kainita, który nie został zaproszony, nie wejdzie się na ich lenno, gdzie wszyscy śmiertelni kłaniają się im w pas. Wpływają na odległych monarchów z Cypru, Jerozolimy czy Kairu i darzeni są zarówno strachem jak nienawiścią. Nie mają przyjaciół, tylko śmiertelnych wrogów.

Brak im wpływów wśród Zachodnich Kainitów, ale równie mało im na tym zależy. Kontakty z innymi klanami są skąpe i ograniczają się do wspólnych interesów.

## ORGANIZACJA

Assamici nie tolerują niesubordynacji. Na szczęście w szeregach członków klanu rebelianci i malkontenci zdarzają się rzadziej niż niebieskie rubiny. Ich hierarchia zaczyna się od *fida'i* – ucznia. Po siedmiu latach służby najwartościowsi *fida'i* stają się pełnoprawnymi członkami klanu, zwanymi *rafiq*. Są już wtedy specjalistami i zabójcami, służącymi klanowi z całym oddaniem.

Ponad *rafiq* stoją *silsila* – starszyzna. Pouczają *rafiq* i *fida'i* w kwestiach duchowych i oceniają czy dany uczeń jest już gotowy do pełnego członkostwa w klanie. Tylko Mistrz i *du'at* mogą zdecydować o wielce zaszczytnej nominacji na *silsila*. *Du'at* to trzech wybrańców, których wyznacza sam Mistrz spośród najstarszych Assamitów. Każdy z nich jest doradcą zajmującym się konkretną dziedziną – kalif kontroluje operacje militarne, wezr pilnuje biblioteki i dba o wykształcenie członków klanu, a *amr* zarządza sferą magii, w którą włącza się prace nad badaniem Dyscyplin.

Zwieńczeniem hierarchii Assamitów jest mistrz na Alamut, zwany też Starym Człowiekiem z Gór. Jego słowo jest prawem, które przełamać mogą jedynie nauki Haquima. Każdy członek klanu może wyzwać mistrza na pojedynek, ale to właśnie mistrz określa jego rodzaj (fizyczny, polityczny, magiczny). Tylko najsilniejszy i najmłodszy Assamita może wznieść się na to stanowisko; wszyscy, którzy próbują i przegrywają, są rytualnie diabolizowani.

## TYPOWE PRAKTYKI

Assamici rekrutują nowicjuszy pochodzących spośród ich poddanych, wybierając najbardziej ambitnych, fanatycznych i fizycznie doskonałych. Kobiety są wyłącznie wśród starszych; nigdy nie Przeistacza się obcych. Assamici nie tolerują w swych szeregach niewiernych. Obecnie dość agresywnie Przeistaczają śmiertelnych. Proces indoktrynacji nowicjuszy opiera się na połączeniu lojalności, miłości, wiary, strachu, a nawet praniu mózgu.

Klan wyznaje Drogę Krwi, aktywnie gromadząc *vitae* w dążeniu do zbliżenia do nieba. W rezultacie Assamici w zamian za krew Kainitów oferują usługi morderców. Nie powstrzymują się przed diabolizmem, czym łamią ustalenia wampirów Zachodu. Jedyną nieprzekra-



czalną dla nich granicą jest zdrada klanu – nigdy nie przyjmują zlecen na mordowanie innych Assamitów, ani nie praktykują na sobie nawzajem diabolizmu. Cele Drogi Krwi mają dla nich głębokie znaczenie duchowe i ważniejsze się stają od większości prywatnych spraw.

## AKTUALNE CELE

Assamici czują potrzebę chronienia kontrolowanych domen śmiertelników przed atakiem z zewnątrz. Wierzą, że niedługo rozpocznie się kolejna krucjata, kierowana przez Ventruę, którzy są coraz bardziej rozwojścieczeni działalnością Dzieci Haquima w Europie. Klan nie może się zdecydować z jakiej części wysiłków podstawowego celu – Drogi Krwi – należy zrezygnować i zużyć do zneutralizowania krucjaty, zanim ta jeszcze ruszy.

Ostatnio do ich krain przybyli emisariusze Wyznawców Seta z propozycją pomocy i obietnicami wielkich skarbów w zamian za niesprecyzowane przysługi. Starsi Assamitów jeszcze nie zdecydowali, co zrobić z propozycjami i samymi Setytami.

Niektórzy mają nadzieję, że Haquim obudzi się z letargu i ponownie zjednoczy klan, ale tylko niewielu starszych wie, gdzie on leży – oczywiście jeśli jeszcze żyje.

## BRUJAH

Brujahowie mają marzenie. To sen, że któregoś dnia odbudują Kartaginę, gdzie w pokoju i dostatku żyć będą Kainici i śmiertelni. Różnią się w podejściu do szczegółów; część chciałaby, by ludzie byli kontrolowani przez wampiry, a znów inni widzą ich jako dwie równe grupy. Niektórzy mówią, że Kainici będą mogli polować bez ograniczeń, a ich adwersarze proponują raczej pożywanie się ze zwierząt i śmiertelnych, którzy się na to zgodzą. Prawdę mówiąc, większość Brujah nie jest zbyt pewna, jak wyglądała Kartagina. Mają tylko przed oczami zamazany obraz miasta, w którym mniej było ubóstwa, biedoty, korupcji i bólu niż w jego XII wiecznych odpowiednikach. Wiedzą tylko, że skoro Eden taki kiedyś istniał, to może zaistnieć ponownie. Może być – i powinno być – społeczeństwo nie przeżarte wyzyskiem i zachłannością, gdzie pławiący się w luksusach arystokraci nie obżerają się na oczach umierających z głodu żebraków.

Każdy Brujah ma swój indywidualny pogląd na Kartaginę i lepszy świat. To właśnie idea, że w jakiś sposób mogą dać szczęście światu, daje im siłę do walki z własną, potworną egzystencją. Historia Brujah jest w większości historią owego snu.

Obecnie klan próbuje odbudować miasta, powtórnie obudzić naukę i sztukę oraz powstrzymać feudalów rozdzierających Europę na strzępy. Niestety; nie mają żadnego ogólnego pomysłu, jak można by ulepszyć świat. Niektórzy wspierają konkretnych władców, mając nadzieję, że pod jarzmem ich oświeconej tyranii nowy porządek stanie się faktem. Silna władza, jak twierdzą, powinna wesprzeć procesy nauczania, dać pokój oraz wzmocnić miasta i doprowadzić do rozkwitu handlu.

Na każdego jednak Brujaha, który wspiera władzę, przypada inny, który staje przeciw niej. Ci z kolei twierdzą, że śmiertelni królowie są egoiści i zachłanni, wskazując ograniczenia systemu feudalnego, biedę niewolników i drastyczność lokalnej sprawiedliwości. Godzą się, że jakaś forma władzy musi istnieć, ale nie pozwalają, by rzadzili tyrani. Podburzają więc chłopów, rozpoczynają zamieszki i rokosze, wspierają baronów przeciw królom, rycerzy przeciw baronom, a wszystkich przeciw władzy zwierzchniej.

Schizma podzieliła Brujahów, a inne klany śmieją się z wysiłków Zelotów, którzy chcą naprawiać otaczający ich świat. Im więcej przeszkód pojawia się na drodze, tym klan w większą popada frustrację i traci stronników, bo żaden Kainita nie chce być w pobliżu, gdy pękną bariery...

## WPŁYWY I MOŻLIWOŚCI

Największa społeczna siła Brujahów leży w ich sympatii dla śmiertelnych. Przeciętny Brujah dużo łatwiej zaprzyjaźnia się ze zwykłym chłopem czy żołnierzem niż Gangrel czy Ventruę. Choć wpływ klanu nie rozciągają się na całą Europę, to charyzmatyczny Brujah może natychmiast włączyć się w miejscowe problemy i uzyskać lojalność więcej znaczącą niż oferowana przez dowolnego sługusa Lasombra czy niewolnika Assamity, bo dawaną z nieprzymuszonej woli. Ich głównym teatrem działań jest Hiszpania, gdzie tkwią jak bolesny cięć w oku miejscowej arystokracji Lasombra.

Brujahowie są szanowani wśród Kainitów nie za własne wizje, ale raczej za umiejętności walki. Zeloci są, jak mówią niektórzy, podobni niedźwiedziom, walczą nawet wtedy, gdy każde normalne stworzenie dawno by już uciekło lub zginęło. Jeśli ktoś stanie się osobistym wrogiem Brujaha (o co w końcu nie tak trudno), musi się liczyć z tym, że wszystko co będzie chciał osiągnąć, zostanie zniszczone (jeżeli Brujah dąży do podobnych celów co jego wróg, spróbuje go po prostu zabić). Zainteresowanie klanu nauką i wiedzą oznacza, że ma on w swych szeregach wcale niemało myślicieli i taktyków. W porównaniu z innymi Brujahowie nie kontrolują wiele, ale są wartościowymi sprzymierzeńcami w niemal każdym konflikcie.

## ORGANIZACJA

Brujahowie są luźno zorganizowani. Większość z nich dąży, w pojedynkę lub małej grupie, do realizacji osobistych wizji. Silne poczucie lojalności klanowej zapewnia niezłą komunikację i członkowi tego rodu nie potrzeba dużo czasu, by ściągnąć braci i siostry do pomocy przy poważnym problemie. Małe zgromadzenia Brujahów znajdują się w wielu krajach; zajmują się tam sprawami społecznymi. Starsi klanu tworzą coś w rodzaju zgromadzenia republiki; spotykają się od czasu do czasu i dyskutują o sposobach rozwiązania aktualnych problemów. Wielu z nich bierze pod uwagę pragnienia swojego potomstwa – Brujahowie pamiętają przeszłe demokracje i nadal noszą wiele szacunku dla takich działań.

## TYPOWE PRAKTYKI

Brujahowie, jak zawsze, krążą między śmiertelnymi i próbują inspirować konkretne oświecone jednostki, by te w sprytny sposób ulepszały własne środowiska. Niektórzy idą o krok dalej i szukają chętnych do pomocy Kainitów. Choć tacy „misjonarze” spotykają się najczęściej z porażką (lub nawet ośmieszeniem), to pozostają w przekonaniu, że nikt nie osiągnie prawdziwej harmonii, dopóki członkowie różnych klanów nie zaczną współpracować w imię większych celów.

Brujahowie eksperymentują także ze strukturami społecznymi. Każdy polityczny wstrząs przyciąga Zelotów jak padlinożerców, którzy gromadzą się i obserwują sytuację, poznając być może sekrety wykraczające poza ramy społeczeństw.

## AKTUALNE CELE

Brujahowie widzą, że ich sen o odbudowie idei Kartaginy jest obecnie blokowany przez wrogie im klany. Najwięcej nienawiści żywią do Lasombra, których beczelowe gry polityczne niszczą ich plany, i do Tremere, którzy eksterminowali pokojowych Salubri.



Niektórzy Brujahowie interesują się krucjatami i możliwością rozpoczęcia się kolejnej. Wierzą, że następna będzie wymierzona wprost w Assamitów, którzy w rewanżu zabijają wszystkich Kainitów znajdujących się w zasięgu ciosu, co pogrąży społeczeństwo wampirów w totalnym chaosie bratobójczych walk. Część widzi w tym okazję do działania, podczas gdy inni wieszczą, że doprowadzi to do pełnego upadku wszystkich form zaufania między klanami.

## GANGREL

Gangrele są indywidualistami chadzającymi własnymi ścieżkami i jako tacy mają mniej niż inne klany starożytnych tradycji czy sztywnych sieci etykiety. Jednak te reguły, którym się podporządkowują, są głęboko zakorzenione i tak niezmiennie, jak kolejność pór roku czy szlaki sezonowej migracji ptaków i leśnych zwierząt.

Pozostałe klany, nauczone przykrymi doświadczeniami, wiedzą, że lepiej nie ograniczać wolności Gangreli i nie przerywać ich podróży; nawet najbardziej terytorialni Tzimisce pozwalają przemierzać im swoje lenna, jeśli tylko goście choć trochę szanują ich prawa do domeny. Gangrele nie różnią się w swych działaniach od innych Kainitów, może tylko z tą różnicą, że gdy uświadomią sobie, że zostali przez kogoś oszukani i wykorzystani jako pionki, wściekają się jak ranne leopardy i robią wszystko, by się zemścić. Pewnie dlatego członkowie tego klanu nie cierpią Ravnos...

Niektórzy Gangrele wybierają sobie niemal stałe terytoria, ale nawet ci wolą pozostać głęboko w dziczy, w niezliczonych pozostałych mistycznych miejscach Europy. Zaklęte strumienie, magiczne jary czy

pierścienie muchomorów często pilnowane są przez Gangreli. Wampiry te szybko poznają teren, po którym się poruszają, zaprzyjaźniając się z faerie, nimfami czy monstrami specyficznymi dla danego obszaru. Smuci ich jednak fakt, że Lupini nie doceniają ich wysiłków.

## WPŁYWY I MOŻLIWOŚCI

Gangrele z zasady nie przebywają wśród śmiertelnych, dlatego nie mają wielkiego wpływu na ich społeczeństwa. Przemieszczają się między wsiami, rzadko pozostając na tyle długo w jednym miejscu, by zaprzyjaźnić się z kimś czy zyskać nad nim kontrolę. W każdym przypadku interakcji mocno przeszkadzają zwierzęce cechy.

Mówi się, że na północy krążą bandy nocnych rozbójników, kierowane przez krwiożerczych Gangreli. Czasem pojawiają się plotki o Gangrelach ochraniających odizolowane od świata społeczności rolnicze, rzadko altruistycznie, a częściej w zamian za daninę krwi, której odebranie egzekwowane jest z brutalną stanowczością. Głównie jednak Gangrele traktują ludzkość z pozycji drapieżcy i dziwią się głupim walkom o władzę nad nimi, prowadzoną przez inne klany. Po co manipulować hrabią czy burmistrzem, by uzyskać zmianę jego polityki, skoro można wyrwać mu wnętrzności i z miejsca zakończyć jego matactwa?

Gangrele są najsilniejsi w obszarach odciętych od wpływów śmiertelnych – Czarna Puszcza, Półwysep Skandynawski, góry Szkocji itp. W takich miejscach ujawnia się ich mroczna natura, gdy zamieniając się w przemierzające noc diabły, próbują rozpaczliwie powstrzymać ludzką ekspansję na dzikie tereny.

Inne wampiry dość ostrożnie podchodzą do Gangreli; mają swoje powody – w walce Zwierzęta stają się równie sprawne i mordercze jak

WAMPIR: MROczne WIEKI

bestie, które naśladują. Mogą równie dobrze zaszarżować na wroga, jak i uderzyć z zaskoczenia, wynurzac się spod ziemi. Szczególnie niebezpieczni są starsi klanu, którzy goniąc ofiarę, zmienić się mogą w wilka czy nietoperza, a w sytuacji zagrożenia rozpląnąć się w kłębach dymu. Gangrele często zawierają pakt z faerie, magicznymi stworami i innymi mieszkańcami dzikich ostępów, więc *in extremis*, mogą wezwać sprzymierzeńców na pomoc.

## ORGANIZACJA

Gangrele robią co chcą, nie zwracając uwagi na starszych czy księcia mówiącego im, co czynić. Posiadają jednak coś w rodzaju honoru i ci członkowie klanu, którzy okazali się wiarołomcami czy tchórzami, są często wyganiani lub zabijani.

Status jest traktowany dość luźno i opiera się głównie na ilości i jakości opowieści wysławiających czyny danego Gangrela. Więcej uwagi poświęca się tym, którym udało się ochronić mistyczne miejsce, zabić potwora zamieszkującego jezioro czy przeprowadzić kogoś przez nieskażone ścieżką odludzie, niż anonimowym żółtodziobom.

## AKTUALNE CELE

W odróżnieniu od pozostałych Kainitów, Gangrele cierpią z powodu rozwoju ludzkiej cywilizacji. Dzikie obszary kurczą się, a mury miast zagarniają coraz większe połacie ziem; tereny łowieckie Gangreli topnieją i coraz częściej zdarzają się konflikty terytorialne z Lupinami. Najbardziej chyba frustrujący jest fakt, że wilkołaki wciąż nie godzą się na żadne z nimi przymierze. Coraz więcej Gangreli ucieka z Europy i osiedla się na dzikiej Syberii czy terenach wokół Sahary. Ci, którzy zostają, stają się coraz bardziej zwierzęcy i w szale rzucają się we wszystkie strony jak szcury uwięzione w klatce.

Powstanie Tremere bardzo zaszkodziło Gangreloom w Europie Wschodniej. Praktyki Uzurpatorów, którzy dla swoich podłych czarów wysysali magiczne esencje z ziemi, niemal fizycznie zatruli miłujący przyrodę klan. Gangrele sprzymierzili się nawet z Tzimisce (za którymi nie przepadają), by raz na zawsze pozbyć się Tremere.

## TYPOWE PRAKTYKI

Gangrele gromadzą się czasem w konkretnych, dzikich miejscach, by czcić zmiany pór roku. Na takich spotkaniach, zazwyczaj spokojne Zwierzęta, zrzucają maskujące powłoki i skaczą, biegają i wyją do księżyca i gwiazd. Festiwale kończą się zazwyczaj szaleńczymi łowami i piciem krwi doprawionej wyciągami z grzybów halucynogennych czy narkotycznych jagód. Biada nieszczęśliwcowi, który przerwie takie spotkanie!

Gangrele organizują także poważniejsze spotkania, na których wymieniają się opowieściami. Nawet lakoniczny Kainita może stać się przed słuchaczami złotoustym deklamatorem. Historie takie zawierają oprócz opisów nieco podkolorowanych faktycznych dokonań także wszelkie imaginacje.

# KAPADOCJANIE

Kapadocjanie nieczęsto działają jako klan. Rzadko zdarza im się spotykać między sobą i nie pałają zbytnią chęcią do współpracy z pozostałymi rodami. Większość Kainitów postrzega Rabusi Grobów jako podejrzaną, niezdrową grupę wampirów, której członkowie piją krew zmarłych i zadają się z duchami potępionych. Kapadocjanie zbyt są zajęci odkrywaniem zakazanej wiedzy, by korygować tę opinię.

Są ekstremalnie tajemniczy, choć nie unikają towarzystwa zaprzyjaźnionych mędrców. Jeśli Kainita innego klanu postanowi podzielić się z nimi własną wiedzą, stają się wdzięcznymi słuchaczami. Niestety, jako jeden z najbardziej monotematycznych rodów, niewiele mogą zaoferować w zamian, jeśli kogoś nie fascynuje temat śmierci. Oczywiście zdarzają się wyjątki od reguły wiecznej powagi i podniosłości, ale spotkania klanowe nigdy nie tryskają energią i humorem.

Niektórzy Kapadocjanie martwią się ograniczonym i wąskim zakresem percepcji klanu, dlatego Przeistaczają ludzi wykazujących się witalnością i zmysłem praktycznym. Nowicjusze ci często stwierdzają, że atmosfera klanu jest przytłaczająca i odchodzą w swoją stronę, by kontynuować to, co przerwało Przemienienie. Rzadko giną; mają w końcu całą wieczność na osiągnięcie odpowiedniego punktu widzenia na śmierć i to, co leży za nią. Pewnego dnia wracają, gdy ich radość umrze, a klan staje się bogatszy o nowe doświadczenia.

## WPEŁY I MOŻLIWOŚCI

Schronienia Kapadocjanów są chronione i ukryte, często broniąne przez dziwne ghule, a czasem nawet przez animowane zwłoki. Członkowie klanu liczą na siebie i nie czują potrzeby posiadania sił militarnych. Większość z ich znaczenia między Kainitami bierze się z wielkich zasobów wiedzy, nieważne jak starożytnej. Często zdarza się, że to co kiedyś było wiedzą ogólnie dostępną, teraz znane jest tylko Kapadocjanom. Dlatego niewiele wampirów uważa zabicie Rabusia Grobów za trud warty konsekwencji, gdyż wraz z nimi giną obszerne fragmenty zapamiętanej wiedzy.

## ORGANIZACJA

Hierarchia Kapadocjanów opiera się na posiadanej wiedzy. Im informacje są bardziej antyczne, tym większy szacunek w oczach współklanowców. Przewaga społeczna nie jest jednak często wykorzystywana. Choć pojedynczy Kainici często spotykają się, by dzielić się wiedzą, to jedyne duże spotkania odbywają się podczas przesilenia zimowego w zapomnianej świątyni położonej wysoko w górach Turcji. Na owych zebraniach starsi dokonują faktycznie korekt polityki klanu, jakie wydają się im właściwe, a od wszystkich, którzy nie uczestniczyli w zimowej celebracji, oczekują, że szybko powiadomią się o zmianach i dostosują do nich.

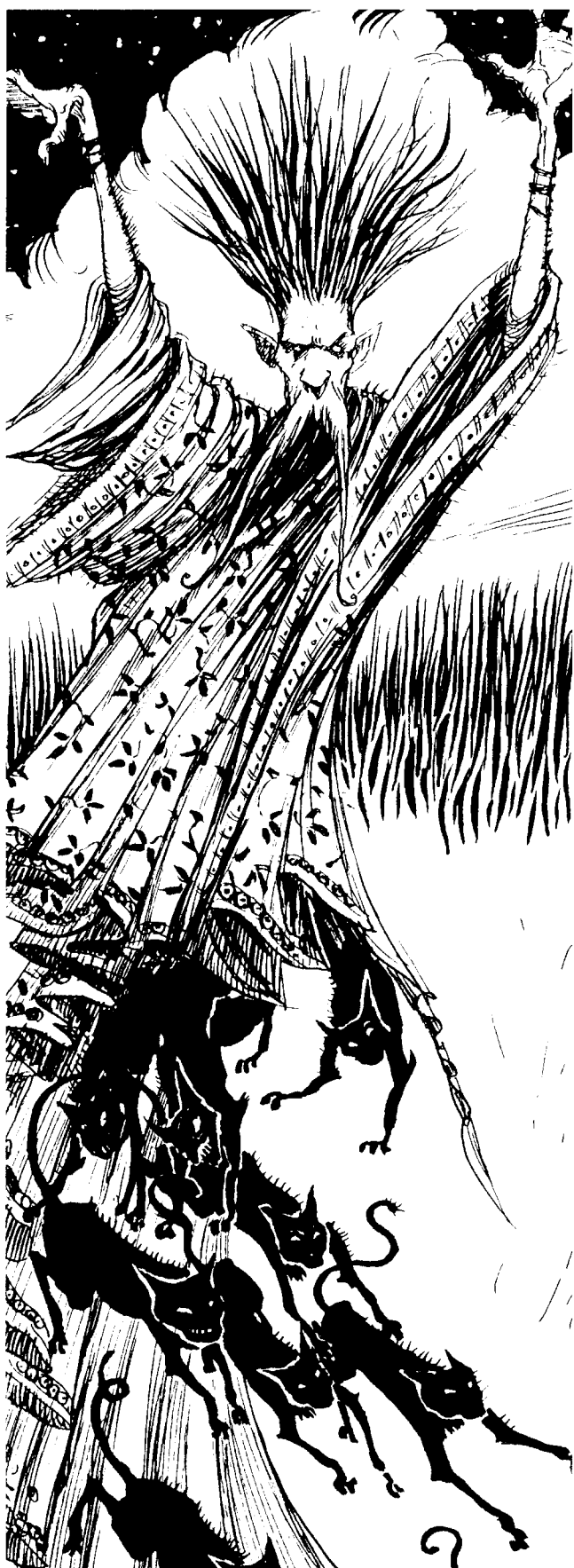
## TYPOWE PRAKTYKI

Wszyscy nowicjusze klanu przechodzą w czasie Przeistaczenia przez rytuał inicjacyjny. Jego szczegóły różnią się w zależności od regionu, ale często istotą pozostaje zakopanie inicjowanego żywca na dłuższy czas, jako doświadczenie „ciemnej nocy duszy”, mające ukazywać treść śmiertelności. Ci, którzy oszaleją i wykopią się, udowadniają nieprzydatność dla klanu i są litościwie wysysani.

Co interesujące, Kapadocjanie pomagają także rozwijać nauki medyczne. Często wykonują autopsje i by lepiej zrozumieć koniec cyklu życia, obserwują pracę utalentowanych lekarzy. Pod swymi skrzydłami mają obecnie wielu zielarzy i felerów, których zawodowe sukcesy i porażki obserwują z uwagą.

## AKTUALNE CELE

Powstanie klanu Tremere doprowadziło wśród Kapadocjan do sporów. Niektórzy wierzą, że pomyślne stworzenie przez Uzurpatorów nowej Dyscypliny, Taumaturgii, pokazuje przełom w wiedzy wampirzej. Inni potępiają zniszczenie Saulota, który uważany był za jednego z najbardziej oświeconych Kainitów. Klan nie zdecydował jeszcze jak odnieść się do czynu Tremere.



WAMPIR: MROczne WIEKI

Niedawne Przestoczenie zgromadzenia weneckich nekromantów posunęło klan do przodu w rozumieniu śmierci, ale nowicjusze nie odkryli jeszcze niczego wielkiego, choć poczynili już pewne kroki na drodze stworzenia nowej Dyscypliny, która mogłaby umożliwiać kontaktowanie się ze zmarłymi. Jednak wielu tradycjonalistów nie popiera nowicjuszy i twierdzi, że nic dobrego nie wyniknie z ich niezwykle agresywnych działań.

## LASOMBRA

Lasombra pojawiają się wszędzie tam, gdzie królestwa powstają i upadają, a z cieni można manipulować tronem. Magistrowie wybierają najwyższe społeczne kręgi i stają się animatorami ludzkich kukiełek, wierząc, że ich arystokratyczność daje im prawo do gromadzenia władzy wszelkimi możliwymi sposobami.

Manipulowali już konfliktami fenickich kupców i demagogów z państw-miast starożytnej Grecji. Walczyli o wpływy na dworach Persji i Egiptu, spiskowali w labiryntach Knossos i bili się o władzę nad handlem winem od Marsylii do północnych krain Celtów. Gdy rosło Imperium Rzymskie, używali jego senatu jako sceny walki i rozrywki. Manipulowali skłóconymi władcami po upadku Cesarstwa i zdobywali nowe pionki swoich gier w całym basenie Morza Śródziemnego. W dzisiejszych czasach wielu z nich oddaje się intrygom na łonie Kościoła.

Jednak wielu Lasombra nie zajmuje się polityką śmiertelnych, uważając, że od uspokajania dzikich zwierząt i manipulowania władcami grup chłopów bardziej trudne i intrygujące zdają się rozgrywki na szachownicy Kainitów. Niektórzy ograniczają się do gromadzenia władzy w społeczeństwie nieumarłych, a inni eksperymentują nawet z infernalizmem, próbując kontrolować Lupinów czy faerie. Niestety; inni mieszkańcy charakterystyczni dla Mrocznego Średniowiecza wydają się być bardzo odporni na wpływy.

## WPLYWY I MOŻLIWOŚCI

Lasombra rozprzestrzenili się szeroko po obszarze śródziemnomorskim, darząc szczególnym upodobaniem niestabilną politykę włoskich miast. Książęta Lasombra rządzą w większości wielkich ośrodków Italii i Sycylii – Wenecją, Rzymem, Pizą, Neapolem i Palermo – w tamtych też okolicach mieszka większość starszych klanu. Młodszy członkowie, znacznie słabsi przecież od starszyny, szukać muszą innych terenów; przenoszą się więc do rozrastających się portów Hiszpanii, na Cypr czy do Ziemi Świętej, lub na północ do Francji czy przez Alpy do Niemiec.

Gdy Lasombra osiedla się w nowym miejscu, szybko gromadzi wpływy zarówno w lokalnym rządzie jak i w Kościele. Na jego siłę składa się zazwyczaj bogactwo i starannie dobrana Świta; dzięki temu bronić się może przed fizycznym atakiem. Trudno zapędzić Lasombra w kóz róg, a nawet osaczony może być niebezpieczny. Ich słabością może stać się reputacja – niewielu Kainitów wspomógł wampira-manipulatora bez bardzo poważnej przyczyny.

## ORGANIZACJA

Lasombra zorganizowani są na dwóch poziomach. Pierwsza i bardziej widoczna warstwa hierarchii wykuta jest na podobieństwo Kościoła; każdy członek klanu całkowicie podlega wyższym stopniom. Jednak prawdziwe rozwarstwienie przebiega po liniach interpersonalnych wpływów i zależności, tak więc zwykły biskup może zgromadzić więcej szacunku i posłuszeństwa niż „pontyfikowany”. Choć wszyscy Lasombra doskonale znają swoje miejsce w tej niewidzialnej sieci, to wciąż knują, by poprawić swą pozycję.

Starsi klanu kontrolują młodzież przez oszustwo, szantaż, obietnice i dezinformację. Czasem szczególnie przebiegłym nowicjuszom udaje się w podobny sposób zyskać władzę nad starszymi (lub tylko wierząc, że ich kontrolują, a w rzeczywistości służą swoim „sługom”).

## TYPOWE PRAKTYKI

Wiele tradycji Lasombra może powodować dreszcze przerażenia. Zachowują się bowiem we własny, arystokratyczny sposób i kultuwią dawne, dworskie obyczaje. Uwielbiają na przykład polowania. Czasem to normalne nocne łowy, nieraz zwierzyńa stają się ludzie, a niektórzy lekkomyślni Magistrowie próbują nawet polować na Lupinów. Część uwielbia także ludzkie szachy rozgrywane na wielkich planszach przy użyciu żywych figur. Tylko od humoru uczestników zabawy zależy, co dzieje się ze zbitymi figurami.

Bardziej jeszcze niepokojący (dla Kainitów) jest pociąg Lasombra do diabolizmu. Jeśli któryś z nich potrafi udowodnić, przed sądem złożonym ze starszych, że konkretny starszy jest niekompetentny i nie potrafi rządzić, dostaje prawo do pozbawienia go krwi. Oskarżony nie musi być obecny przy takim przesłuchaniu, ani nawet nie musi wiedzieć, że ktoś podważa jego kompetencje. Jeśli sąd uzna, że dowody są niewystarczające, może zwolnić oskarżyciela bez słowa lub przekazać zarzuty oskarżanemu – wszystko zależy od tego, co przyniesie większe korzyści...

## AKTUALNE CELE

Polityczne rozgrywki Lasombra przysparzają im wielu wrogów. Działania na dworze papieskim w Rzymie zostały dostrzeżone przez niektórych śmiertelnych dostojników Kościoła i wywołały dochodzenie. Niektóre czujne wiemy czy czarownicy odkryli próby manipulowania i wpadli w gniew. Plotki o konszachtach z demonami spowodowały wśród innych klanów wybuch nieufności i zainteresowanie Baali. Lasombra wzbudzą także zainteresowanie niektórych Malkavianów i Ravens – zainteresowanie, które ma dla nich same denerwujące skutki.

Obecnie największą wrogością darzą ich Brujahowie i Ventruie. Magistrowie wiele czasu poświęcają na odkrywanie ich spisków. Od czasu, gdy Assamici osiedli na Półwyspie Iberyjskim, na ich kastylijskie warownie padł cień nowego zagrożenia...

# MALKAVIAN

Historia Malkavianów jest właściwie nieudokumentowana i istnieje tylko w dziwnej pamięci zbiorowej klanu. Mimo braku dowodów, wielu wampirów spoza tego rodu twierdzi, że w ciągu ostatnich kilkuset lat szaleni Kainici zamieszani byli w niezliczone tajemnicze wydarzenia. Według tych teorii mają oni odpowiadać za herezje i powstawanie dziwacznych ruchów religijnych, eksperymenty społeczne i nie normalny mistycyzm czy magię.

Czy są oni manipulatorami i autokratami jak Lasombra czy Ventruie? Próbuje kontrolować wszystkie wynalazki, które okazać się mogą katastrofalne? Członkowie tego klanu trzymają się obrzeży grup ludzkich, absorbują, zmieniają i wyolbrzymiają idee i teorie śmiertelników, bądź przeszczepiają je do innych społeczeństw. Czasem przypisuje im się najbardziej szalone praktyki ludzkie, czasem sami przyznają się do najbardziej niestworzonych rzeczy. Na przykład, jeden z nich twierdził, że dwanaście wieków temu wykonał swój największy żart o znaczeniu praktycznym – dopuścił się w obrabowania pewnego grobu w Jerozolimie. Oczywiście, dokładnie ten sam Kainita twierdził jakoby zaprzyjaź-

nił się z całym szczepem Lupinów, więc szybko okrzyknięto go jeszcze większym szaleńcem niż przeciętny członek jego klanu.

Tajemniczy kapłani, szaleni filozofowie i inne dziwactwa zamieszkujące Imperium Rzymskie – Malkavianie uwielbiają po prostu dekadencje miasta Cesarstwa. Obecne czasy są mniej owocne, gdyż śmiertelnicy są zbyt zajęci walczeniem o przetrwanie, by mogli rzucić wszystko i spróbować czegoś naprawdę nowego. Wygląda na to, że jako klan nie mają w Mrocznym Średniowieczu żadnych konkretnych celów. Przynajmniej tak mają nadzieję inni Kainici.

## WPŁYWY I MOŻLIWOŚCI

Nikt nie potrafi sobie wyobrazić Malkaviana posiadającego jakieś wpływy. Inne klany lekceważą ich i nie próbują nawet manipulować, zostawiając samym sobie. I to właśnie podoba się Malkavianom.

Najmniej zrównoważeni mogą być najlepszymi manipulatorami, którzy ukrywają swe moce. Wielu Malkavianów jest całkiem starych i bardzo potężnych jako jednostki. Dokładnie dlatego, że rezygnują z polityki i konfliktów, mogą spokojnie gromadzić władzę wraz z upływem czasu. Może to wyglądać na chłodną kalkulację starszych, ale nią nie jest – często wspomagają oni młodszych członków klanu prześladowanych przez świat zewnętrzny. W czasach kryzysu cały region potrafi się zjednoczyć. Ukryta dłoń nie jest słabsza od tej zakutej w stalową rękawicę, czy jak to tam mówią...

## ORGANIZACJA

Klan nie ma formalnej struktury i wyraźnej hierarchii. Jednak mimo tego, młodzież darzy starszyznę wielkim szacunkiem i oczekuje przewodnictwa w trudnych sytuacjach.

Klan wypracował sobie garść głównych ośrodków, w których często gromadzą się członkowie. Malkavianie zdają sobie sprawę z ich ważności i większość rozumie potrzebę broniienia ich. Wymieńmy niektóre z nich – podziemna Biblioteka Valentinusa w Marsylii (przechowalnia wielkiej liczby nawiedzonych wieszczów i zwykłych szaleńców), Wielki i Najwspanialszy Dwór Kartaginy (przypadkowo wybrane ruiny na wybrzeżu Afryki Północnej), Kościół Świętego Heroda Krwawego w Palestynie czy Studnia Radości (źródło wody o cechach halucynogennej) na północy Niemiec.

Pozostali Kainici podejrzewają czasem, że Malkavianie mają tajemną strukturę. To prawda, że społeczeństwa Mrocznego Średniowiecza są bardzo rozwarstwione, a Malkavianie nie muszą być wyjątkiem. Niektórzy członkowie klanu wspierają takie plotki, opowiadając o wtajemniczeniach czy surrealistycznych tytułach i funkcjach. Tylko opowiadający to Szaleni mogłby powiedzieć, czy wspomniane stopnie mają dla jego współbraci jakiegokolwiek znaczenie.

## TYPOWE PRAKTYKI

Klan jest głęboko zainteresowany rozwojem Europy. Kościół, ekonomia rozszerzająca sferę wpływów i rosnące miasta, to wszystko pomnaża szeregi wykształconych i liczebność ksiąg, powiększa grupę uprzywilejowanych dysponujących czasem, tworzy pożywkę do dziwacznych wierzeń i rozwoju ruchów społecznych. Malkavianie wydają się wykorzystywać każdą okazję, dzięki której wspierać mogą myślenie liberalne i płatać złośliwe figle komu popadnie.

Jednak klan jako całość nie ma właściwie żadnych utartych tradycji. Jednym z nielicznych wyjątków pozostaje fakt, że raz na długi czas wielu Malkavianów z całego kontynentu porzuca nagle swoje dotychczasowe zajęcia i rusza na pielgrzymkę. Jej cel jest za każdym razem inny,



WAMPIR: MROczne WIEKI

ale zawsze mający duże znaczenie dla szaleńców. Gdy wszyscy się już spotkają, dzieją się zaiste dziwne rzeczy. Czasem jest to parodia królewskiego dworu, innym razem pseudoreligijna celebra, a niekiedy po prostu wielka bitwa. Żaden zdrowy na umyśle Kainita nie ma pojęcia dlaczego Malkavianie to robią, ani nawet skąd wszyscy wiedzą, gdzie się udać. Jeszcze jednym, tym razem dość świeżym, zwyczajem jest nasładowanie ważnych osobistości innych klanów. Przedstawienia takie mogą mieć poważne następstwa, gdy ukryty pod Niewidocznością imitator wydaje podległym siłom całkowicie przeciwne rozkazy.

## AKTUALNE CELE

Malkavianie w otwarty sposób pokazują brak szczególnego zainteresowania czymkolwiek, co może wskazywać, że klan nie ma żadnych jasnych celów. Podczas gdy Szaleńcy bawią się religią, rządami, nauką i wszystkim innym, co wyda im się ciekawe, pozostali Kainici upewniają się w przekonaniu, że to szaleńcy, którzy nigdy do niczego nie dojdą. Albo mają taką nadzieję.

## NOSFERATU

To dziwne, ale odrażający Nosferatu charakteryzują się bardzo silnym poczuciem klanowej więzi. Może nie da się tego uniknąć – ktoś bowiem oprócz potwora zniósłby towarzystwo innych potworów? Nie roztrząsajmy jednak detali. Ważne, że chętnie współpracują ze sobą, a do członków innych klanów czują *esprit de corps*, choć może to zwykła nienawiść wynikająca z poczucia krzywdy.

Odmienne niż inne klany, które wysławiają swoich Przedpotopowych jako mitycznych herosów i źródło wszystkich dobrych rzeczy w wampirzym paradygmacie, Nosferatu boją się i oczerniają swojego założyciela. W rzeczy samej, w oskarżeniach posuwają się tak daleko, że mówią o mistycznym pogromie, jaki miał zgotować im pogrążony w le-targu Przedpotopowy. Narzędziami zagłady stały się istoty, które jeszcze potworniej wyglądały niż sam Nosferatu, a imiona i formy przyjmowały różne – między innymi były Nictuku, Nephilim i Echidnae.

## WPLYWY I MOŻLIWOŚCI

Nosferatu chcący zyskać wpływ w społeczeństwie śmiertelnych mają bardzo utrudnione zadanie. Ich deformacje nie tylko uniemożliwiają rządy bezpośrednie, ale w większości sytuacji sprawiają, że trudno jest ludziom wytrzymać w ich obecności na tyle długo, by Kainici mogli złożyć jakąś kuszącą propozycję.

Mimo tego Nosferatu mają więcej ghuli, niż można by się spodziewać. Świat Mrocznego Średniowiecza jest miejscem brutalnym i wiele wartościowych jednostek może paktować nawet z diabłem – czy podobnie groteskowym pośrednikiem – byle tylko zapewnić sobie bezpieczniejszą egzystencję. Nawet niewielkie deformacje, spowodowane piciem krwi Nosferatu, znaczą niewiele, o ile tylko sytuacja dodaje fizycznego wigoru i pozwala obrabiać większe pole czy przeżyć roczną epidemię.

Nosferatu mają, dzięki temperamentowi i zainteresowaniom, dojścia do ruchu masońskiego. Niemalże zakonów ma w swych wyższych rangach Nosferatu. Ci Kainici cenią nie tylko tajemniczość struktur wolnomularstwa, dzięki którym łatwiej im się ukrywać przed śmiertelnymi (Ukryty Mistrz w Woskowej Masce itp.), ale także dostęp do masońskiej wiedzy, do nowych technik konstruowania i budowania. Masoni, którzy na polecenie przełożonych wnoszą budowlę o pewnym znaczeniu okultystycznym, mogą po prostu podać za specyfikację Nosferatu.



Członkowie tego klanu rzadko doprowadzają do otwartej wojny z kimkolwiek, ale raczej stają się mistrzami zasadzek. Łatwość, z jaką przyswajają tajniki Niewidoczności, bardzo w tym pomaga. Szczególnie lubią używać własnej ohydy do paraliżowania ofiar strachem, by zabić je, zanim się otrząsną. Zdarza się, że Nosferatu używają całych zwierzyńców gigantycznych groteskowych ghuli zwierzęcych, służących zarówno jako szpiegdy, jak i wsparcie w walce.

## ORGANIZACJA

Nosferatu często stają się samotnikami z powodu okoliczności – trudno w wiosce składającej się ze 100 dusz ukryć jednego z nich, nie mówiąc już o tuzinie. Choć, jeśli zaistnieje taka możliwość, chętnie przebywają w towarzystwie innych przerażających członków swojego klanu. Większe miasta, szczególnie te posiadające starożytne katakumby pochodzące z czasów Rzymu, mogą dawać schronienie całym hordom Nosferatu.

Rody nosferackie są zaskakująco egalitarne. Starsi są szanowani (jako chodzące przykłady dyscypliny i przebiegłości potrzebnej do przetrwania wielu wieków w powłoce potwora), ale oczekuje się od nich, że będą dobrze traktowali młodzież. Co jakiś czas pojawiają się plotki o Nosferatu-tyranie, potwornym królu rządzącym swoim śródziemnomorskim rodem przy użyciu terroru i przemocy, ale nie znajdują potwierdzenia i toną w powodzi innych.

Nosferatu wykazują także zaskakująco duże poczucie wspólnoty. Linie krwi z odrębnych hrabstw, baronii czy nawet krajów bardzo chętnie ze sobą współpracują. Widocznie większość z nich odrzuciła głupie szarpanie się o status i prestiż, które w innych klanach niszczy ducha wspólnoty.

## AKTUALNE CELE

Klan jest zajęty jednym i tym samym celem co zawsze – przeżyciem.

Nosferatu mocno wspierają powstawanie miast, szczególnie tych wznoszonych na miejscu dawnych osiedli rzymskich (znajdujące się tam ruiny i katakumby zapewniają wiele świetnych kryjówek). Wydaje się też, że zależy im na rozwoju burżuazji, która jawi się jako klasa bardziej merytoryczna i mniej pretensjonalna niż stare dynastie feudalne. Od czasu do czasu radnym miejskim udaje się (dzięki nielegalnym informacjom potajemnie przekazywanym przez nie demaskujących się Nosferatu) wywalczyć odpowiednią koncesję, albo w ogóle uniezależnić od feudalnej zwierzchności.

## TYPOWE PRAKTYKI

Wydaje się, że ostatnio wszystko wygląda pomyślnie dla Nosferatu – może dlatego, że klan nie zajmuje się niczym innym, jak tylko własnymi sprawami. Ludzie gromadzą się w miastach i miasteczkach, a Nosferatu znajdują tam coraz więcej miejsc do ukrycia się za dnia i polowania w nocy. Fenomenalna liczba tawern w każdym niemal ludzkim osiedlu oznacza, że wiele z ataków tych Kainitów brane jest za powodowane winem deliryczne zwydy.

Nosferatu zbierają się często w przesilenia i równonoc, by odprawić skomplikowane rytuały naśladowe (bądź przedrzeźniające) różne ludzkie i wampirze festyny. Jedną z takich uroczystości jest taniec trupów lub danse macabre, mający miejsce raz na 10 lat, który za każdym razem odbywa się w innym, tajnym miejscu. Na tę fetę przybywają wszyscy członkowie klanu, którzy mogą bezpiecznie podróżować – jest to (odmiennie od wszystkiego, co robią Nosferatu) wielki spektakl i orgia barwnych kostiumów. Tu członkowie klanu celebryją własną groteskowość, a katakumby spływają od krwi śmiertelnych gości.

# RAVNOS

Nie ma w Europie zbyt wielu Kainitów tego klanu. Ich lud, Cyganie, powoli wędruje na zachód rozprzestrzeniając się dopiero po kontynencie. Obecnie, najwięcej jest ich w miastach Wschodu, poprzez ziemie arabskie i tereny północnych Indii, aż do Chin. Kilka grup Ravnos rozsianych jest na wschodzie basenu Morza Śródziemnego. Ich książe przebywa w Acre, mieście rycerzy krucjat, gdzie mroczni Kainici (głównie Setyci, Assamici i Lasombra) spotykają się, by handlować towarami i informacjami oraz knuć spiski i zawiązywać przymierza. Mają także swoje społeczeństwo w kontrolowanej przez Wyznawców Seta Aleksandrii. Stamtąd właśnie ich małe, bandyckie grupki wyprawiają się do Konstantynopola, Wenecji i innych portów Europy, gdzie okradają zarówno Kainitów jak i śmiertelnych.

Wielu Kainitów potępia to, że Ravnos okradają i oszukują pozostałe klany. Sami Ravnos wierzą, że wykonują świętą misję i powstrzymują innych przed zbyt dużym przywiązaniem się do rzeczy ulotnych, niestałych (majątek, przekonania i właściwie wszystko inne). Wiedzą jednak, jak postrzegają to ofiary ich praktyk. Obecnie klan ten jest raczej zbiorowiskiem włóczęgów i samotników i nie jest ani trochę podobny do zhierarchizowanych rodów Europy. Ravnos nie chcą się po prostu tak ograniczać. Zostawiają sobie otwartą zarówno główną drogę, jak i tylną wyjście.

## WPEŁWY I MOŻLIWOŚCI

Ravnos dysponują w Europie znikomą siłą militarną. Typowy Szarlatan, gdy paść może ofiarą przemocy, wybucha po prostu śmiechem i oddala się (szybko, jeśli trzeba). Jeśli chce zranić swoich wrogów, może spróbować wywołać konflikt między nimi a innym Kainitą (najlepiej kolejnym wrogiem). Jeśli wszystko pójdzie dobrze, będą dostatecznie długo skakać sobie do gardeł, by Ravnos mógł pójść swoją drogą, jeśli nie – spróbuje zniknąć tak szybko, jak to tylko możliwe.

Ravnos są perfekcyjnymi kłamcami i służą za posłańców tam, gdzie niewielu podjęłoby się takich zadań. Przynoszą wiadomości z dalekich miejsc i jeśli jest im to potrzebne, chętnie zmieniają na własną korzyść treść informacji. Przebiegły Szarlatan może ubrać własne kłamstwa w pozory idealnej prawdy, przekazać wszystkim wiarygodnym źródłom i patrzeć, jak fundamenty potęgi jego wroga rozsypują się, jakby były ze starej gliny. Oczywiście, żeby tego dokonać, musi być naprawdę świetny, ale starsi Ravnos mieli całkiem dużo czasu, by udoskonalić swoje techniki.

## ORGANIZACJA

Ravnos unikają jakiegokolwiek organizacji, gdyż wymagałaby zbyt dużo zaufania, a dawałaby zbyt mało wolności. Ogólnie wiadomo, że najstarsi przedstawiciele klanu zamieszkują gdzieś na Wschodzie i nie bardzo interesują się tym, co robi ich potomstwo. Mimo tego Ravnos darzą się nawzajem szacunkiem i rzucają się bronić współplemieńców, którym zagraża ktoś z zewnątrz. „Tylko ja mogę obrażać mojego brata”, czy jak to mówią.

## TYPOWE PRAKTYKI

Choć inne klany nie dostrzegają w metodach Ravnos żadnego celu, obecnie Szarlatani uważnie sprawdzają Europę. Starsi, którzy przymierzają teraz kolejne kraje, stanowią forpocztę, która upewnić się ma, że nadszedł dobry czas, by większość klanu i towarzyszący im śmiertelnicy powrócili na Stary Kontynent.

Najważniejszym elementem nieżycia każdego Ravnosa jest podróżowanie. Jeśli pozostałby zbyt długo w jednym miejscu, zacząłby wariować jak Malkavian. Klan ten próbował do pewnego stopnia nawiązać przyjacielskie stosunki z Gangrelami, których nazywa kuzynami, i dzięki którym łatwiej przeżyć długie podróże przez dzikie tereny. Nie spodobało się to zbyt Gangrelom, którzy nadal nie znoszą podstępnych Ravnos. Szarlatani się nie zrażają – poczucie humoru pozwala zachować pogodny nastawienie nawet wtedy, gdy stają przed nimi powarkujący, bestialscy Kainici otoczeni własnymi zwierzyńcami.

## AKTUALNE CELE

Wielu ludzi widzi w Ravnos roznoszących zarazy czy zwiastujących wojny. W niespokojnych czasach nie ufa się żadnym obcym, dlatego Ravnos starają się trzymać z dala od wszelkich wojen i feudalnych konfliktów. Z równą stanowczością omijają wszystko, co związane jest z walką z Tremere, choć nie widzą nic złego w handlowaniu lub wyludzaniu od walczących i dostawców którejkolwiek ze stron. Te klany, które przejmują się dworskimi manierami, starają się wygonić Szarlatanów ze wszystkich miejsc, w których ich znajdują.

W ostatnich latach wozy Ravnos stały się także celem ataków Lupinów. Wśród krwawych starć z innymi nadnaturalnymi istotami Szarlatani zrozumieli, że długie podróże stają się coraz niebezpieczniejsze.

## TOREADOR

Kiedy przed sześcioma wiekami upadło Cesarstwo Rzymskie, Toreadorzy znaleźli się w bardzo trudnej sytuacji. Wielu starszych zapadło w letarg, mając nadzieję obudzić się w następnej erze przepychu i wystawności. Część pozostałych ruszyła do Konstantynopola albo osiedliła się w miastach Wschodu. Ci jednak, którzy zostali, odnaleźli się w umiarkowaniu, a cnotę w powstrzymywaniu pragnień. Po pewnym czasie znów mogli zgłębiać sztukę.

Choć niektórzy bardzo zaangażowali się w sprawy Arabów i Maurów, to inni odkryli piękno w podniosłej, ale i nasyconej niezwykłą pasją, sztuce i architekturze Europy Zachodniej. Gromadzenie kielkującej kreatywności chrześcijańskiej było procesem powolnym i żmudnym, ale gdy leżyły fundamenty pod wielkie katedry, Toreadorzy mogli śmiało stwierdzić, że dobrze wykorzystali ten czas.

Wiele klanów zaskoczonych było niezwykłą przemianą Toreadorów. Niedługo przyłączyli się do hucznych uczt Nerona i perwersji Kaliguli, a teraz zamieszkiwali ascetyczne klasztory i zimne, kamienne zamczyska. Wraz z zachowaniem zmienił się nawet ich przydomek klanowy; tak jak kiedyś nazywano ich Dionizyjczykami, teraz przyłgnęło do nich określenie Rzemieślnicy.

Choć część podejmuje niebezpieczne podróże na północ w poszukiwaniu wspaniałych skaldów, a inni przemierzają Bizancjum, szukając piękna muzyki Wschodu, większość pozostaje tam gdzie jest, po cichu wspierając dokonania śmiertelników. Kiedy ludzkość gotowa będzie na nadejście drugiego Złotego Wieku, Toreadorzy nauczą ją starożytnej sztuki i literatury. Ale dopóki się to nie stanie, przewodnim słowem Rzemieślników ma pozostać *cierpliwość*. Czas pokaże, czy będą się tego trzymali.

## WPŁYWY I MOŻLIWOŚCI

Toreadorzy nie są zbyt wpływowym klanem. Nie chcą mieszać się w matactwa głupich książątek i podstępnych Kainitów, podążając po prostu za ich głosem. Nie można im jednak odmówić rozsądku i poli-



WAMPIR: MROCZNE WIEKI

tycznego wyczucia, dlatego wielu starszych i książąt, którzy nie chcą zaufać Malkavianom czy Kapadocjanom, wybiera na doradcę właśnie Toreadora. Jednym z miejsc, które czerpie korzyści z ciągłej obecności Toreadorów, jest Konstantynopol.

Nie dysponują także jakąś szczególną siłą militarną. Oprócz nielicznej Świty i zdominowanego bydła niewiele jest takich, którzy mogliby za nich walczyć. Niektórzy Toreadorzy są wyśmienitymi wojownikami, ale nie jest to normą. Z tego powodu starają się podtrzymywać luźny sojusz z Brujahami, którzy potrzebują pomocy przy archiwizowaniu i przechowywaniu wiedzy. Całe szczęście, że rzadko bywają atakowani. Ponieważ postrzegają ich jako nieszkodliwych, niewiele Kainitów chce któregoś z nich zniszczyć. Uważa się ich także za bezużytecznych, więc nikt nie stara się ich podporządkowywać i kontrolować.

## ORGANIZACJA

Toreadorzy nie mieszają się zbyt w politykę Kainitów, więc ich struktury mogą pozostawać dość luźne. Rodzice Przeistaczają potomstwo, któremu mogą ufać, więc większość z nich jest raczej wolna od spiskowania przeciw sobie (u innych, przez przypadek, często oznacza to knucie przeciw starszym). Zbierają się w Iberii Aleksandrii, Konstantynopolu, a nawet Rzymie.

Część Toreadorów jednoczy się w grupy podobne do rzemieślniczych gildii, gdzie wymieniać może informacje i doświadczenia dotyczące konkretnego obszaru zainteresowań. Owe gildie są wyjątkowo tajemne, pełne rytualizmu i mistycyzmu. Czasami przyjmują do swego grona śmiertelnych członków, ale tylko wtedy, gdy uznają takiego człowieka za wartego przekazania sekretów wieków. Ci nieliczni szczęśliwcy wracają zazwyczaj do swoich zajęć natchnieni, ale i zaniepokojeni tym, co widzieli.

## TYPOWE PRAKTYKI

Toreadorzy podejmują się ostatnio ciężkiej pracy zachowania dorobku kultury i sztuki obszaru, który zamieszkują. Większość europejskich członków klanu wspiera Kościół, bo gros współczesnych dzieł sztuki służy celom religijnym. Niektórzy podróżują na Wschód, by sprowadzić stamtąd zdobycze kultury, ale praktyki takie mogą być bardzo niebezpieczne, głównie przez wzgląd na wrogość, którą na Wschodzie wywołały krucjaty. Toreadorzy szukają także patronów i pracy dla lepszych rzemieślników oraz wspomagają ludzi obdarzonych kreatywnością. Część francuskich Toreadorów dogląda prac przy wznoszeniu katedr. To tragiczne, ale nigdy nie zobaczą owych budowli w pełnej glorii, gdy słońce wdzierza się do wnętrza przez szybki witraży.

## AKTUALNE CELE

Dość niespodziewanie Toreadorzy znaleźli się w środku politycznych machinacji śmiertelnych i utknęli w dramatycznym konflikcie z innymi klanami. Są wśród najzagorzalszych obrońców Konstantynopola i jego kultury. Głośno krzyczą, że Kainici powinni aktywnie włączyć się do walki z barbarzyńcami, którzy powoli kradną jego terytoria. Wyrażają także niezadowolenie faktem, że coraz więcej Lasombra wchodzi do struktur Kościoła, obawiając się, że Magistrowie będą odciągać coraz więcej duchownych od sztuki i edukacji, dając w zamian kontrolowanie, nietolerancję i politykę.

Klan szanuje sztukę i dokonania muzułmanów. Stara się nakłonić Brujahów i Lasombra, by pomogli stworzyć muzułmańskie królestwa na Półwyspie Iberyjskim. Niestety, plotki o śladach Assamitów zniszczyły rodzące się porozumienie.

# TREMERE

Tremere dopiero niedawno pojawili się w świecie Kainitów. Przed rokiem 1022 nie istnieli; wtedy to został stworzony pierwszy z nich (czy raczej stworzył się sam), dzięki podstępowi i magii. Tremere zabili starszego Tzimisce i przeprowadzili wiwisekcję dwóch adeptów magii, których ów wampir Przeistoczył. Eksperymenty doprowadziły do powstania eliksiru, dzięki któremu Tremere zamienił siebie i siedmiu najbliższych towarzyszy w nieumarłych.

Gdy odkryli cenę, którą musieli zapłacić za nieśmiertelność, zaczęli szukać możliwości odtworzenia mocy, którymi posługiwali się za życia. W ten sposób powstała magiczna Dyscyplina zwana Taumaturgia. Tremere nie był jednak usatysfakcjonowany. Zdawał sobie sprawę, że jako żółtodzioby w wampirzym świecie narażeni są na wielkie niebezpieczeństwo, postanowił więc wzmocnić swoje miejsce w hierarchii Kainitów. Po długich badaniach i poszukiwaniach dowiedział się, jak inne klany zapewniały sobie potęgę – dzięki starożytnym założycielom. Dowiedział się o miejscu, w którym spał założyciel klanu Salubri, Saulot, i zdecydował, że ów pokojowo nastawiony wampir będzie najlepszym celem dla jego knowań. Wytropił go i zdiabolizował. Wszystkie źródła twierdzą, że Saulot zginął spokojnie i bez walki, choć Tremere przerażeni byli widokiem trzeciego oka, które otworzyło się i patrzyło na nich.

Zaczęta w ten sposób wojna trwa od niemal dwóch wieków do dziś. Tzimisce i Gangrele – najsilniejsze klany Węgier – walczyły przeciw nowo powstałemu rodowi, ale nie potrafiły go pokonać. Tremere wezwali na pomoc zakon Hermesa (Porządek Hermesa) – krąg śmiertelnych magów, do którego wciąż należeli – i dysponując zarówno czarnoksięstwem jak i ludzką armią, skutecznie się bronili.

Przez ten czas moc Tremere rosła. Obecnie około połowa magów pierwotnie lojalnych klanowi została już Przeistoczona, a kilku utrzymuje kontakty ze sprzymierzeńcami w zakonie Hermesa. Przemieniono i włączono do rodu także innych magów. I chyba najważniejsze, Tremere stworzyli sobie ostatnio nowych żołnierzy – potworne Gargulce.

## WPŁYWY I NIEZŁYWOŚCI

Główne fortece Tremere leżą w Transylwanii i na Węgrzech, ale oprócz nich dysponują utfortyfikowanymi zborami (magicznymi „domami gildiiowymi”) rozsianymi po Europie. Ostatnio osiągnęli znaczące zwycięstwo w walce przeciw starym wampirom Węgier – wyrzucili sporo arystokratycznych rodzin, na których opierali się Tzimisce i tym samym przypieczętowali swoją siłę na tamtym terenie.

Ich stare związki z zakonem Hermesa dodają potęgę, gdy od czasu do czasu włączają magów w swoje działania. Posiadają także rozległe kontakty ze śmiertelnymi i dysponują odpowiednimi zasobami, by zatrudnić armię posłańców i szpiegów.

## ORGANIZACJA

Tremere mają strukturę najściślejszą spośród wszystkich klanów. Wojna o przetrwanie wymagała absolutnej precyzji działania, dlatego nowicjusze byli w większości wiązani Przysięgą Krwi. Założyciel rodu przesypia teraz całe lata, a gdy się budzi, nie prezentuje już tego ognia, który niegdyś go trawił. Władza nad klanem przeszła w ręce mocno podzielonej Rady Siedmiu – to owych siedmiu magów, którzy razem z Tremere jako pierwsi posmakowali wampiryzmu. Ostatnio Rada podzieliła znany świat między siebie, by uniknąć wewnętrznych sporów.

Nieoficjalnym przywódcą Rady jest lojalny, ale wciąż coś knujący Goratrix – ten, który wymyślił plan dający im wszystkim nieśmiertel-



WAMPIR: MROczne WIEKI

ność. Rada wysłała go niedawno, by zajął się interesami Domu na zachodzie Europy. Ostrożny i ludzki Etrius pozostaje w klanowej twierdzy Ceoris na Węgrzech, skąd kieruje obroną opanowanych przez klan ziem i stara się doprowadzić do pokoju z Tzimisce i Gangrelami. Meerlinda, która prowadzi dysputy Rady, rządzi Wyspami Brytyjskimi. Pozostali zachowują nadal autorytet i władzę, ale nie kontaktują się z podległymi im członkami klanu. Nowicjusze mogą nawet nie znać ich imion, bo zamiast przed nimi, stają przed ich zastępcami.

Choć Rada Siedmiu kontaktuje się ze sobą regularnie dzięki magii, to spotyka się tylko raz na siedem lat, by przedyskutować najważniejsze sprawy. Następne spotkanie przewidziano na 1199 rok.

### TYPowe PRAKTYKI

Tremere eksploatują dziedzinę okultyzmu tak szeroko, jak się tylko da, próbując zwiększyć swoje szanse w toczonej wojnie i znaleźć sobie miejsce wśród pozostałych klanów. Do chwili obecnej osiągnęły tyle, że niektórzy Kainici nie stają się natychmiast po ich ujrzeniu wrody (jest ich jednak niewiele). Próbują także badać legendy o Lupinach, ale już nie tak agresywnie.

Niektórzy członkowie klanu znają rytuał, który pozwala mimo wielkich odległości komunikować się ze swoim Rodzicem. Fakt ten, a także dostęp do wielu śmiertelnych posłańców, sprawia że Tremere lepiej niż każdy inny klan zbierają informacje i koordynują swe działania.

Tremere pomagają także w rozprzestrzenianiu się ich pokracznych tworów, Gargulców. Owe brutalne wampiry stworzone zostały z surowca pochodzącego od Gangreli i Tzimisce, ale teraz mogą już przeistaczać następne pokolenia.

### AKTUALNE CELE

Wielu starszych klanu zajętych jest walką z Tzimisce i Gangrelami. Wymienione starsze klany przypuszczają ostatnio ataki na węgierskich Tremere, nasyłając na nich nowicjuszy, ghule i zastępy śmiertelników, próbując powstrzymać ekspansję Uzurpatorów. Te akty przemocy nie są dla zwykłych ludzi bardzo czytelne – ot, kilka zabójstw, rajdy zbrojnych bandytów i oddziałów szlachty – ale zbierają krwawe żniwo wśród Kainitów. Wampiry, które dotychczas były neutralne, musiały opowiedzieć się po którejś ze stron lub uciekać z Węgier. Na razie Tremere udało się, głównie dzięki Gargulcom, odeprzeć najgorsze szturm.

Tremere aktualnie starają się rozszerzyć swoje wpływy poza izolowane zbory i objąć swymi skrzydłami miasta. Wiele młodszych wampirów klanu dostało polecenie, by przenieść schronienia lub założyć małe ośrodki w miastach na zachodzie Europy, gdzie wrodzy Tzimisce i Gangrele są słabsi.

Klan chce także zachować swoje wpływy w zakonie Hermesa, który jak na razie nie wie nic o fakcie, że grupa jego członków stała się wampirami. Jako że próby rozszerzenia potęgi Siedmiu polegały także na Przeistaczaniu sporej liczby magów, zakon zaczyna się powoli domyślać, jakież to istoty przemykają w jego szeregach. Tremere obawiają się, że już niedługo będą musieli albo odłączyć się od zakonu, albo zaryzykować próbę przejęcia nad nim kontroli.

### TZIMISCE

Tzimisce to doświadczony klan, zajmujący się tradycją i wiedzą. Długo trzymał się swoich bałtyckich korzeni i aż do niedawna wydawał się nie do pokonania. To oczywiście sprawia, że obecny czas walk staje się jeszcze bardziej kłopotliwy.

Tzimisce długo pozostawali między najmądrzejszymi i najlepiej wykształconymi Kainitami. Inne wampiry od tysięcy przebywały ciężkie szlaki Karpat w poszukiwaniu wiedzy Tzimisce (fakt, że wielu z nich nie wracało, zrażał nielicznych). Do czasu powstania Tremere to właśnie Tzimisce byli wśród wampirów największymi czarownikami, praktykującymi dziwne połączenie alchemicznych rytuałów, rzucania słowiańskich uroków i demonologii. Gdy określa się status Diabła, erudycja i moce magiczne ustępują ważnością tylko obszarowi kontrolowanej przez niego ziemi.

Obszar zainteresowań Tzimisce rzadko pokrywa się z ludzkimi celami, a niewiele częściej z dążeniami wampirów. Klan ma własne cele i nie bardzo przejmując się innymi. Gdy pozostali Kainici myślą, że są przeklęci, Diabły wierzą raczej, że władają własnym przeznaczeniem, nie podlegając ni Bogu, ni Szatanowi. Oni najbardziej ze wszystkich klanów kultuują to, co któregoś dnia nazwane zostanie myśleniem humanistycznym.

Nie chodzi oczywiście o to, że w jakimkolwiek znaczeniu klan ten jest humanistyczny, humanitarny, ludzki. Wręcz odwrotnie – Tzimisce wyznają chłodne przekonanie, że słabsze istoty, które zapewniają im jedzenie i paszę, a nawet pozostałe wampiry, to najwyżej stworzenia drugiej kategorii. Tzimisce wierzą, że dzięki odpowiedniemu mistrzostwu w Dyscyplinie Zniekształcenia będą mogli dosłownie wyrzeźbić swe powłoki jako odbicia Boga, czy nawet jako jeszcze doskonalsze formy.

Ciągłe doskonalenie Zniekształcenia przejawia się w wielu praktycznych aspektach. Żaden klan nie jest tak biegły w tworzeniu ghuli. Tzimisce, dzięki możliwości dowolnego kształtowania ciała, są piekielnie dobrzy w przygotowaniach wojennych. Choć inne wampiry mogą być pojedynczo bardziej zabójcze w walce, to nikt nie jest tak przerażający. Armia Tzimisce zazwyczaj przyjmuje formę roju wypaczonych potworów-ghuli. Ich szarża wygląda jeszcze bardziej przerażająco, gdy prowadzona jest przez samych Tzimisce, często przyjmujących gigantyczne i niemal nie do pokonania formy Zulo. Co więcej, dzięki krążącym opowieściom dotyczącym tego, co Diabły robią ze schwytanymi jeńcami, część wrogów woli od razu uciec, niż ryzykować porażkę. To dlatego na Bałkanach rodzi się tyle opowieści grozy.

Tzimisce używają swych mocy do rzeźbienia ghuli o odpowiednich kształtach, tworząc w ten sposób legiony przerażających sług. Potworne ogary ze szczękami rekinów, niektóre dorastające rozmiarów kucyka, bronią klanowych posiadłości. Szwadrony niegdyś ludzkich ghuli, których mięśnie i kości zamieniono w narzędzia wojny, odwiedzają nocami podległe wioski, by odbierać daninę. Najgorsze są *vozh*d, ghule wojenne – słoniowate potwory stworzone przez wymieszanie tuzina lub więcej ghuli (ludzkich lub zwierzęcych) w jedno wielorękie monstrum.

## WPLYWY I MOŻLIWOŚCI

Tzimisce bez względu na obecną wojnę kurczowo trzymają się Wschodniej Europy, którą nawiedzali od najwcześniejszych jej nocy. Utrzymują zamki i kontrolują marionetkowych magnatów na Węgrzech i Wołoszczyźnie, w Polsce, Bułgarii, Bawarii, Austrii, Serbii, Rusi Kijowskiej. Są także silni na pogańskiej Litwie, gdzie ich potężni starsi wspierają kultury antycznych słowiańskich bóstw. Walczą także z krzyżakami, którzy zaczęli odkrywać dowody ich praktyk (ich sług?).

Tzimisce podtrzymują swą potęgę dzięki ghumom o odziedziczonej nadzwyczajnej mocy. Przez małżeństwa, zastraszanie czy zwykłą przemoc łączą swych służących z zaginionymi przedstawicielami rodzin wielkich magnatów Europy Wschodniej i Bizancjum. Infiltrują także

Kościół Prawosławny, choć nawet w przybliżeniu nie tak mocno jak Lasombra Kościół Rzymsko-Katolicki.

## ORGANIZACJA

Wojewodowie rządzą rodziną swych dzieci. Potomstwo obowiązane jest składać Przysięgę Krwi wiążącą ich z Rodzicami. Ale rzadko zdarza się, że dzieci podobnie powiązane są ze sobą – stulecia brutalnych zabiegów o względy wojewody, groteskowo parodiujące stosunki rodzinne, są obowiązującą normą. Czasem wojewoda przekazuje ulubionemu potomkowi część odpowiedzialności – nadzorowanie ghuli, kontaktowanie się ze służbą, zarządzanie rodzinnym zamkiem – ale praktyki takie nie są częste.

W dawnych czasach klan był bardziej zjednoczony niż dziś, kiedy wkłada się w jego szeregi samozadowolenie i dekadencja. Panorama poszatkowanych politycznie Bałkanów dobrze oddaje dysharmonię drążącą Tzimisce. Każdy wojewoda dąży do własnych celów i nie przejmując się dobrem klanu. Choć wśród Kainitów podobne samolubstwo jest wszechobecne, to arogancja i terytorializm Tzimisce sprawiają, że dwóch walczących wojewodów ma mniejszą szansę na kompromis niż, powiedzmy, dwóch starszych klanu Ventrue.

Im więcej wojewodów ginie od ognia, kolka czy magii, tym więcej zostawionych samym sobie potomków przemierza świat. Dzieci te podporządkowują sobie najlepiej jak potrafią porzucone domeny lub po prostu podróżują ku nieznanemu światu rozciągającemu się za Dunajem. Nieliczni, zabierając artefakty Rodziców czy łupy Tremere, poradzą sobie na Zachodzie.

## AKTUALNE CELE

Wojna z Tremere ukazała słabość taktyki Tzimisce. Diabły rzuciły przeciw zborom czarowników legiony potomków i ghuli, ale niestety okazało się, że gdy Tremere stworzyli zastępy własnych sług, metoda zawiodła. Wewnętrzne spory klanu tylko komplikują całą sytuację.

Jakby tego było mało, potęga Tzimisce rozpada się od środka. Ludzcy słudzy Diabłów, zmęczeni po stuleciach ucisku, z radością przyjmują najeźdźców; nawet Germanie – tak sobie tłumaczą – muszą być lepszymi panami niż zachłanny wojewoda z gór nad wioską. Takie podejście szokuje Tzimisce, którzy często postrzegali wieśniaków jako nie myślące rozszerzenie ich rodowych ziem. Wiele młodych członków klanu wścieka się, widząc „zdradę” poddanych i zaczyna podejmować wrogie kroki przeciw ludzkiej społeczności.

## TYPOWE PRAKTYKI

Wojna z Tremere nie tylko zachwiała tradycjami Tzimisce, ale także udowodniła, że starsi klanu zupełnie nie kontrolują potrzeb młodszych pokoleń. By wysnuć jakieś wspólne plany i określić się, wielu młodszych członków spotyka się we własnym gronie. Na takich spotkaniach celebrują starożytne obrządku danego kraju (Noc Kupali, równonoc itp.) połączone z ludowymi festynami (zewnątrzny obserwator mógłby nazwać je masakrami). Na takich fetach Tzimisce zapewniają się nawzajem o lojalności i umacniają obietnicę picie krwi wszystkich obecnych. Niektórzy szepczą, że wieloletnie uczestnictwo w takich krwawych festiwalach zmniejsza uległość w stosunku do woli wojewodów.

## VENTRUE

Od dni Cesarstwa Rzymskiego Ventrue żyją w ukryciu magnackich zamków, kierując ich właścicielami i dzieląc ich luksusy. Nawet gdy barbarzyńcy pustoszą ich ziemie, niewielu żyje pośród prostego ludu

lub pije cokolwiek innego niż najbardziej arystokratyczną krew. Jeśli najeźdźcy zniszczą jakąś rodzinę, Ventrue łatwo mogą zaadaptować do swych potrzeb kolejnych magnatów.

Ponieważ Europa rozwija się ekonomicznie i handel przynosi coraz większe zyski, Ventrue zaczynają używać do swych potrzeb także rodzin kupieckich. Dawniej, gdy Frankowie, a potem Normanowie zaczynali podbijać ziemie poza Francją, Ventrue często ruszali za zwycięskimi śmiertelnikami do Niemiec, północnej Anglii i Irlandii, północnych Włoch i na Sycylię, Cypr czy do Ziemi Świętej.

Teraz stare duchy wracają, by straszyć Ventrue. Niewielu nowicjuszy wie coś o dawnej wojnie z Brujahami lub mieście, które padło pod rzymskimi mieczami. Wszystko co wiedzą to fakt, że Brujahowie prześladowują ich za jakieś starożytne głupoty i próbują stordować każdy ich plan. Assamici wypelzają ze Wschodu, Lasombra podważają ich władzę; wygląda na to, że nadchodzi dla Ventrue czas ciężkich prób.

## WPLYWY I MOŻLIWOŚCI

Ventrue są dominującymi Kainitami we Francji i Anglii, a w innych krajach utrzymują duże wpływy. Centrum ich władzy pozostaje Paryż; trzymają także silną ręką jarmarki i sklepy okolicznych rejonów. Wielu członków klanu jest emocjonalnie związanych z szlacheckimi rodami Francji. Źródłem ich dumy jest Uniwersytet Paryski, chwała i sława królewskiego dworu Francji oraz sukcesy rodzimego handlu.

Większość potęgi Ventrue opiera się na zasobach podległych im śmiertelników. Dzięki Prezencji i Dominacji kontrolują część najpotężniejszych europejskich magnatów i kupców. Niektórzy utrzymują prywatne armie, inni próbują kierować lokalnymi rządami, ale tak naprawdę nie chcą niczego zmieniać. Dopiero wtedy, gdy zostanie podważona ich władza, robią się agresywni i bieda temu, kto odważył się ich obrazić...

## ORGANIZACJA

Ventrue zorganizowani są na kształt dworu. Najstarszy członek klanu na danym obszarze jest uznawany za monarchę regionu. Monarchowie przyjmują gości i interesantów, a miejscowi Ventrue słuchają ich rozkazów. Kainici innych klanów mogą włączać się do struktury dworu, jeśli potrafią odpowiednio uzasadnić swoją prośbę.

Nad wszystkimi dworami władzę ma Wielki Dwór. Ventrue gromadzą się tam, by prezentować dokonania, finalizować interesy i planować posunięcia na kolejne lata. To także miejsce, gdzie przewodniczący Kainici chwalą lub krytykują młodszych członków klanu, którzy dzięki temu mogą zyskać lub stracić duże ilości prestiżu.

Wielu Ventrue uważa zebrania Wielkiego Dworu za świetną okazję do prezentowania swojego bogactwa i wpływów; często pojawiają się w towarzystwie bogato wystrojonej świty i ghuli. Inni starają się przyprowadzać najbardziej pociągających, wysmakowanych i wysoko urodzonych przyjaciół. Obecnie Wielki Dwór zbiera się w Paryżu, a jako król przewodniczy mu czcigodny książę Aleksander (czwarte pokolenie). Królową jest Saviarre, starsza o ośmiewającej urodzie, która obecnie mocno udziela się w klanowych rządach. Wielu pomniejszych książąt i starszych wysyła na Wielki Dwór ambasadorów, by błagali o pomoc, ofiarowywali wspaniałe prezenty i sławili ich tryumfy.

## TYPOWE PRAKTYKI

Ventrue mający silne wpływy wśród szlachty i kupców przejmują zachowania arystokracji, na której pożywają się od tak dawna. Wielu odziewa się na klanowe spotkania w bogate szaty, często na każdą wizytę

zakładając inny strój. Uwielbiają wręcz każdy rodzaj dworskiego zachowania. Książęta Ventrue znani są z tego, że „pasują na rycerzy” tych, którzy służą im wiernie, nakładając podczas takich ceremonii Przysięgi Krwi. Często przy okazji nadawania konkretnych uprawnień zachowują się hojnie, nawet w stosunku do przedstawicieli innych klanów.

Starsi Ventrue, by pokazać swą zasobność i wpływy, stają się często patronami młodszych członków klanu, których wspierają i motywują. Lubią także ostentacyjnie dawać sobie nawzajem prezenty i zawsze gotowi są udzielić pomocy. Wynika to głównie z dumy (demonstruje się swą wyższość i hojność), ale po części jest pragmatyzmem – wzmacnia bowiem siłę klanu.

## AKTUALNE CELE

Ventrue zamieszani są w wiele politycznych rozgrywek, dzięki którym próbują przejąć kontrolę nad całym społeczeństwem Kainitów. Zdarza się jednak, że wrogowie (choćby Lasombra) są silniejsi. W dodatku inne kłany z oślim uporem nie chcą uznać ich dominującej roli. Celują w tym szczególnie Brujahowie, którzy obrabowali ich z wpływów w Hiszpanii.

Mimo wszelkich niedogodności Ventrue mają być z czego dumni. Ich wpływy we Francji i Anglii wciąż rosną, a zagrożenie ze strony Tremere, które pojawiło się niedawno, skłoniło inne kłany ku pewnej formie zrozumienia. Z pewną dozą szczęścia konflikt ten może wykuć nowe przymierze między Kainitami, gdzie Ventrue będą tą siłą, która poprowadzi społeczeństwo przeklętych w przyszłość kolejnych stuleci.

## WYZNAWCY SETA

Wyznawcy Seta są rozproszonym klanem. Nie gromadzą się w wielkie grupy, a mimo tego ich macki pokrywają całą Europę i wypelzają nawet do Afryki czy na Wschód. I mimo niewielkiej liczebności stanowią zagrożenie dla każdego nicostroznego Kainity.

Wewnętrzna lojalność klanu przypomina w zarysie lojalność charakterystyczną dla Brujah czy Assamitów, ale przyjmuje nieco odmienne formy. Setyci wspierają się z powodów religijnych – każdy uważa się za apostoła Boga Ciemności, władcy między Przedpotopowymi. Klan jest jedną wielką sektą z rytuałami i fanatyzmem, jaki tylko można sobie wyobrazić, i z czymś jeszcze – ponieważ Setyci podążają za postacią mityczną, a nie widzialnym, charyzmatycznym przywódcą, mogą dojść dalej niż zwykły kult.

Żaden inny klan nie ufa Wyznawcom Seta z powodu zasięgu ich wpływów, a ci odwziewają się tym samym. Setyci twierdzą, że wszyscy inni są beznadziejnie zagubieni i nie zasługują nawet na tytuł heretyków. Lekceważą także linię krwi Baali, uznając, że są oni słabymi, antycznymi strzępami społeczeństwa, trzymającymi się kurczowo godnej pożałowania filozofii. Nie walczą jednak otwarcie z żadnym klanem i wolą powoli podkraść się do swych ofiar. Gady te są cierpliwe i mogą przez wieki czekać na ponowne przyjście Seta. Któregoś dnia, obiecują sobie, wszyscy ich wrogowie zostaną strąceni do otchłani i nawet zienawidzone słońce zostanie zepchnięte z nieboskłonu. Taka jest bowiem wola Seta.

## WPLYWY I MOŻLIWOŚCI

Wyznawcy Seta rządzą śmiertelnikami, którzy upadli w zło i pożądliwość. Zachłanni kupcy, kipiący od żądz fałszywi zakonnicy, upadli templariusze, zdesperowani wasale – wszyscy mogą znaleźć się wśród pionków Setytów. Dlatego też klan ma zaskakująco duże wpływy w świecie śmiertelnych. Ich wrodzona umiejętność wyczuwania korup-



cji pozwala im także polować na słabości Kainitów – niejeden starszy skończył jako Sługa Węża.

Klan nie dysponuje jednak potęgą militarną. Siła Setytów jest subtelna z natury, więc przeciętny Wąż przegra raczej pojedynek z równie przeciętnym Brujahem, Gangrelem czy Assamitą. Wolą oni wysłać do takiej walki potężne ghule, często rycerzy czy silnych chłopów związanych z nimi Przysięgą Krwi.

## ORGANIZACJA

Setyci wolą raczej towarzystwo swoich wiernych wyznawców niż wampirzych, klanowych towarzyszy. Od czasu do czasu zbierają się małymi grupkami w świątyniach, ale nie pałają do siebie nawzajem miłością. Mimo tego ufają sobie, i tylko sobie; unikają sytuacji, w których musieliby polegać na przedstawicielu innego klanu.

Setyci podążający Drogą Tyfona zajmują wszystkie wysokie stanowiska w klanie – żadna inna filozofia nie znajduje u nich poparcia. Owi mroczni kapłani wspierają i kierują swymi podwładnymi, kontrolując wiele małych europejskich kultów. Przywódcy klanu spotykają się często, na noc przed każdym całkowitym zaćmieniem słońca. Zebrania mają miejsce w Wielkiej Świątyni Seta, ulokowanej gdzieś pod ziemiami Aleksandrii. Tam Setyci wykuwają swoje plany zniszczeń i podbojów.

## TYPOWE PRAKTYKI

Wyznawcy Seta starają się uzależnić od dowolnych przyjemności zarówno śmiertelników jak i wampiry. W pełni wykorzystują szantaż, wymuszenia, przekupstwo, prostytutkę i morderstwa, szczególnie lubiąc chwytać w swoje sidła „ludzi świątobliwych”. Wspierają obecnie, z różnym skutkiem, szybko rozwijające się małe organizacje kryminalne. W każdym dużym mieście Europy powinien znajdować się co najmniej jeden Setyta. Dodatkowo Węże prowokują akty okrucieństwa, które podburzają śmiertelnych przeciw wampirom. Mają nadzieję, że zapoczątkują falę polowania na czarownice, która zniszczy ich rywali i pozostawi niekwestionowanymi władcami nocy.

## AKTUALNE CELE

Niektóre kultы Setytów zostały odkryte przez śmiertelnych i spowodowały nerwową, religijną reakcję chrześcijańskiej Europy. Szeptane wiadomości o polowaniu na potwory przemierzają kontynent, a w ślad za Wyznawcami Seta rusza wielu łowców czarownic. Choć Węże są fizycznie silniejsze od tropiących ich ludzi, to obawiają się, że przy takiej okazji zaczną im deptać po piętach inni Kainici.

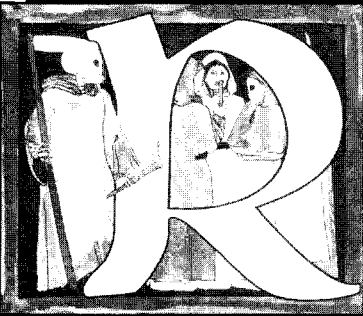
Wyznawcy uważają, że krucjaty dawały im świetną okazję do działania i dlatego teraz starają się zacząć następną. Na razie odnoszą na tym polu pewne sukcesy. Chcą także zakończyć raz na zawsze rywalizację z Baali, zacieśniając w tym celu przyjazne stosunki z Assamitami.

## PARIASI

Mało jest w Europie Pariasów, zresztą podobnie jest też poza kontynentem. Krew Kaina jest jeszcze silna w żyłach potomstwa, a klanowe moce i ułomności nadal mocno zaznaczają się w wampirach. Z drugiej jednak strony książęta niewiele mogą zrobić, by powstrzymać Kainitów przed Przeistaczaniem kolejnych śmiertelników. W rezultacie, niektóre linie rozgadniają się do trzynastego pokolenia i dalej. Wielu lekkomyślnych i leniwych Rodziców nie przywiązuje wagi do edukacji czy tworzenia nowicjuszy, więc potomstwo takie zostaje nieświadome siły i znaczenia klanu.

W wielu przypadkach starsi starają się przywrócić ich na łono klanu (mogą być przecież przydatnymi pionkami), ale brakuje czasem mocy, by wymusić posłuszeństwo. Wiele klanów po prostu nie widzi potrzeby przymuszania Pariasów do ponownego wcielenia.

W takich przypadkach, gdy pozwala się wampirowi pozostać poza klanem, jego potomstwo nie ma poczucia przynależności ani żadnych przesłanek łączących z konkretną grupą Kainitów – staje się wtedy prawdziwymi Pariasami.



# Rozdział Czwarty: Bohater

*Poznaj siebie.*

– Inskrypcja w Wyroczni Delfickiej

Zanim zaczniesz grać w *Wampira: Mroczne Wieki*, musisz wymyśleć swojego bohatera. Jednak w odróżnieniu od zabawy w udawanie, nie tworzysz go w trakcie gry (choć Narrator często staje przed taką koniecznością). Kreujesz bohatera, zanim rozpocznesz grę; ponieważ kosztuje to nieco wysiłku, idea postaci może się urodzić, ale resztę się tworzy. Wykreowanie przekonującego i konsekwentnego bohatera jest twórczym wyzwaniem nawet dla najbardziej doświadczonych spośród nas.

Ten rozdział opowiada o tym, jak stworzyć bohatera nieprzeciętnego, poczynając od jego ogólnej koncepcji i przekładając ją na liczby, które będą odpowiadać mechanice gry. Cały proces kreacji jest prosty i gracze z pewnością szybko go opanują, tym niemniej Narrator powinien sprawować nad nim pieczę, aby konkretnie odpowiedzieć na wszelkie pytania.



WAMPIR: MROCZNE WIEKI

Wszystkie liczby opisujące każdą postać w grze nie są chyba szczególnie twórcze, bo raczej trudno wyobrazić sobie pisarza, który opisuje bohatera słowami – „Ma Charyzmę 4”. Jednak dzięki systemowi wartości liczbowych łatwo można określić słabe i mocne strony bohatera. Co ważniejsze, dzięki temu systemowi czynnik losowy, jakim są w grze kostki, może wchodzić w relacje z Cechami bohatera. Dlatego właśnie silniejszy wampir ma większą szansę na przesunięcie ciężkiego głazu niż słabszy.

Proces kreacji postaci zawsze przebiega według schematu – od ogółu do szczegółu. Na początku wymyślasz ogólną koncepcję bohatera – kim ma być i jaki ma być; czy jest bardziej rozwinięty mentalnie czy społecznie? Kiedy opracujesz już koncepcję, zacznasz przechodzić do szczegółów, obierając wartości Cech – tzn. określając efektywność Charyzmy, Oddziaływania, Wyglądu czy pozostałych. Pamiętaj, byś nie próbował stworzyć w ten sposób bohatera najlepszego z możliwych; to zniszczy całą ideę kreacji naprawdę ciekawej, wyjątkowej postaci. Liczby jedynie ułatwiają grę, a nie są sposobem na wytarcie ścieżki do mitycznego Olimpu herosów.

Zastanów się najpierw, jaki typ bohatera najbardziej ci odpowiada. Zagrasz nędznym dzieckiem-żebrakiem, czy bogatym i wykształconym arystokratą? Poganinem z niedostępnych dolin Szkocji, czy zakonnikiem zbliżającym się do Boga? Pochodzenie i osobowość stanowią zasadniczy trzon charakteru twojego bohatera, po ich określeniu możesz przejść do takich detali jak Atrybuty i inne Cechy wybierane z różnych list, dzięki którym decydujesz o ostatecznym kształcie postaci. Na końcu tego procesu dostaniesz także dodatkowe punkty zwane punktami wolnymi, za które możesz podnieść wartości dowolnych Cech – nie rozpaczaj więc przy każdej decyzji.

- Większość Cech osiąga wartości od 1 do 5. To podobny system, jak przy ocenianiu filmów, restauracji czy hoteli. Wartość 1 oznacza, że w danej dziedzinie nie jesteś dobry – ledwo coś wiesz czy potrafisz. 2 oznacza przeciętny poziom, a Cechy o wartości 5 stawiają cię w danej dziedzinie wśród najlepszych na świecie. Podana skala opiera się na ludzkich możliwościach.

- Powinieneś upewnić się, że twój bohater dobrze będzie współdziałał z grupą. Świat Mrocznego Średniowiecza jest dostatecznie niebezpieczny sam w sobie, więc koteria rozdarta wewnętrznymi walkami ma dużo mniejszą szansę przeżycia. Jeśli twoja postać nie będzie pasowała do reszty, łatwo może zburzyć całą opowieść, sprawiając, że nie będzie dla nikogo przyjemna. Narrator może poprosić o stworzenie innego bohatera.

## ROLA NARRATORA

Jako Narrator musisz pomagać graczom w procesie tworzenia postaci. Kiedy gracze przyjdą do ciebie na sesję, musisz wprowadzić ich w podstawowe założenia gry i naświetlić im system zasad. Twoim podstawowym zadaniem jest ułatwienie graczom zrozumienia całego procesu kreacji bohatera.

Rozdaj Karty Bohatera, daj graczom chwilę czasu na przyjrzenie się im, a potem odpowiedz na wszelkie pytania. Następnie krok po kroku przejdź przez proces kreacji, opisując szczegóły związane z Cechami postaci.

Czasem rozsądnie jest poświęcić na proces kreacji całą sesję. Dzięki temu gracze nie poczują się poganiani i będą mieli wystarczająco dużo czasu, aby stworzyć prawdziwego bohatera z krwi i kości, a nie płaską, papierową kukłę. Właściwie możesz namówić swoich graczy, by już na sesję przychodzili z wymyśloną ogólną ideą postaci.

Po stworzeniu bohaterów resztę sesji można przeznaczyć na dopracowanie preludium dla każdego z nich. Preludium jest skróconą formą narracji, w której opowiadasz historię życia bohatera do czasu jego Przeistoczenia. Jest to wprowadzenie w sagę zarówno dla graczy, jak i dla bohaterów, więc zrób to tak, aby je zapamiętali. Preludium opisałeś na końcu rozdziału.

## KROK PIERWSZY: KONCEPCJA BOHATERA

Zaczynasz od sformułowania prostej koncepcji postaci. Powinna być to tylko ogólna idea zarysowująca bohatera, coś unikalnego i ciekawego, by pozwalało czerpać zadowolenie przez wiele opowieści. Na przykład, opisując koncepcję postaci można powiedzieć: „Jestem wiejskim księdzem, który walczy o utrzymanie swoich przekonań. Gra w wampiryzm to sposób na przetrwanie, ale wciąż szukam jakiegoś sposobu na uniknięcie potępienia”.

### ROLA

Wielu Kainitów nie może pogodzić się z utratą życiowej roli; swej funkcji społecznej, którą pełnili jako ludzie, i uparcie trzymają się pozorów dawnego życia. Z tego też powodu przemyśl najpierw koncepcję swego bohatera z punktu widzenia tego, kim był przed Przeistoczeniem – co robił, jak żył i co było w nim niezwykłego. Rola może opisywać zawód bohatera, jego własne wyobrażenie o sobie lub wizerunek, jaki nadają mu inni.

Niektóre role, jak choćby gladiator, świadczą o tym, że bohater został Przeistoczony setki lat temu, inne zaś, jak rycerz czy dwórka, świadczą o tym, że bohater jest produktem bieżących czasów. Niezależnie od tego kiedy bohater został Przeistoczony, to jako wampir przeżył nie więcej niż 50 lat; wyjątek wyboru antycznej roli można wytłumaczyć faktem, iż jako wampir spędził on większość czasu w letargu, śpiąc długim snem Przeklętych. Tabela na stronie 102 prezentuje kilka przykładowych ról; możesz oczywiście wymyślać swoje własne.

### KLAN

Następnym krokiem, a zarazem prawdopodobnie najważniejszym elementem koncepcji bohatera, jest wybór klanu. Klan określa podstawową genealogię postaci, która zawsze należy do tego samego klanu, co jej Rodzic. Dostępnych jest 13 klanów, a także wiele pomniejszych linii krwi. Te ostatnie jednak mają niewielki wpływ na wydarzenia świata Mrocznego Średniowiecza.

Gracz nie jest wcale zobowiązany do wyboru klanu. Niektóre młodsze wampiry mają tak rozrzedzoną krew, że nie przystają do nich charakterystyki żadnego klanu. Te bezklanowe wampiry, zwane Pariasami, są bardzo rzadkimi wyrzutkami pośród Kainitów – nie akceptowane przez nikogo, tępiące przez wszystkich. Jeśli chcesz grać rolę takiego wampira, to wpisz po prostu w miejsce klanu – Parias.

### NATURA I POSTAWA

Teraz możesz już, jeśli tylko chcesz, wybrać sobie archetyp osobowości, który będzie pasował do twojej koncepcji wewnętrznego usposobienia bohatera oraz jego zewnętrznej pozy.

Natura jest najbardziej dominującym aspektem osobowości bohatera, lecz wcale nie jedynym. Archetyp, jaki wybierzesz dla Natury swojego bohatera, oddaje jego najgłębiej zakorzenione uczucia oraz przekonania o sobie i o świecie; określa przy tym główny

sposób odnowy punktów Siły Woli. Wybrana Natura pomaga ci opisać, jakie jest prawdziwe wnętrze twojego bohatera.

Kolejnym aspektem osobowości jest Postawa. Dla niej także powinien wybrać archetyp, aby opisać tę część osobowości bohatera, jaką przejawia wobec otoczenia. Postawa to jego druga natura; maska, jaką zakłada przed innymi. W zasadzie powinna się ona różnić od archetypu, jaki obrałeś dla Natury, ale nie jest to konieczne. Niezależnie od twojego wyboru zawsze będzie to jedynie typowa poza bohatera, ponieważ Postawa ulega zmianie równie szybko jak nastrój człowieka. Wolno ci w każdej chwili zmienić Postawę na taką, która pozwoli bohaterowi przystosować się do nowej sytuacji i ludzi. Postawa nie ma żadnego wpływu na zasady gry.

### DROGI

Kainici Mrocznych Wieków w różny sposób patrzą na moralność. Wybierasz Drogę (rodzaj wampirzej filozofii i kodeksu postępowania), opierając się na przekonaniach bohatera dotyczących istoty moralności. Każda Droga określa etykę, której trzeba się trzymać, by nie stracić kontroli nad wewnętrzną Bestią. Droga określa także Cechy Charakteru, z których bohater będzie korzystał.

Pamiętaj, że wybrana Droga będzie wpływać praktycznie na każde zachowanie postaci. Choć niektóre Drogi zbliżone są do ludzkiego pojmowania moralności, inne za święte uważają czyny iście nieludzkie. Przy wyborze pamiętaj o klanie bohatera, jego Naturze i Postawie. Decyzja powinna być przemyślana, a jej konsekwencje egzekwowane.

## KROK DRUGI: ZDEFINICJA ATRYBUTY

Atrybuty określają wrodzone przymioty postaci. Jak szybki ma refleks? Na ile jest atrakcyjna? Jak dużo czasu potrzebuje na zrozumienie nowych idei?

Przede wszystkim musisz określić priorytet Atrybutów, czyli ważność, jaką mają dla ciebie ich trzy kategorie – Fizyczne, Umysłowe i Społeczne. Zdecyduj, w której kategorii bohater jest dobry (kategoria pierwszorzędna), w której przeciętny (kategoria drugorzędna), a w której słaby (kategoria trzeciorzędna). Czy twój bohater rozwijał cechy fizyczne, czy społeczne? Czy jest bardziej krzepki, czy uroczy?

- Atrybuty Fizyczne opisują jak silny, zwinny i krzepki jest bohater. Są podstawowymi Atrybutami wykorzystywanymi w akcji, gdyż opisują mocne i słabe strony ciała. Siła mierzy udźwignie bohatera i możliwość zadawania ran w walce wręcz, Zręczność określa szybkość i zwinność wampira, a Wytrzymałość obrazuje budowę ciała i odporność.

- Atrybuty Społeczne określają naturę jego stosunków z innymi, umiejętność motywowania i manipulowania nimi. Charyzma mierzy urok osobisty i społeczny magnetyzm. Oddziaływanie prezentuje umiejętności mieszania się w cudze sprawy, a Wygląd ocenia, jak bohater prezentuje się innym i jak dba o siebie.

- Atrybuty Umysłowe reprezentują mentalny potencjał bohatera, czyli takie cechy jak pamięć, percepcja, zdolność poznania i myślenia. Percepcja odpowiada za umiejętność obserwacji, Inteligencja ocenia pamięć, wnioskowanie i zdolność uczenia się, a Spryt mierzy czas reakcji bohatera i umiejętność podejmowania błyskawicznych decyzji.

Rola bohatera może podpowiedzieć ci sposób przydzielenia priorytetów dla Atrybutów. Wybieraj to, co najlepiej pasuje do ogólnej koncepcji. Na razie postać jest bardzo ogólna – w końcu, najpierw robi się szkic, a dopiero potem rysuje detale.

Wszyscy bohaterowie rozpoczynają grę z Atrybutami o wartości 1. Wybór priorytetu określa, ile punktów poświęcisz (ile kółek na Karcie Bohatera wypełnisz) na każdą kategorię – tzn. której kategorii Atrybutów przydzielisz siedem punktów (pierwszorzędna), której pięć (drugorzędna), a której tylko trzy (trzeciorzędna). Przykładowo więc, możesz przeznaczyć siedem punktów na Atrybuty Fizyczne, pięć na Umysłowe i jedynie trzy na Społeczne. Wolno ci dowolnie podzielić punkty między Atrybuty danej kategorii – korzystając z ww. przykładu, możesz przeznaczyć wszystkie trzy punkty Atrybutów Społecznych np. na Charyzmę, po jednym na każdy z Atrybutów, lub dwa punkty na wybrany Atrybut i jeden na któryś z dwóch pozostałych.

W dalszym etapie procesu kreacji bohatera będziesz jeszcze mógł zwiększyć wartości Atrybutów, dlatego zbytnio się teraz nie przejmuj. Pozwól działać swojej intuicji.

**Uwaga:** Wolne miejsce tuż po nazwie każdego Atrybutu (i Zdolności) wypełnisz później, wpisując tam specjalizację, czyli podkategorię Cechy, opisującą sprawność bohatera w danej dziedzinie. Specjalizacje są w pełni wyjaśnione na stronie 117; na razie skoncentruj się na zdefiniowaniu wartości.

## KROK TRZECI: ZDEFINIOWANIE ZDOLNOŚCI

Zdolności określają raczej to, co bohater potrafi, niż jaki jest; opisują to, czego się nauczył, nie zaś jego naturalne cechy. Każdej Zdolności bohatera przypisana jest wartość określająca stopień, w jakim ją opanował. Ścisłej mówiąc, wartość liczbową każdej Zdolności decyduje o tym, iloma kostkami rzucasz, kiedy ją wykorzystujesz.

Zdolności dzielą się na trzy kategorie: Talenty, Umiejętności i Wiedzę; każda z nich ma odmienne właściwości.

- Talenty określają intuicyjne Zdolności. Talentów nie trzeba praktykować *per se* i nie można się ich nauczyć lub poznać z książki; najczęściej zdobywa się je przez bezpośrednie doświadczenia.

- Umiejętności są Zdolnościami nabywanymi w skutek treningu. Ta kategoria obejmuje Zdolności, których trzeba się uczyć krok po kroku poprzez zwyczajną praktykę. W odróżnieniu od Talentów można się ich uczyć i szkolić innych.

- Wiedza definiuje te Zdolności, których poznanie wymaga wyłożonej pracy umysłowej. Są to Zdolności zdobywane przez edukację, książki i nauczycieli, ale także przez doświadczenie.

Priorytet Zdolności określa się tak samo jak w wypadku Atrybutów. Musisz zdecydować, jakie wartości przyznać Talentom, Umiejętnościom i Wiedzy, wybierając kategorię, w której twój bohater wyrasta ponad przeciętność (kategoria pierwszorzędna), w której jest przeciętny (kategoria drugorzędna) i w której znajduje się poniżej przeciętnej (kategoria trzeciorzędna).

Masz 13 punktów przeznaczonych na kategorię pierwszorzędną, 9 punktów na kategorię drugorzędną i tylko 5 na trzeciorzędną.

Jest też dodatkowe ograniczenie – nie można przydzielić bohaterowi więcej niż trzy punkty na pojedynczą Zdolność (jednakże

później, dzięki punktom wolnym, można podnieść poziom dowolnych Zdolności do pięciu punktów).

## KROK CZWARTY: ZDEFINIOWANIE ATUTY

W wypadku Atutów nie musisz określać ich priorytetu; po prostu każda kategoria Atutów ma przypisaną określoną liczbę punktów, jaką można na nią poświęcić. Liczba ta jest wprawdzie ustalona, ale możesz później skorzystać z dodatkowych punktów wolnych.

### DYSCYPLINY

Kiedy bohater stanie się wampirem, zyskuje różne Dyscypliny, które są mistycznymi sztukami wampirów i w znaczący sposób stanowią o jego mocy. Przysługują ci tylko cztery punkty i możesz wybrać wyłącznie te Dyscypliny, w których specjalizuje się klan twojego bohatera – tzw. Klanowe Dyscypliny. Zajrzyj do rozdziału „Klany”, a poznasz swoje Klanowe Dyscypliny. Jeśli jesteś Pariasem i nie należysz do żadnego klanu, masz prawo wykorzystać punkty na dowolne Dyscypliny.

Gracze powinni wybierać Dyscypliny ze szczególną starannością, gdyż są one żywotnym przejawem mocy ich bohaterów jako wampirów. Cztery punkty to niewiele, lecz bohater na początku nawet powinien być słaby, tym niemniej będzie mógł podczas sagi podwyższać biegłość w Dyscyplinach (ich wartość) lub zdobywać nowe.

### POZYCJA

Każdy bohater otrzymuje pięć punktów do podziału na Cechy Pozycji. W niektórych sagach twój wybór może być nawet ograniczony jedynie do określonych Cech Pozycji; Narrator zapozna cię z podstawowymi zasadami. Twoje Cechy Pozycji powinny odpowiadać ogólnemu schematowi koncepcji bohatera, którą pierwotnie obrałeś.

### CHARAKTER

Charakter jest czymś fundamentalnym dla bohatera **Wampira: Mrocznych Wieków**, określa bowiem moralne wartości, które odgrywają bardzo istotną rolę w micie wampira. Każda Cecha Charakteru wymaga testowania (rzutów kostkami) w różnych okolicznościach, kiedy trzeba określić emocjonalne reakcje bohatera (w sytuacjach, gdy wampirza natura może wybić się ponad ludzką). Dwie z Cech Charakteru mają podwójną naturę, co może na początku wydawać się skomplikowane. Mówiąc prosto, zależnie od obranej Drogi używa się odpowiednio Sumienia lub Osądu w sytuacji, gdy po dokonaniu czynu sprzecznego z własną etyką jest możliwość zachwiania poglądami Drogi. Podobnie, by sprawdzić, czy wampirowi uda się powstrzymać szal, używa się albo Samokontroli, albo Instynktu. Odwaga pozostaje kluczową dla wszystkich Kainitów (nie posiada Cechy dualnej); pomaga określić, czy bohater nie wpadł w panikę na widok ognia lub słońca.

Każdy bohater zaczyna grę, dysponując Cechami Charakteru (zależnymi od Drogi) o wartości 1. Siedem dodatkowych punktów rozdzielasz według własnego uznania. Cechy Charakteru są decydującym czynnikiem, który determinuje wartość Via (czyli Drogi) i Siły Woli bohatera, dlatego też rozważ dokładnie podjęte przez siebie decyzje. Później będziesz mógł skorzystać z punktów wolnych, aby zwiększyć wartości tych Cech.

## KROK PIĄTY: WYKOŃCZENIA

Na etapie wykończeń otrzymujesz 15 punktów wolnych, dzięki którym możesz zwiększyć wartości Cech w Karcie Bohatera. Zanim jednak przejdiesz do rozdzielania punktów wolnych, musisz określić podstawowe wartości dla Siły Woli, wartości Via i Poziomu Krwi.

### SILA WOLI

Początkowa Siła Woli twojego bohatera równa jest jego Odwadze, więc mieści się w przedziale od 1 do 5. Dobrze by było podnieść jej wartość, korzystając z punktów wolnych. Siła Woli jest istotnym czynnikiem wpływającym na opanowanie w sytuacji, zwłaszcza stresowej, kiedy górę biorą drapieżne instynkty. Siła Woli pozwala także opierać się Dominacji i jest wykorzystywana w Dyscyplinie Taumaturgii.

### WARTOŚĆ VIA

Początkowo Via bohatera równe jest sumie wartości Sumienia/Osądu i Samokontroli/Instynktu, zawiera się więc w przedziale od 2 do 10. Zastanów się jednak, czy przypadkiem nie powinienś zwiększyć wartości Via dzięki punktom wolnym? Droga jest decydującym wyznacznikiem stopnia degeneracji bohatera. Bohater, któremu brak Drogi, jest całkowicie podległy Bestii i gracz traci nad nim kontrolę na zawsze.

### POZIOM KRWI

Ukoronowaniem procesu kreacji jest wyznaczenie Poziomu Krwi, jaki bohater ma na początku gry. Poziom Krwi określa, ile energii ma postać – krew jest wszakże życiową siłą wampira. Tę Cechę określasz za pomocą rzutu jedną kostką. To jedyny rzut, który wykonuje się podczas procesu kreacji bohatera. Ironia bytu wampira nie powinna ograniczać się do samej opowieści.

### PUNKTY WOLNE

Teraz możesz już skorzystać z 15 punktów, za które możesz kupić jednostki wartości Cech bohatera. Nie jest to jednak tak proste, jak mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka. Każda Cecha ma swój „kurs wymiany”, więc jeśli chcesz np. podnieść wartość jakiegoś Atrybutu o 1, będzie cię to kosztowało aż 5 punktów wolnych, natomiast na Pozycję wydasz tylko jeden punkt. „Kurs wymiany” podajemy na stronie 103. Pamiętaj, że za punkty wolne możesz kupić każdą Dyscyplinę, nawet jeśli nie należy do twoich Klanowych Dyscyplin. Podczas kreacji bohatera nie można kupić żadnej Cechy powyżej wartości 5.

### ISKRY ŻYCIA

Nadszedł czas, byś zastanowił się nad elementami, które uczynią z twoego bohatera pełną i unikalną osobowość. Nie musisz wpisywać ich do Karty Bohatera, jednak z całą pewnością powinienś o nich pomyśleć – i to nie tylko teraz, ale w ciągu całej kariery twojej postaci.

### WYGLĄD

Wygląd bohatera uwidacznia jego cechy innym. Określając wygląd postaci, powinienś mieć na względzie pokrewne z nim Cechy.

Na przykład wysoka wartość Samokontroli może uwidaczniać się opanowanym wyrazem twarzy. Zamiast mówić „Ona ma Wygląd 4”, opisz, co inni mogą dostrzec, gdy się jej przyglądają – „Wysoka na około 160 centymetrów, szczupła i proporcjonalna. Jej długie, czarne włosy spływają na plecy niczym fale, podkreślając wyraźne kości policzkowe i skórę niczym z porcelany. Zielone oczy lśnią jak drogie kamienie, błyskając inteligencją i zainteresowaniem. Wydaje się, że uśmiecha się nieustannie, być może do własnych myśli”.

### SPECJALIZACJA

Każda Cecha o poziomie 4 lub wyższym może mieć swoją specjalizację. Choć większość graczy wybiera specjalizacje podczas rozgrywki, to równie dobrze można zrobić to od razu. Specjalizacja określa ten szczególny aspekt Cechy, w którym bohater czuje się wyjątkowo pewnie. Wpisz po prostu specjalizację w puste miejsce obok nazwy Cechy (w dalszej części rozdziału znajdziecie sugestie dotyczące konkretnych Cech).

### EKWIPUNEK

Jeśli chcesz, by bohater posiadał coś konkretnego lub zaopatrzone był w jakiś ekwipunek, teraz masz czas na określenie szczegółów. Jeśli nie, będzie gromadził odpowiednie przedmioty już podczas gry, co może pochłaniać sporo czasu i nie zawsze się udawać. Można pozwolić, by bohater był zaopatrzony w niemal każdą przyziemną rzecz, o ile oczywiście posiada odpowiedni poziom Mienia w Cechach Pozycji.

### MANIERYZMY

Okazując prawdziwe zainteresowanie osobą swojego bohatera, obdarz go manieryzmami (osobiste cechy szczególne, przywary i powiedzonka), które nadają głębię każdej postaci. Na odwrocie Karty Bohatera napisz kilka słów o rzadkich i być może ciekawych cechach, które odróżniają twoją postać od innych. Przykładem manieryzmu może być skrzywione poczucie humoru, sentyment do zwierząt lub niezgrabna próba naśladowania dworskich manier. Ważną sprawą jest w tym miejscu pamiętanie o narodowości bohatera, a w szczególności o jej odniesienia do planowanej sagi. Jak zareaguje ruski bojar, gdy w tawernie angielska dziewczka z mocno rozchyłoną na piersiach koszulą pochyli się nad nim i zapyta, czego się napije? Podobne anegdoty mogą bardzo pomagać w określeniu osobowości i dawać Narratorowi pretekst do ubarwiania gry.

### MOTYWACIE

Co porusza twojego bohatera? Co sprawia, że się śmieje, płacze czy złości? Czego bohater chce od życia (i nieżycia)? Czego się obawia? W czym pokłada nadzieję? W co wierzy? Gdy poznasz odpowiedzi, będziesz mógł dokładniej wejść w skórę bohatera i lepiej odegrać nową rolę.

### MASKA ŚMIERTELNIKA

Ostatnią rzeczą, jaką trzeba określić, jest miejsce (jeśli w ogóle) w społeczeństwie śmiertelnych. Bardzo trudno utrzymywać pozory podwójnego życia, szczególnie Kainicie, którego okres aktywności przypada na noc. Jeśli jednak to się udaje, zyski są niezaprzeczalne. Jaką drogą podążasz teraz i jak zamierzasz czynić w przyszłości?



## PROCES KREACJI BOHATERA

- **Krok pierwszy: Koncepcja bohatera**  
Określ Rolę, Klan, Naturę, Postawę i Drogę.
- **Krok drugi: Zdefiniuj Atrybuty**  
Przydziel priorytety trzem kategoriom: Fizyczne, Społeczne, Umysłowe (7/5/3).  
Określ Atrybuty Fizyczne: Siła, Wytrzymałość, Zręczność.  
Określ Atrybuty Społeczne: Charyzma, Oddziaływanie, Wygląd.  
Określ Atrybuty Umysłowe: Percepcja, Inteligencja, Spryt.
- **Krok trzeci: Zdefiniuj Zdolności (szczegółowy spis na Karcie Bohatera)**  
Przydziel priorytety trzem kategoriom: Talenty, Umiejętności, Wiedza.  
Określ Talenty, Umiejętności, Wiedza (13/9/5).  
Żadna Zdolność nie może na tym etapie przekroczyć wartości 3.
- **Krok czwarty: Zdefiniuj Atrybuty**  
Określ Dyscypliny (4), Pozycję (5), Charakter (7).
- **Krok piąty: Wykończenia**  
Zanotuj wartość Via, Siły Woli, Poziomu Krwi.  
Wyдай punkty wolne (15).

## ARCHETYPY (NATURA I POSTAWA)

(patrz strona 109)

- Autokrata:** Stabilność potrzebuje władzy. Czas ją narzucić.
- Barbarzyńca:** Cywilizacja to żart, liczy się tylko honor.
- Błazen:** Na świecie jest zbyt dużo bólu, by dało się przeżyć bez śmiechu. Jesteś bluźnierstwem dla smutku.
- Bojownik:** Nieważne, jakie burze szaleją wokół, ty zawsze wytrzymasz.
- Buntownik:** Masz dosyć nieustannych rozkazów! Ukrywaj dobrze swe odczucia i pracuj nad zburzeniem porządku.
- Celebrant:** Coś przepelnia cię radością i nie możesz ukryć tej przyjemności.
- Dziecko:** Jesteś niedorosły lub przynajmniej tak się zachowujesz.
- Fanatyk:** Twoje cele są wszystkim.
- Łajdak:** Do diabła z zasadami, do diabła ze wszystkimi! Życie (czy nieżycie) należy do ciebie.
- Obrońca:** Trzeba bronić słabych przed wypaczeniem przez silniejszych.
- Odkrywcą:** Zawsze można zrobić coś lepiej. Twoim celem jest odkrywanie takich dróg.
- Opiekun:** Wszędzie cierpienie, które uleczyć można tylko miłością.
- Penitent:** Twoje grzechy zostaną wybaczone, gdy dowiedziesz swej prawdziwej wartości.
- Potwór:** Bóg rozkazał ci być bestią. Kimże jesteś, by odmawiać?
- Pozer:** Wdzięk to jedyne, co się liczy; romantyczność to ideał, a Bóg (czy szatan) chce byśmy się bawili.
- Samotnik:** Nigdy nie pasowałeś do świata i nigdy tego nie chciałeś.
- Sędzia:** Chcesz sprawiedliwości dla wszystkich.
- Tyran:** Jedyne sposoby, żeby do czegoś dojść, to twój sposób! Wszystkie inne metody są do niczego.

## PRZYKŁADOWE ROLE

- **Artysta** – rysownik, muzykant, hafciarz, zbrojmistrz.
- **Chłop** – pomocnik, farmer, owczarz, chłopiec stajenny, dziewczka z karczmy, niewolnik.
- **Członek świty** – myśliwy, strażnik, szeryf, bard, sierżant, mistrz tortur, dziewczka służebna, dyplomata.
- **Dno społeczne** – pijak, prostytutka, lichwiarz, wędrowny grajek, zapaśnik, ekskomunikowany duchowny.
- **Duchowny** – zakonnik, ksiądz, biskup, zakonnica, pomocnik, nowicjusz, mistyk, laik.
- **Handlarz** – bard, karczmarz, domokrażca, treser zwierząt.
- **Heretyk** – poganin, nieortodoksyjny chrześcijanin, infernalista, wiedźma, okultysta, czarownik.
- **Młodzieniec** – uciekinier, dziecko, uczeń, potomek, urwis, giermek.
- **Obcy** – barbarzyńca, człowiek Wschodu, podróżnik, muzulmanin, szpieg, niewolnik, handlarz.
- **Pielgrzym** – członek krucjaty, grzesznik, szalony zakonnik, pielgrzym do Ziemi Świętej.
- **Pozbawiony wszystkiego** – uciekinier, Żyd, Maur, obcy, Celt, wydziedziczony szlachcic, niewolnik.
- **Rycerz** – giermek, błędny rycerz, członek dworu, biedny rycerz.
- **Rzemieślnik** – krawiec/szwaczka, kowal, kamieniarz, płatnerz.
- **Szlachta** – baron(owa), królewski potomek, członek krucjaty, bękart, hulaka.
- **Uczony** – student, skryba, lekarz, alchemik, mędrzec, teolog.
- **Włóczęga** – złodziej, bard, podróżnik, wygnany.
- **Żebak** – kaleka, zbiegły niewolnik, dłużnik, okaleczony przestępca, weteran.
- **Żołnierz** – najemnik, weteran, strażnik, zabójca.

## DROGI

(patrz strona 113)

- **Droga Bestii:** Nasyć Bestię, wtedy nie będzie szarpać się na łańcuchu.
- **Droga Człowieczeństwa:** Celem nadrzędnym – zachowanie człowieczeństwa.
- **Droga Krwi:** Krew wampirów daje moc do zemsty.
- **Droga Niebios:** Bóg stworzył nas wampirami, by nas ukarać.
- **Droga Paradoksu:** Egzystencja to kłamstwo; zmieniaj rzeczywistość na lepszą.
- **Droga Rycerskości:** Traktuj równych sobie z honorem, a lepszych z szacunkiem.
- **Droga Szatana:** Zostaliśmy stworzeni złymi i musimy grać przeznaczoną nam rolę.
- **Droga Tyfona:** Grzech i rozkład to klucze do zrozumienia.

## KLANY

(Szczegółowe opisy w rozdziale trzecim „Klany”)

- **Assamici:** Tajemniczy Saraccni ze Środkowego Wschodu, którzy do perfekcji opanowali sztukę cichego zabijania.
- **Brujah:** Filozofowie, uczeni i atleci, drażliwi zeloci próbujący wcielić w życie sen o idealnym społeczeństwie.
- **Gangrel:** Włóczędzy i nieokrzesani, zwierzęta bliższe leśnym bestiom niż jakikolwiek inny ród Kainitów.
- **Kapadocjanie:** Poszukujący mądrości w mogiłach, rabusie grobów w dążeniu do oświecenia wzywający duchy zmarłych.
- **Lasombra:** Mistrzowie ciemności i cieni, magistrowie chcący kontrolować zarówno społeczeństwo wampirów jak i śmiertelnych.
- **Malkavian:** Przeklęci niepoczytalnością, szaleńcy obdarzeni surrealistycznym i pomieszaniem zrozumieniem świata.
- **Nosferatu:** Niewysłownienie odrażający, odrzucani trędowaci, ale szpiedzy i informatorzy nie mający sobie równych.
- **Ravnos:** Włóczędzy i przestępcy, szarlatani praktykujący z dumą sztukę oszustwa i złodziejstwa.
- **Toreador:** Miłośnicy sztuki i piękna, rzemieślnicy szukający zaspokojenia pragnienia estetyzmu.
- **Tremere:** Młody i odizolowany klan, czarownicy, uzurpatorzy walczący o swoje miejsce.
- **Tzimisce:** Przeróżający słowiańscy rzeźbiarze ciał, diabły bezlitośnie rządzące podległymi im śmiertelnikami.
- **Ventru:** Żądni władzy i zaborczy, patrycjusze, którzy uważają, że ich obowiązkiem jest rządzenie społeczeństwem wampirów.
- **Wyznawcy Seta:** Pierwotnie przybysze z Egiptu, węże siejące dookoła rozkład i upadek.
- **Pariasi:** Rządcy i nieszczęśliwi Kainici pozbawieni klanu, którzy są lekceważonymi wyrzutkami społeczeństwa.

## POZYCJA

Szczegółowy opis na stronie 128.

- **Mentor:** Patronujący bohaterowi Kainita, który udziela mu rad i poparcia.
- **Mienie:** Pieniądze, dobra materialne i miesięczny dochód.
- **Pokolenie:** Dystans pokoleniowy jaki dzieli bohatera od Kaina.
- **Sprzymierzeńcy:** Zaprzyjaźnieni ludzie, zwykle rodzina lub przyjaciele.
- **Status:** Miejsce bohatera w społeczności nieumarłych.
- **Świta:** Zwolennicy, strażnicy i słudzy.
- **Trzoda:** Żywiciele bohatera, z których korzysta w swobodny i bezpieczny sposób.
- **Wpływy:** Władza polityczna bohatera w śmiertelnym świecie.
- **Znajomości:** Dostępne bohaterowi źródła informacji.

## DYSCYPLINY

(Zobacz też rozdział piąty)

- **Akceleracja:** Nadnaturalna szybkość i refleks.
- **Animalizm:** Nadprzyrodzona więź ze zwierzętami i władza nad nimi.
- **Demencja:** Umiejętność przekazywania ofierze szaleństwa.
- **Dominacja:** Władza nad umysłami innych dzięki mocy przenikliwego spojrzenia.
- **Iluzja:** Umiejętność tworzenia iluzji i wywoływania halucynacji.
- **Mortis:** Nadnaturalna moc kontrolowania procesów pośmiertnych.
- **Nadwrażliwość:** Ponadmysłowa percepcja; przeświadczenia i przeczucia.
- **Niewidoczność:** Zdolność pozostawania niewidocznym nawet w tłumie.
- **Odporność:** Niezwykła żywotność, a nawet odporność na ogień i promienie słoneczne.
- **Potencja:** Dyscyplina fizycznego wigoru i siły.
- **Prezencja:** Zdolność przyciągania uwagi, manipulowania i władzy nad tłumem.
- **Serpentis:** Gadzia, związana z rozkładem, Dyscyplina Wyznawców Seta.
- **Strefa Cienia:** Niezwykła kontrola nad cieniami.
- **Śmierć:** Assamińska sztuka cichego zabijania.
- **Taumaturgia:** Wiedza i praktyka czarnoksiężska.
- **Transformacja:** Zdolność zmiany kształtu -- od wyrastających pazurów, po stopienie się z ziemią.
- **Zniekształcenie:** Sztuka kształtowania ciała Tzimisce.

## PUNKTY WOLNE

| Cecha      | Koszt        |
|------------|--------------|
| Atrybuty   | 5 za 1 punkt |
| Zdolności  | 2 za 1 punkt |
| Pozycja    | 1 za 1 punkt |
| Siła Woli  | 1 za 1 punkt |
| Dyscypliny | 7 za 1 punkt |
| Charakter  | 2 za 1 punkt |
| Drogi      | 1 za 1 punkt |

## KOSZT CECH W PUNKTACH DOŚWIADCZENIA

| Cecha                          | Koszt                |
|--------------------------------|----------------------|
| Nowa Zdolność                  | 3                    |
| Nowa Ścieżka Taumaturgii       | 7                    |
| Nowa Dyscyplina                | 10                   |
| Siła Woli                      | aktualna wartość     |
| Droga                          | aktualna wartość x 2 |
| Zdolność                       | aktualna wartość x 2 |
| Atrybut                        | aktualna wartość x 4 |
| Ścieżka Taumaturgii (pierwsza) | aktualna wartość x 4 |
| Ścieżka Taumaturgii (druga)    | aktualna wartość x 5 |
| Klanowa Dyscyplina             | aktualna wartość x 5 |
| Inna Dyscyplina                | aktualna wartość x 7 |



## PRZYKŁAD KREACJI BOHATERA

Justin zaczyna grać w nową kronikę Ethana do **Mrocznych Wieków**. Otwiera podręcznik na schemacie kreacji bohatera, kopiuje Kartę Bohatera i zasiada do pracy.

### KROK PIERWSZY: KONCEPCJA

Justin kartkuje rozdział z klanami, zastanawiając się nad społecznymi rolami tamtych czasów. Jego spojrzenie przykuwa klan Malkavian i w tym samym czasie przychodzi mu do głowy słowo zelota. To musi być przeznaczenie, stwierdza po namyśle. Wpada na pomysł stworzenia szalonego pielgrzyma, który toczy wojnę z „nieczystością”. Klan Malkavian wydaje się pasować do jego pomysłu. Justin decyduje, że jego bohater będzie Francuzem – wybiera mu imię Anatol.

Następnie, Justin zajmuje się Naturą i Postawą. Podoba mu się myśl, że Anatol będzie wciąż pokazywał, jaki sam jest mało ważny, więc wybiera mu Postawę Penitenta. Jednak pod fasadą samoumartwiania się Anatol powinien być zdeterminowanym wojownikiem o swoje poglądy. Jako że Anatol najbardziej zainteresowany jest ochronieniem swego stadka, Justin wybiera mu Naturę Obrońcy.

W końcu Justin musi wybrać Drogę, która obrazować będzie etyczny kodeks Anatola w walce z Bestią. Choć kusi go Droga Człowieczeństwa, w końcu decyduje się, że najlepiej będzie pasowała Droga Niebios.

### KROK DRUGI: ATRYBUTY

Teraz Justin musi do klas Atrybutów Anatola przydzielić priorytety. Ponieważ postrzega swego bohatera jako dobrego wojowni-

ka, który najprawdopodobniej musi przelewać krew, by chronić swoje stado nawróconych, na Atrybuty pierwszorzędne wybiera Fizyczne (w zakamarkach myśli rodzi się koncepcja, że Anatol mógł być niegdyś strażnikiem). Ponieważ Anatol jest całkiem bystry i czujny, drugorzędne stają się Umysłowe, a Społecznym pozostaje najniższa kategoria.

Justin przydziela trzy z siedmiu punktów na Zręczność, śmiejąc się pod nosem z wyobrażenia obszarpanego pielgrzyma poruszającego się z zadziwiającą szybkością. Potem trzy z pozostałych punktów dodaje do Wytrzymałości i ostatni do Siły. Fizyczna charakterystyka Anatola prezentuje się teraz następująco: Siła 2, Zręczność 4, Wytrzymałość 4.

Justin przydziela dwa z pięciu drugorzędnych punktów na Spryt – Anatol jest może szaleńcem, ale nie idiotą. Dwa następne łądzą w Percepcji i ostatni przy Inteligencji. Anatol będzie polegał na pierwszym wrażeniu; jest zaledwie przeciętny w ocenianiu skomplikowanych spraw.

W końcu Justin rozdziela trzy punkty między Atrybuty Społeczne Anatola. Dwa z nich zwiększają Charyzmę, a ostatni Wygląd; Anatol może być inspirujący, jeśli będzie musiał. Oznacza to, że Oddziaływanie pozostanie z wartością 1 – Justinowi to jednak nie przeszkadza. W końcu nigdy nie myślał, że Anatol będzie wyjątkowo subtelny.

### KROK TRZECI: ZDOLNOŚCI

Następny krok to przydzielenie priorytetów i wybranie Zdolności. Po chwili analizowania Karty Bohatera Justin zaznacza wszystkie Zdolności, które chciałby widzieć u Anatola. Wygląda na to, że większość z nich to Talenty, dlatego tę kategorię wyznacza jako najważniejszą. Na grupę drugorzędną wybiera Umiejętności, a Wiedza pozostaje ostatnia.

WAMPIR: MROCZNE WIEKI

Justin ma 13 punktów do rozdzielienia pomiędzy Talenty. Od razu przydziela dwa z nich do Uników i trzy kolejne do Czujności, oddając tym szybkość reakcji Anatola. Aby pokazać zdolność szalonego zelowo do radzenia sobie z ludźmi, określa poziom Zastraszenia na 3, oraz Empatii na 1. Dwa kolejne punkty podnoszą poziom Autorytetu; Justin chciałby, aby Anatol potrafił kierować ludźmi. Ostatnie dwa poświęca na Bójkę – Anatol, jeszcze jako strażnik, nie raz miał okazję używać pięści.

Drugorzędną kategorią Zdolności Anatola są Umiejętności; Justin ma na nie 9 punktów. Trzy pierwsze przydziela do Krycia się, chcąc, by Malkavian potrafił się chować. Dwa następne poświęca na Walkę Wręcz, co przy przeszłości strażnika wydaje się właściwe. W końcu, gdy Justin zdaje sobie sprawę z faktu, że Anatol ma dość wiejski charakter, dodaje po jednym punkcie do Oswajania, Łucznictwa, Jeździectwa i Sztuki Przetrwania.

Teraz Justin ma pięć punktów do rozdzielienia między trzeciorzędną dla Anatola Wiedzę. Stwierdza, że z jakichś powodów Malkavian będzie piśmienny, więc podnosi o jeden punkt zarówno Wykształcenie, jak i Lingwistykę. Dwa następne rozdziela między Śledztwo i Prawo jako odbicie przeszłej roli strażnika. Ostatnim punktem zasila Okultyzm, zapewniając Anatolowi wystarczająco dużo wiedzy, by bał się przesądów wampirów, bez odkrywania żadnych poważnych tajemnic. To powinno być interesujące...

## KROK CZWARTY: ATUTY

Tu Justin przechodzi do wampirzych aspektów swego bohatera. Na początku określa Dyscypliny Anatola – moce nieżywych. Ma do rozdysponowania cztery punkty. Może wybierać między Klanowymi Dyscyplinami, co w przypadku Malkaviana oznacza Demencję, Nadwrażliwość i Niewidoczność. Justinowi podoba się idea przemycania się pod Niewidocznością, dlatego poświęca dwa punkty na tę Dyscyplinę. Pozostałe dwa podnoszą poziom Nadwrażliwości; umiejętność zaglądania w dusze innych ludzi bardzo dobrze pasuje do konceptu religijnego strażnika.

Ponieważ szaleńcy rzadko mają wpływ wśród śmiertelnych, Justin postanowił przydzielić punkty Pozycji do cech związanych z wampirami. Dwa do Pokolenia, co sprawia, że Anatol będzie całkiem potężnym wampirem dziesiątego pokolenia. Następne dwa na Trzodę, obrazującą grupkę wyznawców podążających za dynamicznym Malkavianem. Pozostały punkt poświęca na Status – może inni Kainicy postrzegają Anatola jako liczącego się wampira, a może sprawiają to zasługi jego Ojca.

W końcu Justin musi rozdzielić punkty Charakteru. Ponieważ Anatol podąża Drogą Niebios, zaczyna z Sumieniem, Samokontrolą i Odwagą. Trzy punkty na Odwagę – Anatol jest zbyt wytrwały, by uciekać przed byle niebezpieczeństwem. Kolejne trzy do Sumienia, co sprawi, że bohater będzie chętnie pomagał innym. Ostatni na Samokontrolę. Anatol może mieć problemy z powstrzymaniem temperamentu, ale Justin lubi sytuacje, które zmuszają go do odgrywania takich zachowań.

## KROK PIĄTY: WYKOŃCZENIA

Większość pracy została wykonana; teraz tylko ostatnie poprawki. Justin zapisuje startową wartość Siły Woli, Via i Poziomu Krwi. Siła Woli równa jest Odwadze – w tym wypadku 4. Wartość Drogi to Sumienie + Samokontrola, a więc 4 + 2 czyli 6. I w końcu rzut kostką na Poziom Krwi. Szczęśliwie dla Justina wypadło 9. Anatol nie będzie więc głodny na początku pierwszej opowieści. Justin

sprawdza w Tabeli Pokoleń (strona 137), że wampir dziesiątego pokolenia może mieć Poziom Krwi wynoszący maksymalnie 13.

Teraz Justin ma do wydania 15 punktów wolnych. By sprawić, żeby Anatol był bardziej zwinny, płaci siedem punktów za punkt Akceleracji. Chce także, by jego bohater był odmienny i wyróżniający się, dlatego za kolejne pięć punktów kupuje punkt Charyzmy, podnosząc tym samym wartość tego Atrybutu do 4. Zostały trzy punkty. Za dwa podnosi Odwagę do 5 (i automatycznie Siłę Woli do 5). Ostatni punkt wolny poświęca na kolejny poziom Siły Woli.

W końcu Justin musi wybrać Zaburzenie Psychiczne (ułomność klanu Malkavian). Decyduje, że Anatol będzie miał od czasu do czasu halucynacje, w których zagrożenia będą przyjmowały kształty fantastycznych bytów czy stworów. Ethan, Narrator, godzi się na to chętnie, wyobrażając sobie wiele interesujących sesji dotyczących tego tematu.

Justin wypełnił wszystkie zasady tworzenia bohatera, ale chce jeszcze dodać kilka szczegółów, które w pełni ucielesnią zelowo. Choć mogą się one zmienić podczas preludium, dadzą mu i Ethanowi dobry punkt startowy.

Anatol był strażnikiem miejskim, ale został wydany ze służby, gdy tylko pokazały się pierwsze symptomy jego szaleństwa. Niedługo potem został Przestoczony, przeciągnięty przez granicę życia, przeszedł szybką edukację dotyczącą wampirzego społeczeństwa i został pozostawiony samemu sobie (z jakichś bardzo ważnych powodów). Jego schronieniem jest mała krypta na skraju rodzinnego miasta. Zgromadził wokół siebie małą grupę wyznawców pochodzących ze slumsów – żeruje na nich, a także na każdym słudze szatana, który stanie mu na drodze. Z powodu Drogi, pożywia się na swej Trzodzie tylko wtedy, gdy mu na to pozwoli. Droga Niebios jest dla Anatola rozwinięciem własnych poglądów wyniesionych ze śmiertelnego życia, a nie elementem nauk Ojca.

Nadal ma miecz i ukradzioną koszulkę koleżan, które to przedmioty ukrywa pod pospieranym odzieniem. Nie są w najlepszym stanie, ale na razie służą mu całkiem dobrze. Anatol nie wygląda źle, choć często jest brudny i szary jak nędzarz. Pomimo tego ma silny głos i świadczą o sile. Ci, którzy słuchają jego zaimprowizowanych kazania, nie pamiętają ich treści.

Głównym celem Anatola jest zwiększanie i ochrona majątku przyjaciół i sąsiadów. Kierując się tą wytyczną, zabił już w slumsach jednego mordercę i może uczynić to ponownie. Nie ufa innym wampirom, chyba że ich dusze wyglądają na czyste (sprawdza przy pomocy Nadwrażliwości). Justin pozostawił Ethanowi wymyślenie Ojca Anatola. Malkavian mógł stworzyć potomka z niemal dowolnego powodu...

To tyle. Justin może jeszcze wybrać specjalizacje dla tych Cech Anatola, które osiągnęły poziom 4 (Zręczność, Wytrzymałość, Charyzma), ale postanowił poczekać z tym do zakończenia preludium. Anatol jest gotowy do pierwszych kroków w Mrocznym Średniowieczu.

## PRELUDIUM

Preludium to sposób na stworzenie biografii bohatera przed rozpoczęciem sagi. Jego zadaniem jest danie każdej postaci jakiejś przeszłości, by można było opowiadać o przyszłości. W rzeczywistości jest to dwuosobowa narracja, opowieść, w której gracz poznaje życie swego bohatera.

W swojej formie preludium przypomina normalną grę, pomijając fakt, że przestrzeń wielu lat życia postaci zacieśnia się do ciągu

# WAMPIR™

## MROczne WIEKI

IMIĘ: Anatol  
GRACZ: Justin  
SAGA:

NATURA: Obrońca  
POSTAWA: Penitent  
KLAN: Malkavian

POKOLENIE: X  
SCHRONIENIE: Mała krypta  
ROLA: Szalony zelota

### ATRYBUTY

#### FIZYCZNE

Sila ..... ●○○○○○  
Zręczność ..... ●●●○○○  
Wytrzymałość ..... ●●●○○○

#### SPOŁECZNE

Charysma ..... ●●●○○○  
Oddziaływanie ..... ●○○○○○  
Wygląd ..... ●●○○○○

#### UMYSŁOWE

Percepcja ..... ●●●○○○  
Inteligencja ..... ●●○○○○  
Spryt ..... ●●●○○○

### ZDOLNOŚCI

#### TALENTY

Aktorstwo ..... ○○○○○○  
Autorytet ..... ●●○○○○  
Bójka ..... ●●○○○○  
Czułość ..... ●●●○○○  
Empatia ..... ●○○○○  
Przebiegłość ..... ○○○○○○  
Uniki ..... ●●○○○○  
Wysportowanie ..... ○○○○○○  
Zastraszanie ..... ●●●○○○  
Złodziejstwo ..... ○○○○○○

#### UMIĘJĘTNOŚCI

Etykieta ..... ○○○○○○  
Jeździectwo ..... ●○○○○○  
Krycie się ..... ●●●○○○  
Lucznictwo ..... ●○○○○○  
Muzyka ..... ○○○○○○  
Oswajanie ..... ●○○○○○  
Rzemiosło ..... ○○○○○○  
Sztuka przetrwania ..... ●○○○○○  
Walka Wręcz ..... ●●○○○○  
Zielarstwo ..... ○○○○○○

#### WIEDZA

Lingwistyka ..... ●○○○○○  
Medycyna ..... ○○○○○○  
Nauka ..... ○○○○○○  
Okultyzm ..... ●○○○○○  
Polityka ..... ○○○○○○  
Prawo ..... ●○○○○○  
Śledztwo ..... ●○○○○○  
Wiejska Mądrość ..... ○○○○○○  
Wykształcenie ..... ●○○○○○  
Zarządzanie ..... ○○○○○○

### ATUTY

#### DYSCYPLINY

Akceleracja ..... ●○○○○○  
Nadwrażliwość ..... ●●○○○○  
Niewidoczność ..... ●●○○○○  
..... ○○○○○○  
..... ○○○○○○

#### POZYCJA

Pokolenie ..... ●●○○○  
Status ..... ●○○○○  
Trzoda ..... ●●○○○  
..... ○○○○○  
..... ○○○○○

#### CHARAKTER

Sumienie/Osąd ..... ●●●○○○  
Samokontrola/Instynkt ..... ●●○○○  
Odwaga ..... ●●●○○○

#### INNE CECHY

..... ○○○○○○  
..... ○○○○○○  
..... ○○○○○○  
..... ○○○○○○  
..... ○○○○○○

#### DROGA

##### Niebios

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

#### SILA WOLI

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

#### POZIOM KRWI

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

#### STAN ZDROWIA

Poobijany ☐  
Zraniony -1 ☐  
Lekko ranny -1 ☐  
Ciężko ranny -2 ☐  
Zmaltretowany -2 ☐  
Okaleczony -5 ☐  
Zmasakrowany ☐

#### DOŚWIADCZENIE

#### WALKA

| Broń | Stopień | Obrażenia |
|------|---------|-----------|
|      |         |           |
|      |         |           |
|      |         |           |
|      |         |           |



błyskawicznych decyzji gracza. Fakty związane z przeszłością bohatera, które gracz ułoży w preludium, będą wpływały na przebieg sagi i możesz często się do nich odwoływać.

## TECHNIKI

Każdy gracz przechodzi preludium samotnie. To sesja przeznaczona tylko dla niego, chyba że dwóch lub więcej bohaterów jeszcze przed Przeistoczeniem przyjaźniło się ze sobą i spędziło razem wiele czasu. Kiedy ty, jako Narrator, poświęcasz swój czas wybranemu graczowi, reszta może porozmawiać ze sobą, już teraz ekscytując się tym, co ją czeka. Pamiętaj, że opowieść rodzi się także z oczekiwań graczy.

Prowadząc preludium, musisz pokierować graczem silniej niż zwykle. Pozostaw mu wybór, ale popędzaj bieg zdarzeń i nie pozwól zbyt długo się namyślać. Musisz odgrywać wszystko w przyspieszonym tempie, chyba że masz więcej czasu (dzięki temu bohater zyskałby na szczegółowości). W preludium bohater prawie nigdy nie toczy walki, a jeśli już do niej dochodzi, po prostu opisujesz jej rezultat – nie możesz przecież dopuścić, by bohater zginął, zanim w ogóle zacznie się gra!

Podczas preludium daj graczowi szansę zapoznania się z założeniami i zasadami gry. Niech sam je zbada. Jeśli gracz zapragnie zmienić kilka Cech, powinieneś mu na to pozwolić, o ile ma ku temu racjonalne powody, inne niż tylko zamiar stworzenia superbohatera.

Prowadzisz bohatera przez jego przeszłe życie w dowolny sposób – dobry jest każdy, który pozwoli ukształtować pełną postać. W czasie preludium będziesz między innymi objaśniał wszystko, co warunkowa-

ło obecny stan bohatera. Gracz powinien mieć jasny pogląd na znaczenie i szczegóły wszystkich Cech Pozycji swojej postaci.

Powinieneś rozegrać jedną lub kilka typowych scen z życia bohatera, aby ukazać jego śmiertelny żywot. Możesz zastosować technikę kontrastu i przybliżyć graczowi rolę wampira, zestawiając ją z obrazem nudnej, śmiertelnej egzystencji bohatera. Pamiętaj, że przyziemność stanowi dobry punkt wyjścia ku rzeczom wielkim.

Preludium może przebiegać jakoś tak – „W niedzielny poranek wchodzisz po schodach kościoła. Nagle jakaś dłoń chwytą cię za odzienie. To trędowaty, ukryty w wejściu, wyciąga zdeformowaną rękę prosząc o jałmużnę. Strasznie kaszle. Co robisz?”

Odpowiedź pomoże określić, czy bohater wyżej ceni pomaganie innym niż własne zdrowie. Gdy Narrator opisuje kolejne sceny, gracz może wtrącać własne przemyślenia i szczegóły. Razem snujecie opowieść i powinniście zachowywać się jak partnerzy. Możesz także prowokować gracza do prezentowania emocji bohatera – „Twój najstarszy syn od miesięcy staje się coraz słabszy”. Jeśli bohater może działać już tylko nocami, będzie miał bardzo utrudniony wstęp do rodzinnego domu. Syn może wyzdrowieć lub umrzeć. Czy bohater będzie wtedy przy nim?

## PYTANIA I ODPOWIEDZI

Poniżej znajdziesz kilka pytań, na które powinieneś udzielić odpowiedzi po zakończeniu preludium. Jeśli nie masz czasu na pełne preludium, powinieneś przynajmniej wysilić się na tyle, by odpowiedzieć na te pytania. Warto spisać odpowiedzi, co często przydaje się nawet tym, którzy ukończyli pełne preludium.





WAMPIR: MROczne WIEKI

Przy każdym pytaniu wymieniliśmy wszystkie te kwestie, które gracz powinien rozstrzygnąć samodzielnie. Powinny one także pomóc Narratorowi w prowadzeniu dalszych preludów.

• **ILE MASZ LAT?**

A dokładniej, kiedy się urodziłeś i kiedy zostałeś Przeistoczony? Na jaki wiek wyglądasz? Dobra książka historyczna może okazać się bardzo przydatna, jeśli chcesz określić odpowiednie czy interesujące daty z życia swego bohatera.

• **JAK WYGLĄDAŁO TWOJE ŚMIERTELNE ŻYCIE?**

Pomyśl o dzieciństwie i o tym, jak szybko z niego wyrosłeś. Pozostałeś niewinny, czy raczej zmuszony do wejścia w dorosłość wcześniej niż zwykle? Kim byli twoi rodzice i jak dobrze dopasowałeś się do swojej klasy społecznej? Żyłes cały czas w jednym miejscu, czy podróżowałeś? Jesteś patriotą, czy wszystko ci jedno? Choć ludzie w Mrocznych Wiekach mało mają okazji do zmiany czegokolwiek, warto zwrócić uwagę na wszelkie komplikacje śmiertelnego życia. Rzadko zdarzają się wampiry, które zapominają lub ignorują to, co działo się przed Przeistoczeniem.

• **KIEDY PO RAZ PIERWSZY SPOTKAŁEŚ WAMPIRA?**

Kiedy przesady stały się dla ciebie rzeczywistością? Czy pierwszym spotkanym Kainitą był twój Rodzic, czy ktoś inny? Czy spodziwiałeś się Przeistoczenia (jeśli tak, wytłumacz dlaczego)? Wampiry często obserwują upatrzoną ofiarę przez długi czas, zanim zaatakują. Napięcie polowania, przeczcucie bycia śledzonym – oto sceny, które wzbudzić mogą wielki strach w bohaterze (i, miejmy nadzieję, także w gracz).

• **KTO BYŁ TWOIM OJCEM?**

Twój Ojciec, często pierwszy wampir, którego spotykasz, w dużym stopniu wpływa na postrzeganie innych Kainitów. Jak wyglądały wasze relacje? Pozostawaliście w dobrych stosunkach? Był zaborczy? Opisał poszczególne klany zgodnie z własnymi przekonaniami? Porzucił cię, czy opuścił, gdy byłeś już gotowy? Odegranie jednej czy dwóch scen z rodzicem to świetna metoda ustalenia wzajemnych stosunków.

• **CO MYŚLISZ O ŚMIERTELNIKACH?**

Niektóre wampiry uważają się za lepszych od ludzi, pokazując jako dowód swoje moce. Czy myślisz, że nadal jesteś tą samą osobą co za życia? Tylko nieliczni Kainici widzą się w obecnych czasach w takim świetle. Czy chronisz dawnych towarzyszy albo czy chciałbyś wykorzystać nowo nabyte moce, by zemścić się na nich? Kochasz śmiertelników, czy myślisz o nich tylko jako o źródle pożywienia? Ludzie, choć w pojedynkę nie tak potężni jak wampiry, nadal są główną siłą kształtującą świat Mrocznego Średniowiecza. Jak układają się twoje z nimi stosunki?

• **CZY TERAZ PATRZYSZ NA SIEBIE INACZEJ?**

Wierysz, że jesteś przeklęty, czy raczej postrzegasz wampiryzm jako udogodnienie? Dlaczego walczysz z Bestią? Wierysz w mity wampirzego społeczeństwa, czy masz raczej własne teorie? Oczywiście, żaden Kainita nie może długo zaprzeczać swej naturze. Nawet najbardziej szalony Malkavian ma pewność, że coś się zmieniło. Twój obraz samego siebie ma kluczowe znaczenie do zrozumienia, jak wyglądają twoje relacje z innymi wampirami.

ROBINSON  
1995

## • JAK SPOTKAŁEŚ RESZTĘ KOTERII?

Spotkaliście się przypadkiem, czy ktoś to zaplanował? Co was łączy? Macie wspólnych wrogów, sprzymierzeńców albo cele? Od jak dawna przebywacie razem w mieście? Jeśli sobie nie ufacie, opowieść jest skazana na porażkę. Podczas preludium powinniście określić, jak się wszyscy spotkaliście. Każde spotkanie może być czymś wyjątkowym, wtedy umacniacie swoje relacje, zanim pojawi się nacisk z zewnątrz.

## • GDZIE MASZ SVOIE TERYTORIUM?

Co jest twoim terenem łowieckim i jak często go odwiedzasz? Kto zazwyczaj pada twoją ofiarą? Gdzie spędzasz dnie? Powinieneś określić, jaki rodzaj wampirzej egzystencji kultywujesz. Dobrze zaopatrzonego teren łowiecki ma sporo zalet; wśród nich może być mniejszy Stopień Trudności przy rzutach na polowanie. Jeśli dysponujesz odpowiednio zorganizowanym terytorium, możesz nawet pożywiać się bez odgrywania polowania i rzutów. Twój teren jest jednym z najpoważniejszych źródeł wampirzej zamożności – poświęć mu trochę uwagi.

## • CO CIĘ PORUSZA?

Masz jakichś potężnych wrogów? Jakiego masz celu? Jak chciałbyś spędzić resztę swej długiej egzystencji? Nikt nie może istnieć bez motywacji. Cele, nadzieje i obawy twojego bohatera są bardzo ważne. Przez uwypuklenie ambicji i hierarchii ważności, możesz zrozumieć, kim naprawdę jesteś. Popatrz na Naturę, Postawę i Drogę, ale nie ograniczaj się tylko do tego – dodawaj nowe motywacje, które wzbogacają już istniejące.

# CECHY

Cechy są podstawą postaci w **Wampirze: Mrocznych Wiekach** – opisują, wypełniają i kształtują to, czym bohater jest w rzeczywistości. Pozwalają określić wszelkie zalety i słabości postaci, dzięki którym umożliwiają przełożenie osobowości na zasady gry i, co najważniejsze, pomagają skupić się na bohaterze i zrozumieć go.

Cechy bohatera opisują tylko ogólne parametry i zdolności. Cała reszta, istota osobowości, tworzy się w wyobraźni dzięki odgrywaniu. W **Wampirze: Mrocznych Wiekach** celowo pozostawiono Cechy jako szkic – przynajmniej w warstwie numerów – by gracze nie musieli koncentrować się zbyt na Karcie Bohatera. To, co w zarysie powstaje podczas kreacji bohatera, nabiera realnych kształtów dzięki grze.

# NATURA I POSTAWA

*Jeśli tchórzostwo odda mi swe serce  
A ja wypełnię jego polecenia  
Nigdy nie dokończę, co już rozpocząłem.  
Zaiste, hańba na mą głowę  
Na samą myśl o drodze odwrotu –  
Me serce wypełnia smutek.  
– Chrétien De Troyes, *Lancelot**

Przyzwyczailiśmy się do stwierdzenia, że „falszywe twarze” to typowy wytwór współczesnych czasów, bo za dawnych dni, jak niektórzy mogą twierdzić, ludzie byli bardziej uczciwi i prostolinijni. Masz, to co widzisz, prawda?

Nieprawda. Jeśli nie z innych powodów, to choćby przez wzgląd na dworskie intryki, które więcej wymagały cwaniactwa, niż współczesny człowiek może kiedykolwiek zaznać. Nawet przeciętny chłop zawsze pilnował się, o czym mówi i z kim. Przecież życie w średniowieczu mogło zależeć od tego, jak dobrze oszukiwało się otoczenie – drakońskie kary czekały na tych, którzy zbyt łatwo afiszowali się z niepoprawnymi odczuciami.

W dziedzinie naszej gry, archetypy osobowości odwzorowują codzienną przebiegłość, na której opierają się normalni ludzie. Natura bohatera pokazuje jego wewnętrzną osobowość – prawdziwe ja. Postawa, z drugiej strony, jest aspektem który otoczenie postrzega – „publiczne ja”. Oczywiście, obie te Cechy mogą być identyczne, ale większość ludzi inaczej zachowuje się prywatnie, a inaczej na pokaz. U osób prostolinijnych Cechy te będą takie same – lub przynajmniej bliźnię – podczas gdy ci oszukujący społeczeństwo mogą mieć zupełnie odmienną Postawę, i to nawet więcej niż jedną.

Wampiry (i inni bohaterowie) odzyskują Siłę Woli dzięki działaniom zgodnym z Naturą. Jeśli Opiekun Ventrue podzieli się własną krwią, by chronić członka koterii (szczególnie, jeśli kamrat pochodzi z innego klanu), odzyska jeden czy dwa punkty Siły Woli, które mógł wcześniej zużyć podczas trwania opowieści. Oczywiście, dzieje się tak tylko wtedy, gdy bohater dokona czegoś rzeczywiście istotnego dla przebiegu gry – nie możesz po prostu powiedzieć – „Daję pensa zebrakowi na ulicy” i odzyskać Siły Woli. Przez działania zgodne z kodeksem moralnym wzmacniamy siebie. W taki sam sposób bohaterowie naszej gry odzyskują wydane punkty Siły Woli.

Jeśli bohater dokona czegoś rzeczywiście odpowiedniego, jego gracz może zapytać Narratora, czy akt ten mógł spowodować odzyskanie Siły Woli. W zależności od tego, co się stało, Narrator może przydzielić bohaterowi trzy punkty (za bardzo ważne lub kosztowne działanie), dwa punkty (za istotną akcję lub poświęcenie), jeden (za niewielki czyn) lub nawet wcale (za coś nieistotnego lub akcję, za którą bohater odzyskał już swą Siłę Woli).

Ważne jest, że Natura i Postawa nie wyznaczają kategorii bohatera; powinny być traktowane jako idee przewodnie, pomagające zdecydować, co bohater powinien zrobić w konkretnej sytuacji. Archetypy pomagają także Narratorowi, który może dzięki nim lepiej wyobrazić sobie postacie oraz odpowiednio zmieniać do nich nastawienie prezentowane przez postacie niezależne. Reakcja księcia na szlachciankę z Postawą Rebelianta będzie, powiedzmy, nieco ostrzejsza, niż na tę samą kobietę wyglądającą jak Opiekun.

Poniższe archetypy to tylko sugestie. Jeśli tylko chcesz, dodawaj do tej listy swoje lub adaptuj te pochodzące z innych gier Narracyjnych.

## ACTOKRATA

Chaos to przekleństwo. Potępiasz bałagan i próbujesz wszystko kontrolować i organizować. Wydajesz się żyć po to, by uporządkowywać i walczyć o to, by wszystko szło gładko. Może byłeś kiedyś rycerzem, teologiem lub szeryfem, a może po prostu wyjątkowo zorganizowanym chłopem. W każdym przypadku ufasz tylko swoim osądom i masz skłonność do myślenia kategoriami czarno-białe: „To się nie uda”, „Jesteś albo ze mną, albo przeciw mnie”, „Są tylko dwa wyjścia – mój sposób i zły sposób”. Ważna jest także tradycja – w końcu najlepsze drogi to te, które zostały już sprawdzone.

– Odzyskujesz Siłę Woli, jeśli poprowadzisz grupę do pomyślnego wykonania ważnego zadania.

## BARBARZYŃCA

Cywilizacja jest dla słabeuszy. Intrygi są dla tchórzy. Wiesz, że jedyne rzeczy, które się liczą to osobista siła, honor i odwaga. Twoje życie podporządkowane jest niewzruszonemu kodeksowi. Nikt nie zasługuje na szacunek, jeśli nie jest na tyle silny, by mierzyć się z sobą samym w teście dążenia do celu. Słabi są tylko po to, by służyć silnym.

Nie oznacza to, że cenisz tylko przemoc fizyczną. Możesz być bardzo inteligentny, troskliwy i łaskawy. Nie możesz jednak znieść słabeuszy lub tchórzliwych bękartów, kryjących się za krągłymi słówkami lub plecami innych. Tytuły nie znaczą nic, jeśli nie zostały wywalczone dzięki osobistym zaletom i mądrości, a przysięga nie znaczy nic, dopóki składający przysięgę nie jest zdecydowany umrzeć, by jej dopełnić. Owoce cywilizacji uważasz za bezużyteczne. Co było dobre dla twoich przodków, jest dobre dla ciebie. Przecież miarą męczyzny (czy kobiety) jest wytrwałość w wysiłkach i honor w obliczu przeciwności.

– Odzyskujesz Siłę Woli wtedy, gdy twój kodeks honorowy wyraźnie zatryumfuje nad zbyt cywilizowanym przeciwnikiem lub sytuacją.

## BŁAZEN

Świat to miejsce pełne bólu, ale wszystko ma swoją jaśniejszą stronę. Ludzie wariują, gdy nie mają czegoś, z czego można się śmiać. Ty jesteś tym czymś – głupkiem, klaunem i komikiem, szukającym humoru w każdej sytuacji. Nie cierpisz smutku i bólu, więc cały czas próbujesz wyciągnąć myśli otaczających cię osób z czarnych obszarów życia. Większość traktuje cię jak idiotę, ale sam dobrze wiesz, że nie ma lepszej drogi. Czasem możesz zrobić niemal wszystko, by zapomnieć, że ból istnieje – bycie Przeklętym jest już wystarczająco straszne. Twoje poczucie humoru może oscylować zarówno wokół subtelnej satyry, jak i prostackich dowcipów anatomicznych, ale najważniejsze, że się śmieją, prawda? Czasem denerwujesz swoje otoczenie, ale śmiech zwykle pomaga – nawet jeśli tylko chwilowo.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy przy użyciu humoru podniesiesz na duchu swoje otoczenie, a szczególnie wtedy, gdy przy okazji uda ci się pozbyć własnego bólu.

## BOJOWNIK

Nieważne co się stanie, ty zawsze przeżyjesz. Możesz znieść porażkę, uniknąć katastrofy, wylizać się z ran, przetrwać i przeżyć niemal każdą klęskę. Wszystko jedno czy podróżujesz sam, czy w grupie, najważniejszy pozostaje instynkt samozachowawczy. Kiedy droga staje się stroma, ty idziesz dalej. Nigdy nie tracisz nadziei i nigdy, przenigdy, się nie poddajesz. Nic nie złości cię bardziej niż osoba, która nie walczy i ulega bezimiennymi siłom Przeznaczenia. Oto twoja metoda przetrwania. Nieważne jak wielką wróg ma przewagę, kończysz walkę stojąc, nawet jeśli nie zwyciężyłeś. Ilu wojowników może powiedzieć to samo?

– Odzyskujesz Siłę Woli, ilekroć przeżyjesz trudną sytuację dzięki swojemu sprytowi i wytrwałości lub nauczysz kogoś tego samego.

## BUNTOWNIK

Ustalony porządek jest fałszem. Styl życia jest złudą, Kościół jest skorumpowany, a lordowie tuczą się na ludzkiej pracy. Może twój jedyń syn został zabity przez pijanego arystokratę, albo żona

zgwałcona przez lokaja księcia. Może po prostu znudziło ci się już oddawanie wszystkiego co masz tym, którzy na to nie zasłużyli. W każdym razie pewne jest, że nienawidzisz władzy i zrobisz wszystko, by ją obalić.

To niebezpieczna Natura. Nawet najluźniejsze struktury bardzo ostro traktują nonkonformizm. Niemniej rozumiesz nienawiść, która kieruje Buntownikami. Twoje działania mogą być subtelne, a sentymenty ukryte, ale to właśnie nienawiść do ustalonego porządku kieruje twymi czynami.

– Odzyskujesz Siłę Woli, jeśli uda ci się osłabić władzę, z którą walczysz. Może to być Kościół, lokalny władca, obecny styl życia czy społeczeństwo Kainitów.

## CELEBRANT

Znasz przyjemności, o których inni mogą tylko marzyć. Może to być religijne zaangażowanie albo *joie de vivre*, którego doświadczają nieliczni. Może uwielbiasz dreszcz bitwy lub wspaniałość dzieł wielkich starożytnych artystów. Cokolwiek jest twoją pasją, zachowujesz siły do walki z wszelkimi przeciwnościami tak długo, jak długo obiekt pasji jest w zasięgu ręki. Gdy pojawia się najmniejsza sposobność do hołdu lub eksplorowania pasji, przyjmujesz ją z wdzięcznością. Może to denerwować innych, ale wiesz, że w końcu i oni odkryją tę przyjemność – to tylko kwestia czasu.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy masz sposobność oddania się swojej namiętności lub zarażasz nią kogoś innego. I na odwrót, cierpisz strasznie (i możesz nawet stracić punkt Siły Woli, jeśli zdarzenie nie jest dostatecznie traumatyczne), gdy jesteś ograniczany czy pozbawiany możliwości hołdowania pasji.

## DZIECKO

Jesteś niedojrzałym ciałem lub umysłem, a inni czują się w obowiązku opiekować się tobą. Może to być zarówno dobre, jak i złe. Większość ludzi uwielbia entuzjazm młodości, ale czasem jesteś przez to nieodporny na wykorzystywanie i niedogodności. Jesteś sprytny i swawolny, ale często wpadasz w tarapaty. Młodości, jak mówią, brakuje mądrości – tak samo jest z tobą.

Fakt, że w średniowieczu szybko nadchodzi dorosłość, nie nie znaczy. Chłopcy i dziewczęta w wieku ośmiu czy dziesięciu lat są wdrażani do handlu czy treningu walki. Nie pobażalo się dzieciom tak, jak robi się to we współczesnych czasach – rozpieszczanie było luksusem, na który stać było niewielu. Uparte dziecko powinno być złażane, a patetyczny dorosły ośmieszony. Dziecko lub głupek mogą być przez jakiś czas traktowani ulgowo, ale jeśli nie dorosną i nie wezmą za siebie odpowiedzialności, czeka ich ciężkie nie-życie.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy ktoś się tobą zaopiekuje lub dokonasz czegoś bardzo ważnego, posługując się dziecinnymi metodami.

## FANATYK

Pożera cię jakieś dążenie; to podstawowa siła twojego życia, dobra lub zła. Każda kropla krwi i pasji służy tylko temu. W rzeczywistości robiąc cokolwiek innego, narażasz się na wielkie poczucie winy. Nic nie może stanąć ci na drodze – w każdym razie nic, czego pokonać byś nie mógł. Twoje otoczenie i ty sam możecie cierpieć, ale owo dążenie jest wszystkim – cel usprawiedliwia wszystko.

Od celebranta odróżnia cię poświęcenie. Tacy jak oni podporządkowują się przecież tylko własnym przyjemnościom. Ty możesz cierpieć za swoje dążenie, bać się go, ale nadal będzie wszystkim, co

się dla ciebie liczy. Kto powiedział, że życie to dobra zabawa? Zanim zaczniesz się saga, upewnij się, że opisałeś swoje osobiste dążenie i określiłeś, w jaki sposób może wpływać na twoje zachowanie.

– Odzyskujesz Siłę Woli, ilekroć dokonasz czegoś, co zbliża ziszczenie twego dążenia lub gdy poświęcasz się w imieniu sukcesu.

### ŁAJDAK

Jesteś wszystkim, co się naprawdę liczy. Każdy musi bronić siebie, więc jeśli twoje działania wejdą komuś w drogę, to trudno! Jeśli wróg okaże się silniejszy, będzie się pewnie dalej cieszył, jak ty, swym (nie)życiem. Nie chodzi o to, oczywiście, że jesteś terroryzującym otoczenie zbiorem – to po prostu koncentracja na sobie i agresywne samolubstwo. Nie musisz dominować nad innymi, ale przekłety będziesz, jeśli dasz się zdominować!

Łajdacy chętną się samowystarczalnością. Możesz być wędrownym rycerzem, złodziejem, włóczęgą czy prostytutką. W każdym przypadku inni będą krzywo na ciebie patrzeć, jeśli odmówisz podporządkowania się ich zasadom. Zawsze jednak miej na sercu swój najlepiej rozumiany interes. Nigdy nie pozwól, by inni cię prowadzili.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy samolubstwo przyniesie ci jakieś zyski, a szczególnie wtedy, kiedy nie będzie wiązało się z ryzykiem wykonywania czyichś rozkazów.

### OBROŃCA

Nie wszyscy mogą być wojownikami. Ty jednak możesz i jakiegokolwiek pole walki sobie wybierzesz – wojnę, prawo, medycynę, religię czy jeszcze coś innego – będziesz stał na nim i wysilał się, by bronić tych, którzy tego potrzebują. Może byłeś niegdyś strażnikiem na drodze do Damasku, patrolowałeś ulice miasta lub leczyłeś ludzi. Może tytuł, który nosisz (czy niegdyś nosiłeś), zdobyłeś chroniąc poddanych, zamiast przymilać się władcy. Może orężną dłoń oddałeś Bogu. Bez względu na historię, celem twego życia jest ochrona. Niektórzy bronią słabych, inni bronią tronu.

– Odzyskujesz Siłę Woli, ilekroć uda ci się odepchnąć poważne zagrożenie od protektoratu czy chronionych.

### ODKRYWCA

Zawsze jest lepszy sposób na osiągnięcie dowolnego celu; znajdziesz te lepsze metody. Przykładami postaci twojego pokroju są wynalazcy, handlarze, filozofowie i stratedzy. Jesteś odkrywcą dróg, wizjonerem, nigdy nie usatysfakcjonowanym krytykiem, który krzywi się nawet w obliczu doskonałości. Tradycja jest dla ciebie pułapką więżącą wyobraźnię. Cokolwiek robisz, starasz się ulepszyć stare metody.

– Odzyskujesz Siłę Woli za każdym razem, gdy poszukiwania lepszego sposobu zrobienia czegoś kończą się sukcesem. Przełomowe odkrycia są oczywiście warte więcej samozadowolenia (i Siły Woli) niż drobne ulepszenia.

### OPIEKUN

Wszyscy powinniśmy wspierać naszych braci w czasie potrzeby. Nieważne jakim potworem się staniesz, w uszach wciąż powinno ci dzwonić „Miłujcie innych, jak ja was umiłowalem”. Nie chodzi o to, żeby nie zabijać – Bóg zabija bez oporów i często rozkazuje nam robić to samo – ale jeśli ktoś potrzebuje pomocy, udzielenie mu jej jest czynem zaiste świętym.



ROZDZIAŁ CZWARTY: BOHATER



WAMPIR: MROczne WIEKI

Opiekun nie musi mieć żadnych religijnych korzeni. Przecież troska o siebie jest normalną sprawą we wrogim i twardym świecie. Nawet jeśli zszedłeś ze ścieżek Kościoła (lub nie byłeś w ogóle chrześcijaninem), możesz robić wszystko, by łagodzić cierpienia innych. Czasem ktoś może cię wykorzystać, ale to cena, którą trzeba zapłacić. Może to jedyna dla ciebie droga, by odkupić grzechy.

– Możesz odzyskać Siłę Woli, gdy pomagasz komuś w potrzebie lub poświęcasz coś dla dobra innych. Pomoc może być równie mała, jak poklepanie kogoś po ramieniu w odpowiednim momencie lub tak wielka, jak interwencja w ostatniej chwili przed nadejściem rozświeczonej tłuszczy z pochodniami.

## PENITENT

Wiesz, że zgrzeszyłeś. Każdy duchowny ci to wyrzuca, każdy sen odkrywa głębię deprawacji, którą nosisz w sobie. Nieważne jak niewinnie wyglądają twoje działania. Wiesz, że człowiek jest żywym szyderstwem z Boga, a Kainita po stokroć większym. Zdając sobie z tego sprawę, starasz się odkupywać swe przewiny tak często, jak tylko masz sposobność.

Obdarzony tą Naturą wampir jest ciekawym przypadkiem. Zna przeznaczony mu los, ale żałuje za czyny, a szczególnie za podejmowane decyzje. Predestynacja i wolna wola to częste tematy dysput w tej epoce. Z jednej strony ludzkość jest grzeszna i nieczysta, bez bożej łaski skazana na porażkę. Z drugiej strony Bóg zapowiedział, że jego ostateczny sąd opierał się będzie na tym, co przez całe życie każdy człowiek dokona. Jako Penitent wiesz, że prawda leży po obu stronach, więc próbujesz odkupić swoje przekłete życie dobrymi uczynkami, umartwianiem się, a nawet wspieraniem Kościoła.

– Odzyskujesz Siłę Woli, ilekroć odczuwasz, że zadośćuczyniłeś swym najświętszym grzechom. Jednak czeokolwiek byś nie dokonał, musisz mierzyć rozmiar zbrodni – im gorsza przewina, tym większy musi być żal i pokuta. Oczywiście, jako wampir masz aż za dużo okazji, by zgrzeszyć ponownie, co staje się dla ciebie stałym źródłem tortury.

## POTWÓR

Gdy jest światło, musi być i ciemność. Jesteś cieniem wybranym przez Boga do egzystencji bestii, która zwodzi i wypacza. Przystoczenie zerwało wszelkie połączenia z człowieczeństwem (tak przynajmniej ci się wydaje), więc dlaczego masz udawać człowieka? W późniejszych epokach takich jak ty nazwą Sabatem, ale teraz jesteś po prostu tym, czym stałeś się z przyjęciem klątwy – diabłem przemierzającym noc.

Ciemności przybierają różne formy. Twoje zło może być równie subtelne jak zatrute plotki lub tak oczywiste jak młot Goliata. Gdy odkryjesz w sobie jakieś dobre strony – bo one wciąż są – zwalczasz je od razu, by inni nie odkryli i nie wykorzystali twojej słabości. Nieuchronność piekielnego ognia czekającego na końcu twojej drogi sprawia, że porzucasz czasem czynienie zła, ale w oczach otoczenia jesteś potworem, który niszczy, kusicielem sprowadzającym na złą drogę i sługą Szatana, a nie wytworem bożej woli.

– Twoją Siłę Woli wzmacniają złe uczynki, tak długo jak długo wypełniasz wolę Boga. Jeśli uważasz się za kusiciela, odzyskujesz Siłę Woli, jeśli skusisz kogoś do zła. Jesteś raczej niszczycielem marzeń? Wtedy Siłę Woli zapewnia ci łamanie wiary innych. Wybierz cel i dąż do niego.

## POZER

Życie bez odpowiedniego stylu jest niczym. Niech inni walają się w błocie nędzy – twoja egzystencja musi być wspaniała, opiewana przez poetów i uwieczniona w opowieściach o niezwyklej gracji.

Romanse to twój chleb powszedni – jesteś trubadurem, kuglarzem, nalożnicą lub uwodzicielskim podróżnym. Może rzeczywistość nie dorasta do twoich oczekiwań, ale starasz się odnaleźć ideal i szukasz go z takim uporem, jaki tylko jest możliwy. Niektórzy mogą nie pochylać twojego stylu bycia – zostawiasz na swej drodze złamane serca i wydajesz się bardziej frywolny, niżby chcieli – ale przecież nie możesz przejmować się cudzym nieszczęściem. Do diabła z nimi, jeśli nie potrafią podjąć ryzyka związanego z dobrze przeżyтым życiem. Gdy spotkasz Szatana (a wszyscy powtarzają, że spotkasz), zagrają fanfary, a ty uściśniesz mu rękę.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy twe działania zwieńczy wielkie zwycięstwo – uwiedzenie, zdobycie urzędu, wygrana bitwa – osiągnięte ze stylem i gracją, lub gdy usłyszysz, że dołączono bieżące podboje do listy twych wyczynów.

## SAMOTNIK

Zawsze pozostajesz sam, nawet w środku tłumu. Jesteś włóczęgą, myśliwym i samotnym wilkiem. Być może podróżujesz od miasta do miasta jako najemnik czy grajek, lub po prostu ukrywasz się, czekając, aż wydarzenia zewnętrzne staną się tak ważne, że nie będzie ich można zignorować.

Samotność nie jest twoim przekleństwem, tylko przyjemnością. Choć inni mogą myśleć, że jesteś samotny, opuszczony czy daleko od domu, ty po prostu nad towarzystwo innych przedkładaś swoje własne. Wiele powodów mogło to sprawić – nie rozumiesz ludzi, rozumiesz ich zbyt dobrze, ludzie cię nie lubią, lubią cię za bardzo, więcej znaczą dla ciebie własne myśli niż przemyślenia innych. Swoje powody wybierz sam.

– Odzyskujesz Siłę Woli, gdy dokonasz czegoś ważnego bez wsparcia innych, ale nadal dla dobra jakiejś grupy. Liczba odzyskanych punktów zależy od ważności sukcesu.

## SĘDZIA

Jako negocjator, moderator, arbiter, rozjemca, zawsze starasz się coś polepszyć. Gdy dostajesz fakty do obróbki, jesteś dumny ze swej racjonalności, umiejętności rozsądzania i dedukcji. Idealem jest prawda, ale wiesz, jak ciężko do niej dojść. Ale w końcu twoja ulubiona sprawiedliwość, jedyna sprawiedliwość – prawda – zakręluje.

W twoich oczach ludzie są źródłami, choć niektórzy dość trudnymi do uruchomienia. Nie cierpisz niezgody i argumentów, a od dogmatyzmu uciekasz. Twoimi symbolami jest uczciwość, mądrość i logika. Ludzie szanują twoje zdanie. Niektórzy Sędziowie są dobrymi przywódcami, choć brak wizji może czasem powodować, że utrzymują status quo, zamiast szukać lepszych rozwiązań.

– Odzyskujesz Siłę Woli, ilekroć wypłaczesz prawdę z sieci kłamstw lub gdy nakłonisz dyskutujących, by poddali się twojemu sądowi.

## TYRAN

Nikt oprócz ciebie nie potrafi zrobić niczego dobrze. Jeśli zostawić komuś coś do zrobienia, z całą pewnością zawiedzie. Dlatego trzeba pilnować tych, o których się troszczymy i jak najwięcej brać w swoje ręce. Przed Przeistoczeniem mogłeś być karczmarzem lub rycerzem, którego giermek po prostu nie potrafił osiągnąć ideału rycer-

kości. Może teraz pilnujesz ghuli, tak jak kiedyś dyrygowałeś służbą w swoim domu? Wszystko jedno co robisz, wciąż się upewniasz, że nikt tego nie psuje. Inni mogą cię za to nie lubić, ale przynajmniej tym razem wszystko zostanie zrobione dobrze.

– Odzyskujesz Siłę Woli, jeśli twój autorytet przełamie upór, bezwolność i przywiązanie do detali.

## DROGI

*Łatwa, prosta i łagodna ścieżka... to nie jest ścieżka prawdziwej cnoty. Ta bowiem wymaga drogi stromej i ciemnej.*

– Michael de Montaigne, Eseje

Bestia jest surowym władcą. Nieważne jak współczujący i cnotliwy będzie śmiertelnik, Przeistoczenie zależy go pragnieniami i instynktami znacznie przekraczającymi wszystko, co człowiek może odczuwać. Dlatego właśnie potomstwo Kaina musi poddawać się jakiejś samodyscyplinie, kodeksowi, jeśli chce utrzymać Bestię w ryzach. Drogi reprezentują systemy moralne, które pozwalają wampirów panować nad sobą. Część z nich, jak choćby Droga Człowieczeństwa, jest odbiciem tej części Kainity, która pozostała ludzka. Inne, jak Droga Krwi Assamitów, to kanony moralne wykute dawno temu przez starszych rodów wampirycznych. Bez względu jednak na korzenie, Drogi pozwalają Kainitom pozostać istotami rozsądnymi. Jeśli zejść z takiej ścieżki, wpadają w objęcia Bestii.

Wiele wampirów nie myśli wcale, że podąża jakimiś Drogami czy ścieżkami do oświecenia. Ich etykę tylko przez przypadek można zaklasyfikować do jednej z ośmiu rozpoznawalnych Dróg. Owe osiem przedstawimy poniżej. Z pewnością jest ich więcej, ale większość europejskich Kainitów wyznaje właśnie którąś z prezentowanych. Radzimy, by przynajmniej na początku, raczej wybierać spośród podanych Dróg, niż wymyślać własne. Te sprawdziły się jako skutecznie powstrzymujące opadanie po spirali potworności. Oczywiście Narrator może dopuścić nową Drogę, która wypełnia jakąś szelcinę w jego sadze. Musi się tylko upewnić, że ów kodeks jest wystarczająco rygorystyczny, by powstrzymać Bestię. Saga, w której gracie nigdy nie wykonują rzutów Charakteru, będzie uboższa od takiej, gdzie degeneracja jest bardzo prawdopodobna.

## DROGA BESTII

Droga Bestii, zwana też Via Bestiae, to system najmocniej ze wszystkich oparty na instynktach. Ci, którzy nią podążają, zachowują się jak zwierzęta, ale nie do przesady. Kilok, starożytny Gangrel, zauważył kiedyś „ogar na długiej uwięzi nie będzie próbował jej zerwać”. Część Gangreli, podobnie jak nieliczni z innych klanów, uczą tej Drogi swoich potomków, ale większość Kainitów, która nią podąża, czyni to w niewymuszony sposób.

Największym niebezpieczeństwem dla wyznawców tej etyki są dzikie ostępy. Lupini polują na każdego Kainitę, który oddala się od murów miast, a tylko nieliczni potrafią oszukać lub zwyciężyć bandę wilkołaków. Kainici na Drodze Bestii, zmuszani do omijania miast, wciąż narażają się na ryzyko spotkania z Lupinami czy czymś jeszcze gorszym.

Wampiry na tej ścieżce powinny działać instynktownie i z dużą dozą sprytu. Nie mogą tracić czasu na wahanie, ale też nie powinny głupio narażać siebie i swojego terytorium. Nigdy nie zabijają dla zabawy, ani niepotrzebnie nie torturują wrogów, ale mogą rozedrzeć gardło każdemu, kto stanowi zagrożenie. Unikają kontaktu z miastami i ludzkimi wynalazkami. Kontrolują szal i strach dzięki



pragnieniu przetrwania. Stając się zwierzętami, unikają losu stoczenia się w potworność.

Dziwne, ale Kainici z Via Bestiae mogą w obliczu prawdziwej potrzeby, stać się całkiem miejscy i przystosowani. Jednak większość z nich przedkłada proste zasady dziczy nad wszystkie manipulacje ich cywilizowanych współbraci w kłatwie.

Z podwójnych Cech Charakteru Droga Bestii wybiera Osąd i Instynkt.

## DROGA CZŁOWIECZEŃSTWA

Droga ta jest zarówno przekazywana przez starszych, jak i przyjmowana intuicyjnie przez świeżo Przeistoczonych. Wyznawcy Via Humanitatis, wszystko jedno czy nadają swojej etyce nazwę, czy nie, próbują trzymać się systemu wartości śmiertelników. Nadal myślą o sobie jako o ludziach, a nie jak o obcych potworach. Widzą wyraźnie, że mają w sobie także cechy Bestii, ale walczą z nimi, kierując się zasadami wyznawanymi za czasów normalnego życia.

Droga Człowieczeństwa zakłada posiadanie pewnego zasobu moralności. Nie skupia się na ludzkim działaniu, tak jak morderca bywa ludzki. Raczej twierdzi, że wszyscy mają jakiś potencjał dobroci i uczynności i stara się go uaktywnić. Kainici zaawansowani na tej drodze powinni być uczciwi, litościwi i dobrzy, choć oczywiście zdarzają się tacy, którzy zamieniają się w porwanych wojowników. Balansowanie między koniecznością a cnotą jest ciężkim zadaniem.

Via Humanitatis nie ma formalnego kodeksu etycznego. Mówiąc ogólnie, jej wyznawcy muszą unikać okrucieństwa i perwersji. Nie mogą zabijać, chyba że w ostateczności, i muszą szanować prawa innych. Powinni interesować się zarówno sprawami śmiertelnych, jak i własnego rodzaju. Najprostszym podsumowaniem tych zasad jest to, co postuluje wiele religii i filozofii – traktuj bliźnich tak, jakbyś chciał, by traktowali ciebie.

Istnieje kilka interpretacji tej Drogi; w końcu ludzie Mrocznych Wieków nie są równi. Często zdarza się, że zasady Via Humanitatis są odbiciem moralności Narratora i graczy. To dobrze – stanowi to bowiem szansę na eksplorację własnego systemu wartości w nieszkodliwym otoczeniu.

Droga Człowieczeństwa wyrasta z uczynności i umiarkowania, a więc z Cech Charakteru promuje Sumienie i Samokontrolę.

## DROGA KRWI

Tajemniczy Assamici ze Wschodu praktykują własny kodeks moralny, ustalony przez założyciela klanu. Jego nazwę przekłada się czasem na łacinę jako Via Sanguinius. Jeśli Kainici Zachodu poznaliby sekrety tej dobrze strzeżonej Drogi, z pewnością zaczęliby wojnę mającą na celu całkowitą eksterminację jej wyznawców.

Droga Krwi przekazywana jest tylko tym Assamitom, którzy są najbardziej lojalni wobec klanu. Twierdzi ona, że potomstwo Khayyina (Kaina) jest zdeprawowane co do ostatniego, z wyjątkiem linii Haquima (znanego Europejczykom jako Assam). Haquim nakazał swym dzieciom walkę z resztą Kainitów, mającą wypłenić wypaczenia. Dlatego najprawdziwszymi Assamicami to ci, którzy polują na wampiry innych klanów i żywią się ich krwią. Dzięki naukom Drogi Krwi chcą osiągnąć oświecenie.

Assamici podążający Droga Krwi (członkowie żadnego innego klanu nie mogą obrać tego systemu) mają bardzo rygorystyczne zasady. Muszą trzymać się nauk Haquima i gromadzić całą wiedzę, jaka może pomóc im w ich walce. Aby wzmacniać klan, są obowiąz-

zani gromadzić możliwie najwięcej wampirzej krwi. Muszą także, o ile wyznaczone im zadania nie stanowią inaczej, trzymać się jak najdalej od dzieci Khayyina i zachowywać dusze nie skażone ich wypaczonymi poglądami. I w końcu, wyznawcy Via Sanguinius powinni opierać się na honorze oraz umiarkowaniu. Muszą za wszelką cenę powstrzymywać Bestię i dobrze oraz uczciwie traktować śmiertelnych.

Ostatnio wielu Assamitów rozwścieczył marsz armii Zachodu na Jerozolimę. W rezultacie coraz więcej Saracenów trafia zaraz po Przeistoczeniu na Drogę Krwi. Ci święci wojownicy wierzą, że ich odwieczny wróg w końcu odsłonił swe prawdziwe oblicze. Teraz dopiero zacznie się prawdziwa wojna.

Assamici nie mogą czuć się winni, jeśli zaistnieje konieczność przelewania krwi. Muszą także w każdej sytuacji zachowywać się honorowo. Dlatego Cechy Charakteru podążających Drogą Krwi zawierają Osąd i Samokontrolę.

## DROGA NIEBIOS

Wampiry rozważania o istocie egzystencji nieumarłych, zastanawianie się dlaczego Bóg stworzył takie potwory jak oni, prowadzą niektórych do jednej z dwóch konkluzji. Albo zawdzięczają wszystko Szatanowi i jemu powinni służyć, albo są częścią boskiego planu i to jemu winni są oddanie.

Wielu spośród tych drugich, szukających dobrego wyjaśnienia ich potwornych mocy, wyznaje Via Caeli. Wierzą oni, że wampiry powstały, by być bożymi aniołami zemsty. Grzesznicy, mordercy, wiedźmy i nieludzkie bestie – wszyscy muszą być gotowi na śmierć z rąk dzieci Kaina.

Co interesujące, nie wszyscy wierzą w mitologię Kaina i jego potomstwa. Wielu podążających tą Drogą nie jest nawet chrześcijanami. Jedynym wymaganiem jest wiara w jakąś nadrzędną wolę, plan istniejący we wszechświecie, który uzasadnia istnienie nadnaturalnych bytów wyznaczonych do zadania niszczenia istot upadłych i sadyistycznych. Wiadomo, że Via Caeli podążają chrześcijanie, żydzi, poganie, a nawet muzułmanie, choć nie zawsze akceptują się nawzajem...

Kainici z Drogi Niebios zabijają bez najmniejszego śladu ironii czy wątpliwości. Najczęstszymi ich ofiarami padają mordercy, choć zdarza im się eliminować za relatywnie małe przewiny (złodziejstwo, herezja, pożydlwość); uważają się za usprawiedliwionych. Bóg zlecił im zadanie niszczenia grzeszników i przestępców wszystkimi koniecznymi metodami. Za swe czyny będą potępieni, ale robią to dla dobra wszystkich. Postrzegają samych siebie jako męczenników, którzy poświęcić muszą nie tylko ciała, ale i dusze w dążeniu do ochrony ludzi cnotliwych.

Wampiry te przynoszą karę głównie takim grzesznikom, którzy uszli ludzkiemu osądowi. Twierdzą, że ludzie prawi muszą być chronieni przed tymi, którzy sprowadzają ich na złą drogę, a nawet przed nimi samymi. Każdy grzesznik powinien mieć szansę zmiany zachowania, ale jeśli odmówi poprawy, umrze. Żerują na ludziach pobożnych i prawych tylko wtedy, jeśli ci się zgodzą. Jest dostatecznie dużo pożywienia, by nie musieć polować na umiłowanych przez Boga. Szczególnie nienawidzą Serytów i Baali. Posuną się niemal do wszystkiego, by przy każdej nadarzającej się okazji wypchać te potwory w objęcia Śmierci Ostatecznej.

Cechy Charakteru wyznawców Via Caeli to Sumienie i Samokontrola.

## DROGA PARADOKSU

Niewielu w pełni rozumie zachowanie Ravnos – szarlatanów i oszustów wampirzego społeczeństwa. Nikt spoza klanu nie poznaje nauk Via Paradocis, Drogi Paradoksu. Ci, którzy znają jej sekrety, traktują bowiem własne nieżycie jako sen, a żywe istoty jako najzwyklejsze majaki.

Droga Paradoksu uczy, że egzystencja jest zmienna i elastyczna. Nie ma niczego stałego, rzeczywistego, a wszystko złożone jest z różnej ilości eterycznej substancji. Ravnos nazywają ową substancję weig. W naturalnym stanie weig płynie bez celu od istoty do istoty, od obiektu do obiektu, tworząc i niszcząc bez zastanowienia. Wszystko może być nim wypełnione, a w następnej chwili prawie puste; wszystko się zmienia, takie jest życie.

Według Ravnos, Przedpotopowi to istoty, które zostały napełnione wielkimi ilościami weigu, ale nigdy go nie oddały. Nadal podtrzymują świat w takim kształcie, jaki umożliwia im pobieranie weigu i korzystanie z jego potęgi. By utrzymać ten stan, wydzielają co jakiś czas z siebie małe porcje weigu i formują z nich swoje podobizny. Tak powstają inne wampiry.

Oczywiście Przedpotopowi planują odzyskanie weigu w przyszłości. W tą noc – zwaną Gehenną lub Nocą Zmian – pojawi się wszystkich dwunastu, by pozbawić mocy swoje dzieci i zmienić wszechrzecz w szare, nieruchome mauzoleum – świat ich marzeń. Tylko dzieci trzynastej weigowej istoty, Ravnos, znają ten plan. Ich założyciel postanowił walczyć z Przedpotopowymi ich własnymi metodami, dlatego stworzył klan Ravnos. Podążający Drogą Paradoksu wierzą, że ich Ojciec, trzynasty Przedpotopowy, istnieje wyłącznie po to, by zniweczyć plany pozostałych.

Ravnos kroczący tą Via próbują rozbić rzeczywistość służącą wampirom. Aby to osiągnąć, wykorzystują swoje wewnętrzne zasoby weigu do wywoływania efektów zmieniających rzeczywistość. Na początku są to tylko iluzje małej mocy, ale wraz ze zdobywaniem potęgi także one stają się coraz poważniejsze. Każdy wyznawca stara się także aktywnie wywoływać w innych zmianę percepcji otoczenia – często przez oszustwo i chłodziejstwo.

W końcu weig musi zostać z powrotem uwolniony do pierwotnej, eterycznej postaci. Ravnos mocno zaawansowani na tej Drodze starają się to robić; szukają rzeczy wiążących weig – magiczne przedmioty, fetysze Lupinów itp. – i niszczą je. Najsilniejsi spośród wyznawców ścigają wielkie zasobniki weigu – wampiry niższych pokoleń – i robią z nimi to samo.

Kroczący Drogą Paradoksu rozumieją, że rzeczywistość będzie taka, jak ją ukształtujemy. Próbką zmieniać otoczenie na lepsze, pokazując, że tylko chaos i zmiany są naprawdę naturalne. Im bardziej uda się zaburzyć rzeczywistość do czasu nocy, gdy wszystko się rozstrzygnie, tym bardziej osłabieni będą Przedpotopowi i tym bardziej prawdopodobne, że Noc Zmian zakończy się sukcesem. Dlatego wciąż starają się oszukiwać, niepokoić i zawstydzają Kainitów, szczególnie tych wysoko cenionych przez Przedpotopowych. Poza tym naigrywanie się ze starożytnych jest zabawne.

Wampiry Paradoksu cechują się Osądem i Samokontrolą.

## DROGA RYCERSKOŚCI

Choć minie jeszcze trochę czasu, zanim społeczeństwo śmiertelnych przeżyje pełny rozkwit cnót rycerskich, to zdarzają się Kainici podporządkowujący się podobnemu kodeksowi stworzonemu na własny użytek. Droga Rycerskości jest bardziej sformalizowana niż

wiele pozostałych Via, a jej zestaw wierzeń i nakazów jest niemal niezmienny i tak samo przekazuje się go z Ojca na potomka lub z księcia na wasala na wszystkich obszarach geograficznych.

Wyznawcy tej Drogi wierzą, że są bliscy Kainowi, więc muszą spełniać ostrzejsze kryteria niż współbracia. Przeistoczenie niesie wielkie moce, ale równie poważną odpowiedzialność, która zarysowana jest przyjmowanym przez nich kodeksem. Mają nadzieję, że dając dobry przykład, pociągną za sobą inne wampiry, przez co wszyscy staną się bardziej wartościowi w oczach zarówno Boga, jak i Kaina.

Wartości uznawane przez Via Equitum są bardzo podobne do tych, których w późniejszych czasach trzymać się będą rycerze. Najwyższym dobrem staje się honor i szlachetność, a Kainita nie posiadający tych przymiotów musi być zaiste smutną istotą. Należy podporządkowywać się władcom i zwierzchnikom, służyć im szczerze i w oddaniu. Przyjemności i osobiste pragnienia są drugorzędne. Jeśli staną w sprzeczności z Via, nie ma żadnego tłumaczenia – prawo Drogi jest ważniejsze. Nie po to składa się przysięgi, by je łamać; każdego słowa trzeba dotrzymać i biada temu, kto się temu sprzeciwia. Słabsi i ci, którzy nie mogą bronić się sami, powinni być wspierani w czasie potrzeby. Śmiertelni widziani są jak szlachetne zwierzęta, jak jelenie w lesie. Jako tacy powinni być dobrze traktowani, wspierani, ale w ostatecznym rozrachunku są istotami niższymi. Nikogo nie zmusza się do traktowania z szacunkiem sfory psów myśliwskich – podobnie jest ze śmiertelnymi.

Cechy Charakteru wchodzące w skład Drogi Rycerskości to Sumienie i Samokontrola.

## DROGA SZATANA

Wielu Kainitów wierzy, że Przeistoczenie sprowadza na nich klątwę nie do odkupienia. Niektórzy rozwijają te poglądy dalej, twierdząc, że zostali zmienieni w sługi Szatana (czy innej najwyższej mocy zła, w którą wierzą). To logiczne, dodają, że skoro zostali wampirami, to powinni szerczyć zło na świecie. Jeśli odmówią diabelskiego zachowania, zostaną z pewnością strasznie ukarani za porzucenie wyznaczonej im służby. Tacy właśnie Kainici podążają Via Diabolis – Drogą Szatana.

Jako dowód na to, że zło można traktować już samą istotą wampiryzmu. Nie ma przecież nic godnego pochwały w polowaniu na niewinnych ludzi. A więc nieumarli muszą być istotami Szatana, pozbawionymi na zawsze owoców raju. Interesujący jest także fakt, że wyznawcy Via Diabolis często nie mają nic przeciw dobru i świętości. Po prostu wierzą, że jak wszystkie wampiry muszą ze wszystkich sił przeciwstawiać się potędze ludzkich cnót.

Oczywiście, kontakty z wampirami innych Dróg sprawiają wiele kłopotów. Każdy, kto wyznaje inną filozofię, w ich oczach błędzi lub jest kłamcą, a więc nie można mu ufać. I, oczywiście, żaden zdrowy na umyśle Kainita innej Via nie będzie rewanżował się zaufaniem. Via Diabolis to samotna droga. Na szczęście (a może nie) inni także nią kroczą...

Wampiry wyznające Drogę Szatana próbują zamienić swoją egzystencję w coś maksymalnie przyjemnego, kosztem tych, którzy znajdują się w opozycji do nich. Odrzucają cechy takie jak miłosierdzie czy łagodność jako sprzeczne z ich rolą. Zabijają, gdy jest to potrzebne lub właściwe i Przeistaczają śmiertelników, kiedy chcą (w końcu powinni zwiększać szeregi zła na świecie – służba nie drużba). Ufają tylko tym Kainitom, którzy otwarcie popierają ich filozofię. Unikają przede wszystkim jakichkolwiek kontaktów z duchowieństwem – ich odwiecznym wrogiem.



Uwaga! Bohater kroczący tą Drogą może być już ze swojej natury bardzo niebezpieczny dla każdej sagi. Jeśli gracz chce poprowadzić taką postać, powinien przedyskutować to z Narratorem i resztą graczy. W przypadku gdy wszyscy się zgodzą, można oczekiwać bardzo intensywnej gry – pamiętaj o wrażliwości przyjaciół.

Wyznawcy Via Diabolis gloryfikują nieczułość i brak umiaru, dlatego wśród ich Cech Charakteru znajdują się Osąd i Instynkt.

## DROGA TYFONA

Wyznawcy Seta nauczają kodeksu moralnego, który przekazywany z Ojca na potomka sięga swymi korzeniami samego wielkiego Seta. Choć niektórzy Setyci wybierają inne filozofie, większość stanowią ci podążający mroczną Drogą Tyfona. Najważniejszymi rzeczami, pochwalanymi i rozsiewanymi po świecie, stają się dla nich rozkład, ból, kłamstwo i grzech. Cierpienie nie jest celem, tylko środkiem dojścia do celu.

Wyznawcy Tyfona przyjęli odmienną od innych systemów moralnych drogę rozwoju. Odrzucają samokontrolę, by dostosować się do strasznego świata, który ich otacza. Tyfonici postępują więc odwrotnie niż inni – zatracają się we własnych słabościach, by rozbudzić cierpienie. Tylko w ten sposób można zrozumieć zło, a tylko przez zrozumienie prowadzi droga do zniszczenia go lub wchłonięcia. Prawdziwe szczęście – wszystko jedno co to znaczy – można osiągnąć jedynie przez zaspokojenie cielesnych żądań. Najlepiej rozumieją to ci, którzy stoją na początku tragicznej, wampirzej egzystencji.

Ze wszystkich Drog ta jest najbliższa religii, a nie jak inne, filozofii. Ci, którzy nią podążają, posądzeni są o czczenie bóstw (może personifikacji grzechów) w krwawych obrzędach ucztowania i składaniu ofiar. Dzięki tym ceremoniom, zdaniem Tyfonitów, można dostąpić mistycznego blasku zrozumienia.

Wyznawcy, by osiągnąć oświecenie, szerzą na świecie wojny, choroby, ubóstwo, zarazy, stagnację i strach. Przez wywoływanie i analizowanie tych zjawisk próbują dojść do ostatecznej prawdy o istocie ziemskiej egzystencji. Patrząc na świat Mrocznego Średniowiecza wydaje się oczywiste, że radzą sobie całkiem dobrze.

Postaci kroczące po tej Drodze w pierwszej kolejności doskonały swoje techniki na innych. Potem jednak, by poszerzyć mistyczne doznania, stosują je też na sobie. Zadawanie sobie bólu, samo-okaleczenie i inne masochistyczne praktyki są normą dla oświeconych. Tylko przez całkowite zniszczenie ciała można wyzwolić się poza ziemskie bariery, a martwe, wampirze ciało nie poddaje się temu łatwo.

Mówi się, że Setyci, którzy osiągnęli najwyższy (najniższy?) stopień rozwoju na Drodze Tyfona są tak zatruci złem, że zrywają wszelkie łączące ich ze światem więzy, zamieniając się w organiczną, bezkształtną bryłę rozkładu. Te cuchnące, wijące się masy zamieszkują w podziemiach najtajniejszych setyckich świątyń, tkając klątwy i gnijąc w wiecznych ciemnościach.

Podążający Via Typhonis odrzucają idee czystości i rozwoju duchowego, w które wierzą śmiertelni. Tylko przez rozkład – poddanie się temu co nieczyste, złe i ułomne – można doświadczyć prawdziwego oświecenia. W słabości leży bowiem jedyne źródło siły. Nie walczą z nieuniknioną zgnilizną, tylko zmuszają innych, by dostrzegli, jacy są i zaakceptowali to. Kiedy tylko możliwe, eksperymentują na śmiertelnych, by doskonalić się w sztuce deprawacji i deformacji. I w końcu, starają się pozabawić wszystkich możliwości odkupienia, odciągając ich kłamstwami i przemocą od prób samodoskonalenia.

Ta Droga promuje cierpienie i nieumiarkowanie, więc Tyfonici posługują się Osądem i Instynktem.

WAMPIR: MROczne WIEKI

# ATRYBUTY

## SPECIALIZACJA

Specjalizację może mieć każdy Atrybut lub Zdolność o wartości 4 lub większej. Oznacza to wyjątkową biegłość w jakiejś szczególnej dziedzinie danej Cechy – postać może znać się na muzyce i dobrze grać przeróżne piosenki, i mieć doskonale opanowaną lutnię.

Kiedy bohater wykonuje akcję z wykorzystaniem Specjalizacji, przysługuje mu dodatkowy rzut kostką za każdą uzyskaną dziesiątkę, która oczywiście wlicza się także do łącznej sumy zbieranych sukcesów.

## ATRYBUTY FIZYCZNE

Cechy te określają, jak silny, zręczny i wytrzymały jest bohater. Należą do pierwszorzędnych cech bohaterów nastawionych na działanie i akcję. Atrybuty Fizyczne odnoszą się tylko do mocnych i słabych stron ciała.

### SILA

Ta cecha jest miarą twojej wrodzonej siły fizycznej. Określa, jaką masz zdolność udźwigu, nośności i zadawania fizycznych obrażeń. Osoba o wysokiej wartości Siły jest zwykle potężniejsza i większa, niż ci, którzy mają niższą wartość tej Cechy. Oczywiście, zdarzają się wyjątki od reguły.

Z Siły korzystasz wtedy, gdy próbujesz coś udźwignąć, przemieścić, pchnąć, rzucić lub uszkodzić. Wartość Siły dodaje się do Sumy podczas bezpośredniej walki. Siłę wykorzystujesz również wtedy, gdy usiłujesz wykonać jakiś skok.

Specjalizacja: silny chwyt, szerokie bary, twarde bicepsy, żylaste mięśnie, stalowa pięść.

- Kiepska: Możesz podnieść ciężar 20 kg.
- Przeciętna: Możesz podnieść ciężar 50 kg.
- Dobra: Możesz podnieść ciężar 125 kg.
- Wybitna: Możesz podnieść ciężar 200 kg.
- Niezwykła: Możesz podnieść ciężar 325 kg.
- Nadludzka: Możesz podnieść ciężar 400 kg.

### ZREĆZNOŚĆ

Ta Cecha jest miarą twojej ogólnej sprawności fizycznej – szybkości, zwinności i gibkości. Wyznacza możliwości zwinnego i szybkiego poruszania się oraz precyzję i wyczucie w operowaniu przedmiotami. Na Zręczność składają się: koordynacja wzrokowo-ruchowa, sprawność motoryczna i manualna, czas reakcji, odruchy i zwinność ciała.

Specjalizacja: koci refleks, bystrość, pewny krok, czuły dotyk.

- Kiepska: Jesteś niezdarny, unikaj ostrych przedmiotów.
- Przeciętna: Potrafisz zawiązać buty.
- Dobra: Jesteś samorodnym talentem lekkoatletycznym.
- Wybitna: Potrafisz żonglować pięcioma nożami.
- Niezwykła: Potrafisz żonglować pięcioma nożami z zawiązanymi oczami.
- Nadludzka: Twoje ręce są szybkie jak atakujące kobry.

## WYTRZYMAŁOŚĆ

Ta Cecha jest miarą ogólnej kondycji zdrowotnej i odporności na ból. Określa, jak długo możesz kontynuować swój wysiłek oraz jak duży ból fizyczny jesteś w stanie wytrzymać. Wytrzymałość to twoja potencjalna moc zarówno fizyczna, jak i mentalna, a jednym z najważniejszych jej elementów jest wola przeżycia.

Specjalizacja: niestrudzona energia, wytrzymałość, twardość, determinacja, upór.

- Kiepska: Masz włą budowę ciała i możesz być chorowity.
- Przeciętna: Masz przeciętną kondycję zdrowotną.
- Dobra: Masz dobrą sylwetkę, prawdopodobnie ciężko pracujesz.
- Wybitna: Możesz walczyć całe godziny.
- Niezwykła: Możesz przepłynąć Kanał La Manche.
- Nadludzka: Masz wytrzymałość dzikiego zwierzęcia.

## ATRYBUTY SPOŁECZNE

Cechy Społeczne opisują twój osobisty urok, znajomość ludzkiej psychiki i aparycję. Określają też pierwsze wrażenie, jakie wywierasz na innych oraz twoje zdolności przywódcze i naturę stosunków z innymi.

### CHARYZMA

Ta Cecha określa, na ile potrafisz zafascynować i przyciągać innych. Posługujesz się Charyzmą, aby emocjonalnie pozyskać sobie innych i zdobyć ich zaufanie. Cecha ta wynika raczej z charyzmatycznej osobowości niż z umiejętności manipulowania innymi. To suma zachowania, uroku i siły oddziaływania bohatera. Charyzma odzwierciedla twoją siłę przekonywania innych, tak aby ci zawierzili.

Specjalizacja: urok osobisty, elokwencja, towarzyskość, ujmująca postawa, postawy przywódcy, inspiracja.

- Kiepska: Wszyscy cię unikają.
- Przeciętna: Dajesz się lubić.
- Dobra: Ludzie ufają tobie i zwierniają ci się.
- Wybitna: Masz w sobie coś, co przyciąga ludzi.
- Niezwykła: Mógłbyś przewodzić narodowi.
- Nadludzka: Zupełnie obcy żyją i umierają dla ciebie.

### ODDZIAŁYWANIE

Ta Cecha mierzy twoją zdolność aktywnej autoekspresji, która dochodzi do głosu wtedy, gdy chcesz nakłonić kogoś, aby coś zrobił. Stosujesz ją zawsze, ilekroć próbujesz na kogoś wpłynąć lub kimś manipulować. Wykorzystujesz Oddziaływanie do oszukiwania, oglupiania, blefowania, przechytrzania i przegadywania innych. Bardzo łatwo przychodzi ci skuteczne manipulowanie nowo poznanymi ludźmi, lecz z osobami, które znają cię od dawna, radzisz sobie znacznie gorzej.

Z Oddziaływania korzystasz w tych wszystkich rzutach, kiedy próbujesz w bezpośredni sposób na kogoś wpłynąć lub go do czegoś przekonać. Nie ma znaczenia, czy ta osoba cię lubi, czy też nie (jakkolwiek może się to odbić na Stopniu Trudności zamierzonej akcji).



Jeśli akcja Oddziaływania nie powiedzie się i twój rozmówca zorientuje się, co próbowałeś zrobić (gdą wypadnie pech), może się wtedy bardzo zdenerwować. Ludzie dają sobą manipulować przez cały czas i zwykle to ignorują. Jednak kiedy sobie to uświadomią, wzbudza to ich niepokój. Oddziaływanie przynosi zazwyczaj wspaniałe efekty, ale lepiej nie manipulować nikim otwarcie. Bohaterowie z wysoką wartością Oddziaływania nie należą do zaufanych przyjaciół tych, którzy ich dobrze znają.

Specjalizacja: gładki język, ekspresja, spryt, perswazja, słodycz.

- Kiepska: Wyrażasz się zaledwie w kilku słowach.
- Przeciętina: Może ktoś ci uwierzy.
- Dobra: U większości kupców możesz wytargować dobrą cenę.
- Wybitna: Twój talent sprawdza się na królewskim dworze.
- Niezwykła: W błyskotliwy sposób kierujesz wszystkim zza tronu.
- Nadludzka: W gładkich słowach możesz konkurować z Szatanem.

## WYGLĄD

Ta cecha opisuje atrakcyjność i siłę prezencji. Wcale nie musisz być piękny, aby mieć wysoką wartość Wyglądu. Wystarczy, że masz w sobie coś, co podoba się innym. Wygląd nie jest statycznym modelem piękna – to urok i powab, które wynikają ze sposobu, w jaki się poruszasz i mówisz – to witalność i ekspresja. To miara tego, na ile interesujący i atrakcyjny wydajesz się innym.

## WAMPIR: MROczne WIEKI

Wygląd brany jest pod uwagę w każdej społecznej sytuacji, gdzie nie dochodzi do wymiany słów. Jest o wiele ważniejszy, niż mógłbyś sądzić. To jak odbierasz innych, w dużym stopniu zależy właśnie od ich wyglądu – bez względu na twoją otwartość i tolerancyjność.

Wygląd nie jest Cechą, którą wykorzystuje się tylko w rzutach. Równie często służy Narratorowi jako pomoc w ocenie zwyczajowej reakcji innych na twoją osobę, kiedy spotykają cię po raz pierwszy. Dlatego Wygląd wywiera wpływ także na inne rzuty interakcyjne, które wykonujesz względem takich osób (w niektórych wypadkach wartość Wyglądu determinuje maksymalną liczbę sukcesów w interakcjach, dzięki czemu odrażająca osoba może zdobyć co najwyżej minimalny sukces).

Specjalizacja: śmiała postawa, ponętność, uderzający wygląd, sex appeal.

- Kiepska: Ściągasz na siebie agresję innych.
- Przeciętina: Łatwo cię zignorować, tak dobrze zlewasz się z tłumem.
- Dobra: Masz sympatyczny wygląd i ludzie dobrze cię traktują.
- Wybitna: Twoje piękno wyróżnia cię spośród otoczenia i wzbudza podziw.
- Niezwykła: Pierwszą reakcją na twój widok jest niebiański zachwyt, głęboka zazdrość lub czułość.
- Nadludzka: Piękno takie jak twoje nie może mieć naturalnego pochodzenia.

## ATRYBUTY UMYSŁOWE

Cechy Umysłowe reprezentują całokształt sprawności umysłowej bohatera, wliczając w to pamięć, percepcję, zdolność uczenia się i kojarzenia

### PERCEPCJA

Ta Cecha określa, na ile świadomy jesteś swego otoczenia. Czasami odnosi się do świadomych działań, np. gdy czegoś poszukujesz, ale częściej określa intuicję – po prostu coś zauważył albo nie. Z założenia Percepcja jest wrażliwością na świat, tak powszechną wśród dzieci jakością szeroko otwartych oczu (dla nich świat jest bezgranicznym i tajemniczym miejscem) i rzadko obserwowaną u osób zmęczonych życiem.

Percepcję wykorzystujesz wtedy, gdy chcesz sprawdzić, czy twój bohater pojął coś intuicyjnie albo uświadomił sobie pewne fakty czy skojarzenia. Pomaga określić, jak bardzo bohater wyczułony jest na możliwość zasadzki, podteksty w wypowiedziach arystokraty, a nawet subtelności barw na malowidłach.

Specjalizacja: wrażliwość, uwaga, paranoja, spostrzegawczość.

- Kiepska: Widzisz tylko to, co masz tuż przed oczami.
- Przeciętna: Jesteś świadomy subtelnych interakcji w otoczeniu.
- Dobra: Wyczuwasz nastroje i naturę rzeczy.
- Wybitna: Stale jesteś wyczułony na wszelkie niuanse życia.
- Niezwykła: Potrafisz dostrzec igłę w stogu siana.
- Nadludzka: Widzisz rzeczy niedostrzegalne dla ludzkiego oka.

### INTELIGENCJA

Ta Cecha reprezentuje zarówno pamięć, jak i zdolności uczenia się oraz kojarzenia. Znajduje zastosowanie wraz ze Zdolnościami, które wymagają pełnego procesu myślenia. Niektórzy opisują inteligencję jako osobniczą bystrość umysłu i umiejętność oceny, ale to coś więcej – to łatwość pojmowania, sprawność rozumowania i wartościowania. Inteligencja jest miarą indywidualnej głębi i giętkości myśli.

Potocznie rozumiany zdrowy rozsądek, tzw. olej w głowie i życiowa mądrość, nie są elementami Atrybutu Inteligencji. Należą one do tych aspektów bohatera, które oddaje sam gracz. Niska Inteligencja może cechować bohatera, który nie pojmuje skomplikowanego rozumowania i bardzo powoli się uczy – prawdopodobnie postrzega on rzeczy w kategoriach białoczarnych, nie dostrzegając między nimi żadnych odcieni szarości.

Z kolei bohaterowie o wysokiej Inteligencji są wytrawnymi myślicielami, zdolnymi poruszać się na wielu różnych poziomach dyskusji czy problemu. Charakteryzuje ich przenikliwość w ocenach i umiejętność bezbłędnego oddzielenia prawdy od kłamstwa, przynajmniej kiedy mają czas na przemyślenie sprawy. Inteligencja stwarza warunki raczej do starannego formułowania opinii, a nie do podejmowania błyskawicznych decyzji – te bowiem zależą od Sprytu.

Specjalizacja: analiza, inwencja, dobra pamięć, wiedza, jasność myślenia.

- Kiepska: Gamoń.
- Przeciętna: Pamiętasz szczegóły związane z twoim zawodem.

- Dobra: Mógłbyś osiągnąć średni poziom w kilku gałęziach wiedzy.
- Wybitna: Mógłbyś dogłębnie poznać jakąś dziedzinę wiedzy i rozwijać ją dalej.
- Niezwykła: Twoje idee i przemyślenia wyprzedzają epokę.
- Nadludzka: Zawilości twego procesu myślowego nie da się wytłumaczyć głupszym od ciebie.

### SPRYT

Ta Cecha określa zdolność szybkiego i właściwego reagowania na nowe sytuacje, jak również bystrość myślenia i refleks. Najprościej nazwać go miarą szybkości (w przeciwieństwie do dokładności) myślenia. Bardziej wnikliwe spojrzenie definiuje Spryt jako bystrość, przenikliwość i sprawność pojmowania problemów w najprostszych kategoriach.

Osoby o małym sprycie nie potrafią czasem podjąć właściwej decyzji z uwagi na element zaskoczenia. Mały Spryt sprawia, że w porównaniu z innymi ludźmi łatwo cię oszukać i nabrać, gdyż jesteś naiwnym i prostolinijnym badaczem ludzkiej (czy wampirzej) natury. Jeśli natomiast masz wysoką wartość Sprytu, to błyskawicznie reagujesz na każdą nowo zaistniałą sytuację i prawie nigdy nie wytrąca cię z równowagi nagle zmiana wypadków – niezależnie od tego, co się zdarzy, zawsze będziesz przygotowany.

Specjalizacja: bystrość, refleks, praktycyzm, walka.

- Kiepska: Zawsze wiedziałeś, że są lepsi.
- Przeciętna: Wiesz kiedy przerwać grę w kości.
- Dobra: Szybko reagujesz na wypadki i zasadzki.
- Wybitna: Jesteś świetnym generałem... lub wyrzutkiem.
- Niezwykła: Reynard the Fox.
- Nadludzka: Twoja szybkość reakcji graniczy z prekoknacją.

## ZDOLNOŚCI TALENTY

Talenty obejmują wszystkie te Zdolności, które zawdzięczasz intuicji, a nie wykształceniu. Nie można zdobyć Talentów poprzez trening czy naukę, ale wyłącznie dzięki bezpośrednim doświadczeniom – zwykle podczas opowieści. Kiedy bohater wykonuje akcję przy pomocy Talentu, którego nie posiada, nie wpływa to na rzut; liczba kostek odpowiada tylko wartości właściwego akcji Atrybutu. W ogólnym przekonaniu Talenty należą do naturalnych wrodzonych Zdolności i każdy posiada je przynajmniej w zaledwie

### AKTORSTWO

Praktykujesz imitowanie emocji, postaw czy pewnych nastrojów. Jeśli zajdzie taka konieczność, możesz łatwo odegrać rolę kogoś innego. Posługiwanie się tą Zdolnością nie zawsze jest nieetyczne. Dzięki niej wiele przemówień nabiera ogromnej mocy i głębi. Możesz udawać np. płacz, gniew, przyjaźń czy męstwo.

- Nowicjusz: Jesteś amatorem, który potrafi udawać trupa.
- Praktykant: Udaje ci się naśladować jakąś emocję.



- Fachowiec: Mógłbyś podróżować razem z trupą aktorską.
- Ekspert: Mógłbyś przez całe noce odgrywać kogoś innego.
- Mistrz: Stajesz się kimś innym, gdy tylko przyjdzie ci na to ochota.
- Legenda: Dają się oszukiwać, nawet jeśli czytają ci w myślach.

Zdolność tę przejawiają: objazdowi aktorzy, dworzanie, hazardziści, szarlatani, szpiedzy.

Specjalizacja: symulowanie, inspiracja, udawanie emocji, uniesienie religijne, mimikra.

## AUTORYTET

Ludzie oddają się pod twoje przewodnictwo i wykonują twoje polecenia, ponieważ porażasz ich siłą autorytetu. Podstawą Autorytetu nie jest wcale znajomość technik przewodzenia ludziom, ale raczej silna osobowość, która pociąga innych. Autorytet wykorzystuje się często w połączeniu z Charyzmą.

- Nowicjusz: Potrafisz zorganizować pracę.
- Praktykant: Twój głos sprawia, że inni milkną.
- Fachowiec: W czasie potrzeby możesz porwać sąsiadów do działania.
- Ekspert: Ludzie lgną do ciebie nawet wtedy, gdy się o to nie starasz.
- Mistrz: Jesteś niemal tak dobry jak Charlemagne.
- Legenda: Wołają cię czcić, nie tylko iść za tobą.

Zdolność tę przejawiają: oficerowie wojskowi, szeryfowie, duchowni, szlachta.

Specjalizacja: rozkazy, przemówienia, zniewalanie, przyjaźń, majestat, wojsko.

## BÓJKA

Potrafisz waleczyć nieuzbrojony lub zaopatrzony w prymitywną broń w rodzaju pogrzebaczka czy nogi od stołu. Możesz stosować uderzenia pięścią, kopnięcia, chwyt, duszenie, rzuty, a nawet draapć i gryźć. Wprawdzie można bić się na śmierć i życie, ale w tej formie walki rzadko chodzi o zabicie przeciwnika.

- Nowicjusz: Wiesz, co masz robić, ale brak ci doświadczenia.
- Praktykant: Wiesz, gdzie uderzyć, aby zranić.
- Fachowiec: Nikt już cię nie niepokoi w rodzinnej wiosce.
- Ekspert: Mógłbyś bez problemu pozbawić bandytę jego miecza.
- Mistrz: Możesz rękami powalić niedźwiedzia.
- Legenda: Posiadłeś techniki niedostępne największym wojownikom twoich czasów.

Zdolność tę przejawiają: żołnierze, strażnicy, bandyci, wieśniacy.

Specjalizacja: dzwignie, boks, zapasy, chwyt, rzuty, pokazy.

## CZUJNOŚĆ

Przez lata nauczyłeś się zauważać wszystko, co dzieje się wokół ciebie, nawet jeśli w aktywny sposób nie koncentrujesz się na otoczeniu. Nie jest to umiejętność przeszukiwania konkretnego terenu, ale raczej pozostawania przez dłuższy czas w stanie pogotowia. Zdolność ta określa po prostu stopień świadomości otaczającego

cię świata. Stanowi o tym, jak bardzo absorbują cię sprawy, które nie dotyczą jedynie twoich rozterek i burczenia w brzuchu.

- Nowicjusz: Starasz się być wyczulony na zmiany nieco bardziej niż inni.
- Praktykant: Jesteś ostrożny i bardzo uważny względem otoczenia.
- Fachowiec: Jesteś niezwykle czujny.
- Ekspert: Jesteś wyjątkowo ostrożny i rzadko tracisz czujność.
- Mistrz: Zauważasz wszystko, co się wokół ciebie dzieje.
- Legenda: Zauważasz, kiedy pchła wskakuje lub wyskakuje z pokoju.

Zdolność tę przejawiają: strażnicy, myśliwi, włamywacze, posłańcy, włóczędzy.

Specjalizacja: pułapki, zasadzki, lasy, tłum, hałasy, paranoja.

## EMPATIA

Rozumiesz emocje innych, potrafisz się w nie wczuwać i dzięki temu odpowiednio zareagować. Słuchając innych, często potrafisz przejrzeć prawdziwe motywy ich działań. Jesteś wyczulony na kłamstwo. Istnieje jednak ujemna strona Empatii – twoja otwartość na uczucia innych sprawia, że często zmuszony jesteś do odczuwania tych samych emocji.

- Nowicjusz: Ludzie wypłakują się na twoim ramieniu.
- Praktykant: Zdarza się, że dzielisz cierpienia innych.
- Fachowiec: Zdziwiająco dobrze odczytujesz cudze motywacje.
- Ekspert: Nie przeoczysz żadnego kłamstwa.
- Mistrz: Często kończysz czyjeś wypowiedzi.
- Legenda: Odgadujesz skomplikowane wzory emocji na pierwszy rzut oka.

Zdolność tę przejawiają: plotkarki, utalentowani handlarze, kapłani, rodzice, przepowiadający przyszłość.

Specjalizacja: emocje, prawda, problemy rodzinne, osobowość, pochodzenie.

## PRZEBIEGŁOŚĆ

Potrafisz ukrywać motywy swoich działań, a co więcej – łatwo przychodzi ci odczytywanie i wykorzystywanie motywacji innych. Pasjonujesz się cudzymi sekretami i intrygami, licząc na odkrycie ludzkich słabości. Jeśli osiągniesz w tym biegłość, staniesz się doskonałym rozmówcą lub szpiegiem.

- Nowicjusz: Wiesz co to takt.
- Praktykant: Mógłbyś przekonać poborcę podatków.
- Fachowiec: Potrafisz umizgiwać się do dwóch kobiet naraz.
- Ekspert: Sprzedajesz świński pot jako uniwersalny rozpuszczalnik alchemiczny.
- Mistrz: Mógłbyś, mając trochę czasu, przekonać do siebie swego najgorszego wroga.
- Legenda: Oni nigdy nie rozumieją, dlaczego upadają królestwa.

Zdolność tę przejawiają: dworzanie, szarlatani, uwodziciele, minstrelowie, objazdowi aktorzy, szpiedzy.

Specjalizacja: odkrywanie słabości, uwodzenie, wybiórcze pomijanie, wmawianie, kłamstwa, zmiana tematu.

## UNIKI

Jeśli chcesz wygrać walkę, to przede wszystkim nie daj się trafić. Wybierając ten Talent postępujesz bardzo rozsądnie. Ta Cecha określa zdolność do unikania ciosów i pocisków oraz chowania się za osłony.

- Nowicjusz: Padasz na ziemię, kiedy ktoś krzyknie „Padnij!”.
- Praktykant: Możesz wyjść z walki na pięści z nielicznymi siniakami.
- Fachowiec: Potrafisz określić, skąd padnie następny cios miecza.
- Ekspert: Mogą być szczęśliwi, jeśli uda im się cię dotknąć.
- Mistrz: Unikasz strzał.
- Legenda: Tańczysz bez zadrzańnięcia po największych polach bitew.

Zdolność tę przejawiają: kryminaliści, zwiadowcy, lekkobrojni, sprytni wojownicy, treserzy zwierząt.

Specjalizacja: skok, uskok, uchylanie się, szukanie zasłony, pad.

## WYSPORTOWANIE

Ta Zdolność opisuje twoje ogólne wysportowanie i zakłada dobrą orientację w większości fizycznych gier. Wykorzystuje się ją do sprawdzenia, czy bohater jest w stanie pokonać przepaść, płynąć w trakcie sztormu, cisnąć kamieniem, uprawiać szermierkę lub wspiąć się na drzewo. Wysportowanie obejmuje złożone akcje motoryczne. Działania fizyczne, które wymagają tylko jednego typu akcji ruchowej (np. podciąganie się na rękach), nie angażują Wysportowania, podobnie jak inne akcje atletyczne, które są przyporządkowane innej Zdolności (na przykład zapasy mieszczą się w Bójce).

- Nowicjusz: Służący.
- Praktykant: Giermek.
- Fachowiec: Wytrenowany rycerz.
- Ekspert: Świetny żongler lub akrobata.
- Mistrz: Wzór dla każdego śmiertelnika.
- Legenda: Mógłbyś zwyciężyć każdego antycznego olimpijczyka w dowolnej dyscyplinie.

Zdolność tę przejawiają: giermkowie, barbarzyńcy, dzieci, elitarni wojownicy.

Specjalizacja: pływanie, żonglowanie, akrobatyka, taniec, rzucanie przedmiotami.

## ZASTRASZANIE

Sztuka zastraszania przyjmuje wiele form, poczynając od subtelnych sugestii, a kończąc na stosowaniu fizycznej przemocy. Każda metoda zastraszania wymaga odpowiedniego czasu i miejsca. Znasz teorię dominacji i wiesz, jak się nią posłużyć, aby uzyskać to, czego pragniesz. Ludzie biegli w Zastraszaniu roztaczają wokół siebie aurę władzy.

- Nowicjusz: Bezpańskie psy omijają cię łukiem.

- Praktykant: Wygrywasz przypadkowe pojedynki wzrokowe.
- Fachowiec: Trudno wytrzymać siłę twojego spojrzenia.
- Ekspert: Możesz zdominować obcego na jego własnym terenie.
- Mistrz: Na twój widok dzikie zwierzęta podkulają ogony i uciekają, gdzie pieprz rośnie.
- Legenda: Demony drżą w twojej obecności.

Zdolność tę przejawiają: bandyci, łowcy czarownic, suwereni, kaci, rycerze.

Specjalizacja: spojrzenia, subtelne sugestie, brutalna przemoc, groźby, polityka.

## ZŁODZIEJSTWO

Ten Talent, mimo dość wąskiej nazwy, dotyczy szerokiej kategorii działalności przestępczej. Zawiera zarówno wiedzę o fizycznym aspekcie takich umiejętności, jak i umożliwia dogadanie się z bandami kryminalistów. W średniowiecznej Europie nie istnieje jeszcze zorganizowane podziemie przestępcze, a większość kryminalistów działa samotnie lub w niewielkich grupkach przyjaciół. Miasta są po prostu zbyt małe, a społeczeństwo zbyt biedne, by mogły utrzymać się tam duże syndykaty zbrodni. Tylko w największych ośrodkach – w Wenecji, Genui, Paryżu, Londynie – można znaleźć liczniejsze bandy.

Talent ten przydaje się zarówno do kontaktów z porozrzucanymi po świecie grupami kryminalistów, jak i do popełniania drobnych przestępstw. Po pierwsze, i najważniejsze, pozwala wtopić się w miejscowe otoczenie bez ściągania uwagi. W zakres tego Talentu wchodzi także plotki i znajomość złodziejskiego czy ulicznego slangu. I w końcu, umożliwia on dokonywanie drobnych przestępstw, które opierają się na zręczności manualnej (zatrucie wina czy ucięcie sakiewki).

Na przykład do otworzenia średniowiecznego zamka potrzeba rzutu Zręczność + Złodziejstwo (zwykle o Stopniu Trudności 8), a przeniesienie woskowej pieczęci z jednego dokumentu na inny rzutu Inteligencja + Złodziejstwo (ST również 8).

- Nowicjusz: Otwierasz zasuwki od drzwi.
- Praktykant: Możesz wykraść komuś sakiewkę.
- Fachowiec: Mógłbyś żyć ze złodziejstwa.
- Ekspert: Jesteś świetnym włamywaczem, fałszerzem lub szpiegiem.
- Mistrz: Potrafisz ukraść klejnoty koronne.
- Legenda: Mógłbyś pożyczyć sobie zęby króla.

Zdolność tę przejawiają: rabusie, żebracy, włóczędzy, objazdowi artyści.

Specjalizacja: doliniarstwo, rozsiewanie plotek, slang, otwieranie zamków.

## INNE TALENTY

Ekspresja, Intryga, Malarstwo, Podstęp, Poszukiwanie, Rzeźbiarstwo.

## UMIEJĘTNOŚCI

Umiejętności są Zdolnościami, do których dochodzi się poprzez naukę, praktykę oraz regularne ćwiczenia. W sytuacji, gdy chcesz wykorzystać jakąś Umiejętność, a nie znasz jej i nie masz



WAMPIR: MIROCZNE WIEKI

w niej żadnej wartości, Stopień Trudności zwiększa się o 1. Oznacza to po prostu, że brak ci wykształcenia w technikach danej Umiejętności i wykonanie zadania przychodzi ci z większym trudem niż komuś doświadczonemu.

## ETYKIETA

Wychwytyjesz drobne niuanse życia towarzyskiego i potrafisz zachowywać się zarówno dyskretnie, jak i sztywnie. Posiadasz tajemnicę dobrego współżycia ze społeczeństwem śmiertelnych, tak w kręgach dworskich, jak i wiejskich. Twoją specjalnością jest kultura, którą znasz najlepiej. Wykorzystujesz Etykietę podczas takich akcji jak taniec, uwodzenie, spór. Polem do popisu dla znawców Etykiety jest także dyplomacja.

- Nowicjusz: Wiesz, kiedy się zamknąć.
- Praktykant: Wiesz, jak zwracać się do miejscowego władcy.
- Fachowiec: Rozumiesz niuanse dworskiego zachowania.
- Ekspert: Potrafisz ułożyć sobie stosunki niemal z każdym.
- Mistrz: Potrafisz sprawić, że śmiertelni wrogowie usiądą przy jednym stole i będą szczęśliwi.
- Legenda: Mógłbyś zabrać na królewski bal w Hiszpanii pięciu Mongołów i nikt nie zostałby obrażony.

Zdolność tę przejawiają: poselstwa, szlachta, heroldowie, dworzanie, służący.

Specjalizacja: dworskie maniery, kultura ulicy, chłopci, zwyczaje obcokrajowców.

## JEŹDZIECTWO

Potrafisz jeździć konno i po odpowiednich ćwiczeniach mógłbyś walczyć z końskiego grzbietu. Umiesz też ocenić z grubszą wartością wierzchowca, znasz się na jeździeckim oprzyrządowaniu (uprzęże, siodła itp.) oraz rozróżniasz najczęstsze choroby i defekty.

- Nowicjusz: Trzymaj się, zamknij się i nie próbuj galopować.
- Praktykant: Potrafisz galopować, pokonywać małe przeszkody itp.
- Fachowiec: Możesz uczestniczyć w polowaniach i bitwach, skaczesz bezpiecznie przez płoty, a po całym dniu jazdy nie masz odcisków od siodła.
- Ekspert: W siodle czujesz się znakomicie, możesz podróżować tygodniami z zachowaniem poczucia komfortu.
- Mistrz: Jeśli zechcesz, możesz stawać na siodle, podnosić chustki z ziemi i wykonywać podobne sztuczki.
- Legenda: Znasz możliwości swojego konia lepiej niż on sam i możesz zawsze z nich skorzystać.

Zdolność tę przejawiają: rycerze, giermkowie, szlachta, posłańcy, myśliwi, oficerowie, bogaci kupcy, księża.

Specjalizacja: skoki, szybkość, walka z siodła, sztuczki, jazda po lesie.

## KRYCIE SIĘ

Krycie się jest Umiejętnością, która pozwala ci na tak doskonałe przemijanie się i maskowanie, że stajesz się zupełnie niewi-

doczny i niesłyszalny. Zwykle Stopień Trudności wyznaczany jest przez wartość Percepcji tych, przed którymi chcesz się skryć. Krycie się nabiera wyjątkowego znaczenia, kiedy wampiry uczestniczą w Łowach.

- Nowicjusz: Potrafisz skryć się w ciemności.
- Praktykant: Potrafisz ukryć się w cieniu.
- Fachowiec: Jesteś doświadczonym myśliwym.
- Ekspert: Potrafisz bezszelestnie przejść po pięciocentymetrowej warstwie suchych liści.
- Mistrz: Mógłbyś podkraść się do stada wilków.
- Legenda: Starszy Assamita.

Zdolność tę przejawiają: włamywacze, szpiedzy, zwiadowcy, myśliwi, wampiry.

Specjalizacja: zakradanie się, ukrywanie się, czajenie się, ukrycie w cieniu, ukrycie w tłumie, czołganie się, dzicz.

## ŁUCZNICTWO

Potrafisz strzelać z łuku i kuszy. Potrafisz także założyć cięgwę oraz dbać i dokonywać drobnych napraw luków, kuszy, strzał i bełtów.

- Nowicjusz: Ojciec pokazał ci co i jak.
- Praktykant: Ćwiczysz regularnie na pobliskiej łące.
- Fachowiec: Mógłbyś pracować jako leśniczy.
- Ekspert: Możesz zarabiać dodatkowe pieniądze na zawodach strzeleckich.
- Mistrz: Robin Hood i Wilhelm Tell.
- Legenda: Trafiasz strzałą w oko wroga w środku bezksiężycowej nocy.

Zdolność tę przejawiają: leśnicy, kłusownicy, zawodowcy, bandyci.

Specjalizacja: tarcza, lasy, polowanie, ruchomy cel, szybkostrzelność.

## MUZYKA

Komponujesz i wykonujesz muzykę. Za każdą jednostkę wartości tej Zdolności zyskujesz umiejętność gry na jednym instrumencie. Oczywiście, im wartość jest wyższa, tym lepiej grasz, zwłaszcza na instrumentach, które poznałeś jako pierwsze. Muzyka to także zdolność komponowania – im wyższa wartość, tym większe zdolności kompozytorskie. Powinieneś dokonać wyboru instrumentów, na których chcesz grać.

- Nowicjusz: Potrafisz zagrać melodię i złożyć prosty akord.
- Praktykant: Twój głos wybija się podczas śpiewania hymnów.
- Fachowiec: Mógłbyś wieść żywot trubadura.
- Ekspert: Twoje umiejętności są szeroko znane.
- Mistrz: Komponowałeś w wieku trzech lat.
- Legenda: Mówią, że gdy śpiewasz, płaczą nawet kamienie.

Zdolność tę przejawiają: minstrelowie, śpiewacy, szlachcianki, zakonniczki, bardowie.

Specjalizacja: harfa, kompozycja, tekst, śpiew liturgiczny, kupty.

## OSWAJANIE

W tych samych okolicznościach zwierzęta zachowują się zupełnie inaczej niż ludzie. Zdolność rozumienia zachowań zwierząt należy do bardzo przydatnych umiejętności. Specjaliści w Oswajaniu nie tylko przewidują zachowanie zwierząt, ale również wykorzystują swoją wiedzę do ich uspokajania lub rozwścieczania. Oswajanie umożliwia także tresurę zwierząt. Warto dodać, że wiele zwierząt źle znosi obecność wampirów, więc Oswajanie może być nieocenione dla kogoś, kto planuje jeździć konno.

- Nowicjusz: Możesz zaprzyjaźnić się z udomowionym zwierzęciem.
- Praktykant: Możesz nauczyć psa przychodzić na rozkaz.
- Fachowiec: Potrafisz wytrenować psa myśliwskiego.
- Ekspert: Mógłbyś być królewskim sokolnikiem.
- Mistrz: Potrafisz udomowić dzikie zwierzę.
- Legenda: Jesteś jednością z bożymi stworzeniami.

Zdolność tę przejawiają: nadzorcy psiarni, sokolnicy, koniuszowie, zarządcy, giermkowie, pustelnicy.

Specjalizacja: psy, ptaki drapieżne, konie, niedźwiedzie, zwierzęta gospodarskie.

## RZEMIOSŁO

Rzemiosło to chyba najpopularniejsza Umiejętność, którą posiadają średniowieczni ludzie, bo zapewnia im przetrwanie. Trzeba pamiętać, że niemal każdy pracuje własnymi rękami. Niektórzy mogą wykonywać dwa Rzemiosła (choćby rolnik, który jest przy okazji cieślą), ale większość specjalizuje się w jednym.

Umiejętności te zawierają w sobie inne, pomniejsze zdolności. I tak rolnictwo nie kończy się na sianiu i oraniu. W jego zakresie mieści się też hodowla owiec i innych zwierząt gospodarskich, naprawianie budynków i powożenie wozem. Złotnictwo nie dotyczy tylko wyceny kruszców i kamieni szlachetnych, ale w jego skład wchodzi także wyrobianie biżuterii.

Przykładami Rzemiosła mogą być: rolnictwo (najpopularniejsze), stolarstwo, kowalstwo, szklarstwo, kamieniarstwo, kołodziejstwo, snyderstwo, piwowarstwo, złotnictwo, itd.

- Nowicjusz: Uczeń lub robotnik okresowy.
- Praktykant: Młody rzemieślnik lub niedoświadczony rolnik.
- Fachowiec: Doświadczony i kompetentny profesjonalista, zarabiający na przyzwoite życie.
- Ekspert: Szanowany mistrz.
- Mistrz: Rzemieślnik o kunszcie wynoszącym go do poziomu artysty lub rolnik sprawiający, że zboże rośnie mimo suszy.
- Legenda: Twoje najlepsze dzieła są daleko doskonalsze niż szczytowe osiągnięcia ludzkich rzemieślników.

Zdolność tę przejawiają: rzemieślnicy, rolnicy, mieszkańcy miast.

Specjalizacja: szczegóły, szybkość pracy, odkrywczość, organizacja, wycena.



## SZTUKA PRZETRWANIA

Odludzie jest niebezpiecznym miejscem, przynajmniej dla tych, którzy go nie znają. Ta Zdolność dotyczy umiejętności wyszukiwania sobie schronienia, znajdowania właściwej i względnie bezpiecznej drogi oraz znajomości sztuki tropienia. Kiedy stosujesz Umiejętność Krycia się na odludziu, nie możesz posłużyć się większą liczbą kostek niż wartość twojej Sztuki Przetrwania, niezależnie od wartości Krycia się.

- Nowicjusz: Przeżyjesz kilkukilometrowy marsz.
- Praktykant: Zapoznałeś się z warunkami panującymi w dzicy.
- Fachowiec: Potrafisz wyżyć się przez spory okres czasu.
- Ekspert: W dzicy czujesz się jak w domu.
- Mistrz: Mogłbyś przeżyć całe życie na odludziu.
- Legenda: Nie boisz się ani pustyni, ani tundry.

Zdolność tę przejawiają: barbarzyńcy, myśliwi, bandyci, uchodźcy, pustelnicy.

Specjalizacja: tropienie, góry, rośliny jadalne, bagna, polowanie.

## WALKA WRĘCZ

W świecie Mrocznego Średniowiecza posługiwanie się bronią może okazać się umiejętnością niezbędną do przeżycia. Biegłość w Walce Wręcz pozwala używać różnej broni; może to być wszystko, począwszy od zwykłego noża, topora czy miecza, do drewnianego kółka i sześciometrowej piki. Choć nie wszyscy Kainieci posiadają tę umiejętność przed Przeistoczeniem (lordowie często niechę-

ni są nauce walki wasali), wielu uczy się jej później od Ojców lub z innych źródeł.

- Nowicjusz: Zdarzyło ci się widzieć nóż w akcji.
- Praktykant: Członek oddziału samoobrony chłopskiej.
- Fachowiec: Zwykły rycerz.
- Ekspert: W twojej dłoni broń staje się śmiertelnym zagrożeniem.
- Mistrz: Lancelot.
- Legenda: Żaden wojownik nie pokona twego wirującego ostrza.

Zdolność tę przejawiają: żołnierze, bandyci, lordowie, barbarzyńcy.

Specjalizacja: miecze, topory, noże, pałki, rozbrajanie.

## ZIELARSTWO

Ważna umiejętność Mrocznego Średniowiecza pozwalająca identyfikować i przygotowywać zioła do gotowania, leczenia czy trucia. Potrafisz znajdować, przygotowywać, suszyć i konserwować zioła do wszystkich wymienionych celów.

- Nowicjusz: Patrzyłeś, jak matka przygotowywała zioła.
- Praktykant: Nauczyłeś się wszystkiego, co wiedziała matka.
- Fachowiec: Wioskowy ekspert.
- Ekspert: Ludzie z sąsiednich wiosek przychodzą kupować twoje zioła i leki.

## WAMPIR: MROczne WIEKI

- ..... Mistrz: Mógłbyś żyć zamożnie, wykonując zawód aptekarza.
- ..... Legenda: Niektórzy szepczą, że potrafisz wskrzeszać zmarłych.

Zdolność tę przejawiają: wiejskie zielarki, kucharze, uzdrowiciele, bandyci.

Specjalizacja: kuchnia, medycyna, trucizny, narkotyki, zioła miłosne.

## INNE UMIEJĘTNOŚCI

Gotowanie, Kowalstwo, Malowanie, Tkactwo, Żeglarsstwo.

## WIEDZA

Wiedza obejmuje wszystkie Zdolności, które wymagają regularnej dyscypliny umysłowej. Tak więc, wszystkie rzuty na Wiedzę stosuje się tylko w koniunkcji z Cechami Umysłowymi. Chociaż jednostkowym wartościom Wiedzy przypisaliśmy kolejne stopnie naukowe, szkoły nie są jedynym środkiem na zdobycie Wiedzy, choć z pewnością najbardziej powszechnym. W większości wypadków Wiedzę zdobywa się w szkołach, nie zapominajmy jednak o samoukach i usługach prywatnych nauczycieli.

Jeśli nie opanowałeś danej Wiedzy, nie wolno ci wykonać rzutu, który jej wymaga. Zdarzają się oczywiście wyjątki, np. kiedy Narrator uzna, że rzut dotyczy tych trywialnych wiadomości, które każdy miał szansę poznać.

## LINGWISTYKA

Zakładamy, że znasz swój język ojczysty, ale musisz się jeszcze nauczyć języków obcych. Za każdą jednostkę wartości Lingwistyki, twój bohater zdobywa umiejętność płynnego posługiwania się jednym językiem obcym. Lingwistyka zaznajamia bohatera także ze strukturą języka, która leży u podstaw każdej myśli. Ta Zdolność pomaga zidentyfikować akcent. Masz także szansę na zrozumienie wypowiedzi z języka związanego ze znaną tobie mową. Na przykład, może ci się udać odcyfrować francuską (język romański) wypowiedź, jeśli znasz łacinę. UWAGA! Jeśli masz Wykształcenie, nie musisz korzystać z Lingwistyki, by mówić po łacinie.

- Początkujący: Jeden dodatkowy język.
- Zak: Dwa dodatkowe języki.
- Nauczyciel: Trzy dodatkowe języki.
- Uczony: Cztery dodatkowe języki.
- Mędrzec: Pięć dodatkowych języków.
- Wizjoner: Osiem dodatkowych języków.

Zdolność tę przejawiają: podróżnicy, uczeni, dyplomaci, interpretatorzy.

Specjalizacja: przekleństwa, technika, dyplomacja, polityka.

## MEDYCyna

W porównaniu ze współczesnymi standardami, średniowieczna medycyna jest bardzo prymitywna. Nawet najprostszy wewnętrzny zabieg chirurgiczny ma Stopień Trudności 9. W praktyce oznacza to, że Wiedza ta przydaje się do prostej pierwszej pomocy – zatamowania krwawienia, opatrywania poparzeń – i tak prostych działań jak nastawianie złamań, leczenie gorączki czy zapobieganie ropieniu ran.

- Początkujący: Niewiele wiesz o opatrywaniu ran.
- Zak: Możesz bez większego ryzyka puszczać krew.

- Nauczyciel: Potrafisz diagnozować i leczyć proste choroby.
- Uczony: Odbierasz porody i rzadko matki umierają przy nich.
- Mędrzec: W swojej dziedzinie możesz pomóc wnieść medycynę na wyższy poziom.
- Wizjoner: Twoja sztuka lekarska jest tak wielka, że niektórzy szepczą o pakcie z Szatanem.

Zdolność tę przejawiają: aptekarze, gospodynie, felecerzy, chirurdzy polowi.

Specjalizacja: zioła, leczenie zatruc, bitewne rany, choroby, stosowanie pijawek, porody, prosta chirurgia, pierwsza pomoc, diagnozowanie.

## NACIKA

Znasz przynajmniej podstawy metalurgii, botaniki, biologii, inżynierii i astronomii. Choć wiedza ta jest skażona lokalnymi przesądami i wierzeniami, to masz dostatecznie dużo wiadomości praktycznych, byś był rozchwytywany przez potrzebujących fachowca ludzi.

- Początkujący: Uczyłeś się od kowala lub zakonnika.
- Zak: Studiowałeś ilustracje w bibliotece opactwa.
- Nauczyciel: Znasz podstawy fortyfikacji i jesteś lokalnym autorytetem w sprawach leśnych zwierząt.
- Uczony: Możesz projektować skuteczne maszyny oblężnicze (i metody ochrony przed nimi).
- Mędrzec: Alchemicy mają nadzieję uczyć się od ciebie.
- Wizjoner: Sporo wyprzedzasz swoje czasy, byłbyś dobry jeszcze w Renesansie.

Zdolność tę przejawiają: alchemicy, inżynierowie, pustelnicy, architekci, metalurdzy, uczeni Wschodu.

Specjalizacja: biologia, astronomia, botanika, astrologia, metalurgia, inżynieria

## OKULTYZM

Wiedza ta to mądrzakie zebrane z lokalnego folkloru, magicznych tekstów, starożytnych legend i wielu innych źródeł prawdziwych i kłamliwych opowieści o rzeczach nadnaturalnych. Wiesz dużo na temat mrocznej strony świata – klątw, rytuałów, magii i mistycyzmu, na co w większości składają się wyłącznie spekulacje i domysły. Ta Wiedza ma ogromne znaczenie dla wielu wampirów i jej zdobywanie może stanowić główny wątek sagi. Wartość 4 lub 5 oznacza głęboką znajomość wampiryzmu i innych aspektów okultyzmu (które w większości są wytworami wyobraźni).

- Początkujący: Słyszałeś kilka legend.
- Zak: Słuchałeś mamrotania wioskowej wiedźmy.
- Nauczyciel: Spotkałeś dowody na niektóre ze swoich przekonań.
- Uczony: Odkryłeś wielkie sekrety ukryte pośród śmieci.
- Mędrzec: Zostałeś wtajemniczony w wiele najskrytszych tajemnic. Nie musisz już pytać Ojca, o co chodzi!
- Wizjoner: Możesz wyrecytować teksty, które przez magów uznane zostały za zaginione.



Zdolność tę przejawiają: heretycy mędrcy, wampiry, poganie, czarownicy, kabałści.

Specjalizacja: wampiryzm, wiedźmy, mistyczne moce, kultury, starożytna mądrość, kabała.

## POLITYKA

Ta Wiedza to znajomość bieżącej polityki, struktur władzy oraz sposobów jej zdobywania. Stosuje się ją do niemal każdej organizacji, począwszy od Kościoła, a skończywszy na lochach lokalnego władcy. Może stać się kluczowa, gdy podejmowane działania dotyczą kontaktów z miejscową władzą. Do pewnego stopnia pomaga też być dobrym politykiem, ponieważ ze znajomości tematu rodzi się czasem jakiś dobry pomysł...

- Początkujący: Przypadkowy obserwator.
- Zak: Lokalny herold.
- Nauczyciel: Członek rodziny z aspiracjami.
- Uczony: Sędzia.
- Mędrzec: Szara eminencja.
- Wizjoner: Wiesz, kiedy zacnie się powstanie.

Zdolność tę przejawiają: lordowie, sędziowie, heroldowie, błatni.

Specjalizacja: feudalizm, miasta, religia, heraldyka, hierarchia wampirów.

## PRAWO

Nie ma formalnej instytucji więzienniczej, a przestępcy mają często takie prawa, jakich udzieli im lokalna władza. Ta Wiedza pozwala bohaterowi stwierdzić, co na danym terenie jest nielegalne i jak poważne kary czekają tych, którzy się dopuszczają przestępstwa. Częściej służy miejscowym sędziom, oficjalom i władcom do prowadzenia dysput o własności i podobnych zagadnieniach. W feudalnych czasach prawo posiadania ma kluczowe znaczenie.

- Początkujący: Wiedza praktyczna; strażnik miejski.
- Zak: Kapitan straży.
- Nauczyciel: Członek władz miasta.
- Uczony: Doświadczony sędzia.
- Mędrzec: Król Salomon.
- Wizjoner: Hammurabi jest drugi po tobie.

Zdolność tę przejawiają: przedstawiciele władzy, sędziowie, przestępcy, suwerenowie.

Specjalizacja: sądy, prawo lokalne, kary, przestępstwa, prawo własności, prawa szlacheckie.

## ŚLEDZTWO

Jesteś wyczulony na punkcie tych szczegółów, które umykają innym – dobrze czułeś się w roli detektywa. Ta Wiedza odzwierciedla także stopień opanowania umiejętności pozyskiwania informacji w bibliotekach (rzadkość), jak i przez rozmowy.

- Początkujący: Znajdujesz ślady na podłożu w stajni.
- Zak: Możesz dowiedzieć się czegoś, kupując komuś kilka kubków alkoholu.
- Nauczyciel: Potrafisz odróżnić przypadkowy pożar od podpalenia.
- Uczony: Znajdujesz drobne wskazówki już po rzuceniu okiem na pomieszczenie.
- Mędrzec: Braciszek Cadfael.

- Wizjoner: Mogłbyś zarabiać na życie śledzeniem Assamitów i Nosferatu.

Zdolność tę przejawiają: szpiedzy, strażnicy, poborcy podatkowi, opaci, łowcy nagród.

Specjalizacja: poszukiwania, tropienie faktów, szukanie informatora, kronika klasztorna, śledzenie.

## WIEJSKA MĄDROŚĆ

Posiadasz pospolitą wiedzę chłopską, którą niektórzy nazywają przesadami lub folklorem. Możesz nie rozumieć złożoności społeczeństwa Lupinów albo mocy wróżek, ale znasz podstawowe rzeczy (srebro, woda święcona, zimna stal, itd.) mogące mieć wpływ na nadnaturalne istoty, być może większy, niż stworzy te chcą przyznać. Umiesz także wykorzystać owe strzępki informacji przeciw wampiryzmowi przeciwnikom. Wiejska Mądrość może także pomóc w przyrządzeniu ziołowych leków, choć nie jest w tej dziedzinie tak potężna jak Zielarstwo; środki te będą skuteczne przeciw drobnym bólom, płodności, przebiegniom itp.

Wiejska Mądrość ma jednak swoje ograniczenia. Folklor różni się w zależności od geograficznego pochodzenia i to, co wie bohater z Rusi, może nie przydać się na nic jego irlandzkiemu przyjacielowi. Choć większość folkloru ma głębokie korzenie w prawdzie, to reszta jest fałszywymi plotkami; tylko przez doświadczenia można oddzielić jedno od drugiego. W większości przypadków można założyć, że podział na prawdę i fikcję to około 20% na 80%, z odchyleniami zależnymi od poglądów Narratora i konkretnego bohatera. Na przykład Rumun może znać wiele opowieści i przesądów o wampirach, ale nie będzie wiedział niemal nic o faerie. Do pewniejszych faktów i źródeł ich zdobywania służy Zdolność Okultyzm.

- Początkujący: Sluchałeś opowieści dziadka przy ognisku.
- Zak: Rozpoznajesz stwory, o których słyszysz; uczyłeś się od wioskowej wiedźmy.
- Nauczyciel: Ludzie przychodzą do ciebie po radę i proste leki. Znasz opowieści z okolicznych państw, ale nie jesteś biegły w ich temacie.
- Uczony: Jesteś fontanną wiedzy o kulturze, w której wyrastałeś oraz o jednej czy dwóch dodatkowych. Część informacji czerpiesz z własnych doświadczeń.
- Mędrzec: Wszyscy szanują twe słowa. Możesz rozprawiać o konkretnych mieszkańcach świata cieni.
- Wizjoner: Twoja wiedza, choć ukryta w zagadkach i przypowieściach, jest legendarna i może być zagrożeniem dla niektórych nadnaturalnych istot, być może także dla twego rodzaju.

Zdolność tę przejawiają: mędrcy wioskowi, stare żony, wiedźmy, pustelnicy, zielarze, pospólstwo, magowie, farmerzy.

Specjalizacja: irlandzka, niemiecka, szkocka, angielska, francuska, skandynawska, ruska, włoska, wschodnioeuropejska, żydowska, środkowowschodnia, znaki, klątwy, ochrona, uroki.

## WYKSZTAŁCENIE

Rozumiesz łacinę, potrafisz czytać i pisać oraz poznałeś część zagadnień filozofii i teologii. To typowe średniowieczne wykształcenie, wymagające ucześnień co najmniej do szkoły katedralnej



lub klasztoru. Wyższy poziom oznacza, że byłeś na jednym z uniwersytetów – w Paryżu, Salerno, Oksfordzie czy Bolonii. Kształcenie nie jest tanie. Ty, twoi rodzice lub opiekunowie zgromadziliście najwidoczniej nieco bogactw.

Pamiętajmy, że większość średniowiecznego społeczeństwa jest niepiśmienna. Bez liźnięcia Wykształcenia nie ma mowy o czytaniu i pisaniu.

- Początkujący: Mówisz po łacinie, czytasz i piszesz (trochę). Słyszałeś o Arystotelesie.
- Zak: Doskonale znasz łacińską gramatykę, masz dobre podstawy matematyki, filozofii i teologii.
- Nauczyciel: Dobrze orientujesz się w pismach uczonych teologów i pogańskich filozofów w rodzaju Arystotelesa.
- Uczony: Mógłbyś uczyć na dowolnym uniwersytecie i debatować z najtęższymi umysłami Europy.
- Mędrzec: Jesteś wybitnym teologiem i mógłbyś nauczyć czegoś Arystotelesa.
- Wizjoner: Ukryta i dawno zapomniana wiedza płynie z twych ust.

Zdolność tę przejawiają: wyżej postawieni księża, zakonnicy, nauczyciele, skrybowie, królewscy administratorzy.

Specjalizacja: teologia, matematyka, kaligrafia, metafizyka, herezje, gramatyka.

## ZARZĄDZANIE

Podczas śmiertelnego życia (a może już po Przejściu) byłeś odpowiedzialny za jakąś posiadłość lub organizację. Może

byłaś Matką Przełożoną, pełniłeś funkcję opata czy zarządcy majątku szlacheckiego? Może opiekowałeś się katedrą? Albo po prostu byłaś panią domu? Ta Zdolność odzwierciedla wiedzę i doświadczenie w prowadzeniu ksiąg rachunkowych, dbaniu o zawartość spiżarni czy piwniczki z winem, w kierowaniu służbą, podejmowaniu gości, w utrzymywaniu domu w dobrym stanie, i ogólnie pilnowaniu porządku w danym zamku, opactwie, katedrze, siedzibie gildii czy jeszcze czymś innym. Nawet chłop może mieć podobne zdolności dotyczące utrzymania farmy i zapewnienia jej dostatecznego dopływu finansów.

W połączeniu z doświadczeniem Zarządzanie pozwala ocenić, jak dana posiadłość jest utrzymywana (pozwala też dostrzec niedociągnięcia i korygować je), oszacować wartość zgromadzonych dóbr czy zabawić gości, nawet jeśli nie jest się u siebie.

- Początkujący: Możesz bez większych potknięć zarządzać czymś małym. Wiesz, ile pieniędzy jest dostępnych.
- Zak: Możesz kalkulować księgi i dostosowywać budżet do wydatków, a goście nigdy nie są problemem.
- Nauczyciel: Możesz zajmować się samodzielnie większą posiadłością, a goście zawsze śpią dobrze.
- Uczony: Potrafisz bez problemów zarządzać wielką posiadłością lub wieloma mniejszymi.
- Mędrzec: Twoja posiadłość dobrze prosperuje nawet w najtrudniejszych czasach, a zwierzchnicy uważają cię za niezastąpionego.

- ..... Wizjoner: Twoje umiejętności radzenia sobie z kryzysami i kierowania posiadłością są tematem rozmów w twojej warstwie społecznej; inni zarządcy patrzą na ciebie jak na wzór.

Zdolność tę przejawiają: karczmarze, szlachcianki, żony, zarządcy.

Specjalizacja: kuchnie, hotele, posiadłości szlacheckie, księgowość, tawerny, zakony religijne.

## INNA WIEDZA

Astrologia, Filozofia, Historia, Kartografia, Nawigacja, Teologia.

# CECHY POZYCJI

*Cuius regio eius religio.*

*(Czyja władza, tego religia)*

– Anonimowe przysłowie łacińskie

Cechy Pozycji opisują szczególne przywileje twojego bohatera. Zastanów się jednak dobrze, dlaczego i w jaki sposób zdobyłeś każdą z twoich Cech Pozycji. Skąd wzięłeś swoje mienie? Jakie masz znajomości? Skąd biorą się wszystkie twoje wpływy? Nadaj sens Cechom twojej Pozycji i dopasuj je do roli bohatera.

W trakcie gry będziesz wykonywał testy Cech Pozycji, aby uzyskać informacje, pieniądze czy przysługę. Często będziesz je przy tym łączył z jakimś Atrybutem, np. wykonasz rzut na Charyzmę + Wpływy, by nasłać szeryfa na swojego rywala lub na Spryt + Mienie, by położyć rękę na majątku kuzyna.

## MENTOR

Ta Cecha mówi, że jeden (Ojciec?) lub kilku starszych troszczy się o ciebie. Wartość tej Cechy określa status twojego mentora we wspólnocie Kainitów. Twój mentor może być przeciętnym wampirem świetnie rozeznającym w mieście lub starożytnym, który zdobył wielką władzę zarówno w świecie śmiertelnych, jak i nieumarłych. Twój mentor służy ci radą, ochrania przed innymi starszymi, przemawia za tobą do księcia, ostrzega cię przed mieszaniem się w sprawy starszych i informuje o możliwościach zdobycia władzy i statusu.

Mentorem często bywa Ojciec, chociaż może nim być każdy wampir, który się tobą interesuje. Jeśli wartość tej Cechy jest wysoka, mentorem może być nie jedna osoba, ale cała grupa – np. koteria albo rządząca rada klanu. Tremere często dysponują tą Cechą Pozycji ze względu na pomoc, jaką otrzymują od swoich starszych.

Zdarza się, że mentor oczekuje czegoś w zamian za pomoc, którą zapewnia. Równie dobrze jednak wystarczyć mu może twoje towarzystwo i wtedy wzywa cię – swojego ucznia – tylko w razie potrzeby, co często daje początek wielu wspaniałym opowieściom. Ogólnie rzecz ujmując – otrzymujesz więcej, niż dajesz w zamian.

- Mentor jest obywatelem o małych wpływach.
- Mentor jest starszym, który cieszy się szacunkiem.
- Mentor ma silne wpływy w mieście.
- Mentor jest księciem i ma nad miastem wielką władzę.
- Mentor ma wielką władzę wykraczającą poza jego domenę.

## MIENIE

Dobytek średniowiecznych ludzi rzadko przybiera statyczne formy. W większości przypadków składa się z ziemi i zwierząt, a więc rzeczy przynoszących zyski tylko wtedy, gdy ktoś się nimi zajmuje. Kupcy muszą handlować. Szlachcice muszą zbierać podatki i daniny. I, oczywiście, wszystko to dzieje się w średniowiecznym świecie za dnia. Spieniężenie dobytku (na przykład sprzedaż bydła) także wymaga kogoś, kto może poruszać się w świetle słońca. Niedobrze.

Nie ma średniowiecznych funduszy inwestycyjnych czy domów maklerskich. Jeśli bohater posiada Mienie, musi albo doglądać go samodzielnie (raczej trudne przy nocnym trybie życia), albo najmować zarządcę. W tym ostatnim przypadku zastanów się nad ustaleniem relacji między bohaterem a pracownikiem. Warto też ogólnie określić, co składa się na majątek. Zwierzęta gospodarskie? Ziemie? Towary handlowe?

Z drugiej jednak strony pieniądze na niewiele przydałyby się średniowiecznym wampirem. Mogą potrzebować broni czy gotówki na przekupstwo, ale po co? Nie potrzebują jedzenia (na które średniowieczni rzemieślnicy wydają 90% dochodów), pieniędzy na samochody czy czynsz. Targowiska i sklepy otwarte są tylko za dnia, więc wampiry bez śmiertelnych pomocników nie mogą nawet niczego kupić.

- Skąpe zasoby: Wystarcza na najpotrzebniejsze rzeczy – buty i odzież, gdy poprzednie się zniszczą – ale na nic więcej.
- Wystarczające zasoby: Zaspokajasz podstawowe potrzeby i zostaje jeszcze szyling czy dwa miesięcznie.
- Komfort finansowy: Możesz mieć mały dom i kilka przymiotów zasobnego życia. Zarabiasz rocznie pięć librum (ponad przeciętność). Na wydatki zostaje ci pięć szylingów miesięcznie. Jeśli chciałbyś wyprzedać majątek i wynieść się, nie uzyskasz więcej niż pięć librum.
- Bogactwo: Masz duży dom lub mały dworek. Możesz posiadać wioskę lub być zamożnym kupcem. Możesz mieć konia i z pewnością masz kilku służących (Jak się przed nimi maskujesz? Ci, którzy bez względu na wszystko pozostaliby lojalni, zaliczają się do Świty). Dodatkowo masz pięć szylingów miesięcznego dochodu. Podsumowując, twój majątek wart jest około 400 librum.
- Wielkie bogactwo: Możesz posiadać zamek i rozległe ziemie (10–20 wiosek) lub prowadzić wielkie imperium handlowe. Gdybyś chciał wydać swoje pieniądze, mógłbyś kupić wielką posiadłość razem ze stajniami, służbą itp. i nadal zachowaćbyś librum na miesięczne wydatki. Twoje mienie warte jest tysiące librum, jeśli znalazłbyś kogoś wystarczająco bogatego, żeby je kupił.

## POKOLENIE

Zakładamy, że normalne, początkujące wampiry w sagach Mrocznego Średniowiecza są dwunastego pokolenia. Choć może się wydawać, że to bardzo daleko od Kaina, zakładamy, że spowodowane jest to okolicznościami, które w Mrocznych Wiekach nie-

mał wymuszają na wampirach Przestacanie liczne go potomstwa. Bohaterowie wcześniejszych pokoleń mogą mocno zaburzyć przebieg całej sagi, dlatego decyzję o możliwości używania tej Cechy Pozycji pozostawiamy do rozważenia każdego Narratora. Gracze nie powinni od razu zakładać, że Narrator dopuszcza prowadzenie Kainitów niższych pokoleń.

Jeśli Narrator godzi się na używanie tej Cechy, niżej podajemy odpowiednie wartości.

- Jedenaste pokolenie
- Dziesiąte pokolenie
- Dziewiąte pokolenie
- Ósme pokolenie
- Siódme pokolenie

## SPRZYMIERZENICY

Twoimi Sprzymierzeńcami są śmiertelnicy, którzy służą ci pomocą i wsparciem, mogą należeć do twojej rodziny lub przyjaciół albo stanowić organizację, z którą sympatyzujesz. Sprzymierzeńcy żyją własnym życiem, więc nie zjawiają się na każde twoje zawołanie, ale często mają wpływ w swoim towarzystwie oraz dostęp do znajomości i mienia. Sprzymierzeniec to jedynie śmiertelnik – łączy was przyjaźń, a on chroni cię i wspiera z sympatii lub z wyrachowania. Upewnij się, że wymyśliłeś dostatecznie wiarygodną metodę kontaktowania się ze swoimi Sprzymierzeńcami – jesteś przecież aktywny tylko nocą.

Za każdą jednostkę wartości tej Cechy masz jednego Sprzymierzeńcę. W mieście, w którym mieszkasz, to wpływowa osoba. Może być szeryfem, członkiem rady miasta czy nawet (jeśli masz wartość 4 lub 5) samym burmistrzem.

Sprzymierzeńcy są z zasady bardzo uczciwi i lojalni. Jednak utrzymywanie przyjaźni pochłania czas i energię, bowiem liczą oni w zamian na pomoc bohatera, kiedy zajdzie taka potrzeba. Najprawdopodobniej nie wiedzą, że jesteś wampirem, ale znają niektóre z twoich mocy i czasem będą cię prosić o przysługę. To dobry sposób na rozpoczęcie opowieści.

- 1 Sprzymierzeniec o umiarkowanych wpływach i władzy
- 2 Sprzymierzeńców, obaj o umiarkowanej władzy
- 3 sprzymierzeńców, jeden z nich całkiem wpływowy
- 4 Sprzymierzeńców, jeden z nich bardzo wpływowy
- 5 Sprzymierzeńców, jeden z nich wyjątkowo wpływowy

## STATUS

We wspólnocie Kainitów jesteś kimś o ustalonej reputacji i pozycji. Twój Status wpływa ze Statusu twojego Ojca i reputacji klanu, do którego należysz.

Im większy masz Status, tym lepiej traktują cię starsi i tym większym cieszysz się szacunkiem. Status czasami wiąże się w rzutach z Cechami Społecznymi, gdyż odzwierciedla twój prestiż w społeczeństwie.

- Znany: nowicjusz
- Szanowany: obywatel
- Wysoki Status: starszy
- Potężny: członek starszyny
- Eminencja: książę

## ŚWITA

Masz jednego lub kilku służących i asystentów, którzy są twoimi lojalnymi i niezawodnymi towarzyszami. Świta może składać się z ghuli, z osób związanych z tobą Przysięgą Krwi albo z ludzi, którzy poddali się przez lata twojej Dominacji i nie potrafią już samodzielnie działać czy też są tak zauroczeni twoją Prezencją, że zrobią dla ciebie wszystko. Ghule traktuje się jak śmiertelników (lub odpowiednie zwierzęta) z Potencją na poziomie 1, mogących podobnie jak Kainicy wykorzystywać wampirzą krew, którą piją.

Zawsze musisz mieć jakąś władzę nad członkami Świty – płacąc im, ofiarując własną krew lub bezpośrednio kontrolując ich umysły. Dzięki temu zwykle są lojalni, choć zdarzają się wyjątki – jeśli będą mieli okazję, zdradzą cię, zwłaszcza jeśli źle ich traktowałeś.

Świta nie powinna składać się z supermanów, nawet jeśli są to ghule – każdy musi mieć jakąś słabość. Przykładowo, jeden członek Świty jest bardzo lojalny, ale mało zdolny, inny zaś to silacz, ale niezależnie myślący. Żaden z członków Świty nigdy nie powinien stanowić idealnego ochroniarza; w **Wampirze: Mrocznych Wiekach** nie ma tak łatwo. Członkowie Świty także powinni być swego rodzaju postaciami – to urozmaici sagę. Niech nikt ich nie nadużywa.

- Jeden członek Świty
- Dwóch członków Świty
- Trzech członków Świty
- Czterech członków Świty
- Pięciu członków Świty

## TRZODA

Stworzyłeś sobie grupę śmiertelników, których bez obaw możesz traktować jako stałych żywicieli. Trzoda spełnia również funkcje ochronne i usługowe. Twoja władza nad Trzodą nie jest jednak bezgraniczna – twoi żywiele nie są tak lojalni jak członkowie Świty, ani tak blisko z tobą związani jak Sprzymierzeńcy. W rezultacie Cecha Trzody określa jedynie liczbę żywicieli, których masz stale pod ręką. Wartość twojej Trzody dolicza się do liczby kostek w rzutach łowieckich, co opisane jest w następnych rozdziałach.

- 3 żywiele
- 7 żywiele
- 15 żywiele
- 30 żywiele
- 60 żywiele

## WPLYWY

Wpływy określają możliwości bohatera w zmienianiu świata śmiertelników. Oczywiście, mają swoje ograniczenia. W średnio-wiecznym świecie niewiele dzieje się w nocy. Aristokraci mogą ucztować i bawić się, podobnie chłopstwo może świętować po zmroku, ale noc jest zwykle czasem załatwiania prywatnych spraw i odpoczynku – nie ma telefonów, telefaksów, sieci komputerowej ani usług pocztowych, dzięki którym można by sterować wydarzeniami na odległość. Jak wampir może manipulować takim społeczeństwem?

Żeby używać tej Cechy Pozycji, dobrze jest połączyć ją ze Świtą lub Sprzymierzeńcami. I tak bohater będzie potrzebował ghuli lub innych śmiertelnych pomocników jako pośredników w wykorzystywaniu Wpływów.

Trzeba także pamiętać, że w średniowiecznym świecie sfery wpływów są bardzo porozdzielane. Szanowany zakonnik może sterować np. wydarzeniami w łonie Kościoła, ale kupcy nie będą go słuchać. Burmistrz miasta może być ignorowany przez lokalnych arystokratów. Baron nie musi mieć żadnego wpływu na Kościół. Wymyśl dokładnie, skąd biorą się Wpływy bohatera (reputacja czy mądrość? Może potężni krewni? itd.) i pamiętaj o tym przez całą sagę.

- Umiarkowane wpływy; kontrolujesz nieco władzy w mieście.
- Dobre powiązania; wpływ na politykę miasta.
- Wpływowa pozycja; pewien wpływ na baronię lub sporo silnych parafii.
- Wysoki status społeczny; współrządzisz krajem lub diecezją.
- Rozległe wpływy; twoje sugestie mogą docierać do uszu króla.

## ZNAJOMOŚCI

W różnych okresach swego życia poznałeś wielu ludzi – stowią oni dla ciebie nieocenione źródła informacji i pomocy, które pewnego dnia mogą okazać się bardzo przydatne.

Twoje Znajomości to nie tylko ludzie manipulowani i opłacani przez ciebie, ale także przyjaciele, na których naprawdę możesz polegać (bliższe znajomości) i od których możesz oczekiwać sprawdzonych wiadomości (w znanej im dziedzinie). W trakcie sagi albo nawet wcześniej powinieneś opisać swoich bliskich znajomych jako pełnych bohaterów niezależnych. Dysponujesz także pewną liczbą dalszych znajomości, rozproszonych po całym mieście. Kiedy pragniesz skontaktować się z dalszymi znajomymi, wykonaj rzut na Znajomości względem Stopnia Trudności równego 7. Liczba sukcesów określi liczbę osób, z którymi udało ci się skontaktować; oczywiście, będziesz musiał je przekupić lub inaczej przekonać do udzielenia potrzebnych ci informacji.

- Jedna bliższa znajomość
- Dwie bliższe znajomości
- Trzy bliższe znajomości
- Cztery bliższe znajomości
- Pięć bliższych znajomości

## CECHY CHARAKTERU

*Och, sumienie, podniosłe i bez skazy, jakże gorzkim żądłem jest dla cię już najmniejsza słabość!*

– Dante Alighieri, *Czyszczenie*

Cechy Charakteru opisują kierunek egzystencji bohatera, elementy spajające jego osobowość i moralną siłę. Z założenia mają służyć zrozumieniu celów postaci, a nie narzucania konkretnych zachowań. Wampiry są jednak istotami targanymi wielką pasją i czasem potrzeba rzutów Charakteru, które nieudane, powodują szal i oddanie pola Bestii, pochłaniającej tego, kto nie był wystarczająco odważny, by stawić czoła przerażającym okolicznościom.

Droga bohatera określa jego Cechy Charakteru, decyduje, czy ufa on Sumieniu, czy Osądowi, polega na Samokontroli, czy na Instynktach. Tylko Odwaga jest uniwersalna. Żaden system

moralny nie może promować tchórzostwa i istnieć (uwaga dla graczy, którzy znają moralne kodeksy Sabatu używane w **Wampirze: Maskaradzie**, Osąd i Instynkt to nie to samo co Nieczułość i Instynkt. Tak jak wszystko, co związane ze Ścieżkami Oświecenia, tak i Cechy Charakteru Sabatu zostały wykute długo po Mrocznych Wiekach w oparciu o Charakter i Drogi wcześniejszych stuleci).

## SUMIENIE/OSĄD

Sumienie i Osąd to Cechy samouświadamienia, to one pozwalają ci oceniać własne zachowanie. Wyrzuty Sumienia mają swoje podłoże w ideałach i moralności. Podobnie Osąd opisuje umiejętność pozostania rozsądnym w obliczu cierpienia lub potrzeby. Są wewnętrzными nakazami samooceny i głosem twojego prawdziwego ja – nie fasadą, którą pokazujesz światu. Testy tych Cech mają pokazać, czy czujesz, że łamiesz zasady, gdy postępujesz niemoralnie (dla twojej Drogi, oczywiście). Bohater z wysokim poziomem Sumienia będzie czuł skruchę, Kainita z wysokim poziomem Osądu rozpozna swoją słabość i będzie się starał ją zwyciężyć.

- Cnotliwy/Stabilny
- Moralny/Pewny
- Sprawiedliwy/Zdeterminowany
- Pełen dobroci/Pełen zaangażowania
- Pełen skruchy/Pełen oddania

## SAMOKONTROLA/INSTYNYKT

Te Cechy pokazują, w jakim stopniu bohater może kontrolować lub wpływać na własne emocje. Samokontrola oddaje wewnętrzną dyscyplinę i panowanie nad sobą. Bohaterowie z wysokim poziomem Samokontroli rzadko poddają się fali emocji. Instynkt to raczej umiejętność ujeżdżenia Bestii. Pozwala na odsunięcie szalu jako działania samozachowawczego.

Samokontrola i Instynkt używane są do powstrzymywania szalu. Kiedy testujesz którąś z tych Cech, nie wolno ci skorzystać z większej liczby kostek niż twój aktualny Poziom Krwi. To bardzo prosta zasada – im bardziej jesteś głodny, tym trudniej się oprzeć (więcej informacji w sekcji „Szal” rozdziału siódmego).

- Spokojny/Szczątkowe instynkty
- Powściągliwy/Intuicyjny
- Zdyscyplinowany/Zwierzący
- Niewzruszony/Wrózone instynkty
- Absolutnie opanowany/Pierwotne instynkty

## ODWAGA

Odwaga to jakość umysłu, która pozwala ci stawiać czoła przeciwnościom, trudnościom i niebezpieczeństwom. Odwagę stosuje się wówczas, gdy chcesz oprzeć się pokusie ucieczki ze strachu przed tym, czego wampiry instynktownie się boją – przed światłem słonecznym, ogniem, krzyżem trzymanym przez osobę o silnej wierze (więcej informacji znajdziesz pod hasłem Röscheschreck w rozdziale siódmym).

- Śmiały
- Dzielnym
- Niezachwiany
- Mężny
- Nieustraszone

## WARTOŚĆ VIA

Podstawowy powód, dla którego można chcieć ocalić poziom Via bohatera, jest prosty – jeśli wartość ta spadnie do zera, postać staje się potworem kontrolowanym przez Narratora. Na stałe. Oczywiście, są jeszcze inne powody. Dla przykładu, w rzucie na Empatię nie przysługuje ci większa liczba kostek, niż wynika to z wartości twojej Drogi. Im mniejsze jest twoje Via, tym głębiej śpisz i trudniej jest ci obudzić w razie niebezpieczeństwa. Zwykle częściej wpadasz wtedy w szal w stresowych sytuacjach, jako że w chwili zagrożenia trudniej ci zapanować nad pierwotnymi instynktami. Czyny, jakich dopuszczasz się pod wpływem szalu, mogą doprowadzić do jeszcze większej utraty Via.

Tę Cechę postrzega się jako coś, co dzieli wampira od człowieka. Kainici o wysokim Via są najbliżsi ludziom (choć nadal odmienni), natomiast ci o niskim są brutalni i potworni, choć nie z wyboru.

## WPŁYW DRÓG

- Via w dużym stopniu stanowi miarę ludzkiego wyglądu wampira oraz tego, na ile może on uchodzić za człowieka w normalnym społeczeństwie. Im mniejsza wartość Via, tym bardziej bestialski wygląd.

- Wampiry zwykle śpią bardzo głęboko i nawet w razie niebezpieczeństwa trudno im się obudzić. Podczas dnia, zwłaszcza zaraz po przebudzeniu, nie wolno ci posłużyć się w *żadnym rzucie* i w *żadnej akcji* większą liczbą kostek niż wartość Via. Więcej informacji o wpływie Dróg na akcje wykonywane za dnia znajdziesz pod hasłem „Przebudzenie”.

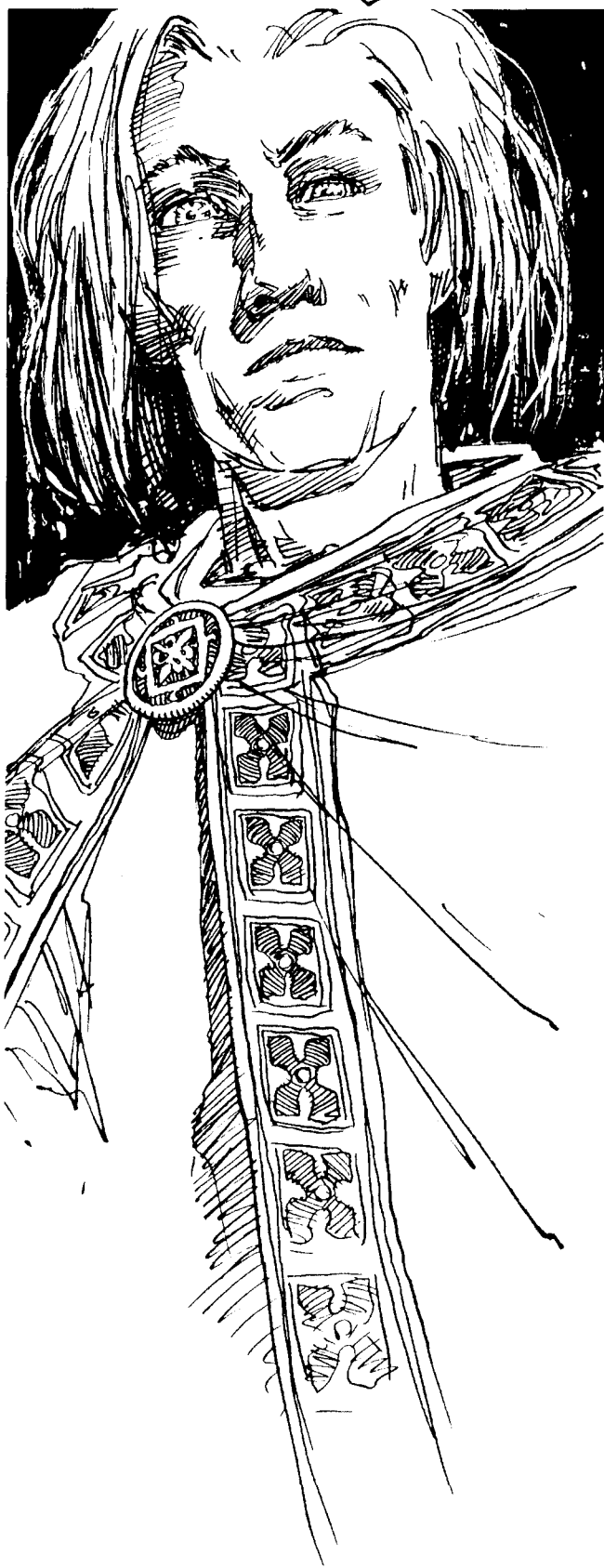
- Via wpływa bezpośrednio na testy Charakteru, kiedy usiłujesz powstrzymać przypływ szalu. Nie możesz wtedy skorzystać z większej liczby kostek niż wartość twojej Drogi. Tak więc, kiedy pogrąžas się w otchłani bestialstwa, coraz słabiej opierasz się swej dzikiej naturze. Wraz z utratą Via bohater wolno, ale stopniowo zbliża się do nocy, kiedy to straci już całą samokontrolę.

- Czas trwania letargu zależy bezpośrednio od wartości Via. Im ta wartość mniejsza, tym dłużej pozostaje w letargu.

## ROZWIDLAJĄCA SIĘ ŚCIEŻKA

Czasami filozofia wyznawana przez bohatera ewoluuje podczas gry na tyle, że usprawiedliwione byłoby zmienienie Drogi. Jeśli Narrator i gracz zgodzą się, że taka zmiana będzie odpowiednia, Kainita może przenieść się na łono innej Via (z oczywistych powodów nie może ani przez moment przebywać „między” Drogami, gdyż stanowiłby łatwy łup dla Bestii). Jeśli nowa Via używa tych samych Cech Charakteru co poprzednia, nową wartość Drogi określa się tak, jak u startowej postaci (to znaczy, że przepadają wszystkie poziomy zdobyte dzięki doświadczeniu lub punktom wolnym). Jeśli zmienić się muszą Cechy Charakteru, nowe Cechy startują na poziomie 1 i przez co najmniej trzy kolejne sesje nie mogą być podnoszone. Drastyczna zmiana filozofii pociąga drastyczne następstwa.

Ważny przykład. Ravnos o imieniu Taltin zaczął grę, krocząc po Drodze Paradoksu. Jednak ciągłe interakcje z ludźmi zmiękczyły go, a osobista etyka zaczęła dryfować w stronę Via Humanitatis. Narrator i gracz prowadzący Taltina zgodzili się, że zmiana byłaby wskazana, więc bohater zmienił etykę na Drogę Człowieczeństwa. Ponieważ nowa Droga promuje Sumienie i Samokontrolę, a Via Paradocis ceniła Osąd i Samokontrolę, Osąd musi się zmienić. Nową Cechą Charakteru staje się Sumienie i dostaje początkową







WAMPIR: MROczne WIEKI

wartość wynoszącą 1. Samokontrola została na poprzednio posiadanym poziomie (4), bo ona się nie zmieniła. Dlatego Taltin może sobie zanotować wyznawanie Drogi Człowieczeństwa i jej poziom, wynoszący 5.

## DEGENERACJA

Czasem zdarza się, że bohater podejmuje niemoralne działania zgodnie ze swoją wolą lub wbrew najlepszym intencjom (w stanie szału). Poprzez takie zdarzenia Bestia może przejmować kontrolę nad jego duszą.

Kontrolowanie utraty punktów Via jest jednym z najważniejszych zadań Narratora. Jeśli będzie pozwalał graczom na wszystko, cały sens gry zostanie zaprzepaszczone. I odwrotnie, jeśli będzie zbyt surowy, saga może skończyć się już po trzech sesjach. Zasady są otwarte na interpretacje i modyfikacje, ale nigdy nie powinny być pomijane.

Gdy bohater podejmuje działania, które według Narratora są wątpliwe moralnie (zgodnie z Drogą), prowadzący może zdecydować, że były dostatecznie poważne, by powodować utratę punktów Via. Wykonuje się wtedy test Sumienia lub Osądu (zwany rzutem Degeneracji), w zależności od tego, którą Cechą posługuje się bohater. Najczęściej Stopień Trudności wynosi 6, choć od decyzji Narratora zależy, czy nie będzie inny.

Jeśli test zakończy się choćby jednym sukcesem, bohater nie traci punktu Via. Jeśli zaś nie powiedzie się lub zakończy pechem, bohater traci punkt Sumienia/Osądu i punkt Drogi. Pech oznacza dodatkowo, że bohater nabawił się Zaburzenia Psychicznego na skutek szoku spowodowanego utratą Via.

## SKRUPCE

Jako Narrator staraj się zawsze ostrzegać graczy, zanim jeszcze podejmą akcje, które grożą utratą punktów Drogi. Gracze powinni mieć świadomość konsekwencji swoich czynów, odczuwać skrupuły i odróżniać chwile, kiedy mogą, a kiedy nie mogą się opanować (np. podczas szału). Ostrzegaj graczy wewnętrznym głosem ich bohaterów w sytuacjach, gdy są zadowoleni z siebie, bo czują się bezkarnie i myślą, że wszystko im wolno. Uważaj jednak, byś nigdy nie straszył konsekwencjami, a potem nie żądał wykonania odpowiednich testów.

## HIERARCHIE GRZECHÓW

Tu pokazujemy, że bohater z 3 punktami Drogi Człowieczeństwa jest mniej ludzki niż taki z wartością tej drogi wynoszącą 10. Osoby o wysokim Via mają bardzo rozwiniętą moralność. Oczywiście, im bardziej ktoś jest zaawansowany na swej Drodze, tym trudniej mu się na niej utrzymać. Kainita z wartością Via wynoszącą 10 będzie musiał wykonywać testy Charakteru nawet przy popełnianiu najmniejszych grzeszków – jest przecież wzorem wypełniania swego kodeksu i musi trzymać się jak najdalej od Bestii. Natomiast wampir z wartością 3 na Drodze Człowieczeństwa musi zrobić coś naprawdę potwornego, aby zasłużyć sobie na rzut Degeneracji.

Hierarchie grzechów są pomocą dla graczy i Narratora, pomagając określić, jakie działania powinny wymagać testów Sumienia czy Osądu. Tabelki prezentują listy najbliższych grzechów powodujących odpowiednie rzuty. Narrator, jak zwykle, jest ostatnią instancją – może zażądać rzutu Degeneracji, nawet jeśli zasady tego nie wymagają. Gracze powinni ufać w tym względzie Narratorom.

## DROGA BESTII

| Wartość Drogi | Najłżejsze grzechy wymagające testu Osądu                    |
|---------------|--------------------------------------------------------------|
| 10            | Atakowanie wyraźnie potężniejszego wroga                     |
| 9             | Unikanie pojedynku o przywództwo z wyraźnie słabszym liderem |
| 8             | Zabicie z innego powodu niż własne przetrwanie               |
| 7             | Unikanie kontaktu z naturą i dzikimi zwierzętami             |
| 6             | Niepotrzebne tortury                                         |
| 5             | Poświęcanie się dla kogoś niezwiązanego z tobą               |
| 4             | Odmowa zabicia w sytuacji zagrożenia egzystencji             |
| 3             | Porażka przy obronie własnego terytorium                     |
| 2             | Akt łaski wobec zaprzysięgłego wroga                         |
| 1             | Unikanie pożywiania się w sytuacji głodu                     |

## DROGA KRWI

| Wartość Drogi | Najłżejsze grzechy wymagające testu Osądu                                              |
|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 10            | Złamanie słowa honoru danego członkowi własnego klanu                                  |
| 9             | Nie pomaganie lub zdradzenie członka własnego klanu; zdradzenie sekretów klanu obcemu  |
| 8             | Przedkładanie osobistych żądz i ambicji nad służbę                                     |
| 7             | Nie zabicie nie-Assamity, gdy zaistnieje taka potrzeba                                 |
| 6             | Nie gromadzenie krwi i wiedzy niosących niewielkie zagrożenie                          |
| 5             | Złamanie słowa honoru danego śmiertelnikowi                                            |
| 4             | Brak respektu dla przywódców klanu; nie gromadzenie wiedzy o istotnych naukach Haquima |
| 3             | Nie gromadzenie wampirzej krwi lub wiedzy Kaina niosących zagrożenie                   |
| 2             | Uleganie szalowi                                                                       |
| 1             | Zignorowanie okazji zdobycia krwi wampira niższego pokolenia, bez względu na koszty    |

## DROGA CZŁOWIECZEŃSTWA

| Wartość Drogi | Najłżejsze grzechy wymagające testu Sumienia |
|---------------|----------------------------------------------|
| 10            | Przypadkowy zły uczynek                      |
| 9             | Celowy zły uczynek                           |
| 8             | Celowe spowodowanie obrażeń                  |
| 7             | Kradzież i napad                             |
| 6             | Zabójstwo przez zaniedbanie                  |
| 5             | Bezpodstawny wandalizm                       |
| 4             | Rozmyślne powodowanie obrażeń                |
| 3             | Sadyzm i perwersja                           |
| 2             | Morderstwo z premedytacją                    |
| 1             | Najbardziej złośliwe i szalone czyny         |

## DROGA NIEBIOŚ

| Wartość Drogi | Najłżejsze grzechy wymagające testu Sumienia                                            |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| 10            | Nie okazywanie szacunku Kościołowi (czy podobnej instytucji)                            |
| 9             | Nie potępianie rozkładu, grzechu, chciwości, pychy itp.                                 |
| 8             | Działanie wypływające z pychy, skąpstwa, obżarstwa (krew) czy innego grzesznego impulsu |
| 7             | Złodziejstwo, rozbój, świadomy wandalizm                                                |
| 6             | Skrzywdzenie cnotliwego i prawego człowieka                                             |
| 5             | Pożywanie się na niewinnym bez jego pozwolenia                                          |
| 4             | Czyny bluźniercze i heretyckie                                                          |
| 3             | Nie karanie przestępstw lub grzechów ciężkich                                           |
| 2             | Mordowanie niewinnych (tzn. nie-grzeszników ani nie-kryminalistów) bez powodu           |
| 1             | Wspieranie demonów, infernalistów, Setytów czy innych nadnaturalnych slugusów zła       |

### DROGA PARADOKSU

| Wartość Drogi | Najbliższe grzechy wymagające testu Osądu                                                                                   |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10            | Odmowa dokonania diabolizmu na starszym innego klanu                                                                        |
| 9             | Odmowa przeprowadzenia „zamkniętej” istoty do światła lub do zniszczenia                                                    |
| 8             | Okazywanie zainteresowania śmiertelnymi                                                                                     |
| 7             | Porażka przy próbie zdobycia informacji czy przedmiotu pomocnego przy zmienianiu rzeczywistości                             |
| 6             | Nie oszukanie kogoś w sprzyjających okolicznościach                                                                         |
| 7             | Ujawnienie się podczas zmieniania czyjejś rzeczywistości przez redystrybucję jego własności (pospolicie nazywane kradzieżą) |
| 4             | Odmowa zniszczenia wzbogaczonego mocą przedmiotu                                                                            |
| 3             | Przyłączenie się lub aktywne wspieranie struktury Kainitów                                                                  |
| 2             | Aktywne zapobieganie zmianom                                                                                                |
| 1             | Aktywne powodowanie stagnacji                                                                                               |

### DROGA SZATANA

| Wartość Drogi | Najbliższe grzechy wymagające testu Osądu                             |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------|
| 10            | Odmowa Przeistaczania nowych wampirów                                 |
| 9             | Porażka przy poszukiwaniu nowej formy przyjemności                    |
| 8             | Porażka przy próbie poddania się fali szału                           |
| 7             | Unikanie ranienia innych kosztem własnej przyjemności                 |
| 6             | Odmowa zamordowania człowieka, gdy leży to w osobistym interesie      |
| 5             | Odmowa popełnienia okrutnego czynu, gdy leży to w osobistym interesie |
| 4             | Odmowa zwodzenia cnotliwego, gdy nadarzy się okazja                   |
| 3             | Zaprzepaszczenie szansy materialnego zysku                            |
| 2             | Altruizm                                                              |
| 1             | Wspieranie sług cnoty, Boga lub podobnych, wrogich sił                |

### DROGA RYCERSKOŚCI

| Wartość Drogi | Najbliższe grzechy wymagające testu Sumienia                       |
|---------------|--------------------------------------------------------------------|
| 10            | Nie pomaganie śmiertelnikom potrzebującym wsparcia                 |
| 9             | Traktowanie równych sobie bez respektu                             |
| 8             | Przedkładanie osobistych pragnień nad służbę                       |
| 7             | Złamanie słowa danego członkowi własnego klanu lub równemu sobie   |
| 6             | Nie pomaganie w potrzebie członkom własnego klanu lub równym sobie |
| 5             | Atakowanie bezbronnych przeciwników                                |
| 4             | Nie udzielanie gościny Kainitom                                    |
| 3             | Traktowanie potężniejszych od siebie bez respektu                  |
| 2             | Złamanie słowa danego własnemu lordowi lub księciu                 |
| 1             | Złamanie świętej przysięgi                                         |

### DROGA TYFONA

| Wartość Drogi | Najbliższe grzechy wymagające testu Osądu                                      |
|---------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| 10            | Każdy przejaw samokontroli, czystości czy uznawania wartości                   |
| 9             | Odmowa poddania się własnym słabościom (także unikanie szału czy Röttschrecku) |
| 8             | Niepowodzenie zniszczenia wampira w stanie Golkondy                            |
| 7             | Zniszczenie wroga szybko i litościwie, a nie „poetycko”                        |
| 6             | Porażka przy próbie podporządkowania Setytom ruchów społecznych                |
| 5             | Niepowodzenie przy zamianie wiary w cynizm i zwątpienie                        |
| 4             | Niepowodzenie w ukazaniu komuś jego słabości                                   |
| 3             | Dopuszczenie, by uczucia do śmiertelnych pokonały potrzebę ich niszczenia      |
| 2             | Odmowa przecignięcia wampira na stronę Serytów                                 |
| 1             | Nie przebudzenie Seta przy nadarzającej się okazji                             |

# SILA WOLI

Sila Woli określa podatność bohatera na przemożne potrzeby i pragnienia, które go stale dręczą i kuszą. Jednak w odróżnieniu od innych Cech, Siły Woli się nie testuje (w każdym razie rzadko); to Cecha, którą się zużywa. Kiedy wykorzystujesz w jakimś celu punkt Siły Woli, odejmujesz go od poziomu Siły Woli (na Karcie Bohatera są to kwadraciki), nie zaś od wartości Siły Woli (kółeczka). Jednostkowa wartość Siły Woli pozostaje stała, a punkty poziomu ulegają podczas opowieści zużyciu.

Poziom Siły Woli rośnie i maleje, wahając się znacznie podczas całej opowieści. Stan poziomu zmniejsza się o jeden, ilekroć gracz wykorzystuje punkt Siły Woli do zrobienia czegoś wyjątkowego, jak np. zachowania samokontroli lub uzyskania automatycznego sukcesu. Kiedy bohaterowi nie pozostanie już żaden punkt Siły Woli, traci zapal i nie może już wytyczać swych sił, tak jak to robił wcześniej. Bohater jest psychicznie wyczerpany i nie ma w sobie dość energii, by nawet obrzucić kogoś wyzwiskami – zużył całą swoją Siłę Woli.

- Słaby
- Nieśmiały
- Nieasertywny
- Niedowierzający
- Pewny
- Śmiały
- Twardy
- Opanowany
- Niewzruszony
- Niezlomny

## STOSOWANIE SIŁY WOLI

Sila Woli jest jedną z najbardziej aktywnych Cech w **Wampirze: Mrocznych Wiekach**, ponieważ istnieje wiele sposobów jej wykorzystania, odzyskania i zmiany. Siła Woli to swego rodzaju soczewka gry, gdyż skupia na sobie wiele twojej uwagi – byłoby więc dla ciebie lepiej, gdybyś opanował poniższe zasady.

- Możesz zużyć punkt Siły Woli, aby uzyskać jeden dodatkowy sukces w akcji. W ten sposób możesz poświęcić tylko jeden punkt w turze, ale za to automatycznie zyskujesz jeden pewny sukces. Dzięki temu masz zagwarantowane powodzenie w każdej prostej akcji, co jest wynikiem koncentracji bohatera. Przy założonych akcjach ten jeden dodatkowy sukces może stanowić decydującą różnicę między powodzeniem a porażką. Są pewne sytuacje, w których Narrator zabrania takiego wykorzystania Siły Woli. Tylko wampirom pozwala się na wykorzystywanie Siły Woli w ten sposób.

- Dochodzi czasem do sytuacji, w których Narrator mówi ci, że twój bohater robi coś instynktownie, działając pod wpływem pierwotnych potrzeb czy reakcji organizmu – np. „przez okno wpadają promienie słońca i w śmiertelnym strachu ośskakujesz w tył”. Wykorzystujesz wtedy punkt Siły Woli, aby tego uniknąć i postąpić zgodnie ze swoją wolą. Silne uczucie może jednak powrócić, a wtedy zmuszony jesteś do zużycia kolejnego punktu. Czasami powtarza się to na tyle często, że zabrakłoby ci wszystkich punktów Siły Woli, innym razem tylko jeden punkt wystarczy do całkowitego zwalczania pokusy.

- Kiedy jedno z twoich Zaburzeń Psychiczych zmusza cię do działań, których nie lubisz, możesz zużyć punkt Siły Woli, aby się

opanować. Za każdym razem, kiedy próbujesz im przeciwdziałać, poświęcasz kolejny punkt. W końcu, kiedy poświęcisz już wystarczającą liczbę punktów Siły Woli, opanujesz Zaburzenie całkowicie i na stałe. To jedyny sposób na ich pokonanie, choć nie skutkuje w wypadku wrodzonych Zaburzeń Malkavianów.

Wartość Siły Woli można zwiększać na stałe tylko za pomocą punktów doświadczenia. Poziom Siły Woli nie jest stały i w trakcie opowieści może się bardzo często zmieniać. Poniżej przedstawiliśmy różne czynniki zmieniające stan poziomu Siły Woli.

## ODZYSKIWANIE SIŁY WOLI

Bohater odnawia poziom Siły Woli, kiedy odpoczywa lub ma możliwość odzyskania wiary w siebie. Tylko od Narratora zależy, kiedy i jak bohater odnawia swoje punkty.

Poniżej wyróżniliśmy trzy sposoby, w jakie bohater może odzyskać punkty Siły Woli. Odnowa poziomu nie ma wpływu na stałą wartość Siły Woli (którą można zmienić tylko przez doświadczenie).

- Na końcu opowieści (nie sesji), gdy bohaterowie odzyskują całą swoją Siłę Woli, wracają im wszystkie punkty aż do poziomu równego wartości Siły Woli. Narrator może ograniczyć tę zasadę, uzależniając ją od tego, czy bohaterowie czują się choć trochę zadowoleni z siebie lub zakończyli opowieść przynajmniej umiarkowanym sukcesem.

Przykład: Opowieść zakończyła się częściowym patem. Nie zdobyliście wszystkiego, co mogliście, ale nie martwcie się już tym. Odzyskaliście całą waszą Siłę Woli.

- (Zasada opcjonalna) Podczas opowieści bohater odnosi swoje małe zwycięstwa, które według uznania Narratora mogą spowodować, by odzyskał on wiarę w siebie (a przez to wszystkie lub część punktów swojej Siły Woli).

Przykład: Uratowałeś męża z pożaru twojego śmiertelnego domu. Odzyskujesz trzy punkty Siły Woli.

- (Zasada opcjonalna) Kiedy gracz spełnia określone kryteria Archetypu swojego bohatera, odzyskuje w ten sposób od 1 do 3 punktów Siły Woli, w zależności od decyzji Narratora. Gracz powinien odegrać właściwe sceny, które następnie Narrator musi zapobowiąć.

Przykład: Jako Penitent, oddałeś zabrane bandytom kosztowności swojej ostatniej (żyjącej) ofierze. Za ów akt skruchy odzyskujesz dwa punkty Siły Woli.

Jeśli żadna z tych zasad nie pasuje do twojego stylu gry, możesz przyjąć, że bohaterowie odzyskują jeden punkt Siły Woli po każdym wieczornym przebudzeniu. To chyba najprostszy sposób, tym bardziej że codziennie tracą jeden Punkt Krwi, a to gwarantuje stopniowe odzyskiwanie Siły Woli.

## POZIOM KRWI

Poziom Krwi to po prostu miara ilości krwi wypełniającej organizm wampira. Poziom Krwi może się wyczerpać, co oznacza, że bohater zużył wszystką krążącą w ciele krew. W tej sytuacji traci jeden Stopień Zdrowia za każdym razem, kiedy zasady wymagają od niego zużycia Punktu Krwi (np. kiedy mija noc). Innymi słowy, kiedy Poziom Krwi się wyczerpie, bohater nie może korzystać z Punktów Krwi.

Poziom Krwi jest ważnym czynnikiem w testach Samokontroli/Instynktu. W żadnym rzucie odnoszącym się do tych Cech nie wol-

no ci nigdy posłużyć się większą liczbą kostek niż twój aktualny Poziom Krwi. Tak więc, jeśli zostały ci tylko trzy Punkty Krwi, to rzucasz tylko trzema kostkami, aby uniknąć napadu szału, mimo tego, że twoja Samokontrola ma wartość 4. Odzwierciedla to negatywny efekt, jaki głód wywiera na Samokontrolę/Instynkt.

Dopuszczalna wielkość Poziomu Krwi zależy od pokolenia wampira.

## KORZYSTANIE Z POZIOMU KRWI

Każda noc wampira kosztuje jeden Punkt Krwi (wymazujesz go po przespanym dniu). Bohaterowie mogą jednak wykorzystywać Punkty Krwi również w innych celach. Liczba Punktów Krwi, jaką bohater może zużyć w ciągu jednej tury, określona jest przez jego pokolenie, choć efekt sumuje się w ciągu kilku tur.

- Wampir może spalić jeden Punkt Krwi w celu odzyskania jednego Poziomu Zdrowia, ale tylko wtedy, gdy odpoczywa i nie jest aktywny. W ciągu jednej tury można wyleczyć w ten sposób jeden Stopień Obrażeń.

- Bohater może spalić jeden Punkt Krwi w celu uzyskania dodatkowej jednostki wartości wybranego Atrybutu Fizycznego (Siła, Zręczność, Wytrzymałość). Gracz musi o tym zakomunikować i do końca sceny przysługuje mu prawo do dodatkowej kostki w rzutach wykorzystujących zawyżony Atrybut. W ten sposób można zużyć tylko jeden Punkt Krwi w ciągu tury, ale efekt sumuje się, jeśli w późniejszych turach zużyjesz kolejne punkty. Po trzech turach i zużyciu 3 PK bohater może np. zwiększyć wartość swojej Siły o +2 i Zręczności o +1. Oczywiście, Kainici i wcześniejszych pokoleń często spalają w jednej turze znacznie więcej krwi.

- Zdarza się, że wampir przekazuje część swojej krwi (PK) innemu wampirowi, który dzięki temu odzyskuje Zdrowie lub wykonuje jakąś heroiczną akcję. Bohater rozpruwa wtedy własną arterię i pozwala pić innemu wampirowi. Niektórzy bohaterowie wpadają wtedy w szal i próbują wypić więcej niż powinni, dlatego taki akt bywa ryzykowny. Ponadto, jeśli ktoś trzykrotnie będzie pił krew tego samego Kainity, stanie się jego Sługą, chyba że już jest związany Przysięgą Krwi z innym wampirem.

Kiedy bohater pije krew zwierzęcia lub człowieka, to jest to równoznaczne z przyjmowaniem pokarmu – krew jest wampirowi niezbędna do życia. Z punktu widzenia gry, zyskuje wówczas Punkty Krwi. Gdy bohater jest już pełny, to znaczy ma tyle PK ile wynosi jego maksymalny Poziom Krwi, osiąga stan całkowitego nasycenia i dalsze picie krwi nic mu już nie daje. Jeśli wampir wypije całą krew swojej ofiary, oznacza to dla niej śmierć; jeśli wypije więcej niż połowę, ofiara musi być hospitalizowana, ale i tak istnieje ryzyko zgonu (śmiertelni tracą jeden Stopień Zdrowia za każdy stracony Punkt Krwi).

## ZDOBYWANIE PUNKTÓW KRWI

Kiedy wampir pije ludzką lub zwierzęcą krew, zwiększa swój Poziom Krwi. W ciągu tury może wypić do trzech Punktów Krwi, ale im krótsza tura, tym wolniej bohater przyjmuje pokarm. Wielu Kainitów pije bardzo wolno, aby jak najdłużej cieszyć się rozkoszą tego aktu. Nie sposób wypić więcej krwi niż 3 PK w ciągu trzech sekund (najkrótsza akcja w turze).

| Źródło              | Poziom Krwi |
|---------------------|-------------|
| Wampir              | 10–50       |
| Lupin               | 25          |
| Przeciętny człowiek | 10          |
| Krowa               | 6           |
| Dziecko             | 5           |
| Pies                | 4           |
| Owca                | 4           |
| Świnia              | 4           |
| Kot                 | 3           |
| Szczur              | 1/2         |
| Ptak                | 1/4         |

Kiedy człowiek zostanie ugryziony, nie jest już w stanie opierać się atakom wampira i staje się w pełni uczestnikiem tej ekstazy. Tak więc wampir porzuca swe obawy względem ofiary, kiedy tylko zatopi w niej swoje kły. W wypadku osobników o wyjątkowo silnej woli (Siła Woli 9+) opór trwa nieco dłużej, ale w końcu nawet oni ulegną pokusie Pocałunku. Niektórzy śmiertelni, którzy poznali uniesienie Pocałunku, rozbudzają w sobie jego pragnienie, pożądając go, kiedy tylko mają ku temu sposobność.

Jeśli wampir wypije więcej niż połowę krwi z Poziomu Krwi swojej ofiary, życie tej osoby znajduje się w poważnym niebezpieczeństwie i zwykle konieczna jest szybka pomoc, aby uratować jej życie. Jeśli wampir wypije więcej niż trzy czwarte krwi ofiary, potrzebna jest natychmiastowa pomoc medyczna, w przeciwnym razie żywiciel umiera.

Ranne osoby mają najczęściej mniej krwi niż zwykle. Przyjmij, że przeciętnie wysoki człowiek ma o jeden PK mniej za każdy utracony Stopień Zdrowia. Ranne wampiry nie tracą w ten sposób krwi. Ludzie natomiast odzyskują Punkty Krwi z szybkością 1 PK na dzień, jeśli oczywiście nie mają pełnego Poziomu Krwi. Niektóre zwierzęta mają objętościowo więcej krwi niż ludzie, lecz ich krew jest mniej odżywcza, a przez to mniej wartościowa i efektywna, jeśli chodzi o Punkty Krwi.

Stara krew nigdy nie jest tak mocna jak świeża, chyba że ma wyjątkowe właściwości, jak np. krew starszych, która przez jakiś czas zachowuje swoją energię. Kiedy wampir pije krew starożytnego, każdy wypity PK może być warty dwa lub więcej zwykłych PK. Dzięki temu zyskuje się olbrzymią liczbę Punktów Krwi, pijąc naprawdę niewiele krwi tych istot. Starsi potrafią kumulować energię krwi, którą piją, zwiększając w efektywny sposób własny Poziom Krwi. Każdy PK ich krwi jest więc warty 1/10 całości ich Poziomu Krwi.

Starsi mają rzeczywiście dużo większy Poziom Krwi niż inne wampiry, choć wcale nie wyróżnia ich to pod względem budowy fizycznej czy wyglądu. Zdolne są do przechowywania takiej ilości krwi tylko dlatego, iż potrafią kumulować jej energię. Kiedy więc inny wampir napije się takiej krwi, przyjmuje dawkę koncentratu esencji krwi. Taka krew często posiada również wyjątkowe właściwości. Podobnie jest z krwią Lupinów, która kryje w sobie wielką moc.

# STAN ZDROWIA

Stan Zdrowia jest miarą tego, jak zdrowy i żywotny jest bohater. Ta Cecha rozbija się na kilka różnych Stopni Zdrowia (inaczej zwanych Stopniami Obrażeń), z których prawie każdy obciąża raną osobę ujemnym modyfikatorem do wykonywanych akcji. Bohater, który jest Zraniony (-1), ma o jedną kostkę mniej we wszystkich rzutach, zaś bohater, który jest Okaleczony (-5), ma aż o pięć kostek mniej. Jeśli ujemny modyfikator akcji spowoduje, że graczowi nie pozostanie już ani jedna kostka, którą mógłby rzucić, to jego bohater traci zdolność do podejmowania takich akcji.

Wampir, który jest Zmasakrowany, nie wykona już żadnej akcji. Leży w bezruchu i może jedynie regenerować swoje rany, spalając w tym celu własną krew (PK) lub pijąc krew podaną przez kogoś. Śmiertelnik, który osiągnie ten Stopień Obrażeń, znajduje się w stanie agonialnym i umrze, jeśli straci jeszcze jeden. Jeśli wampir otrzyma poważną ranę, będąc w stanie Zmasakrowania, to także spotka go Ostateczna Śmierć.

## STAN ZDROWIA

|                       |    |                                                                          |
|-----------------------|----|--------------------------------------------------------------------------|
| <b>Poobijany:</b>     |    | Bohater jest tylko kontuzjowany i nie ma żadnych ograniczeń w działaniu. |
| <b>Zraniony:</b>      | -1 | Bohater jest tylko lekko ranny; nie ma to wpływu na poruszanie się.      |
| <b>Lekko ranny:</b>   | -1 | Małe obrażenia; nieznaczny wpływ na poruszanie się.                      |
| <b>Ciężko ranny:</b>  | -2 | Bohater nie może biegać, ale wciąż może chodzić.                         |
| <b>Zmaltretowany:</b> | -2 | Bohater ma ciężkie obrażenia i może tylko utykać.                        |
| <b>Okaleczony:</b>    | -5 | Bohater jest śmiertelnie ranny i może tylko pełzać.                      |
| <b>Zmasakrowany:</b>  |    | Bohater jest zupełnie niezdolny do ruchu.                                |

## TABELA POKOLEŃ

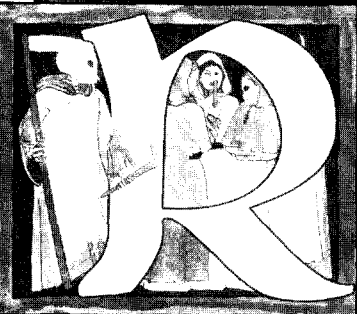
|            | Maksymalna wartość Cech | Poziom Krwi | PK/Tura |
|------------|-------------------------|-------------|---------|
| Trzecie    | 10                      | ?           | ?       |
| Czwarte    | 9                       | 50          | 10      |
| Piąte      | 8                       | 40          | 8       |
| Szóste     | 7                       | 30          | 6       |
| Siódme     | 6                       | 20          | 5       |
| 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 Cech:** Wskaźnik ten wyznacza najwyższą wartość, jaką mogą osiągnąć Cechy wampira. Jest to wyjątkowo ważne, jeśli chodzi o Dyscypliny. Trzeba pamiętać, że bohaterowie prowadzeni przez graczy mogą osiągnąć wartość 6 dowolnej Cechy tylko przez punkty doświadczenia.

**Poziom Krwi:** Starożytne wampiry mają dużo większy Poziom Krwi – mogą magazynować w swoim organizmie więcej krwi (czy raczej jej energii) niż młodsze wampiry.

**PK/Tura:** Wskaźnik ten określa, jak wiele Punktów Krwi może wykorzystać wampir w ciągu jednej tury, pożytkując je na dodatkowe kostki lub regenerację obrażeń.





## Rozdział Piąty: Dyscypliny

*Dla siebie przecież przemierzam mrok nocy  
Mordując chorych jęczących w zaufkach:  
Czasami idę, by zatruć im studnie.*

– Christopher Marlowe, *Tragiczna historia życia i śmierci Doktora Faustusa*

W późniejszych dniach Dyscypliny zostaną ochrzczone mianem nadnaturalnych mocy. Jednak w Mrocznych Wiekach mówi się o ich prawdziwym znaczeniu – są linią oddzielającą człowieczeństwo od Bestii. Wszystko jedno czy są darem Boga (jak twierdzą niektórzy), znamieniem Szatana (w co wierzy większość), pocałunkiem Lilith (jak mówią legendy Kainitów) czy po prostu pierwotnymi zdolnościami – Dyscypliny dają wampirom moce niedostępne dla śmiertelników.

Każda Dyscyplina zajmuje się jakimś konkretnym rodzajem umiejętności. Mogą to być silne więzy ze zwierzętami czy umiejętność tkania iluzji. Niektóre zapewniają wielką siłę, niehumaniczną szybkość oraz twardość i odporność kamienia, inne pozwalają się zamieniać w dzikie bestie lub sprawiać, by zastępy wojowników o nieugiętej woli zamieniały się w tłumy niewolników. Nie jest ważne, z czego rodzą się owe mistyczne moce – najważniejsze, że swoją obecnością określają potęgę nieumarłych.



WAMPIR: MROCZNE WIEKI

W terminologii gry, poziom każdej Dyscypliny waha się od jednego do pięciu (patrz: Cechy). Dla graczy i Narratorów prowadzących bohaterów z siódmego lub niższego pokolenia dostępny jest także szósty poziom Dyscyplin. Niektóre moce zajmują się pojedynczą umiejętnością, taką choćby jak nadzwyczajna siła (Potencja), podczas gdy inne rozbijają się na wachlarz powiązanych ze sobą talentów, jak czarnoksiężska Taumaturgia. W zależności od Dyscypliny każdy jej wyższy poziom daje albo nowe moce, albo polepsza efekty już nabytych. Każda z wymienionych w tym rozdziale Dyscyplin opisana jest wraz z różnorodnością swoich możliwości i programami wartości punktowych niezbędnymi do korzystania z nich.

Każdy nowy bohater zaczyna grę z czterema punktami rozdzielonymi pomiędzy swoje Dyscypliny klanowe (umiejętności, w których specjalizuje się jego ród). Następnie ma do rozdzielenia punkty wolne, dzięki którym może zwiększać poziom już posiadanych Dyscyplin, bądź wybierać nowe. Razem z rozwojem bohatera można wydawać zdobywane punkty doświadczenia na dalsze zwiększanie tych mocy, być może aż do poziomu rywalizowania ze starszymi.

Oczywiście, bohater powinien mieć jakieś pochodzące z realiów gry powody, by rozwijać swoje Dyscypliny. Trudno usystematyzować to zasadami i raczej zależeć to powinno od konkretnego wampira i jego klanu. Gangrel może podnosić swój poziom Animalizmu dzięki ciągłemu kontaktowi z dzikimi zwierzętami, podczas gdy Tremere uczył się będzie czarów rozrywających zwierzęce więzy, a Malkavian ewoluował będzie do takiego stanu umysłu, w którym będzie stawał się zwierzęciem. Wszystko jedno co wymyślą gracze, ważne jest, by każdy miał przed podniesieniem poziomu Dyscypliny jakiś pomysł racjonalnie tłumaczący to zdarzenie.

Warto jeszcze raz podkreślić, że Dyscypliny wyraźnie pokazują nadnaturalne korzenie bohatera. Choć najniższy poziom Akceleracji czy Potencji można jakoś wytłumaczyć („Och, on po prostu szybko biega” albo „Jest taki silny dzięki rozmiarom i masie ciała”), to większość mocy odróżnia bohatera od żyjących. Śmiertelni widzący efekty Dyscyplin mogą bać się Kainity, który się nimi posługuje lub zazdrościć mu i próbować zniszczyć. Same wampiry często traktują je z dystansem; nawet do daru Boga trzeba dorosnąć. Świeżo Przeistoczeni nowicjusze mogą się także zastanawiać, jak daleko w stronę potępienia pociągną ich te tajemnicze talenty...

### ZAAWANSOWANE POZIOMY DYSCYPLIN

Dla tych, którzy krew i wolę mają silną, pierwsze pięć poziomów Dyscyplin to dopiero początek wampirzych możliwości. Szczególnie utalentowani Kainicy mogą przekroczyć podstawowy zakres i posługiwać się własnymi odmianami opisywanych mocy.

Na szóstym i wyższych poziomach wampir uzyskuje takie mistrzostwo posługiwania się Dyscypliną, że odbija ona jego wewnętrzną naturę. Występny Brujah z szóstym poziomem Dominacji może siać terror swoimi unikalnymi mocami, podczas gdy bardziej subtelny członek tego samego klanu użyje do tych samych celów raczej mocy uwodzenia. Każda Dyscyplina może mieć wiele rodzajów mocy szóstego poziomu i za zgodą Narratora każdy gracz może stworzyć nową, dostosowaną do swojego bohatera. Wszystko jedno, jaką metodę wybierze gracz – nowa moc powinna odbijać osobowość wampira.

Przy odpowiedniej liczbie punktów doświadczenia (i powodach tłumaczących dążenie do nowych mocy) gracz może „kupić” więcej niż jeden rodzaj szóstego poziomu Dyscypliny. Oczywiście,

wymaga to wielu punktów doświadczenia. Już jedna moc szóstego poziomu to 30 punktów, a każda następna to kolejnych 30. Jednak życie wampirów mierzy się tysiącleciami, więc nawet powolne gromadzenie mocy owocuje wymiernymi skutkami. Każdy sprytny Kainita może wymyślić dziesiątki zastosowań dla nawet najniższego poziomu Dyscypliny. Dodatkowe moce dodają po prostu smaku tej i tak wonnej mieszance.

Starożytne wampiry mogą rozwijać swe talenty ponad szósty poziom – namawiamy Narratorów do wymyślania potężnych mocy rozszerzających wymieniane przez nas koncepcje lub obdarzanie podobnych bogom starszych szerokim wachlarzem umiejętności z szóstych poziomów Dyscyplin. Tym sposobem, antyczny Kainita, który osiągnął Dominację o wartości 8 może posługiwać się więcej niż tylko ośmioma mocami. Drzyj, dziecko, przed swymi starszymi...

## AKCELERACJA

Dla niektórych Kainitów świat śmiertelnych porusza się w zwolnionym tempie. W momentach zagrożenia wampiry posługujące się Akceleracją działają z zadziwiającą prędkością, stając się dla śmiertelnych i nieśmiertelnych nie posiadających tej Dyscypliny jedynie smugą ruchu.

Akceleracja jest Dyscypliną spotykaną u Assamitów, Brujahów i Toreadorów. Assamici używają jej do zwyciężenia przeciwnika, zanim ten będzie miał szansę odpowiedzieć na atak. Toreadorowie wykorzystują ją raczej do nadnaturalnej płynności ruchów nadawanej choćby podczas tańca, ale jeśli zostaną rozgniewani, mogą być równie przerażający jak Assamici.

**Zasady:** Bohater posługujący się Akceleracją może wykonywać wiele akcji w jednej turze. Podczas gdy inni muszą w takim wypadku dzielić swoje Sumy pomiędzy działania, postacie z Akceleracją wykonują dodatkowe akcje (także poruszanie się) bez tych ograniczeń.

Każdy poziom Akceleracji pozwala wykonać dodatkowo jedną akcję w turze, z wykorzystaniem pełnych Sum kostek. Wampir musi poświęcić na każdą dodatkową akcję jeden Punkt Krwi i może wydawać na inne cele tyle PK ile wynosi jego poziom Akceleracji (normalne ograniczenia na szybkość spalania Punktów Krwi nie dotyczą tej Dyscypliny). Tak więc, wampir z Akceleracją 4, który chce wykonać pięć akcji podczas tury, musi poświęcić na to 4 PK.

## ANIMALIZM

W Mrocznych Wiekach ludzkość daleka jest jeszcze od podboju natury. Lasy wypełnione są zwierzętami, które nawet doświadczonych myśliwych napawają strachem. Zabicie watahy krwiożerczych wilków to niebezpieczne i krwawe zadanie.

U podstaw strachu i nienawiści do wielu gatunków dzikich zwierząt, takich jak wilki czy nietoperze, leżała ludzka ignorancja w temacie ich zachowań. Z drugiej jednak strony ludzkość opierała się na gatunkach udomowionych, służących jako siła pociągowa, ważne źródło pożywienia i ochrony, a więc utrzymywała swoje związki ze światem zwierzęcym.

Dyscyplina Animalizmu pozwala Kainitom rozumieć zarówno udomowione, jak i dzikie zwierzęta oraz rządzić nimi. Daje także w pewnym stopniu możliwość kontroli nad wewnętrzną Bestią, zamieszkującą duszę każdego wampira.

Animalizmem posługują się przede wszystkim Gangrele, Nosferatu, Ravnos i Tzimisce. Szczególnie Gangrele znani są z tego, że przemierzają razem z dzikimi stworzeniami mroczne lasy Europy. Inne klany mają problemy z zajmowaniem się tą Dyscypliną i tylko nieliczni członkowie wymienionych wyżej grup są predysponowani do nauczania innych trudnej sztuki Animalizmu.

Kainita, któremu brak biegłości w tej Dyscyplinie i Umiejętności Oswajania, będzie budził agresję zwierząt – czują się one niepewnie w pobliżu nieumarłych i będą próbowały za wszelką cenę uciec lub w krytycznej sytuacji rzucić się do ataku.

Animalizm jest Dyscypliną, którą nawet pobożne wampiry oceniają pozytywnie. Swoją opinię o jej boskim raczej niż diabelskim pochodzeniu motywują twierdzeniami, że jej konkretne moce używane były przez Noego, Daniela czy nawet Jonasza. Choć Kainici tacy stanowią mniejszość wśród używających Animalizmu (Gangrele to w większości pogańscy barbarzyńcy, a Tzimisce wierzą, że sami są bogami), to mocno trzymają się swoich interpretacji.

Gdy bohaterowie spotykają się będąc ze zwierzętami, Narrator powinien nadawać tym stworom unikalne osobowości i możliwość porozumiewania się. Zwierzęta mogą zaprzysięgać się z postaciami, więc im dokładniej będą przedstawiane, tym dłużej wydawać się będą interesujące. Trzeba przy tym pamiętać, że umysłowość zwierząt jest zwykle dość prymitywna i mogą one wszystko brać dosłownie.

W zależności od poziomu fantastyczności twoich sag w **Mrocznych Wiekach**, Animalizm może pomagać Kainitom w kontaktach z nadnaturalnymi stworami (gryfonami, mantykorami, itp.) – w takich przypadkach należy zwiększyć Stopień Trudności o jeden czy dwa. Owe legendarne bestie mogą też być zwykle inteligentniejsze od normalnych zwierząt.

### • MOWA NATURY

Boski dar mówienia nie jest zarezerwowany tylko dla ludzi. Mowa Natury pozwala Kainicie w ograniczony sposób porozumiewać się ze zwierzętami i wyznaczać im konkretne zadania. By zainicjować kontakt, potrzeba spojrzenia w oczy zwierzęcia. Potem wampir może wydawać polecenia, używając języka danego gatunku, wszystko jedno czy jest to skrzeczenie, syczenie, szczekanie, czy jeszcze coś innego. Mówi się, że niektórzy Nosferatu potrafią milcząco formułować takie rozkazy, choć nadal potrzeba kontaktu wzrokowego podczas całej „rozmowy” oraz w każdej sytuacji, gdy chcą dać zwierzęciu nowe instrukcje.

Mowa Natury nie gwarantuje, że zwierzę będzie chciało współpracować z wampirem, ale zazwyczaj lepiej je usposabia. Małe stworzenia mogą zostać naklonione do współpracy przez groźby, ale z większymi drapieżnikami lepiej układać się na płaszczyźnie przysług. Warto, by każdy przypadek takiej komunikacji był odgrywany.

Jeśli uda się przekazać zwierzęciu, czego się od niego oczekuje, będzie się starało jak najlepiej wypełnić swoje zadanie. Wysoce skomplikowane polecenia (zawierające pojęcia warunkowe) są zrozumiałe tylko dla najbardziej bystrych zwierząt. Wyznaczane zadania zapadają głęboko w umysły zwierząt i mogą kierować ich zachowaniem przez długi czas.

**Zasady:** Aby porozmawiać ze zwierzęciem nie trzeba żadnych rzutów. Jeśli jednak bohater pragnie skłonić jakieś zwierzę do oddania mu przysługi, to wykonuje rzut na Oddziaływanie + Oswajanie (ST: 6). Stopień Trudności może zmieniać się w zależności od

okoliczności i sposobu odegrania sceny. Charakter kontaktu zależy w dużej mierze od Natury bohatera i może opierać się na zastraszaniu, kuszeniu, schlebieniu, rozsądku czy emocjonalnej prośbie. Gracz powinien być świadomy, że nie odgrywa samego bohatera, ale również tkwiącą w nim Bestię.

### •• ZEW NOEGO

Ta moc pozwala Kainicie wydać z siebie dźwięki charakterystyczne dla konkretnego typu zwierząt. Wszystkie zwierzęta danego gatunku pozostające w zasięgu głosu odbierają wezwanie, ale same decydują czy go usłuchają. Nawet jeśli przybiegną (przylecą, przypłyną) do ciebie, nie muszą być posłuszne, najczęściej jednak są przyjaźnie nastawione i większość usłucha ewentualnej prośby o pomoc.

Nieliczne wampiry spośród posługujących się Animalizmem, które kurczowo trzymają się chrześcijańskich wierzeń, wiążą tę moc z Noem, który dzięki niej miał wezwać do siebie parę zwierząt z każdego gatunku i wprowadzić na arkę.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Sztukę Przetwarzania (ST: 6), by określić, jak skuteczny był zew – wyniki poniżej. Na wezwanie odpowiadają tylko te zwierzęta, które znajdują się w zasięgu głosu.

Za zgodą gracza zew może być skierowany do bardziej specyficznej grupy zwierząt. Na przykład wampir może zechcieć przyzwać wszystkie wilki o szarej sierści, konkretną watahę wilec lub tylko przywódcę wilczego stada.

|            |                                                  |
|------------|--------------------------------------------------|
| 1 sukces   | Przybywa tylko jedno zwierzę                     |
| 2 sukcesy  | Przybywa tylko 25% zwierząt, które usłyszały zew |
| 3 sukcesy  | Przybywa połowa zwierząt                         |
| 4 sukcesy  | Przybywa większość zwierząt                      |
| 5 sukcesów | Przybywają wszystkie zwierzęta                   |

### ••• OKIEŁZNANIE BESTII

Kainici są największymi drapieżcami naturalnego świata. Wielu z nich wierzy, że każdy wampir nosi w duszy krwiożerczą Bestię, podobną do zwierzęcej części każdego śmiertelnika, tyle że dużo potężniejszą. Przy użyciu tej mocy Kainita może dotknąć człowieka lub zwierzęcia i na moment połączyć się z ich pierwotną naturą. Chwila ta wystarcza, by zwierzęca część danej istoty wycofała się ze strachu przed Kainitą.

Ofiara działania tej mocy traci całą odwagę, nadzieję i inspirację. Najodważniejsi śmiertelnicy stają się apatyczni i przygnębieni, a jednostki wrażliwe mogą nabawić się fobii czy podobnych Zaburzeń Psychicznych.

Chrześcijańscy Nosferatu twierdzą, że moc tą pokazał Daniel w starożytnym Babilonie, gdy wrzucono go do jaskini lwów, a on wyszedł z niej następnego dnia nawet nie zadraśnięty. Najbardziej ortodoksyjnie religijni Kainici, jak wspomniani Nosferatu, wierzą że Okiełznanie Bestii nie zadziała, jeśli ktoś popełnił ostatnio czyn niezgodny z wiarą. Inaczej Tzimisce, którzy znajdują w tej mocy potwierdzenie swej wyższości nad innymi istotami. Ravnos nie przejmują się źródłem pochodzenia Okiełznania Bestii – używają jej po prostu do uspokajania właśnie okradzionych śmiertelnych. Mówi się, że Gangrele i niektórzy Nosferatu używają podobnej mocy, która jednak zamiast oddziaływania strachem, koi i uspokaja wewnętrzną Bestię ofiary doprowadzając ją do stanu całkowitej bezwolności. Moc ta działać ma tak samo jak Okiełznanie Bestii, ale zwie się ją Pieśnią Pokoju.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Zastraszenie (lub Empatię, jeśli używa Pieśni Pokoju) ze Stopniem Trudności wynoszącym 7. Musi łączyć tyle sukcesów, ile wynosi wartość Siły Woli ofiary (5 dla większości zwierząt). Jest to akcja złożona, w której każde niepowodzenie oznacza, że wampir zaczyna wszystko od początku, natomiast pech – że raz na zawsze stracił szansę na użycie tej mocy względem danej ofiary.

Kiedy Bestia śmiertelnika zostanie okiełznana lub ukojona, nie może on używać ani odzyskiwać Siły Woli. Nie miesza się w żadne konflikty i nie jest nawet w stanie bronić się przed atakiem, choć Narrator może zezwolić na test Siły Woli, gdy jest zagrożone jego życie. Aby otrząsnąć się spod działania Okiełznania Bestii, człowiek może wykonywać jeden test Siły Woli dziennie (ST: 6) do czasu, gdy łączy tyle sukcesów, ile wynosiła wartość Siły Woli Kainity, który pozbawił go Bestii. Wampiry są odporne na skutki działania tej mocy.

### ••••• UJEŹDZANIE ZWIERZĘCEGO UMYSŁU

Doktryna religijna Mrocznych Wieków twierdziła, że zwierzęta nie mają duszy tylko samego ducha. Kainici używający tej mocy wierzą, że mogą wypełnić tę lukę, przenosząc własną duszę w ciało zwierzęcia. Przez wpatrywanie się w oczy ofiary wampir przenosi w nią swoją *animę* – świadomy umysł – i przejmuje nad nią kontrolę. Ciało Kainity popada w całkowity bezruch, podobny do stanu letargu, podczas gdy świadomość kieruje działaniami zwierzęcia.

Tzimisce rzadko używają tej mocy, twierdząc, że zamieszkiwanie ciała niższego bytu jest uwłaczające. Jeśli jednak to robią, zawsze wybierają drapieżniki. Ravnos zabijają i wysysają zwierzęta, w których ciałach przebywali, bojąc się, że ich dusze mogą zechcieć do nich wrócić.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Oswajanie (ST: 8), kiedy jego bohater patrzy zwierzęciu w oczy (można posiadać tylko takie zwierzę, które ma oczy). Liczba sukcesów określa swobodę działania i moc, jaką bohater zachowuje w ciele zwierzęcia. Mniej niż trzy sukcesy oznaczają, że gracz musi poświęcać punkty Siły Woli na podjęcie akcji, która bezpośrednio narusza instynkty opawanego zwierzęcia.

|            |                                                       |
|------------|-------------------------------------------------------|
| 1 sukces   | Nie wolno wykorzystywać Dyscyplin                     |
| 2 sukcesy  | Wolno ci wykorzystywać Nadwrażliwość                  |
| 3 sukcesy  | Wolno ci dodatkowo wykorzystywać Prezencję            |
| 4 sukcesy  | Wolno ci dodatkowo wykorzystywać Dominację i Demencję |
| 5 sukcesów | Wolno ci dodatkowo wykorzystywać Taumaturgię i Iluzję |

Jeśli gracz uzyska mniej niż pięć sukcesów, to jego bohater będzie się zachowywać jak zwierzę, które posiadał – jego duch zdominowany jest przez potrzeby i odruchy zwierzęcego ciała. Nawet kiedy więc zostanie zerwana, będzie czasem myślał i czuł się jak to zwierzę, ponieważ wciąż zachowuje wiele jego instynktów. Ten stan trwa do czasu, aż gracz poświęci 7 punktów Siły Woli na przełamanie wpływu zwierzęcej natury.

Po każdym szczególnie ekscytującym zdarzeniu, które przytrafi się bohaterowi w ciele zwierzęcia, gracz wykonuje rzut na Spryt + Empatię (ST: 8), aby sprawdzić, czy świadomość bohatera pozostała w ciele zwierzęcia. Niepowodzenie oznacza, że umysł bohatera powrócił do ciała, lecz wciąż myśli on w czysto zwierzęcych kategoriach.



riach. Pech, oprócz sprowadzenia umysłu do ciała, wprowadza bohatera w szal.

Dzięki tej mocy wampiry mogą podróżować w ciele zwierzęcia nawet w ciągu dnia, ale tylko wtedy, gdy pozostają rozbudzone – co gracz sprawdza odpowiednim rzutem (patrz: rozdział siódmy).

### ••••• WYGNANIE BESTII

Na tym poziomie Animatizma Kainici zyskują szerokie zrozumienie Bestii tkwiącej w nich samych. Gdy drapieżny duch zagraża przejęciem kontroli nad duszą i cisnięciem jej w otchłań szalu, wampir może przenieść swoje żądze na kogoś innego. Ofiara dostaje szarpającego się ducha Bestii i natychmiast wpada w szal. Ponieważ jest to przeniesienie osobistej Bestii, w działaniach ofiary wyraźnie odbijają się typowe zachowania Kainity. Wyraz twarzy, mowa ciała, a nawet zmiany w tembrze głosu – wszystko pochodzi od używającego mocy Wagnania Bestii.

Gangrele celują w przenoszeniu swych Bestii podczas walki na ghule. Gangrele-pustelnicy zwykli wysłać bandy swoich sługusów, aby spadali w szale niszczenia na wioski, podczas gdy oni, krocząc za zniszczeniami, pożywają się na ofiarach. Gdy pojawiają się obrońcy, zarówno szaleńcy jak i potwory szybko rozplywają się w mroku nocy.

**Zasady:** Tylko wampir już lub prawie ogarnięty szalem może posłużyć się tą mocą. Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Oswajanie (ST: 8). Wyznacza też istotę, która staje się jego celem – musi ona znajdować się w zasięgu wzroku bohatera. Wynik rzutu należy porównać z poniższą tabelką:

- |           |                                                                                                              |
|-----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 sukces  | Bohater wygania swą Bestię, lecz zaszczepta ją przyjacielowi.                                                |
| 2 sukcesy | Wygnańca powiodło się, lecz wysilek wyczerpał. Bohater może on podejmować żadnej akcji w najbliższym czasie. |
| 3 sukcesy | Wygnańca powiodło się całkowicie.                                                                            |

W wypadku 1 i 2 szal narasta, ponieważ kiedy bohater odpreżał się od Bestii, na uwolnienie od dzikich pragnień Bestia robiła wszystko, co mogła jeszcze głębiej. Szal będzie więc dwukrotnie dłuższy – trudniejszy do opanowania, a także wielokrotnie groźniejszy w skutkach niż normalnie. Pech w tym rzucie oznacza zupełną katastrofę – szal osiąga apogeum i nawet punkty Siły Woli nie są w stanie go skrócić, a tym bardziej opanować.

Jeżeli bohater oddalił się od celu, zanim zakończy się przeniesiony szal, utraci swoją Bestię. Straci co prawda podatność na szal, ale nie będzie również w stanie wykorzystywać ani odzyskiwać swojej Siły Woli i powoli zacznie w nim narastać apatia. Aby odzyskać swoją Bestię, będzie musiał odnaleźć tego, kto ją teraz nosi (i wcale z tego powodu nie jest szczęśliwy), po czym schwytać ją na powrót. Najpierw jednak należy nakłonić Bestię do powrotu, a to nie zawsze się udaje.

### ••••• PRZYSPIESZONE ZJEDNOCZENIE

Przy użyciu tej mocy wampir dotykając zwierzęcia, sprawia, że duch jego Bestii łączy się psychicznie z duchem zwierzęcia. Gdy dojdzie do połączenia, Kainita może wyciągnąć z ofiary myśli, wspomnienia i zwierzęce doświadczenia związane z jej przeszłością. Im dłużej połączenie jest utrzymywane, tym więcej można zgromadzić

informacji, choć jeśli trwa za długo, wampirowi wymieszać się mogą jego własne wspomnienia i obrazy z umysłu zwierzęcia.

Kainici używają tej mocy do różnych celów. Na przykład, jele- nie wiedzą, jak daleko rozciąga się pobliski las, konie rycerzy pa- miętają przebieg bitwy, a szczury znają wszelkie szczeliny prowadzą- ce do zamku i wiedzą, co leży w jego podziemiach.

**Zasady:** Do użycia tej mocy potrzeba rzutu na Percepcję + Oswajanie (ST: 6). Każda tura (oprócz pierwszej) spędzona w sta- nie wspólnoty umysłowej wymaga wydania punktu Siły Woli. Zna- leżenie i wyciągnięcie specyficznych wspomnień zajmuje średnio dwie tury. Całkowite zjednoczenie – około pięciu.

## DAIMOINON

Ta Dyscyplina przeznaczona jest wyłącznie do użytku Narra- torów. Baali nie potrafią współdziałać z innymi i w tym okresie nie nadają się na bohaterów prowadzonych przez graczy. Ich potęgę pochodzą bezpośrednio od Szatana, a więc używanie Daimoinon jest w rzeczywistości wzywaniem piekielnych mocy, by demoraliz- zowały i niszczyły wrogów. Oto właśnie powód, dla którego wszy- scy Kainici jednoczą się w nienawiści do Baali, którzy w pożądaniu potęgi niosą zagrożenie całemu społeczeństwu wampirów.

### • WYCZUCIE GRZECHE

Mówi się, że stwory zła mogą nawet najbardziej pobożnego sprowadzić na złą drogę – czyż nie boimy się wszyscy grzechu? Ta moc pozwala Baali wejrzeć w duszę ofiary i wydobyć z niej najwięk- sze słabości.

**Zasady:** Narrator wykonuje za Baali rzut na Percepcję + Empatię (Stopniem Trudności jest Samokontrola/Instykt ofiary + 4), w którego efekcie napastnik może wyczuć największą słabość wroga. Może to być słaby Charakter, niska Siła Woli, Zaburzenie Psychiczne czy coś podobnego. Narrator może zdecydować, że sła- bością jest coś nie opisywanego Cechami, na przykład poczucie winy po zabiciu Ojca.

### •• STRACH PRZED OTCHŁANIA

Dzięki użyciu tej mocy Baali mogą pokazać tym, którzy słu- chają ich słów przedsmak przerażającego losu potępionych, jaki czeka ich po śmierci. Obawiają się tego zarówno poganie jak i chrze- ścijanie, a pod nawalą strasznych wrażeń drżą nawet bluźniercy.

**Zasady:** Baali musi użyć najpierw Wyczucia Grzechu (opis powyżej), aby wykryć konkretną słabość swojej ofiary. Potem za- czyna mówić o nieuniknionym potępieniu. Jeśli powiedzie się rzut na Spryt + Zastraszenie przeciwstawiony w kontrakcji Odwadze + 4 ofiary, cel ataku wpada w Rötschreck. Jeśli Baali zanotuje 3 sukcesy lub więcej, ofiara wpadnie w panikę.

### ••• PŁOMIENIE NIŻSZYCH ŚWIATÓW

Ta moc pozwala miotać na wrogów strumienie płomieni – wyjątkowo spektakularny znak bezsprzecznie przekonujący wszyst- kich świadków, że Baali są stworzeniami Szatana.

**Zasady:** Baali ciskają piekielnymi płomieniami, które powo- dują jeden Stopień Obrażeń za każdy wydany Punkt Krwi. Trafie- nie celu wymaga rzutu na Zręczność + Okultyzm, gdzie Stopień Trudności zależy od odległości. Te straszne płomienie zadają po- ważne rany.

### •••• PSYCHOMACHIA

Baali potrafią przyzwać osobistą Bestię innego wampira. Po Wyczuciu Grzechu (opis powyżej) znajdują słabości, dzięki którym przyciągają Bestię do powierzchni świadomości ofiary, która traci nad sobą panowanie i oddaje się skrywanym namiętnościom.

**Zasady:** Ofiara musi wykonać rzut na swoją największą słabość (np. najniższą Cechę Charakteru) przy Stopniu Trudności wynoszą- cym 8. Niepowodzenie oznacza natychmiastowy szal – w brutalny sposób mogą manifestować się wszelkie Zaburzenia Psychiczne.

### ••••• KLĄTWA

Baali mogą wezwać piekielne moce i nałożyć na kogoś klątwę, która często zniekształca lub upośledza ciało ofiary. Później, jeśli chęć, mogą zdjąć ją samym skupieniem woli. Niewielu z tego ko- rzysta.

**Zasady:** Baali może nałożyć na kogoś klątwę po udanym rzu- cie na Inteligencję + Okultyzm przy Stopniu Trudności równym Sił Woli ofiary. Jedna z Cech ofiary, wybrana przez Baali, spada wtedy do zera na czas zależny od liczby sukcesów rzutu:

|            |              |
|------------|--------------|
| 1 sukces   | Jedna noc    |
| 2 sukcesy  | Tydzień      |
| 3 sukcesy  | Miesiąc      |
| 4 sukcesy  | Rok          |
| 5 sukcesów | Efekt trwały |

### ••••• ODPORNOŚĆ NA PALĄCE PŁOMIENIE

Na tym poziomie mistrzostwa Baali zaczynają być odporni na płomienie. Ich skóra nabiera opalizujących kolorów i staje się nie- czuła na zgubę Kainitów. W obecności ognia nie muszą wykony- wać rzutów na Rötschreck. Trzeba pamiętać, że promienie słonecz- ne nadal mogą ich zabijać.

**Zasady:** Wampir staje się odporny na negatywne efekty ognia. Uderzenie pochodnią czy rozgrzanym do czerwoności pogrzeba- czem nadal będzie bolało i powodowało rany od samej siły ciosu, ale rozpalenie tych przedmiotów nie będzie powodowało żadnych efektów dodatkowych.

## DEMENCIA

Dla średniowiecznej umysłowości szaleństwo jest znakiem klą- twy lub opętania przez demona. Malkavianie wiedzą jednak, że ich szaleństwo to piętno nałożone na linię krwi przez samego Kaina. Niektórzy twierdzą nawet, że dla wampira niepoczytalność jest sta- nem naturalnym i że tylko oni spośród wszystkich Kainitów zacho- wali czystość owej cechy. Dyscyplina Demencji wypływa wprost z ich szaleństwa. Daje im moc rozprzestrzeniania obłędu na ofiary i wciągania ich w swoje pomieszane światy. Malkavianie nie strze- gą zazdrośnie tajemnic swej Dyscypliny, bo uważają, że zamykanie przed wampirami wrót obłędu jest gorsze od herezji. W niektórych aspektach Demencja podobna jest do Dominacji. Jej najbardziej przerażającą częścią jest to, że powoduje więcej niż kontroluje, co oznacza, że szaleństwo nie jest jednak obce śmiertelnemu – lub wampirzemu – umysłowi.

### • PASJA

Kainici używają Pasji do podwojenia czy potrojenia intensy- wności emocji ofiar. Bohater nie wybiera konkretnej emocji, tylko



wzmacnia tą, która już występuje. Moc działa zarówno na śmiertelnych, jak i na wampiry.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Empatię (Stopniem Trudności jest wartość Via ofiary). Liczba sukcesów określa czas trwania (i, za zgodą Narratora, także intensywność). Odpowiednio użyta Pasja zwiększa Stopień Trudności rzutów obronnych przeciw szalowi i Röttschreckowi o jeden za każdy sukces (maksymalnie do wartości 10).

|            |            |
|------------|------------|
| 1 sukces   | Jedna tura |
| 2 sukcesy  | Godzina    |
| 3 sukcesy  | Cała noc   |
| 4 sukcesy  | Tydzień    |
| 5 sukcesów | Miesiąc    |

## •• NAWIEDZENIE DUSZY

Wampir może stymulować umysł ofiary zalewając go intensywnymi wizjami. Oglądane obrazy wydają się być rzeczywiste, ale trwają tylko chwilę lub widać je tylko kątem oka. Bohater nie ma wpływu na to, co ogląda ofiara – wizje mogą nawiedzać cel przez noc, kolejne noce czy nawet przez miesiące. Żywe migawki pojawiają się rzadko, zwykle nocą i zazwyczaj wtedy, gdy ofiara jest sama. Mogą przedstawiać wszystko, od obrazów diabłów i demonów do koszmarów z najgłębszych zakamarków umysłu ofiary. Narrator powinien przy ich opisywaniu popuścić wodze fantazji – kuszenie świętego Antoniego może być jednym ze źródeł inspiracji dla eksygującego i przerażającego Nawiedzenia Duszy.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Przebiegłość (Stopniem Trudności jest Percepcja + Samokontrola/Instynkt ofiary). Liczba sukcesów określa okres, podczas którego mogą manifestować się wizje.

|            |               |
|------------|---------------|
| 1 sukces   | Jedna noc     |
| 2 sukcesy  | Dwie noce     |
| 3 sukcesy  | Tydzień       |
| 4 sukcesy  | Miesiąc       |
| 5 sukcesów | Trzy miesiące |

## ••• OCZY CHAOSU

Dzięki tej unikalnej mocy Malkavianie mierzą stopień szaleństwa innych osób. Mogą odkryć prawdziwą Naturę celu badań, choć nie dostają jasnych odpowiedzi, ale raczej zagmatwane wizje, których treści mogą różnić się dla każdego Kainity. Oczy Chaosu odsłaniają także „znak czystości Kaina” (malkavianowski eufemizm określający szaleństwo). Moc może także odkryć ślady obłądzenia ukryte w zamaskowanych czy ulotnych rzeczach, których zrozumienie nie jest dostępne dla przyziemnych współbraci.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Percepcję + Okultyzm. Stopień Trudności zależy od zawłości badanych wzorów i czasu na to poświęconego. Odkrycie Natury przechodzącego pielgrzyma będzie miało ST: 10, choć rozszyfrowanie jego duszy po tygodniu wspólnej podróży będzie wymagać już tylko ST: 8. Do zbadania Kapadocjana, który ukrywa wszelkie dowody swojej działalności, potrzeba ST: 8, choć przy pomocy znalezionych i wygrzebanych kodeksów apokryficznych, którymi się kieruje, będzie to ST: 7. Malkavianie mogą nawet odkryć ślady niewidzialnych działań w zdarzeniach pozornie losowych, takich jak krążenie much czy unoszenie się kłębow dymu nad ogniskiem (ST: 6). Wzory te najczęściej nie mają żadnego znaczenia, ale mogą swoją złożonością i potencjalnymi możliwościami na całe godziny przykuć uwagę Kainity.

## •••• ZAMĘT

Kainita może otumanić zmysły ofiary dzięki kontaktowi wzrokowemu i chwili rozmowy. Ofiara traci poczucie czasu, nie może przywołać własnych wspomnień i najczęściej błąka się bez celu, dopóki nie miną efekty Zamętu. Często także daje się kierować – ta łatwowierność może prowadzić do tragicznego zakończenia.

**Zasady:** Wampir musi nawiązać kontakt wzrokowy i odezwać się do ofiary. Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Zastraszanie (Stopniem Trudności jest Percepcja + Samokontrola/Instynkt ofiary). Czas trwania zależy od liczby sukcesów.

|            |            |
|------------|------------|
| 1 sukces   | Jedna tura |
| 2 sukcesy  | Godzina    |
| 3 sukcesy  | Noc        |
| 4 sukcesy  | Tydzień    |
| 5 sukcesów | Miesiąc    |

## ••••• WYJĄCE SZALEŃSTWO

Wampir może doprowadzić przy użyciu tej mocy do całkowitego obłądzenia ofiary, wszystko jedno czy jest to niewolnik, czy święty, śmiertelnik czy potomek Kaina. Ofiara dostaje pięć Zaburzeń Psychicznych (patrz: strona 203) wybranych przez Narratora. Aby użyć tej umiejętności, wampir musi przyciągnąć pełną uwagę ofiary na przynajmniej jedną turę. Większość Malkavianów maskuje Wyjące Szaleństwo żarliwą rozmową. Niejeden nieszczęśnik zatrzymał się, by porozmawiać z niewinnie wyglądającym pustelnikiem, a już po chwili biegł w głąb lasu, wyjąc obłąkańczo lub popadał w otchłań ślepej i głuchej katatonii.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Zastraszanie (Stopniem Trudności jest Siła Woli ofiary). Liczba sukcesów określa czas trwania obłądzenia.

|            |            |
|------------|------------|
| 1 sukces   | Jedna tura |
| 2 sukcesy  | Noc        |
| 3 sukcesy  | Tydzień    |
| 4 sukcesy  | Miesiąc    |
| 5 sukcesów | Rok        |

## ••••• KSIĘŻYCOWY POCAŁUNEK

Kainita posługujący się tą straszną mocą może sprawić, że ofiara trwale oszaleje. Wampir nawiązuje kontakt wzrokowy z ofiarą i szepta jej cicho, opisując, jak ma pokazywać swój obłąd. Księżycowy Pocałunek działa zarówno na śmiertelnych, jak i Kainitów.

**Zasady:** Gracz wykonuje kontrakcję Oddziaływanie + Empatia przeciw obecnemu poziomowi Siły Woli ofiary. Jeśli bohater zanotuje co najmniej dwa sukcesy, ofiara otrzymuje stałe Zaburzenie Psychiczne wybrane przez atakującego.

## DOMINACJA

Dyscypliny tej używa się do kontrolowania myśli i działań innych poprzez narzucanie swojej woli. Manipulacja duszą kogoś innego jest postrzegana jako coś niewłaściwego, dlatego w czasach Mrocznych Wieków unika się raczej tych, którzy używają Dominacji. Pozbawiając kogoś wolnej woli, wampiry narażają na potępienie własne dusze. Oczywiście, w szeregach nieumarłych wielu jest takich, którzy postępują tak bez poczucia winy i moralnych obiekcji.

Do użycia Dominacji potrzeba kontaktu wzrokowego z ofiarą – co oznacza, że można Dominować tylko jedną osobę na raz. Polecenia należy wydawać podporządkowanej istocie werbalnie, co z kolei



riach. Pech, oprócz sprowadzenia umysłu do ciała, wprowadza bohatera w szal.

Dzięki tej mocy wampiry mogą podróżować w ciele zwierzęcia nawet w ciągu dnia, ale tylko wtedy, gdy pozostają rozbudzone – co gracz sprawdza odpowiednim rzutem (patrz: rozdział siódmy).

### ••••• WYGNANIĘ BESTII

Na tym poziomie Animalityzmu Kamita zyskują szerokie zrozumienie Bestii tkwiącej w nich samych. Gdy drapieżny duch zagraża przejęciem kontroli nad duszą i ciałem jej w otchłani szalu, wampir może przenieść swoje żądze na kogoś innego. Ofiara dostaje szarpającego się ducha Bestii i natychmiast wpada w szal. Ponieważ jest to przeniesienie osobistej Bestii, w działaniach ofiary wyraźnie odbijają się typowe zachowania Kamity. Wzrost twarzy, mowa ciała, a nawet zmiany w tonie głosu – wszystko pochodzi od używającego mocy Wygnania Bestii.

Gangrele celują w przenoszenie swych Bestii podczas walki na ghule. Gangrele-pustelnicy zwykli wysyłać bandy swoich sługusów, aby spadali w szale niszczenia na wioski, podczas gdy oni, krocząc za zniszczeniami, pożywiali się na ofiarach. Gdy pojawiają się obrońcy, zarówno szaleńcy jak i potwory szybko rozplywają się w mroku nocy.

**Zasady:** Tylko wampir już lub prawie ogarnięty szalem może posłużyć się tą mocą. Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Oswajanie (ST: 8). Wyznacza też istotę, która staje się jego celem – musi ona znajdować się w zasięgu wzroku bohatera. Wynik rzutu należy porównać z poniższą tabelką:

|           |                                                                                                                     |
|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 sukces  | Bohater wygania swą Bestię, lecz zaszczerpa ją przyjacielowi.                                                       |
| 2 sukcesy | Wygnanie częściowo się, lecz wysiłek wyczerpał bohatera – nie może on podejmować żadnej akcji w najbliższym czasie. |

3 sukcesy – Wygnanie częściowo się całkowicie.

W wypadku 1 i 2 szal narasta, ponieważ kiedy bohater odprezał się od Bestii, ona uwolniła się od dzikich instynktów. Bestia robiła wszystko, aby go jeszcze głębiej. Szal będzie więc dwukrotnie dłuższy – potrzeba więcej czasu do opanowania, a także wielokrotnie groźniejszy w skutkach niż normalnie. Pech w tym razie oznacza zupełną katastrofę – szal osiąga apogeum i nawet punkty Siły Woli nie są w stanie go skrócić, a tym bardziej opanować.

Jeżeli bohater oddalił się od celu, zanim zakończy się przeniesiony szal, utraci swą Bestię. Straci co prawda podatność na szal, ale nie będzie również w stanie wykorzystywać ani odzyskiwać swojej Siły Woli i powoli zginie w nim marnując apatią. Aby odzyskać swoją Bestię, będzie musiał odnaleźć tego, kto ją teraz nosi (i wcale z tego powodu nie jest szczęśliwy), po czym schwytać ją na powrót. Najpierw jednak należy nakłonić Bestię do powrotu, a to nie zawsze się udaje.

### ••••• PRZYSPIESZONE ZJEDNOCZENIE

Przy użyciu tej mocy wampir dorykając zwierzęcia, sprawia, że duch jego Bestii łączy się psychicznie z duchem zwierzęcia. Gdy dojdzie do połączenia, Kamita może wyciągnąć z ofiary myśli, wspomnienia i zwierzęce doświadczenia związane z jej przeszłością. Im dłużej połączenie jest utrzymywane, tym więcej można zgromadzić

informacji, choć jeśli trwa za długo, wampirowi wymieszać się mogą jego własne wspomnienia i obrazy z umysłu zwierzęcia.

Kainici używają tej mocy do różnych celów. Na przykład, jele- nie wiedzą, jak daleko rozciąga się pobliski las, konie rycerzy pa- miętają przebieg bitwy, a szcziury znają wszelkie szczeliny prowadzą- ce do zamku i wiedzą, co leży w jego podziemiach.

**Zasady:** Do użycia tej mocy potrzeba rzutu na Percepcję + Oswajanie (ST: 6). Każda tura (oprócz pierwszej) spędzona w sta- nie wspólnoty umysłowej wymaga wydania punktu Siły Woli. Zna- leżenie i wyciągnięcie specyficznych wspomnień zajmuje średnio dwie tury. Całkowite zjednoczenie – około pięciu.

## DAIMOINON

Ta Dyscyplina przeznaczona jest wyłącznie do użytku Narra- torów. Baali nie potrafią współdziałać z innymi i w tym okresie nie nadają się na bohaterów prowadzonych przez graczy. Ich potęgi pochodzą bezpośrednio od Szatana, a więc używanie Daimoinon jest w rzeczywistości wzywaniem piekielnych mocy, by demoralizowały i niszczyły wrogów. Oto właśnie powód, dla którego wszy- scy Kainici jednoczą się w nienawiści do Baali, którzy w pożądanu potęgi niosą zagrożenie całemu społeczeństwu wampirów.

### • WYCZUCIE GRZECHU

Mówi się, że stwory zła mogą nawet najbardziej pobożnego sprowadzić na złą drogę – czyż nie bójmy się wszyscy grzechu? Ta moc pozwala Baali wejść w duszę ofiary i wydobyć z niej najwięk- sze słabości.

**Zasady:** Narrator wykonuje za Baali rzut na Percepcję + Empatię (Stopniem Trudności jest Samokontrola/Instykt ofiary + 4), w którego efekcie napastnik może wyczuć największą słabość wroga. Może to być słaby Charakter, niska Siła Woli, Zaburzenie Psychiczne czy coś podobnego. Narrator może zdecydować, że sła- bością jest coś nie opisywanego Cechami, na przykład poczucie winy po zabiciu Ojca.

### •• STRACH PRZED OTCHŁANIĄ

Dzięki użyciu tej mocy Baali mogą pokazać tym, którzy słu- chają ich słów przedsmak przerażającego losu potępionych, jaki czeka ich po śmierci. Obawiają się tego zarówno poganie jak i chrze- ścijanie, a pod nawalą strasznych wrażeń drżą nawet bluźniercy.

**Zasady:** Baali musi użyć najpierw Wyczucia Grzechu (opis powyżej), aby wykryć konkretną słabość swojej ofiary. Potem za- czyna mówić o nieuniknionym potępieniu. Jeśli powiedzie się rzut na Spryt + Zastraszanie przeciwstawiony w kontrakcji Odwadze + 4 ofiary, cel ataku wpada w Rōtschreck. Jeśli Baali zanotuje 3 sukcesy lub więcej, ofiara wpadnie w panikę.

### ••• PŁOMIENIE NIŻSZYCH ŚWIATÓW

Ta moc pozwala miotać na wrogów strumienie płomieni – wyjątkowo spektakularny znak bezspornie przekonujący wszyst- kich świadków, że Baali są stworzeniami Szatana.

**Zasady:** Baali ciskają piekielnymi płomieniami, które powo- dują jeden Stopień Obrażeń za każdy wydany Punkt Krwi. Trafie- nie celu wymaga rzutu na Zręczność + Okultyzm, gdzie Stopień Trudności zależy od odległości. Te straszne płomienie zadają po- ważne rany.

### •••• PSYCHOMACHIA

Baali potrafią przyzwać osobistą Bestię innego wampira. Po Wyczuciu Grzechu (opis powyżej) znajdują słabości, dzięki którym przyciągają Bestię do powierzchni świadomości ofiary, która traci nad sobą panowanie i oddaje się skrywanym namiętnościom.

**Zasady:** Ofiara musi wykonać rzut na swoją największą słabość (np. najniższą Cechę Charakteru) przy Stopniu Trudności wynoszą- cym 8. Niepowodzenie oznacza natychmiastowy szal – w brutalny sposób mogą manifestować się wszelkie Zaburzenia Psychiczne.

### ••••• KLATWA

Baali mogą wezwać piekielne moce i nałożyć na kogoś klątwę, która często zniekształca lub upośledza ciało ofiary. Później, jeśli chcą, mogą zdjąć ją samym skupieniem woli. Niewielu z tego ko- rzysta.

**Zasady:** Baali może nałożyć na kogoś klątwę po udanym rzu- cie na Inteligencję + Okultyzm przy Stopniu Trudności równym Siłę Woli ofiary. Jedna z Cech ofiary, wybrana przez Baali, spada wtedy do zera na czas zależny od liczby sukcesów rzutu:

|            |              |
|------------|--------------|
| 1 sukces   | Jedna noc    |
| 2 sukcesy  | Tydzień      |
| 3 sukcesy  | Miesiąc      |
| 4 sukcesy  | Rok          |
| 5 sukcesów | Efekt trwały |

### ••••• ODPORNOŚĆ NA PALĄCE PŁOMIENIE

Na tym poziomie mistrzostwa Baali zaczynają być odporni na płomienie. Ich skóra nabiera opalizujących kolorów i staje się nie- czuła na zgnęb Kainitów. W obecności ognia nie muszą wykony- wać rzutów na Rōtschreck. Trzeba pamiętać, że ze promienie słonecz- ne nadal mogą ich zabijać.

**Zasady:** Wampir staje się odporny na negatywne efekty ognia. Uderzenie pochodnią czy rozgrzanym do czerwoności pogrzeba- czem nadal będzie bolało i powodowało rany od samej siły ciosu, ale rozpalenie tych przedmiotów nie będzie powodowało żadnych efektów dodatkowych.

## DEMENCIA

Dla średniowiecznej umysłowości szaleństwo jest znakiem klą- twy lub opętania przez demona. Malkavianie wiedzą jednak, że ich szaleństwo to piętno nałożone na linię krwi przez samego Kaina. Niektórzy twierdzą nawet, że dla wampira niepoczytalność jest stan- nem naturalnym i że tylko oni spośród wszystkich Kainitów zach- owali czystość owej cechy. Dyscyplina Demencji wypływa wprost z ich szaleństwa. Daje im moc rozprzestrzeniania obłądki na ofiary i wciągania ich w swoje pomieszane światy. Malkavianie nie strze- gą zazdrośnie tajemnic swej Dyscypliny, bo uważają, że zamykanie przed wampirami wrót obłądki jest gorsze od herezji. W niektórych aspektach Demencja podobna jest do Dominacji. Jej najbardziej przerażającą częścią jest to, że powoduje więcej niż kontroluje, co oznacza, że szaleństwo nie jest jednak obce śmiertelnemu – lub wampirzemu – umysłowi.

### • PASJA

Kainici używają Pasji do podwojenia czy potrojenia intensy- wności emocji ofiar. Bohater nie wybiera konkretnej emocji, tylko

wzmocnia tą, która już występuje. Moc działa zarówno na śmiertelnych, jak i na wampiry.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Empatię (Stopniem Trudności jest wartość Via ofiary). Liczba sukcesów określa czas trwania (i, za zgodą Narratora, także intensywność). Odpowiednio użyta Pasja zwiększa Stopnie Trudności rzutów obronnych przeciw szalowi i Röttschreckowi o jeden za każdy sukces (maksymalnie do wartości 10).

|            |            |
|------------|------------|
| 1 sukces   | Jedna tura |
| 2 sukcesy  | Godzina    |
| 3 sukcesy  | Cała noc   |
| 4 sukcesy  | Tydzień    |
| 5 sukcesów | Miesiąc    |

## •• NAWIEDZENIE DUSZY

Wampir może stymulować umysł ofiary zalewając go intensywnymi wizjami. Oglądane obrazy wydają się być rzeczywiste, ale trwają tylko chwilę lub widać je tylko kątem oka. Bohater nie ma wpływu na to, co ogląda ofiara – wizje mogą nawiedzać cel przez noc, kolejne noce czy nawet przez miesiące. Żywe migawki pojawiają się rzadko, zwykle nocą i zazwyczaj wtedy, gdy ofiara jest sama. Mogą przedstawiać wszystko, od obrazów diabłów i demonów do koszmarów z najgłębszych zakamarków umysłu ofiary. Narrator powinien przy ich opisywaniu popuścić wodze fantazji – kuszenie świętego Antoniego może być jednym ze źródeł inspiracji dla eksygującego i przerażającego Nawiedzenia Duszy.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Przebiegłość (Stopniem Trudności jest Percepcja + Samokontrola/Instynkt ofiary). Liczba sukcesów określa okres, podczas którego mogą manifestować się wizje.

|            |               |
|------------|---------------|
| 1 sukces   | Jedna noc     |
| 2 sukcesy  | Dwie noce     |
| 3 sukcesy  | Tydzień       |
| 4 sukcesy  | Miesiąc       |
| 5 sukcesów | Trzy miesiące |

## ••• OCZY CHAOSU

Dzięki tej unikalnej mocy Malkavianie mierzą stopień szaleństwa innych osób. Mogą odkryć prawdziwą Naturę celu badań, choć nie dostają jasnych odpowiedzi, ale raczej zagmatwane wizje, których treści mogą różnić się dla każdego Kainity. Oczy Chaosu odsłaniają także „znak czystości Kaina” (malkavianowski eufemizm określający szaleństwo). Moc może także odkryć ślady obłądki ukryte w zamaskowanych czy ulotnych rzeczach, których zrozumienie nie jest dostępne dla przyziemnych współpracowników.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Percepcję + Okultyzm. Stopień Trudności zależy od zawilosci badanych wzorów i czasu na to poświęconego. Odkrycie Natury przechodzącego pielgrzyma będzie miało ST: 10, choć rozszyfrowanie jego duszy po tygodniu wspólnej podróży będzie wymagać już tylko ST: 8. Do zbadania Kapadocjana, który ukrywa wszelkie dowody swojej działalności, potrzeba ST: 8, choć przy pomocy znalezionych i wygrzebanych kodeksów apokryficznych, którymi się kieruje, będzie to ST: 7. Malkavianie mogą nawet odkryć ślady niewidzialnych działań w zdarzeniach pozornie losowych, takich jak krążenie much czy unoszenie się kłębow dymu nad ogniskiem (ST: 6). Wzory te najczęściej nie mają żadnego znaczenia, ale mogą swoją złożonością i potencjalnymi możliwościami na całe godziny przykuć uwagę Kainity.

## •••• ZAMĘT

Kainita może otumanić zmysły ofiary dzięki kontaktowi wzrokowemu i chwili rozmowy. Ofiara traci poczucie czasu, nie może przywołać własnych wspomnień i najczęściej błąka się bez celu, dopóki nie miną efekty Zamętu. Często także daje się kierować – ta łatwowierność może prowadzić do tragicznego zakończenia.

**Zasady:** Wampir musi nawiązać kontakt wzrokowy i odczuwać się do ofiary. Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Zastraszanie (Stopniem Trudności jest Percepcja + Samokontrola/Instynkt ofiary). Czas trwania zależy od liczby sukcesów.

|            |            |
|------------|------------|
| 1 sukces   | Jedna tura |
| 2 sukcesy  | Godzina    |
| 3 sukcesy  | Noc        |
| 4 sukcesy  | Tydzień    |
| 5 sukcesów | Miesiąc    |

## ••••• WYJĄCE SZALEŃSTWO

Wampir może doprowadzić przy użyciu tej mocy do całkowitego obłądki ofiary, wszystko jedno czy jest to niewolnik, czy święty, śmiertelnik czy potomek Kaina. Ofiara dostaje pięć Zaburzeń Psychiczych (patrz: strona 203) wybranych przez Narratora. Aby użyć tej umiejętności, wampir musi przyciągnąć pełną uwagę ofiary na przynajmniej jedną turę. Większość Malkavianów maskuje Wyjące Szaleństwo żarliwą rozmową. Niejeden nieszczęśnik zatrzymał się, by porozmawiać z niewinnie wyglądającym pustelnikiem, a już po chwili biegł w głąb lasu, wyjąc obłąkańczo lub popadał w otchłań ślepcy i głuchej katatonii.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Zastraszanie (Stopniem Trudności jest Siła Woli ofiary). Liczba sukcesów określa czas trwania obłądki.

|            |            |
|------------|------------|
| 1 sukces   | Jedna tura |
| 2 sukcesy  | Noc        |
| 3 sukcesy  | Tydzień    |
| 4 sukcesy  | Miesiąc    |
| 5 sukcesów | Rok        |

## ••••• KSIĘZYCOWY POCAŁUNEK

Kainita posługujący się tą straszną mocą może sprawić, że ofiara trwale oszaleje. Wampir nawiązuje kontakt wzrokowy z ofiarą i szepcze jej cicho, opisując, jak ma pokazywać swój obłąd. Księżykowy Pocałunek działa zarówno na śmiertelnych, jak i Kainitów.

**Zasady:** Gracz wykonuje kontrakcję Oddziaływanie + Empatia przeciw obecnemu poziomowi Siły Woli ofiary. Jeśli bohater zanotuje co najmniej dwa sukcesy, ofiara otrzymuje stałe Zaburzenie Psychiczne wybrane przez atakującego.

## DOMINACJA

Dyscypliny tej używa się do kontrolowania myśli i działań innych poprzez narzucanie swojej woli. Manipulacja duszą kogoś innego jest postrzegana jako coś niewłaściwego, dlatego w czasach Mrocznych Wieków unika się raczej tych, którzy używają Dominacji. Pozbawiając kogoś wolnej woli, wampiry narażają na potępienie własne dusze. Oczywiście, w szeregach nieumarłych wielu jest takich, którzy postępują tak bez poczucia winy i moralnych obiekcji.

Do użycia Dominacji potrzeba kontaktu wzrokowego z ofiarą – co oznacza, że można Dominować tylko jedną osobę na raz. Polecenia należy wydawać podporządkowanej istocie werbalnie, co z kolei

pokazuje, że rosyjski wampir nie może rozkazywać francuskiemu księciu, chyba że obaj posługują się jednym, zrozumiałym dla obu językiem (wszystko jedno którym). Konkretnie polecenia, najczęściej dające się wyrazić jednym słowem, mogą być zastępowane gestami (wyciągnięcie palca w danym kierunku i wyraz twarzy oznaczający „Idź!”). Jeśli wampir i ofiara są wykształceni, dobrym rozwiązaniem jest posługiwanie się łaciną, choć umiejętność ta na nic nie przyda się przy próbie Zdominowania prostego wieśniaka. Zakres kontroli nad ofiarą określony jest poziomem Dyscypliny.

Wampiry z Dyscypliną Dominacji należą zwykle do osób, które lubiły narzucać swą wolę jeszcze przed Przeistoczeniem. Oznaki dumy płynącej z władczości są dobrze widoczne. Możliwe, że staną się wyznacznikiem, względem którego przyszyły Ojciec wybierał będzie kandydata na potomka. Bohaterowie z wysokim poziomem Dominacji mogą mieć zablokowaną możliwość wydawania punktów doświadczania na zwiększanie takich Zdolności jak np. Empatia.

Niewielu śmiertelnych oprzeć się może Dominacji. Kościół zwraca na nich uwagę. Wykształceni duchowni dysponują opisami rytuałów uodporniających pojedynczych ludzi czy nawet całe zgromadzenia na działanie tej Dyscypliny. Mówi się nawet o śmiertelnych, którzy chroniąc się za taką natchnioną tarczą, polują na Kainitów.

**Ograniczenia:** Nie można Zdominować wampira, którego krew jest silniejsza – bohater musi pochodzić z wcześniejszego pokolenia niż ofiara poddawana jego Dominacji. Wampiry mogą opierać się próbie Dominacji, zużywając jeden punkt Siły Woli za każdy sukces, jaki wypadł w rzucie Dominacji. Dzięki temu pozostają do końca sceny odporne na wszelkie następne próby Dominacji. Ofiara opierająca się działaniu tej Dyscypliny musi zużyć dokładnie tyle punktów Siły Woli, ile sukcesów uzyskał Dominator. Częściowy wydatek punktów na nic się nie zda.

Jeśli Dominator zakończy rzut pechem, ofiara do końca opowieści pozostaje uodporniona na jego próby Dominacji.

### • POSŁUSZEŃSTWO SŁOWU MÓWIONEMU

Dzięki wtargnięciu w sferę woli ofiary Kainita może wypowiedzieć pojedyncze słowo-rokaz, które musi zostać spełnione. Polecenie musi być jasne i jednoznaczne – biegnij, upadnij, ziewnij, smarknij, roześmiej się, kaszlnij. Jeśli słowo jest wieloznaczne, ofiara wolno i niezgrabnie będzie starała się wykonać polecenie. Rozkaz można wpieść w zdanie i lekko go tylko zaakcentować, ukrywając intencję przed nieświadomymi Dominacji.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Zastraszanie (Stopniem Trudności jest Siła Woli ofiary). Więcej sukcesów zmusza podmiot do aktywniejszego działania.

### • WSACZENIE FAŁSZYWEJ WOLI

Kainita może dzięki tej mocy zasześcić w kimś fałszywe myśli czy sugestie. Użycie Fałszywej Woli wymaga wielkiej koncentracji, a rozkazy czy instrukcje muszą być precyzyjne i jasne, jeśli mają zostać wykonane. Można sprawić, by wszczepiona wola zadziałała od razu lub by uaktywniły ją odpowiednie zdarzenia. Podczas wsączania poleceń potrzeba kontaktu wzrokowego.

Polecenia mogą być proste i bezwarunkowe, takie jak „wracaj do refektarza” czy „rzuć miecz”, ale także mogą też trwać dłużej i być bardziej sekretne. Wampir musi patrzeć w oczy ofiary tylko na początku – podczas zasześciwania woli.

Sugestie nie mogą zmuszać ofiary do działań przeciwnych jej wrodzonej Naturze. Jednej osobie można zaimplantować tylko jedną sugestię na raz.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Autorytet (Stopniem Trudności jest Siła Woli ofiary). Liczba sukcesów określa, jak dobrze przyjęła się sugestie. Mniej niż trzy sukcesy oznaczają, że nie zmusisz ofiary do zrobienia czegokolwiek, co wydaje jej się dziwne. Przykładowo, ofiara może wyjść na zewnątrz budynku, ale raczej nie zechce udawać kurczęcia. Od trzech do pięciu sukcesów oznacza, że ofiara zastosuje się do sugestii, o ile nie narazi jej to na niebezpieczeństwo. Kupiec nie odważy się podjąć walki, ale odważny wojownik zrobi to z entuzjazmem. Przy uzyskaniu pięciu sukcesów udaje się zasześcić niemal każde polecenie.

### ••• PAMIĘĆ OPOJA

Ta moc pozwala Kainicie kraść i odtwarzać wspomnienia innych. Czasem pamięć ofiary jest tylko nieznacznie modyfikowana, aby wyeliminować wspomnienia spotkania czy służenia wampirowi za pożywienie, innym zaś razem może prowadzić do zapomnienia kim się było i w co wierzyło.

Szczęśliwie dla ofiar, moc zazwyczaj działa w niedoskonały sposób. Ktoś może pamiętać ugryzienie, ale myśleć, że powodem było leśne zwierzę. W innych przypadkach ofiara może przypomnieć sobie zmienione wspomnienia dzięki konkretnej rzeczy – charakterystycznemu zapachowi, wypowiedzianemu zdaniu, czy w nieświadomy sposób, jak podczas snu.

Jeśli wiadomo, że czyjeś wspomnienia zostały zmienione dzięki tej mocy, wampir może je odtworzyć. Tak można właśnie rozpoznać sfalszowane wspomnienia innych. Niestety, Kainita nie może używać tej mocy na sobie.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Spryt + Przebiegłość (Stopniem Trudności jest Siła Woli ofiary) i porównuje wynik z poniższym zestawieniem, by przekonać się, co może zrobić z pamięcią ofiary.

Aby odkryć usunięte wspomnienia lub rozszyfrować sztucznie stworzone, bohater musi posiadać co najmniej taki poziom Dominacji, jak wampir który spowodował zmiany, a gracz musi wykonać rzut na Spryt + Przebiegłość (Stopniem Trudności staje się Siła Woli oryginalnego Dominatora) i uzyskać więcej sukcesów niż poprzednik.

|            |                                                      |
|------------|------------------------------------------------------|
| 1 sukces   | Utrata pamięci trwa jeden dzień                      |
| 2 sukcesy  | Wolno ci usunąć pamięć, ale nie możesz jej zmienić   |
| 3 sukcesy  | Możesz nieco zmienić pamięć                          |
| 4 sukcesy  | Wolno ci zmienić pamięć lub usunąć z niej całą scenę |
| 5 sukcesów | Możesz przekonstruować całe okresy życia ofiary      |

### •••• POWAB SUBTELNYCH SZEPTÓW

Poprzez ciągłą manipulację i subtelny pokusę Kainita może sprawić, by ofiara stała się bardziej podatna na sugestie. Po jakimś czasie jej dusza nie może dłużej opierać się Dominacji wampira i staje się przy okazji bardziej odporna na próby skorumpowania przez innych Kainitów. Pełna kontrola nad umysłem ofiary nie jest prostym zadaniem – potrzeba tygodni, a czasem miesięcy, by do tego doprowadzić.

Kainici często sączą w uszy swych sług subtelne podszepty i instrukcje, wzmacniając lojalność śmiertelnych. Jednak za pełne posiadanie płacą wysoką cenę – pomocnicy, którzy przez dłuższy czas poddawani byli Dominacji nie wykazują w działaniach żadnej pasji i z pewnością pozabawieni są duszy. Automatycznie wykonują polecenia, trzymając się raczej ich litery niż ducha. Stają się chodzącymi trupami.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Autorytet (Stopniem Trudności staje się Siła Woli ofiary). Należy to traktować jako akcję złożoną. Narrator ustala w tajemnicy, jak wielu sukcesów potrzeba i notuje, ile gracz już zbierał. Zwykle jest to liczba określona Samokontrolą ofiary pomnożoną od 5 do 10 razy. Gracz tylko poprzez narrację może dowiedzieć się, że ofiara została już opętana.

Ofiara jest tak Zdominowana, że do zachowania nad nią pełnej kontroli nie jest już konieczna obecność wampira i kontakt wzrokowy. Ofiara postępuje dokładnie według słów swego pana, jeśli tylko znajduje się w zasięgu jego głosu. Nie trzeba sprawdzać rzutami, czy polecenia zostały przyjęte, chyba że ofiara w ogóle nie może zobaczyć wampira. Nawet jeśli taki rzut nie powiedzie się, ofiara pewnie nadal będzie wykonywała część wydanych jej poleceń. Innym Kainitom trudniej jest Dominować taką ofiarę, jako że Powab Subtelnych Szeptów zwiększa dla nich Stopień Trudności takich akcji o 2 (maksymalnie do 10).

#### ••••• POWŁOKA

Ta moc umożliwia Kainicie całkowite przejęcie kontroli nad umysłem i ciałem ofiary, zamieniając ją w doskonałego niewolnika. Dzięki kradzieży całego umysłu wampir uzyskuje władzę nad ciałem ofiary i może się nim posługiwać równie swobodnie jak swoim.

Tak jak przy Powabie Subtelnych Szeptów tak i tu użycie Dominacji łączy się z konkretnymi kosztami. Gdy wampir posługuje się ciałem ofiary, jego ciało leży w bezruchu, podobnie jak w le-targu bezbronne i wystawione na ataki. Wampiry nie mogą używać jako Powłoki innego Kainity – kontrola nad potomkiem Kaina możliwa jest tylko przez Przysięgę Krewi.

**Zasady:** Kiedy chcesz kogoś opętać i używać jako Powłoki, bohater musi całkowicie zniszczyć jego Siłę Woli. Zachodzi kontr-akcja – ofiara wykonuje rzut na Siłę Woli, natomiast ty wykonujesz rzut na Charyzmę + Zastraszanie (ST: 7 dla obojga). Za każdy twój sukces, jakim przewyższasz sumę sukcesów ofiary, traci ona jeden punkt Siły Woli. Jeśli ofiara odniesie zwycięstwo w rzucie, niewiele jej to pomoże – najwyżej zyska na czasie, gdyż otrzyma w ten sposób tylko dodatkową liczbę kostek do rzutu w następnej turze. Kiedy wypadnie pech, ofiara uodporni się na stałe na wszelkie próby twojej Dominacji.

#### ••••• LOJALNOŚĆ

Moc Lojalności pozwala wampirowi umocnić władzę nad tymi, którzy dobrowolnie przysięgają mu posłuszeństwo. Jeśli Kainicie używającym Lojalności, ktoś śmiertelny lub nieumarły składa dobrowolną przysięgę, jest zmuszony do wypełnienia jej zgodnie z najlepszymi chęciami. Wszystko jedno czy ofiara ma fałszywe intencje, czy jest szczerą, a dopiero później zmienia zdanie – układ zostaje zawarty i jeśli wzmocni go Lojalność, nie będzie go można zmienić. Ofiara po prostu nie będzie potrafiła złamać danego słowa, choć może działać przeciw wampirowi w sposób, którego przy-sięga nie dotyczy.





Mówi się, że Lasombra manipulują swymi ofiarami, by dobrowolnie przysięgały coś na strasznych warunkach, a potem wiążą je Lojalnością.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut Charyzma + Autorytet (Stopniem Trudności staje się Siła Woli ofiary). Liczba sukcesów określa czas trwania efektów Lojalności.

|            |              |
|------------|--------------|
| 1 sukces   | Jeden dzień  |
| 2 sukcesy  | Tydzień      |
| 3 sukcesy  | Miesiąc      |
| 4 sukcesy  | Rok          |
| 5 sukcesów | Dziesięć lat |

## ILUZJA

Ravnos cieszą się zasłużoną reputacją mistrzów sztuczek i oszustwa. Ich spryt i zręczność nie są jedynymi odpowiedzialnymi za to elementami – Ravnos posługują się bowiem Dyscypliną Iluzji. Iluzja pozwala tworzyć złudne obrazy i halucynacje, które zwodzą zmysły innych.

Proste iluzje mogą wprowadzać zamieszanie na targu miejskim lub zamieniać miedzianego pensa w złotą koronę. Poważniejsze oddziałują na głębszym poziomie psychologicznym, sprawiając, że nie istniejący realnie koleś może zadawać wampirowi ból i sprawić, by ofiara uwierzyła w swoje sparaliżowanie.

Pomieważ większość społeczeństwa Mrocznego Średniowiecza wierzy w magię, nie będzie zbyt zdziwiona widokiem kogoś, kto tworzy przedmioty z powietrza, więc i wytworzy iluzji rzadko spotykać się będą z rzutami obronnymi. Z drugiej jednak strony, ci sami ludzie, którzy wierzą w magię, słyszeli też opowieści o złocie wrótek czy innych iluzjach. Wiara ta może budzić sceptycyzm do jakiegokolwiek przedmiotu oferowanego przez czarownika. Gdy chce się przestraszyć wrogi tłum wieśniaków iluzją, można zarówno spowodować ucieczkę przesądnych, jak i podsyć ich religijny zapal skierowany przeciw „diabelskiemu słudze”.

Nie można stworzyć iluzji, jeśli twórca nie może jej wyczuć. Kainita z opaską na oczach nie będzie mógł stworzyć obrazu miecza, używając Ignis Fatuus. Jednak, jeśli użyje mocy Dweomer, by stworzyć go we własnej dłoni (gdzie może go dotykać), inni będą go odbierać wszystkimi zmysłami.

Ravnos wierzą, że Iluzja ma korzenie w picciu krwi prawdziwych mistrzów iluzji – fae. Za każdym razem, gdy Ravnos chce poznać nową moc Iluzji, musi najpierw znaleźć faerie i napić się jego krwi. Zwyczaj ten odbija się na wampirach, które dążą do zgłębienia tajemnic tej Dyscypliny. Poza tym tworzy dziwne relacje między faerie a klanem Ravnos. Fae, które zostały zaatakowane dla vitae, nienawidzą tego rodu, podczas gdy inne sprzedają swoją krew za przysługi – fae wymieniają się potem nimi jak walutą i niektóre Ravnos kończą z długami stuletnich usług względem faerie, których nawet nigdy nie widzieli.

### • IGNIS FATUUS

Tworzenie małej, nieruchomej iluzji oddziałującej na jeden zmysł. Każdy, kto znajduje się w zasięgu, może ją wyczuć tylko przy pomocy zmysłu, na który działa. Należy zaznaczyć, że nawet jeśli jest wykrywana przez dotyk, to jej tam w rzeczywistości nie ma. Tak więc niewidzialny mur z Ignis Fatuus można dotknąć, tak jak odczuć można wymaginowane uderzenie, ale nie może nikomu zagrozić drogi – po iluzorycznym moście nie można przejść przez rzekę.

WAMPIR: MROczne WIEKI

**Zasady:** Stworzenie iluzji wymaga wydania jednego punktu Siły Woli. Kończy się ona z chwilą, gdy wampir przestaje ją wyczuwać, chce ją przerwać lub zostanie w jakiś sposób przełamana. Zakończenie nie zabiera czasu ani nie wymaga wysiłków, następuje w dowolnie wybranym momencie.

### •• DWEOMER

Stworzona iluzja może być wykrywana przez dowolne (także wszystkie) zmysły. Decyzja należy do wampira używającego tej mocy. I znowu, iluzja nie jest rzeczywistością i może być przełamana.

**Zasady:** Podobnie jak Ignis Fatuus iluzje te są statyczne i nie można nimi poruszać. Kosztują dwa punkty Siły Woli. Znikają tak jak Ignis Fatuus.

### ••• RUCH

Ta moc używana jest w połączeniu z powyższymi i umożliwia poruszanie iluzorycznych obiektów. Ruch jest tak dokładny i doskonale naturalny, na ile powodujący go wampir zna zachowania motoryczne danego obiektu.

**Zasady:** Wampir, używający tej potęgi, musi wydać Punkt Krwi, by przemieścić iluzję w określonym kierunku. Może zmieniać czy zatrzymywać jej ruch – wymaga to ciągłego skupiania się na iluzji od chwili jej stworzenia.

### •••• TRWAŁOŚĆ

Moc ta, użyta z Ignis Fatuus lub Dweomer, zapewnia trwałość iluzji nawet wtedy, gdy wampir już ich nie wyczuwa. Nawet iluzje ożywiane mocą Ruchu mogą zostać utrwalone, choć wtedy wampir musi najpierw skupić się na wyznaczeniu pożądanego sposobu przemieszczania się. Iluzje takie będą poruszały się zgodnie z ustalonym wzorem, aż do swego zakończenia. Trzeba podkreślić, że Trwałość działa tylko na iluzje tworzone omawianą Dyscypliną i nie można łączyć tej mocy z innymi potęgami czy przedmiotami.

**Zasady:** Potrzeba wydania Punktu Krwi, by iluzja została utrwalona aż do jej odwołania lub przełamania.

### ••••• KOSZMARNĄ RZECZYWISTOŚĆ

Moc ta działa na jedną osobę na raz. Dzięki niej ofiara wierzy niezachwianie i całkowicie, że iluzja, którą odczuwa, istnieje w rzeczywistości. Wymaginowany ogień parzy, mury blokują drogę, a strzały ranią.

**Zasady:** Użycie Koszarnej Rzeczywistości kosztuje dwa punkty Siły Woli. Jeśli bohater próbuje zranić kogoś przy jej pomocy, musi wykonać rzut na Oddziaływanie + Przebiegłość (Stopniem Trudności staje się Percepcja + Samokontrola/Instynkt ofiary). Każdy sukces oznacza utratę jednego Stopnia Zdrowia, choć można zadać mniej obrażeń, jeśli zadeklaruje się to przed rzutem kostkami. Nie można nikogo zabić przy użyciu tej mocy, wszystkie rany znikają, gdy ofiara przekona się, że nic się jej nie stało (co może zająć sporo czasu; zakłada się, że „martwe” ofiary budzą się po jakimś czasie i stwierdzają, że są zupełnie zdrowe).

### ••••• PRZERAŻENIE TŁUMU

Moc ta powoduje, że wiele osób na raz może odczuwać Koszmarną Rzeczywistość. Wszyscy (w odpowiednim zasięgu) uważają, że stworzona iluzja jest prawdą. Dzięki temu wymaginowany smok może swym ognistym oddechem porazić wielu ludzi jednocześnie.

**Zasady:** Ta moc działa dokładnie tak samo jak Koszmarna Rzeczywistość, tyle że na grupę, zamiast na pojedynczy cel. Można przyjąć, że rozciąga się ona na tyle osób, ile wynosi wartość Siły Woli bohatera.

## MORTIS

Oto Dyscyplina Kapadocjanów, badająca sekrety śmierci. Stara się eksplorować wiele jej aspektów, od udawania śmierci, do sprowadzania jej pojedynczym dotknięciem. Plotki głoszą, że mistrzowie tej Dyscypliny mogą oszukać samą śmierć. Tych, którzy praktykują Mortis, pochłaniają często wszelkie przejawy śmierci i pośmiertnej egzystencji.

### • MASKA ŚMIERCI

Ta moc pozwala wampirowi lub wybranej ofierze przyjąć zewnętrzne oznaki zgonu. Ciało staje się naprężone i blade, stawy tężeją i sztywnieją. Przyjęcie wyglądu trupa może być przydatne – jeśli łowcy szukają w kostnicy wampira, zignorują raczej kogoś poddanego efektom tej mocy. Maska Śmierci może być również używana jako kara czy klątwa, zamieniająca kogoś w chodzącego trupa.

**Zasady:** Bohater może osiągnąć opisywany stan po wydaniu Punktu Krwi. Jeśli próbuje dokonać zmian na kimś innym, musi dotknąć ofiary, wydać Punkt Krwi, a gracz powinien wykonać rzut na Wytrzymałość + Medycynę (Stopniem Trudności staje się Wytrzymałość ofiary + 3). Efekty trwają do najbliższego zmierzchu lub świtu. Bohater poddany wpływowi tej mocy obniża swoją Zręczność i Wygląd o dwa (ale najwyżej do poziomu 1). Wampir z Maską Śmierci może pozbyć się jej efektów kosztem dwóch Punktów Krwi.

### • • UŚCINIĘCIE

Ta moc sprawia, że ofiara poddana zostaje gwałtownemu procesowi starzenia. Jej skóra staje się pomarszczona i cienka, kości kruche, mogą nawet pojawić się zaawansowane formy artretyzmu czy innych chorób wieku starczego.

**Zasady:** Do użycia tej mocy potrzeba, by bohater dotknął swej ofiary. Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Medycynę (Stopniem Trudności staje się Siła Woli ofiary) i wydaje punkt Siły Woli. Efektem jest gwałtowne zestarzenie się (odejmij trzy od wszystkich Atrybutów Fizycznych, tak jednak, by wartości nie spadły poniżej poziomu 1). Kainici są w równym stopniu podatni na działanie tej mocy. Ich ciała starzeją się tak, jakby byli Przeistoczeni w latach swej starości, choć nadal mogą spalać krew, by podnosić poziom swych Atrybutów.

Śmiertelnicy, którzy w tym stanie próbują wykonywać wyczerpujące działania, ryzykują zawał serca. W każdej turze takiej aktywności muszą wykonywać testy Wytrzymałości (ST: 6) – niepowodzenie oznacza zawał. Efekty trwają do najbliższego zmierzchu lub świtu.

### • • • PRZEBUDZENIE

Bohaterowie obdarzeni tą mocą mogą wyrwać się z uścisku śmierci. Przebudzenie pozwala obudzić siebie lub innego wampira z letargu.

**Zasady:** Wydając dwa punkty Siły Woli, bohater może spróbować obudzić siebie lub innego wampira z letargu. Potrzeba jeszcze testu stałej wartości Siły Woli (Stopień Trudności zależy od wartości Via). By wyliczyć ST należy od 10 odjąć wartość Via celu. Tak więc ST przebudzenia bohatera o wartości Via wynoszącej 6 będzie równe 4. Przy próbie Przebudzenia innego Kainity bohater



ROZDZIAŁ PIĄTY: DISCYPLINY



musi go dorknąć. Jeśli podmiot zapadł w letarg z powodu braku krwi, ożywi się, tracąc jeden Punkt Krwi.

#### ..... SCAPE SANGUI

Ta magia umożliwia przekazanie na pewien czas klątwy Kaina. Podczas trwania efektów bohater jest niepołączony ze światem, co szkodzi rodzajowi wampiryzmu. Jego ciało nie płonie pod dorknięciem promieni słonecznych, w żaden sposób nie reaguje na światło, a jego ciało nie się po prostu rzuca w cień i odleci zwiłkami. Bohater, który pozostaje w trwaniu efektów Scape Sanguis zostanie przybity kółkiem, będzie spiralizowany, gdy wróci do normalnej postaci. Stan ten jest jeszcze poważniejszy niż letarg. Bohater nie może używać żadnych Dyscyplin i nie ma pojęcia, co dzieje się dookoła niego. Nawias dla informacji: ta magia jest naprawdę martwa.

**Zasady:** Podczas trwania tej magii bohater nie może poddawać żadnych działań, ani nawet myśleć. Dyscyplin umysłowych.

#### ..... CULPA SANGUI

Bohater może, po dorknięciu ofiary, spowodować jej przedwczesną śmierć, co przypadek Kaina w... (wprowadzenie w letarg). Ofiara, jeśli jest smiertelnie ranna, zaczyna przejawiać objawy zarazy: zapadnięte i poczerwiałe oczy, opuchnięte węzły chłonne i niezdrowa białoszoność cery. W ciągu jednego dnia ciało całkowicie odmawia funkcjonowania. Kainita napajający ofiarę Czarnej Śmierci natychmiast zapada w letarg.

**Zasady:** Wampir musi dorknąć ofiarę, a gracz wykonać rzut na Wytrzymałość + Okultyzm (Stopniem Trudności staje się Siła Woli ofiary) i wydać dwa punkty Siły Woli. Sukces oznacza śmierć ofiary (lub letarg).

#### ..... VIGOR MORTIS

Jeśli Kainita napoi zwłoki swoją krwią, może reanimować ciało, tworząc nieżywego sługę, który będzie mu posłuszny, aż rozpadnie się od zgnilizny. Takie chodzące trupy nie mogą mówić (choć niektóre wydają przerażające, niskie jęki), ale służą swoim panom przez Przysięgę Krwi.

**Zasady:** Aby reanimować zwłoki, bohater musi nakarmić je trzema Punktami Krwi. Tak szybko, jak pierwsza kropla vitae spadnie na usta trupa, zaczyna on ruszać się i pić samodzielnie. To niebezpieczny dla Kainity moment, bo niektóre zwłoki chcą pić dalej, nawet gdy już wchłoną potrzebne Punkty Krwi.

Zombie stworzony tą metodą ma Atrybuty Fizyczne identyczne ze swoją poprzednią, żyjącą wersją, a ciało zachowuje taki wygląd, jak w chwili kreacji. Stwory te są w pewnym stopniu inteligentne (obniżyć wszystkie Atrybuty Umysłowe o jeden), ale są tak przywiązane do swoich twórców, że rzadko przejawiają ślady samodzielnego myślenia. Mają dodatkowe trzy poziomy Stany Zdrowia, nie odczuwają ujemnych skutków z powodu ran i zostają zniszczone, gdy osiągną poziom Zmasakrowany.

Owe martwe automaty rozpadają się w pył w chwili trzeciego wschodu słońca od swojego stworzenia. Jedynym sposobem na przedłużenie ich egzystencji jest napojenie ich w chwili kreacji

większą ilością vitae – każdy dodatkowy Punkt Krwi oznacza dodatkową dobę „życia”.

## NADWRAŻLIWOŚĆ

Wampiry posługujące się Nadwrażliwością patrzą oczyma Boga. Na niższych poziomach dostrzegają rzeczy, które pozostają zakryte dla śmiertelnych. Bardziej ezoteryczne umiejętności pozwalają im na tyle rozszerzyć świadomość, aby mogły na krótki czas opuszczać ciała. Moce Nadwrażliwości zwykle korzystają z Percepcji – im lepszy rzut, tym więcej Kainita rozumie.

Oczywiście ci, którzy wyczuwają więcej niż ogół, mają w tych mrocznych czasach wielką przewagę. Nadwrażliwość to potężne narzędzie pozwalające oglądać odległe bitwy, wyczuć nastroj księcia jeszcze przed audiencją, czy wydobyć ukryte grzechy z umysłów świętych. Czują na wszystko wampir może, oczywiście, być łatwiej zadowolony pięknymi rzeczami, otumaniony zbyt głośnymi dźwiękami czy wyraźnymi zapachami. Zaskakujące lub dostatecznie silne wydarzenia mogą wprowadzić go w dezorientację, jeśli nie zda testu Siły Woli. Im większe źródło zakłóceń, tym wyższy Stopień Trudności. Porażka oznacza, że bodziec przytłacza na turę czy dwie zmysły bohatera. Ułomność klanu Toreador dobrze obrazuje podobne przypadki.

### • WYOSTRZONE ZMYŚLY

Dzięki wyostreniu wszystkich pięciu zmysłów bohater może podwoić normalny zasięg wzroku czy słuchu. Trwa to tak długo, jak życzy sobie używający tej mocy. Pozostałe zmysły – smak, dotyk, węch – nie mogą zwiększyć zasięgu, ale stają się dużo bardziej precyzyjne. Wampir może wyczuć w krwi ofiary smak piwa czy wywahać konie na długo przed tym, zanim myśliwi pojawią się w zasięgu wzroku.

Czasami talent ten pozwala na wejście przekraczające zakres podstawowe zmysły. Przykładami mogą być dziwne przeżycia czy przebliski empatii. Szczegóły takich zdarzeń pozostawiamy decyzjom Narratora.

Wyostrenienie Zmysłów ma jednak swoją cenę. Ostre światło lub silny zapach mogą dekoncentrować wampira używającego tej mocy. Dodatkowo, szczególnie silne bodźce – jak buchające płomienie ogniska czy huk błyskawicy – mogą na okres godziny lub dłużej osłepić albo ogłuszyć bohatera. Jak długo jednak unikać się będzie podobnych sytuacji, można odkrywać rzeczy, które uchodzą uwagi kompanów.

**Zasady:** W zasadzie zastosowanie tej mocy uwidacznia się jedynie w dokładniejszych opisach Narratora, choć pewne okoliczności mogą wymagać rzutów. Kiedy bohater ma szansę wyczuć zagrożenie, Narrator w tajemnicy wykonuje za gracza rzut na podstawową wartość jego Nadwrażliwości. Stopień Trudności zależy od okoliczności (i uznania Narratora). Na przykład przecucie tego, że kielich świeżej krwi został zatruty to ST: 6, natomiast nagle zmysłowanie sobie faktu, że wrogi lord z sąsiedniej domeny mobilizuje przeciw nam siły, może wymagać ST: 9.

### • WEJRZENIE W DUSZĘ

Spoglądając komuś przez warstwy osobowości, wampir może odkryć wskazówki co do jego prawdziwej natury i intencji. Ta moc umożliwia Kainicie odczytywanie mistycznego halo, które otacza każdą rzecz – jego kolory mogą wiele zdradzić.

Nawet najprostszy wieśniak może mieć w swoim halo wiele zmieniających się barw. Dominują silne emocje, podczas gdy słab-

sze lub ukrywane skrzą się i znikają. Nadwrażliwość na tym poziomie pozwala odróżniać wampiry (ich halo są blade), czarowników (przelamane intensywnymi kolorami mocy) i zmiennokształtnych (jaskrawe i dynamiczne kolory, jakie nie zdarzają się u śmiertelnych). Gdy zmienia się emocjonalny stan obiektu obserwacji, także zmieniają się kolory halo jego duszy, błędnie i intensywniejac w tańczących wzorach. Im silniejsze emocje, tym jaskrawsze stają się kolory.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Percepcję + Empatię (ST: 8). Narrator może wykonać ten rzut samodzielnie, jeśli nie chce, by gracz poznał jego wynik. Każdy sukces określa, jak dobrze bohater widzi halo obserwowanej osoby i na ile je rozumie (porównaj z tabelką). Pech oznacza mylną interpretację.

|            |                                                             |
|------------|-------------------------------------------------------------|
| 1 sukces   | Można rozróżnić jedynie intensywność halo (blade lub jasne) |
| 2 sukcesy  | Można rozpoznać kolor                                       |
| 3 sukcesy  | Można rozpoznać wzór                                        |
| 4 sukcesy  | Można dostrzec subtelne zmiany                              |
| 5 sukcesów | Można zidentyfikować mieszanie kolorów i wzór               |

Tabela kolorów halo przedstawia przykładowe, wyróżniające się kolory i odpowiadające im emocje.

Halo danej osoby można zobaczyć tylko raz, w jednej przejrzywej wizji. Jeśli bohater chce zobaczyć je ponownie, to każde niepowodzenie oznacza pech – łatwo wyobrazić sobie zobaczenie tego, co wynika z wcześniejszej oceny czyichś intencji.

### ••• DUCHOWY DOTYK

Każdy byt zostawia na przedmiotach, które dotyka ślad swojej esencji. Z tą mocą Nadwrażliwości bohater może odczytywać owe impresje i wyczuwać, kto ostatnio dotykał przedmiotu i dlaczego. Jeśli, na przykład, Kainita zainteresuje się sztyletem, może zyskać pewien wgląd w ostatnią osobę, która trzymała ostrze. W większości przypadków wizje są chwilowymi przebliskami pokazującymi przedmiot i właściciela, które mogą być za krótkie, aby przekazać dużo informacji, ale szczególnie udane próby mogą odkryć wiele cennych szczegółów – jak wyglądał właściciel sztyletu, jak broń ta weszła w jego posiadanie, a może nawet wizja mordu dokonanego z jej użyciem.

Oczywiście, każdy klan w inny sposób używa tej mocy. Kapadocjanie wykorzystują jej do szukania przedmiotów cennych dla pośmiertnych cieni, starożytni Toreadorowie ponownie doświadczają wspaniałej nawałnicy kreatywności skrytej w dziełach sztuki, a mędrcy Tremere wyczuwają i dzięki niej nazywają stojące naprzeciw im potęgi. Nieważne, w jakim celu wykorzystuje się Duchowy Dotyk – wampir który chce go użyć, musi trzymać w dłoniach dany przedmiot i wejść w płytki trans, koncentrując się na informacjach, które chce wydobyć. Choć większość wizji dotyczy osoby, która ostatnio używała obiektu, to czasem właściciel (szczególnie ktoś, kto posiadał obiekt od długiego czasu) może zostawić silniejsze impresje niż ktoś, kto zaledwie wziął go w ręce.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Percepcję + Empatię. Stopień Trudności uzależniony jest od wieku zmagazynowanych wrażeń oraz mentalnej czy duchowej siły osoby lub zdarzenia, które je pozostawiły. Liczba sukcesów określa zakres dostępnych informacji.

Wydarzenia obarczone silnymi emocjami (dawanie prezentu, morderstwo, długa historia rodzinna) zostawiają silniejsze wrażenia niż krótki czy przypadkowy kontakt. Można założyć, że każdy

sukces odkrywa pewien fragment informacji. Jeden sukces może powiedzieć, że ten sztylet ostatnio trzymał mężczyzna, trzy pozwolą stwierdzić, że był okrutny, w średnim wieku i przestraszony, czwarty podpowie nam jego imię, a piąty da zrozumienie, w jaki sposób połączony jest on z tym ostrzem i rzeczami nim dokonany.

### •••• KRAPIEŻ SEKRETÓW

Bohater może, dzięki uformowaniu pomostu łączącego umysły, mówić do kogoś bez słów lub odczytywać najskrytsze obawy. W ten sposób wykradzione myśli są dla Kainity posługującego się tą mocą tak wyraźne, jak normalna mowa. Oczywiście, taki talent sprawia, że posługującego się nim wampira boją się europejskie dwory. Podczas gdy Tremere i Tzimisce manipulują śmiertelnymi, kontrolując ich umysły, niektórzy Malkavianie deprymują ofiary głośnym powtarzaniem ich myśli (często wzbogaconym o własne, szalone mamrotanie).

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Inteligencję + Przebiegłość, Stopień Trudności wyznacza Siła Woli inwigilowanej ofiary. Za każdy sukces bohater uzyskuje jedną konkretną wiadomość i przenika jeden poziom świadomości. Wielkie tajemnice i głęboko pogrzebane wspomnienia trudniej wydobyć, niż tkwiące na powierzchni emocje czy niewypowiedziane zale.

### KOLORY HALO

| Stan emocjonalny  | Kolor                            |
|-------------------|----------------------------------|
| Agresja           | Purpurowy                        |
| Depresja          | Szary                            |
| Gniew             | Czerwony                         |
| Gorycz            | Brązowy                          |
| Hojność           | Różany                           |
| Idylla            | Żółty                            |
| Miłość            | Niebieski                        |
| Nienawiść         | Czarny                           |
| Nieufność         | Jasna zieleń                     |
| Niewinność        | Biały                            |
| Obawa             | Pomarańczowy                     |
| Obsesja           | Zielony                          |
| Podejrzliwość     | Ciemnoniebieski                  |
| Podniecenie       | Fioletowy                        |
| Pragnienie, Żądza | Głęboka czerwień                 |
| Smutek            | Srebrny                          |
| Spokój            | Jasny błękit                     |
| Stagnacja         | Lawendowy                        |
| Szczęście         | Cynober                          |
| Uduchowienie      | Złoty                            |
| Współczucie       | Różowy                           |
| Wściekłość        | Karminowy                        |
| Wampir            | Odpowiedni kolor jest błąd       |
| Diabolista        | Przecinające kolory czarne żyłki |
| Marzenia          | Szybko mieniające się kolory     |
| Psychotyki        | Hipnotycznie wirujące kolory     |
| Szał              | Gwałtownie falujące kolory       |
| Zmieszanie        | Kolor plamisty, zmiany kolorów   |
| Użycie magii      | Miriady isker                    |

Moce takie normalnie nie działają na umysł wampira; trzeba poświęcić na to punkt Siły Woli. Dopiero po wydaniu punktu wykonuje się opisany wyżej rzut.

Narratorzy powinni opisywać myśli jako strumień wrażeń i obrazów. Zamiast posługiwać się prostymi stwierdzeniami, jak na przykład „Planuje zabić kapitana gwardii”, możesz powiedzieć „Widzisz galopujące obrazy, von Mark, kapitan gwardii, zamyślony, w twych dłoniach sztylet większy niż wszystkie, które dotychczas widziałeś, skradanie się przez cienie, łomotanie twego śmiertelnego serca, panika, uniesienie ostrza, nad wszystkim lodowaty strach przed zde-maskowaniem”. Podobne opisy nie tylko wzbogacają opowieść, ale także zmuszają graczy do samodzielnej interpretacji. Zrozumienie innego umysłu – szczególnie umysłu szaleńca – to trudne i złożone zadanie.

### ••••• SPACER ANIMY

Rozszerzenie zmysłów poza fizyczną powłokę pozwala bohaterowi opuścić ciało i błyskawicznie podróżować do wszystkich miejsc, które tylko może sobie wyobrazić. Dopóki pozostaje wewnątrz orbity Księżyca, może on „latać”, przemierzać oceany czy zagłębiać się w ziemię. Mówi się, że starożytni dzięki tej mocy obserwują swoje potomstwo. Być może sam Kain chodzi dzięki niej po świecie...

W czasie gdy *anima*, mentalne ja, pozostaje oddzielona od ciała, materialna powłoka przebywa w stanie zbliżonym do letargu i właściwie wszystko może się z nią stać, a wampir dowie się o tym dopiero wtedy, gdy wróci. Podczas podróży, umysł i ciało łączy efemeryczna, srebrna nić, która przecięta sprawia, że *anima* pozostaje zagubiona w świecie cieni. Podróż powrotna do ciała – jeśli się w ogóle powiedzie – staje się przerażającą próbą. Oczywiście ryzyko sprawia, że niewielu Kainitów opuszcza swój „dom” na długo, choć ci, którzy się na to odważą, mogą odkryć naprawdę dużo.

**Zasady:** Opuśczenie materialnego ja wymaga punktu Siły Woli i rzutu na Percepcję + Okultyzm (Stopień Trudności zmienia się w zależności od długości i złożoności podróży; zwykle wynosi 7, choć wypuszczenie się daleko poza znane tereny, choćby do nieznanego Kitaju, może wymagać 10). Im lepszy rzut, tym łatwiejsza i owocniejsza staje się wyprawa. Porażka lub pech mają zazwyczaj nieprzyjemne następstwa.

Za każdym razem, gdy wampir zmienia punkt docelowy, gracz powinien ponownie wykonać opisany wyżej rzut. Niepowodzenie oznacza, że bohater się zgubił, choć może odnaleźć drogę powrotną dzięki srebrnej nici. Pech to zerwanie nici i uwięzienie *animy* w dziwnym świecie duchów.

*Anima* przemieszczać się może z wielką prędkością – nie jest okryta żadnym odzieniem ani nie może przenosić żadnych materialnych przedmiotów. Mówi się, że niektóre artefakty istnieją także w świecie duchowym, i te mogą być podczas podróży przenoszone. *Anima* jest tylko świadkiem – nie może wchodzić w interakcje z materialnym światem, chyba że dzięki poświęceniu kolejnego punktu Siły Woli zmaterializuje się na czas jednej tury w postaci eterycznego widma. Bohater może w tym stanie posługiwać się innymi mocami Nadwrażliwości.

Jeśli dwie *animy* spotkają się podczas podróży, mogą oddziaływać na siebie tak, jakby były materialnymi osobami. Mogą rozmawiać, dotykać się, a nawet walczyć. Jako że ich ciała pozostały daleko, *animy* dwóch podróżników mogą próbować rozerwać srebrną nić przeciwnika. W takim przypadku Siła Woli zastępuje





Stan Zdrowia – gdy któryś z walczących straci wszystkie punkty Siły Woli, jego nić zostaje przerwana. Ponieważ w duchowym stanie Atrybuty Fizyczne nie znaczą, ich rolę przejmują przymioty umysłu – Spryt zastępuje Zręczność, Oddziaływanie zajmuje miejsce Siły, a zamiast Wytrzymałości używa się Inteligencji.

Choć wampir w tym stanie pozostaje zwykle w miejscu odzwierciedlającym materialny świat (dla znających inne gry Świata Mroku – to Penumbra), może czasami zagłębić się dalej w świat duchów, szczególnie jeśli się zgubi. Niektóre istoty, jak zmiennokształtni, upiory czy nawet nieliczni magowie, także podróżują po świecie duchów, więc mogą dostrzec *animę* i normalnie na nią oddziaływać. Szczepie radzimy Narratorom, by prowadzone przez nich podróże *animy*, były maksymalnie dzikie i tajemnicze. Świat duchów to fantastyczne i żywiołowe miejsce, gdzie prawdziwą naturę rzeczy widać o wiele częściej niż w jakichkolwiek materialnych formach.

#### ••••• ODLEGŁE WIDZENIE

Dla wampira korzystającego z tego poziomu Nadwrażliwości odległość przestaje istnieć. Niewielkim wysiłkiem, nie opuszczając ciała, może słyszeć i widzieć odległe zdarzenia. Koncentrując się na miejscu, przedmiocie czy osobie, odbiera dźwięki i obrazy otaczające cel, tak jakby sam tam był. Oczywiście, powinien znać miejsce czy osobę, którą szpieguje – nieśmiertelny wampir ma jednak dużo czasu na nawiązywanie takich znajomości.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Percepcję + Empatię (ST: 6), aby dotrzeć do celu. Gdy już się z nim zsynchronizuje, może używać innych mocy Nadwrażliwości. Wyobraźmy sobie, że Kainita odwiedza w ten sposób polankę na skraju swojej domeny, Wyostża Zmysły i odkrywa myszkującego tam intruza, a następnie, dzięki

Wejrzeniu w Duszę, sprawdza kto to jest i czego chce. Użycie każdej mocy wymaga rzutów i daje efekty takie same, jak przy ich normalnym użyciu.

## NIEWIDOCZNOŚĆ

Szatan, jak mówią, może ukryć się przed wzrokiem sprawiedliwego. Pewni Kainici – tak ukrywają się mogą przed śmiertelnikami dzięki tej niesamowitej Dyscyplinie. Wampiry kultywujące Niewidoczność, jeśli tylko zechcą sobie zniknąć sprzed oczu innym, mogą tego dokonać choćby i w środku tłumu. Choć materialnie dalej tam są, każdy obserwator będzie myślał, że znikli. Oszustwa jednak nie kończą się tylko na tym. Potężniejsi uczniowie tej Dyscypliny mogą zmieniać wygląd, ukrywać innych ludzi i przedmioty, a nawet chować prawdziwe myśli za maską pozorów.

Choć wiele klanów używa mocy Niewidoczności, jest ona chlubą i znakiem rozpoznawczym potwornych Nosferatu. Legendy twierdzą, że Kain, a może nawet sam Bóg, był tak dotknięty wyglądem Nosferatu, że okrył ich płaszczem Niewidoczności, by nie musieć znosić ich widoku. Mniej znana legenda mówi, że Lilith odczuwała matczyne współczucie dla zdeformowanego, przybranego syna, więc dzięki swoim sztukom nauczyła go ukrywać się przed własnym wyglądem. Skądkolwiek jednak wzięła się ta moc, Nosferatu są mocno związani z jej doskonaleniem.

Niewidoczność znajduje się w opozycji do Nadwrażliwości. Gdy wampir próbuje używać wyostrzonych zmysłów do odkrycia ukrytego przeciwnika, dostrzeże go, jeśli jego poziom Nadwrażliwości przekracza wartość Niewidoczności tamtego. Jeśli Niewidoczność wroga jest większa, pozostanie on nie zdemaskowany. Jeżeli





poziomy są równe, decyduje kontrakcja Percepcja + Przebiegłość (Nadwrażliwość) przeciw Oddziaływanie + Przebiegłość (Niewidoczność). Stopnie Trudności wynoszą 7, bohater z większą liczbą sukcesów wygrywa.

W większości przypadków śmiertelni nie są w stanie przełamać diabelskich mocy Niewidoczności. Jednak wiele zwierząt wyczuwa (i boi się) wampirów, nawet jeśli ich nie widzi. Dzieci, święci i inne niewinne osoby również mogą przebijać barierę tej mrocznej sztuki (decyzja Narratora).

### • OSŁONA CIENIA

Kainita, który nie wykształcił jeszcze w pełni sztuki ukrywania się, może wspierać się pobliskimi cieniami. W dobrze oświetlonych pomieszczeniach może ukrywać się za gobelinami, meblami czy roślinami. Ponieważ cienie są bardzo częste w epoce świeczek, znalezienie odpowiedniego miejsca rzadko nastręcza problemów. Tak długo, jak jest coś w czymś (lub za czymś), można się schować. Niewidoczny wampir może pozostawać w ukryciu.

Raz ukryty, wampir musi pozostawać cichy i nieruchomy. Jeśli poruszy się, zaatakuje lub padnie na niego wyraźne światło, Osłona zniknie, a on pojawi się przed oczami innych. Zamaskowanie nie utrzyma się także przy dokładnych oględzinach.

**Zasady:** Jeśli spełniasz podane kryteria, nie potrzeba żadnych rzutów. Tak długo, jak nie ruszasz się i pozostajesz cicho, nikt (oprócz Kainity z wyższą Nadwrażliwością) nie może cię dostrzec.

### •• NIEWIDZIALNOŚĆ

Z pewną dozą doświadczenia wampir może poruszać się, pozostając niezauważonym. Cienie lepią się do niego, a potencjalni świadkowie odwracają spojrzenia w inną stronę. Tak długo, jak nikt nie będzie szukał dokładnie Kainity, pozostanie poza uwagą i wzrokiem. Ludzie odwracają się, nie zdając sobie sprawy, dlaczego to robią i często uciekają w nienazwanym strachu. Tak długo, jak wampir nie zakłóca niczego, pozostaje zupełnie poza percepcją otoczenia.

**Zasady:** Ponownie nie potrzeba żadnego rzutu, chyba że bohater mówi, atakuje lub w jakiś inny sposób ściąga na siebie uwagę. Jeśli chce przejść przez skrzypiącą podłogę, suche zarośla, wodę czy inną powierzchnię, na której zostawi ślady, gracz może być zmuszony do wykonania rzutu na Spryt + Krycie się, by sprawdzić, w jakim stopniu udało się uniknąć kłopotów. Mówienie bez zdradzania swojego położenia wymaga co najmniej trzech sukcesów.

### ••• MASKA TYSIĄCA TWARZY

Kainita posługujący się tą mocą może wyglądać jak ktoś zupełnie inny. Taka taktyka to ulubiony żart Malkavianów. Choć ciało wampira nie zmienia się, to wszyscy obserwatorzy, którzy nie potrafią dojść prawdy, widzą dokładnie taką postać, jaką wybrał sobie Kainita.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut Oddziaływanie + Aktorstwo (ST: 7), aby sprawdzić, jak dobre jest maskowanie się. Jeżeli wampir próbuje udawać kogoś innego, dobrze byłoby gdyby znał kilka faktów dotyczących pierwowzoru. Mroczne Wiekі są bardziej „zażyłe” niż czasy współczesne. Jeśli ktoś dzieli pokój z przyjaciółmi lub rodziną, trudno go udawać przed nimi w satysfakcjonujący sposób. Dla szczególnie trudnych oszustw – podszywania się pod kochankę, porucznika czy szefa służby – odrobina osobistych informacji może okazać się kluczowa.

WAMPIR: MROczne WIEKI

- |            |                                                                                             |
|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 sukces   | Wyglądasz niemal tak samo jak zawsze; są tylko drobne zmiany                                |
| 2 sukcesy  | Wyglądasz trochę inaczej; niełatwo cię rozpoznać, a świadkowie opisują cię różnymi słowami  |
| 3 sukcesy  | Uzyskujesz pożądaną wygląd                                                                  |
| 4 sukcesy  | Wygląd, głos, gestykulacja i manieryzmy są zupełnie inne niż normalnie                      |
| 5 sukcesów | Możesz wyglądać nawet jak osoba innej płci czy znacznie różniąca się wiekiem lub rozmiarami |

#### ••••• ZNIKNIĘCIE

Twoja moc rozwinęła się do tego stopnia, że możesz nagle zniknąć z pola widzenia. Nawet stojąc z kimś twarzą w twarz, możesz po prostu rozplynać się w powietrzu. Niemal wszyscy śmiertelni świadkowie takiego zdarzenia zastygają w bezruchu na turę czy dwie. Tylko jeden lub dwóch spośród dużej grupy może zareagować. Większość ludzi wpada zwykle w panikę. Szczególnie słabi duchem chłopcy i służący natychmiast wyrzucą z pamięci wszelkie wspomnienia dotyczące tego zdarzenia lub przeznają się i ukrywają. Choć wampiry nie bywają tak strachliwe, to nawet je może zaniepokoić sytuacja, gdy kompan znika w ten sposób.

**Zasady:** Aby uruchomić tę moc, gracz wykonuje rzut Charyzma + Krycie się. Stopniem Trudności staje się Spryt + Czułość obserwatora (używaj Cech najlepszej osoby z grupy, gdy znikasz przed tłumem). Więcej niż trzy sukcesy oznaczają całkowite zniknięcie. Trzy lub mniej to przygaśnięcie bohatera, ale nie zniknięcie – rozmycie się w widmową postać. Jeśli gracz uzyska więcej sukcesów, niż wynosi Siła Woli obserwatora, ten zapomni w ogóle o istnieniu bohatera. Tak długo jak nie odświeży jego pamięci, będzie uważał Kainitę za wytwór sennych koszmarów.

#### ••••• PŁASZCZ NAD ZGROMADZENIEM

Kainita może, przez rozciągnięcie swojej mocy nad większym terenem, ukryć innych tak, jak słabszymi mocami ukrywał siebie. Wszystkie potęgi Niewidoczności mogą być stosowane dla innych, którzy przebywają w pobliżu wampira.

Jak zawsze, związana jest z tym pewna cena – każda osoba niszcząca Płaszcz wystawia się na widok. Jeśli ten, który użył tej mocy, oddali się, sprawi, że Płaszcz opadnie, odsłaniając wszystko. Opowieści mówią o ukrywanych w ten sposób podczas wojen klanów małych armiach. Gdy nosferaccy mistrzowie zrzucali zasłonę, wrzeszczący ghule-wojownicy szarżowali do boju – często już we wnętrzu obronnych murów. Wielu Ventrue zakazuje używania tej mocy na terenie własnych domen.

**Zasady:** Wampir może ukrywać dodatkową osobę za każdy posiadany punkt Krycia się. Każda moc rozpatrywana jest normalnie (patrz wyżej), ale dla wszystkich wykonuje się jeden rzut.

#### ••••• MASKA DUSZY

Nie wszystkie moce Niewidoczności dotyczą zewnętrznego wyglądu. Wampir posługujący się tą potęgą może ukryć halo swej duszy przed tymi, którzy zechcieliby użyć Wejrzenia w Duszę. Choć moc ta działa podobnie do Maski Tysiąca Twarzy, ukrywa prawdziwą naturę bohatera, a nie jego zewnętrzne cechy. Jeśli więc zechce, może jawić się jako śmiertelnik, niewinny lub bardziej bestialski niż tysiąc Wandalów.

**Zasady:** Gracz wybiera jeden kolor „przebrania”, gdy kupuje tę moc. Jeśli chce na przykład, aby jego halo jawiło się jako niebiesko-

białe, będzie takie przy każdym użyciu Maski Duszy. By zmienić kolor na czerwony, musi ponownie kupić tę moc. Poza tym potęga ta działa jak Maski Tysiąca Twarzy. Niewielka liczba sukcesów zaburzy tylko prawdziwy kolor halo i nie ukryje go całkowicie.

## ODPORNOŚĆ

Choć wszystkie wampiry posiadają nadnaturalną odporność pozwalającą szybko leczyć zranienia ich martwych ciał, to Kainici, którzy posługują się Dyscypliną Odporności, potrafią znieść naprawdę wiele więcej. Na bitewnych polach mogą ignorować ciosy mieczem albo niepokonani przedierać się przez nawałnicę strzał wroga. Ventrue znani są z tego, że potrafią podczas pojedynku dać się trafić tylko po to, by uwięzić we własnym ciele ostrze przeciwnika i uniemożliwić mu obronę przed kontratakiem.

W dodatku, podczas gdy większość Kainitów jest bardzo nieodporna na światło słoneczne i ogień, Ci z Odpornością mogą wykonywać rzuty neutralizujące siły owych żywiołów.

**Zasady:** Zaletą Odporności jest wytrzymałość na promienie słoneczne i ogień. Za każdą jednostkę wartości tej Dyscypliny dysponujesz jedną dodatkową kostką w rzucie neutralizacji obrażeń spowodowanych przez ogień i promienie słoneczne. Ta dyscyplina poprawia także naturalną odporność na zranienia (patrz: rozdział siódmy).

## POTENCJA

Wampiry posługujące się Dyscypliną Potencji posiadają fizyczną siłę przekraczającą możliwości ludzkie. Pozwala im to skakać na duże odległości, podnosić znaczne ciężary i zadawać ciosy z przerażającą siłą. Kainiecy arystokraci znani są z rozbijania wrót fortec przy pomocy gołych rąk lub rozczenia na dwoje bojowych rumaków jednym cięciem miecza. W wieku, gdzie siła militarna odbija się w skutku mieczy, rycerze o sile 10 ludzi mogą odwrócić przebieg bitwy.

Najczęściej Potencją posługują się członkowie klanów Brujah, Lasombra i Nosteratu. Choć niemal wszystkie rody wampirze mogą znaleźć w tej Dyscyplinie coś użytecznego. Niektórzy Nosteratu wierzą, że tracą swą nadludzką siłę, jeśli nie będą co jakiś czas pożywiać się vitae wolów, niedźwiedzi i podobnie fizycznie obdarzonych zwierząt.

**Zasady:** Poziom Potencji bohatera odpowiada automatycznym sukcesom przy niemal wszystkich rzutach korzystających z Siły – jeden automatyczny sukces za jeden punkt wartości tej Dyscypliny. Tak więc, posługujący się Potencją mogą podejmować większość wysiłków zależnych od Siły bez potrzeby wykonywania jakichkolwiek rzutów. W walce wręcz i bójkach owe automatyczne sukcesy liczą się przy rzutach obrażeń.

## PREZENCJA

Ta Dyscyplina zajmuje się nadnaturalnym magnetyzmem osobistym. Kainici mogą dzięki niej porywać tłumy, prowadzić armie i utrzymywać opinię najpotężniejszych w swej dziedzinie. Prezencja działa subtelными sposobami i choć ma swoje wady, jest jedną z najbardziej przydatnych Dyscyplin.

Po pierwsze, choć to odległe od normalnego wykorzystania Prezencji, wampir posługujący się tymi mocami jawi się innym jako zagadkowy i pociągający. Wszystko jedno z jakiej klasy społecznej pochodzi i jak wygląda. Zawsze jest zauważany, nawet przez tych



z wyższych stanów. W rzeczywistości obserwatorom jest bardzo łatwo uwierzyć, że ktoś pochodzi z klasy wyższej niż ta, na jaką wygląda – jednak taka fasada musi zostać umocniona odpowiednią wymową i dworskimi manierami. W Mrocznych Wiekach, gdy oceniane jest pochodzenie, bardziej liczy się etykieta niż wygląd, a Prezencja jest bardzo przydatna wszystkim, którzy potrafią dopasować swoje zachowanie do otoczenia.

Po drugie, niektóre moce Prezencji można używać jednocześnie na tłumie ludzi. Twarz wampira musi być wyraźnie widoczna dla tych, na których zadziałać mają konkretne efekty, ale w przeciwieństwie do Dominacji nie potrzeba kontaktu wzrokowego.

Po trzecie, Dyscyplina ta równo traktuje rasy, religie, płci, klasy społeczne i (co najważniejsze) pokolenia. Fakt zauważania wampira działa na wszystkich, a aktywne moce mają taką samą szansę (teoretycznie) działać na Matuzalema i miejscowego kowala. W praktyce, im starszy i potężniejszy jest Kainita, tym łatwiej domyśli się, o co chodzi i przeciwstawi swą wolę.

Każdy może bronić się przed Prezencją, wydając na turę punkt Siły Woli, ale opanowane nią osoby muszą wydawać punkty cały czas, dopóki patrzą na wampira używającego tej Dyscypliny. Najprostszą metodą uniknięcia mocy Prezencji jest odwrócenie się tyłem. Normalni ludzie średniowiecza nie wpadną na taki pomysł, ale poganie i inni „mądrze przesądni” wiedzą, że aby ustrzec się przed złym spojrzeniem, najlepiej zasłonić własne oczy.

Największą niedogodnością tej Dyscypliny jest fakt, że kontroluje ona tylko emocje. Motywacje i wola pozostają nietknięte, a Kainita nie może wydawać normalnych rozkazów tym, których dotknęła moc Prezencji. Choć chłopcy mogą pójść za poleceniami,

większość wolnych śmiertelnych tego nie robi, a powodowana rozkazami uraza może oznaczać utratę kontroli. Mimo tego, długotrwała perswazja lub wsparcie materialne bardzo dobrze komponuje się z Prezencją, a Ventrue są przykładem na to, że Prezencja połączona z Dominacją stanowi bardzo efektywną kombinację.

### • ZACHWYT

Działanie Zachwytu jest bardzo proste. Gdy wampir użyje tej mocy, ci, którzy są blisko niego, chcą być jeszcze bliżej. To natychmiastowe i bardzo silne przyciąganie, choć nie na tyle mocne, aby przełamać czyjś instynkt samozachowawczy.

Niebezpieczeństwo przełamuje fascynację, tak jak opuszczenie przez Kainitę zgromadzenia. Ofiary będą pamiętać, co czuły i myślały i może to zmodyfikować ich reakcję na wampira, jeśli jeszcze kiedykolwiek go zobaczą.

Zachwyt jest bardzo przydatny w komunikacji z tłumem. Nieważne jakie słowa padają – serca opanowanych tą mocą stoją po stronie przemawiającego. Słabi chcą zgadzać się z wampirem, a psychicznie silni już po chwili będą w przytłoczonej masie mniejszości.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Aktorstwo (ST: 7). Osoby poddane wpływowi mogą zużyć punkt Siły Woli, aby oprzeć się działaniu Zachwytu, jednak muszą to robić tak długo, jak długo znajdują się w pobliżu bohatera. Gdy ktoś zużyje tyle punktów Siły Woli, ile sukcesów uzyskał bohater, Zachwyt całkowicie przestaje na niego działać, a on staje się odporny na wpływ bohatera do końca sceny.

Liczba sukcesów określa też, ile osób objętych jest wpływem Zachwytu.

|            |                                                                           |
|------------|---------------------------------------------------------------------------|
| 1 sukces   | Jedna osoba                                                               |
| 2 sukcesy  | Dwie osoby                                                                |
| 3 sukcesy  | Sześć osób                                                                |
| 4 sukcesy  | Dwadzieścia osób                                                          |
| 5 sukcesów | Wszystkie osoby w pobliżu wampira (np. cały kościół czy sala audiencyjna) |

## •• PRZERAŻANIE SPOJRZENIE

Ta moc zaszczepliwa w ofiarach niepoohamowane przerażenie. Spojrzenie w rodzaju legendarnego hipnotyzującego spojrzenia kobry doprowadza innych do szaleństwa lub zmusza do dziwkiej ucieczki.

By użyć tej mocy, wampir musi po prostu pokazać znajomą Kaina – obnażyć kły i pazury, głośno przy tym sycząc. Każdy wampir to potrafi, lecz uczniowie tej Dyscypliny są bardziej przerażający, niż można by wytłumaczyć ich widokiem.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Zastraszanie (Stopniem Trudności jest Spryt ofiary + 3). Jeden sukces wystarczy, by ofiara się przestraszyła, a trzy lub więcej – by uciekła w popłochu. Ponadto każdy sukces redukuje o jedną kostkę Sumę ofiary, zmniejszając w ten sposób liczbę kostek, którymi ofiara dysponowałaby w następnej turze.

Taki rzut wykonuje się tylko raz w turze, choć można powtarzać go w kolejnych – przy wykonywaniu akcji złożonej i zbieraniu wystarczającej liczby sukcesów w celu całkowitego zafundowania sparaliżowaną strachem ofiarą. Ostatecznie ofiara może stracić wszystkie kostki ze swojej Sumy i wtedy staje się niezdolna do żadnej akcji – jedynie kuli się na ziemi i płacze. Niepowodzenie oznacza, że próba przestraszenia zawiodła – wszystkie ubierane sukcesy przepadają, ofiara znów działa normalnie, a gracz może zacząć od początku w następnej turze. Pech oznacza, że ofiara nie uległa wrażeniu bohatera i do końca opowieści będzie odporna na wszelki wpływ jego Prezencji.

## ••• ZAUROCZENIE

Ta moc zamienia innych w wiernie sługi Kainitów. Bez względu na poczucie prawdy i wyznawane wartości, Zauroczona osoba stara się spełniać każdą zachciankę wampira i każdy jego rozkaz. Zachowują przy tym własną kreatywność i wolną wolę.

Mysłący i posłuszni wykonawcy są dużo przyjemniejsi niż bezmózdy niewolnicy tworzeni dzięki Dominacji, ale niestety nieprzewidywalni. W dodatku niepokoić może trudny do określenia czas, w ciągu którego będą posłuszni. Nie kontrolowani mogą stać się niezadowoleni. Roztropni Kainici często pozbywają się tych, których Zauroczyli, albo wiążą ich dodatkowo Przysięgą Krwi, sprawiając, że lepiej i bezpieczniej służą ich celom.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Wygląd + Empatię, aby Zauroczyć wybraną osobę (Stopniem Trudności jest Siła Woli ofiary). Liczba sukcesów określa, jak długo ofiara pozostanie Zauroczona. Nie ma sposobu przedłużenia okresu Zauroczenia. W rzeczywistości ofiary mają raczej złe wspomnienia z okresu Zauroczenia.

|            |         |
|------------|---------|
| 1 sukces   | Godzina |
| 2 sukcesy  | Dzień   |
| 3 sukcesy  | Tydzień |
| 4 sukcesy  | Miesiąc |
| 5 sukcesów | Rok     |

## •••• WEZWANIE

Przy użyciu tej mocy Kainita może wezwać do siebie każdą osobę, którą kiedyś spotkał. Wzywany przybywa, być może nie wiedząc dlaczego, tak szybko jak potrafi. Wie dokładnie, gdzie odnaleźć wzywającego, choć nie wcześniej, niż stawia odpowiednie kroki. Jeśli po Wezwaniu wampir przemieści się, ofiara podąży za nim do nowego punktu – zmierza przeciw do niego, a nie wypełnia polecenie spotkania Kainity w konkretnym miejscu.

Choć to potężna moc, najlepiej sprawdza się na małych odległościach. Gdy wampir jest w Anglii, może oczywiście wezwać swego znajomego uczestniczącego w krucjacie, ale podróż z Ziemi Świętej zajmie mu całe lata. Choć lojalny sługa będzie kontynuował podróż po jednym sygnale, w odniesieniu do innych trzeba powtarzać Wezwanie co noc, aż do momentu przybycia. Ważna jest także klasa społeczną; jeśli wzywany nie dysponuje znacznymi zasobami finansowymi, jego podróż będzie dłuższa. Jedyna pocieszająca wiadomość to fakt, że nawet ubogi wojownik może (teoretycznie) przejść czy przepłynąć z jednego najdalszego zakątka znanego świata na drugi.

**Zasady:** Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Przebiegłość. Zwykle Stopień Trudności Wezwania wynosi 5, ale jeśli Wzywany jest osobą nieznaną, to ST zwiększa się do 7. Jeśli wampir w przeszłości oddziaływał na Wzywanego swoją Prezencją, wówczas ST wynosi tylko 4; jeśli zaś osoba ta oparła się wcześniej wpływom Kainity – ST wynosi 8. Liczba sukcesów określa reakcję Wzywanej osoby:

|            |                                                                      |
|------------|----------------------------------------------------------------------|
| 1 sukces   | Wzywany przybywa, ale wolno i z wahaniem.                            |
| 2 sukcesy  | Wzywany przybywa wbrew woli, łatwo zrażając się trudnościami.        |
| 3 sukcesy  | Wzywany przybywa raczej szybko.                                      |
| 4 sukcesy  | Wzywany przybywa pospiesznie, pokonując wszelkie trudności.          |
| 5 sukcesów | Wzywany nie słownie pędzi, robiąc wszystko, aby spotkać wzywającego. |

## ••••• MAJESTAT

Ta moc tysiącokrotnie wzmacnia ogólne efekty płynące z Prezencji. Piękni stają się porażająco wspaniali, a paskudni zamieniają się w pociągająco demonicznych. Kainita wywołuje respekt, chęć poświęcenia i strach w niemal wszystkich, których spotyka. Słudzy wypełniają jego polecenia bez zastanowienia, ludzie wolni odnoszą się do niego z szacunkiem należnym królom, a królowie traktują go jak co najmniej równego sobie. Nikt z dotkniętych Majestatem nie śmie ryzykować wywołania wampirzego niezadowolenia przez dotknięcie jego odzienia, nie mówiąc o nim samym.

Pod wpływem tej mocy pękają serca, władza chwyci się, a silni drżą. Mądrzy Kainici używają jej z rozwagą – trzeba przecież dbać o wizerunek innych. Król ośmieszony publicznie staje się nieprzydatny, a wampiry... wampiry pamiętają poniżenie jeszcze dłużej niż smoki. Zemsta może żyć przez stulecia.

**Zasady:** Osoby poddane działaniu Majestatu wykonują rzut na Odwagę (Stopniem Trudności jest Charyzma + Zastraszanie bohatera), ilekroć chcą zachować się wobec wampira niegrzecznie, czy zaledwie nieusłużnie. Osoba, której nie powiedzie się rzut, odczuwa wobec wampira swą niewiarygodną nikłość. Kainici, jeśli rzut im się nie powiedzie, mogą zużyć punkt Siły Woli, aby przełamać w sobie to uczucie.

## ..... PASJA

Ta moc pozwala na tworzenie dzikich pasji opanowujących ofiary. Najczęściej używa się jej do inspirowania miłości lub wzmacniania gniewu. Gdy pobudza się miłość, moc działa podobnie do Zauroczenia, ale jest trudniejsza do przełamania. Powiela wtedy efekt Przysięgi Krwi i trwa tak długo, jak długo ofiara pozostaje w pobliżu Kainity używającego Pasji. Wampir może także indukować odczucie irytacji czy wrogości. Wtedy wystarczy najmniejsza iskra, by wybuchły zażarte dyskusje i walki.

**Zasady:** Użycie tej mocy wymaga rzutu na Oddziaływanie + Przebiegłość (Stopniem Trudności staje się Siła Woli ofiary). Jeśli rzut zakończy się pomyślnie, bohater zyskuje rozległą władzę nad ofiarą. Moc może wpływać na więcej celów. Ich liczba zależy od uzyskanych sukcesów.

Jeśli używa się Pasji do powodowania gniewu, wszystkie wampiry znajdujące się pod jej działaniem muszą wydać punkt Siły Woli, albo natychmiast wpadają w szal. Jeśli bohaterowi ponownie powiedzie się rzut, potrzeba wydawać punkt Siły Woli w każdej rundzie spędzonej w jego pobliżu.

|            |                                  |
|------------|----------------------------------|
| 1 sukces   | Dwie osoby                       |
| 2 sukcesy  | Cztery osoby                     |
| 3 sukcesy  | Osiem osób                       |
| 4 sukcesy  | 20 osób                          |
| 5 sukcesów | Wszyscy znajdujący się w pobliżu |

## SERPENTIS

Serpentis należy do dziedzictwa Seta, to dar dla jego dzieci. Wyznawcy Seta strzegą zazdrośnie sekretów tej Dyscypliny, ucząc sztuki rozkładu tylko tych, którzy w ich oczach zasługują na to (niemal nigdy osoby spoza rodu). Większość Kainitów boi się Setytów właśnie z powodu Serpentis – drogi węża i kusiciela. Dyscyplina ta może wzbudzić niemal pierwotny lęk, szczególnie w tych, którzy wierzą w opowieści o Edenie. Przecież wąż, jak syczą Setyci, jest złem starszym niż sam Kain.

### • WĘZOWE OCZY

Ta moc daje Setycie legendarne, hipnotyczne spojrzenie węża. Jego oczy stają się złote z dużymi, czarnymi tęczęwkami i w tajemniczy sposób przyciągają wszystkich śmiertelnych znajdujących się w pobliżu. Unieruchamiają każdego człowieka, który w nie spojrzy. Dopóki bohater nie odwróci spojrzenia od śmiertelnika, będzie on stać jak wrośnięty w ziemię.

**Zasady:** Nie potrzeba żadnego rzutu, aby użyć tej mocy. Jej działania mogą być jednak nieskuteczne, gdy ofiara unika skrzyżowania wzroku z wampirem. Inni Kainici, a także istoty nadnaturalne (wilkołaki, magowie itd.) mogą zostać poddani temu efektowi tylko wtedy, gdy Setyta zda test Siły Woli (ST: 9).

### • JĘZYK KOBRY

Bohater może, jeśli tylko zechce, wydłużyć swój język, który staje się wtedy podobny do węzowego i rozdwaja się na końcu. Może w ten sposób osiągnąć niemal pół metra długości, co czyni go niebezpieczną bronią na bliski dystans.

**Zasady:** Ostry, rozdwojony koniec takiego języka zadaje poważne rany (ST: 6, Siła). Jeśli pojawiają się jakieś obrażenia, Wyznawca Seta może w następnej turze wysysać z nich językiem krew, tak jakby zatopił kły w szyi. Język powiela każdy aspekt Pocałunku i podobnie jak on całkowicie pogrąża śmiertelników w strachu i ekstazie.

## .... TWARDE CIAŁO

Ta moc pozwala znumifikować swoje ciało, osiągając niemal niezniszczalną formę. Twarde Ciało wywołuje stan zbliżony do letargu – tylko ogień i promienie słoneczne mogą zranić znumifikowanego Setytę. Taki bohater jest jednak całkowicie niezdolny do działania i nie może nawet wykorzystywać Dyscyplin, które dostępne są normalnie podczas letargu. Jedyną rzeczą, która może go ożywić, jest smak krwi. Plotki mówią o potężnych Setytach, którzy przyjęli tę formę przed wiekami i nadal czekają, aż lojalni wyznawcy ponownie przebudzą ich zło.

**Zasady:** Nie potrzeba żadnych rzutów, by osiągnąć tę formę. Cała transformacja trwa jedną turę.

## .... FORMA KOBRY

Setyta może zmienić się w wielką czarną kobrę. Wąż waży tyle ile bohater, mierzy około 2,5 metra i jest gruby jak kobiece udo. Forma ta daje pewne możliwości – przeslizgiwanie się przez szczeliny, trujące ukąszenie i bardzo wyostrzony węch. Bohater może używać wszystkich swoich Dyscyplin oprócz tych, które wymagają dłoni (takich jak Szpony Bestii).

**Zasady:** Nie potrzeba rzutów, by zmienić formę, trzeba jednak wydać Punkt Krwi i poświęcić trzy tury na transformację. Za zgodą Narratora można ułatwiać rzuty Percepcji związane z węchem i o dwa zwiększyć Stopnie Trudności wszystkich rzutów nasłuchiwania. Ukąszenie kobry zadaje takie same rany jak ugryzienie wampira, choć Kainita nie musi trzymać ofiary. Dodatkowo jad kobry jest zabójczy dla śmiertelników.

## .... OSZUSTWO THOTA

Korzystając z tej mocy, Setyta może wypreparować serce ze swego ciała. Potrafi także uczynić podobnie z sercem innego Kainity, choć wymaga to kilku godzin ohydnych działań chirurgicznych. Moc działa tylko podczas nowiu – w innych fazach księżyca po prostu się nie udaje. Po wypreparowaniu serca, Setyta umieszcza je w małej glinianej urnie, którą następnie starannie chowa lub zakopuje. Wampir pozbawiony serca nie może zostać unieruchomiony kolkiem i łatwiej mu powstrzymywać szal. Serce jest przecież źródłem emocji, dlatego po jego usunięciu ST rzutów powstrzymywania szalu spada o dwa.

Setyci są bardzo ostrożni w zapewnianiu swemu sercu bezpieczeństwa. Jeśli ktoś zdobyłby je, Kainita byłby całkowicie wystawiony na jego łaskę. Takie serce można tylko zniszczyć, ciskając je w ogień lub wystawiając na bezpośrednie działanie promieni słonecznych. Jeśli do tego dojdzie, Setyta w tym samym momencie umiera, rozpadając się w kupkę dymiącego popiołu i poczeriałych kości. Przebicie drewnianym kolkiem odsłoniętego serca powoduje natychmiastowe zapadnięcie w letarg.

Setyci mogą nosić swoje serca przy sobie lub zakopywać wiele fałszywych serc w różnych miejscach. Często unikają tych miejsc, by nie zdradzić ich lokalizacji. Ci, którzy wiele wiedzą o Setytach, twierdzą, że toczeni rozkładem starsi klanu często przechowują serca swego potomstwa, by lepiej je kontrolować. Wiele wampirów szuka serc Wyznawców Seta, aby samemu urosnąć w siłę lub powstrzymywać działania Węży. Nie trzeba chyba mówić, że to wyjątkowo ryzykowne zajęcie.

**Zasady:** Użycie tej mocy nie wymaga żadnych rzutów. Świadkowie sceny, gdy Setyta wyciąga swoje serce (lub wycina je innemu Kainicie), muszą wykonywać rzut Odwagi. Niepowodzenie rzutu



## WYLEG ŻMIJ

Serpentis 4, Transformacja 2

Ta rzadka i przerażająca moc dostępna jest tylko Setytom. Członkom innych klanów bardzo trudno osiągnąć potrzebne do niej mistrzostwo w Serpentis, a jeszcze trudniej byłoby znaleźć Wyznawcę Seta, który zechciałby nauczyć ich tej umiejętności. Na jej użycie Setyta wydaje cztery Punkty Krwi i poświęca całą turę czasu (nie potrzeba żadnych rzutów). W następnej turze wampir może wyciągnąć z własnych ust żywego, jadowitego węża, uformowanego z jego krwi. Wąż (traktowany jako ghul z Odpornością na poziomie 1) może działać niezależnie, choć wykonuje polecenia „rodzica”. Co trzy noce musi być karmiony jednym Punktem Krwi, inaczej rozpadnie się w mazistą plazmę. Spożycie takich trujących pozostałości powoduje natychmiastową utratę czterech Stopni Zdrowia neutralizowanych jedynie Odpornością.

Setyta może stworzyć i utrzymywać przy życiu dowolną liczbę takich węży, wszystkie jednak musi regularnie karmić. Kainicy posługujący się Animalizmem mogą się z nimi kontaktować, ale węże zawsze zbyt mocno odbijają cechy osobowości swoich kreatorów, aby mogły być wzięte za normalne zwierzęta. Odznaczają się także wzorami charakterystycznymi dla swych twórców (złote romby na czarnej skórze są popularnym motywem). Zgłębienie tej mocy kosztuje 18 punktów doświadczenia.

może oznaczać wszystko, od silnie nieprzyjemnych wrażeń aż do pełnej odrazy, a nawet Rotschtecku.

## ..... ODDECH BAZYLI SZKA

Setyta może przeobrazić swoją własną wewnętrzną moc rozkładu i sformować z niej mgłę i chmurę. Obłok ten jest wystarczająco silny, by od kontaktujących się z nim drzewa lub nawet korodowały kamienie. Mglisty oparunek pokrywa obszar długi na około metr, a dobrze wymierzony może objąć twarz i korpus ofiary. Moc nazwał w ten sposób pewien Loreador, który z przerażeniem oglądał jak jego patron, Lasombra, usycha i rozpada się pod oddechem starszego Wyznawcy Seta.

**Zasady:** Setyta wydaje jeden Punkt Krwi, by wydychając powietrze, stworzyć odpowiednią mgłę. W trakcie walki może wykonać rzut na Zręczność + Bójkę (ST: 6), aby osiągnąć nią przeciwnika odległego o 2 metry. Ofiara może próbować uniknąć chmury (dla większości to jedyna nadzieja). Każdy sukces powyższego rzutu oznacza zadanie jednej poważnej rany, która może być neutralizowana jedynie przy użyciu Odporności. Ofiara zostaje także zatruta; śmiertelnicy umierają w ciągu kilku godzin. Oddech Bazyliszka może także rozkładać nieożywione obiekty. Przyjmuje się ogólnie, że jeden oddech trawi grubą na cal warstwę kamienia lub drewna i całkowicie niszczy korozją metalowe ostrza.

## STREFA CIENIA

Ta Dyscyplina praktykowana jest głównie przez Lasombra, bo jej pragnieniem i celem jest rządzenie wszystkim, nawet pierwotną otchłanią. Z całą pewnością jej moce pochodzą od złowieszczych,

ROZDZIAŁ PIĄTY: DYSCYPLINY





przedchrześcijańskich sił, dlatego niewielu spoza klanu Lasombra odważa się posługiwać mocami o tak problematycznych korzeniach.

Strefa Cienia pozwala praktykującym ją Kainitom, ewokować dziwne moce żywej ciemności, które sprawiają, że cienie stają się bardzo namacalne. Źródła tej amorficznej ciemności są przedmiotem wielkich sporów wewnątrz klanu. Niektórzy Lasombra spekulują na temat wielkiej otchłani rozciągającej się poza sferami planet, która być może jest piekłem, pogańską Stygią albo jeszcze czymś innym. Inni, szczególnie ci podążający Via Diabolis, twierdzą z szyderstwem, że to nic więcej jak tylko manifestacja ich przetrzątych grzechem dusz.

Dyscyplina ta jest odbierana przez większość boskich stworzeń jako nienaturalna i przerażająca. Niemal każde użycie Strefy Cienia sprawia, że zwierzęta pierzchają w panice i nawet śmiertelni muszą czasem wykonywać testy Odwagi, gdy doświadczają jej mocy. Obszary dotknięte działaniem tej Dyscypliny często tracą kolory, stając się wyblakłe lub zaplamione.

Zaborczy Lasombra widzą używanie Strefy Cienia jako walkę o dominację z siłami zewnętrznej ciemności. Zdarza się czasem, że za Kainitą nadużywającym tej Dyscypliny snują się wypaczone cienie. Wiadomo, że niektórzy ambitni Lasombra zostali pochłonięci przez przyzwany mrok.

### • GRA CIENI

Wampir może manipulować cieniami, zasłoniętymi obszarami, słabym (choć nie wygaszonym) oświetleniem i robić inne sztuczki ze światłem. Poza innymi działaniami może także zmienić lub wymazać własny cień, ukryć się lub sprawić, że jego sylwetka będzie bardziej przerażająca.

**Zasady:** Wampir musi spalić Punkt Krwi, aby uruchomić tę moc. Stopnie Trudności wszystkich rzutów Zastraszania i Krycia się zmniejszają się o jeden, a ST trafienia takiego Kainity z broni dystansowej rosną o jeden (zmieniające się cienie zakłócają głębię widzenia).

Ta moc bardzo źle wpływa na śmiertelnych i zwierzęta. Kiedy używa się jej w pobliżu człowieka, ten musi wykonać test Odwagi (ST: 8) lub na skutek poczucia zagrożenia zmniejszą się wszystkie jego Sumy o jeden. Jeśli jakiemuś śmiertelnikowi powiedzie się rzut Odwagi, nigdy już w obecności efektów tej mocy nie będzie go musiał powtarzać. Zwierzęta zawsze tracą jedną kostkę i nigdy nie mogą przezwyciężyć strachu. Większość zwierząt w obecności Gry Cieni natychmiast ucieka.

### •• NOKTURN

Wampir może zakryć kawałek ziemi lub nieba nieprzeniknym, smolistym mrokiem. Ciemności te są głębsze niż bezkسیężycowa noc. Porównywalne mogą być tylko do tych panujących we wnętrzach jaskiń rozciągających się głęboko pod ziemią. Stworzenia pochłonięte przez tę lepką materię odczuwają wielką dezorientację i zdenerwowanie.

**Zasady:** Wampir może automatycznie pokryć obszar o średnicy trzech metrów (mniej więcej tyle, gdyż ciemności wciąż przelewają się, cofają i wypuszczają pseudopodia). Moc może być zastosowana do obszaru położonego w metrach, nie dalej niż dziesięciokrotnie zwiększona Percepcja i Okultyzm razem wzięte. Każdy sukces rzutu na Oddziaływanie + Okultyzm (ST: 7) pozwala podwoić średnicę działania mocy. Ciemności wygaszają światło, a nawet tłumią dźwięki. Większość ofiar jest całkowicie oślepią i otu-

maniona, a nawet ci Kainici, którzy posługują się Wyostrzonymi Zmysłami czy mocą Świadka Ciemności, mają o trzy kostki mniej przy większości rzutów. Dodatkowo śmiertelnicy i zwierzęta ogarnięte smolistym mrokiem muszą wykonywać testy Odwagi jak powyżej przy Grze Cieni lub uciekają w panice.

Jeśli wampir używa tej mocy do ogarnięcia płomienia lub płomieni (pochodnie, ogniska, itp.) i wyda punkt Siły Woli (więcej przy stosach czy pożarach), może zdusić ogień.

### ••• RĘCE ARYMANA

Wampir może przyzwać na zacienionym terenie jedną lub kilka macek złożonych z ciemności. Macki te mogą chwytać, przytrzymywać czy nawet dusić jego wrogów.

**Zasady:** Potrzeba rzutu na Oddziaływanie + Okultyzm (ST: 7); każdy sukces oznacza przyzwanie jednej macki. Są one długie na dwa metry, dysponują Siłą i Zręcznością równą poziomowi Strefy Cienia Kainity. Można poświęcać Punkty Krwi („żywić” macki), aby zwiększać ich możliwości (każdy PK zwiększa Siłę o jeden, Zręczność o jeden lub wydłuża je o kolejne dwa metry). Każda macka zadaje obrażenia od miażdżenia na poziomie Siła + 1, ma cztery Stopnie Zdrowia i rani ją słońce i ogień.

### ••••• NOCNE ZJAWY

Wampir może przywolać iluzje utkane z cienia. Są one monochromatyczne i mroczne, ale mogą przedstawiać cokolwiek – samego wampira, potwory, mury, itd. Iluzje są wielkości człowieka, choć można wydać sukcesy rzutu na ich powiększenie. Zamiast wyraźnych obrazów można pokryć obszar działania tej mocy chaotyczną płatiną wirujących cieni, dezorientujących wszystkich w okolicy.

**Zasady:** Każdy sukces rzutu na Spryt + Okultyzm (ST: 7) pozwala wampirowi wezwać kolejną Nocną Zjawę lub podwoić rozmiar już przyzwanej.

Zamiast tego Kainita może pokryć scenę wijącymi się cieniami. Każdy na danym terenie, kto nie posiada Strefy Cienia, zwiększa ST swoich rzutów inicjatywy o trzy i traci jedną kostkę ze wszystkich Sum. Dodatkowe sukcesy pozwalają dokładniej kierować Nocnymi Zjawami, być może rozdzielając sprzymierzeńców lub pozostawiając pewne obszary wolne od manifestacji cieni.

### ••••• CIENISTE CIAŁO

Wampir może zamienić swe ciało w rozszczerzone, falujące cienie. Dzięki tej formie jest odporny właściwie na wszystko, może przeciskać się przez najwęższe szpary i widzieć w najgłębszych ciemnościach.

**Zasady:** Aby użyć tej mocy, trzeba wydać trzy Punkty Krwi; przemiana zajmuje trzy tury. Wampir jest odporny na ataki fizyczne, ale też nie może atakować fizycznie innych (choć może owijać się i przelewać wokół ofiar jak wielki, oślizgły kształt, co jest na tyle ohydne i deprymujące, że może pociągać konieczność testowania Odwagi, aby uniknąć paniki). Ogień i promienie słońca nadal powodują normalne obrażenia i są nawet bardziej bolesne niż w wampirzej postaci. Stopnie Trudności przy rzutach na Rötschreck zwiększają się o jeden.

### ••••• PRZEJŚCIE PRZEZ OTCHŁAŃ

Wampir może wejść w cień ludzkich rozmiarów lub większy, aby wyjść z innego (o podobnym rozmiarze) w innym miejscu. Może także zagłębić w cień dłoni i przedramię, by sięgnąć do odległego miejsca

– na przykład po to, by pochwycić ofiarę stojącą w pobliżu cienia. Wampir może przyciągnąć złapany obiekt przez cień do siebie.

**Zasady:** Wampir musi określić miejsce wyjścia i poinformować o tym Narratora. Udana podróż wymaga rzutu na Inteligencję + Krycie się (ST: 6), a przeciągnięcie kogoś/czegoś przez cień rzutu na Inteligencję + Bójkę (ST: 7; potrzeba jednego sukcesu by złapać, a dwóch aby przyciągnąć ofiarę). Nieudany rzut oznacza, że wampirowi nie udało się nigdzie dotrzeć/sięgnąć. Pech w obu przypadkach oznacza, że z otchłani coś wyszło.

Wampir może podróżować/sięgać na odległość pięciu metrów za każdy punkt Sumy Inteligencja + Krycie się. Każdy, kto przemieszcza się między cieniami, musi wykonać test Odwagi (ST: 5 dla używającego tej mocy, 6 dla dobrowolnego podróżnika i 8 dla bezbronnej ofiary) lub po pojawieniu się na miejscu wpada w panikę/Rötschreck.

## ŚMIERĆ

Nie życie Assamitów koncentruje się wokół dwóch rzeczy – cichego zabijania i potęgi krwi. Te kierunki wspiera ich klanowa Dyscyplina – Śmierć – zaopatrując assamickich *hashashyymów* (assasinów) w mistyczne moce służące celom rodu.

Narratorzy i gracze znający **Wampira: Maskaradę** dostrzegą zapewne różnice w tych dwóch wersjach Śmierci. Tu opisujemy Dyscyplinę w takim kształcie, jaki miała zanim Tremere nie obłożyli Assamitów rytualną klątwą nie pozwalającą na dokonywanie diabolizmu. Narratorzy prowadzący współczesne sagi **Wampira** mogą używać wymienionych tu mocy przy Assamitach odszczepieńcach.

### • ŚMIERTELNA CISZA

Wielu assamickich *hashashyymów* twierdzi, że nigdy nie słyszało śmiertelnego krzyku wampira, który umierał, wzmacniając swą krwią ich klan. Moc Śmiertelnej Ciszy, gdy użyta, otacza Assamitę sferą nienaturalnego spokoju. Żaden dźwięk nie wydostaje się z kręgu wokół Kainity – nie słychać kroków, skrzypienia drzwi, szmeru pościeli, ani nawet krzyku towarzyszącego Ostatniej Śmierci ofiary. Dźwięki pochodzące spoza owej sfery bez problemów docierają do środka.

**Zasady:** Użycie tej mocy powoduje powstanie obszaru absolutnej ciszy, który otacza Assamitę. Ogólnie sfera pokrywa powierzchnię niewielkiego pomieszczenia (kwadrat o boku 4-5 metrów). Utworzenie jej wiąże się z poświęceniem jednego Punktu Krwi; utrzymuje się przez około godzinę od aktywacji.

### •• SŁABOŚĆ

Assamici nauczyli się kontrolować mistyczne właściwości vitae Kainitów. Mogą zmienić zawartość własnej krwi i użyć jej do wywoływania zarówno u śmiertelnych jak i wampirów całej gamy dotkliwych efektów.

Moc Słabości pozwala przemienić Assamicie własną krew w truciznę i zainfekować nią ciało ofiary. Kainita wybiera część swojej vitae, najczęściej na dłoń, która przesącza się wtedy na powierzchnię skóry i zamienia w toksynę. Jeśli tylko dotknie tą zatrutą substancją ciała ofiary, natychmiast zaraża ją, pozbawiając sił życiowych.

**Zasady:** Użycie mocy wymaga dotknięcia ofiary (najczęściej dłonią), wydania Punktu Krwi i testu Siły Woli (Stopniem Trudności staje się Wytrzymałość + Odporność ofiary). Jeśli rzut się uda,

ofiara traci jeden punkt Wytrzymałości. Liczba sukcesów określa długotrwałość efektu.

|            |                                                                        |
|------------|------------------------------------------------------------------------|
| 1 sukces   | Jedna tura                                                             |
| 2 sukcesy  | Godzina                                                                |
| 3 sukcesy  | Doba                                                                   |
| 4 sukcesy  | Miesiąc                                                                |
| 5 sukcesów | Trwale (choć można wtedy kupować Wytrzymałość za punkty doświadczenia) |

Jeśli Wytrzymałość śmiertelnika zostanie zredukowana do zera, staje się on bardzo chory i podatny na wszelkie infekcje. W tej samej sytuacji wampir popada w letarg i może z niego wyjść dopiero wtedy, gdy odzyska co najmniej jeden punkt. Jeśli jednak cały zasób jego Wytrzymałości został zniszczony na stałe, jedyną drogą wyjścia są metody mistyczne.

### ••• CHOROBA

Ta moc podobna jest do Słabości, tyle że jest bardziej destrukcyjna. Po jej użyciu ofiara (wszystko jedno czy jest to śmiertelnik, czy Kainita) zaczyna obficie krwawić z uszu, nosa i ust. Staje się zdezorientowana tak jak pod wpływem wysokiej gorączki i jeszcze przez długi czas po zniknięciu agresora może wykazywać objawy chorobowe.

**Zasady:** Użycie mocy wymaga wydania trzech Punktów Krwi, dotknięcia ofiary i testu Siły Woli (Stopniem Trudności staje się Siła Woli ofiary). Jeśli rzut się powiedzie, ofiara traci po jednym punkcie wszystkich trzech Atrybutów Fizycznych. Liczba sukcesów określa czas trwania efektu (jak wyżej, patrz Słabość). Jeśli Siła lub Zręczność osiągną zero, ofiara nie może się ruszać, dopóki nie wróci jej choć jeden punkt. Następstwa spadku Wytrzymałości są takie jak przy Słabości.

### •••• KRWAWA AGONIA

Inni Kamici obawiają się broni w rękach Assamitów i mają ku temu powody. Krwawa Agonia pozwala Assamicie zatruć każdą broń przy użyciu własnej vitae. Owa krew przemieniona w truciznę powoduje poważne rany u każdego wampira trafionego pokrytą nią bronią. W środku zażartej walki Assamici często liżą swoje sztylety, przecinając przy okazji języki i pokrywając krwią broń.

Krwawej Agonii można użyć przy niemal każdej broni posiadającej ostrze – od sztyletów i mieczy przez włócznie aż do własnych paznokci. Jednak broń w rodzaju grotów strzał nie może trzymać na sobie krwi (szczególnie podczas lotu).

**Zasady:** Broń zatruta przy użyciu Krwawej Agonii zadaje rany normalne, choć są to poważne rany. Każdy wydany Punkt Krwi pozwala zadać poważne rany przy jednym celnym ciosie. Na przykład, jeżeli Assamita pokryje swój miecz dwoma Punktami Krwi, będzie mógł trafić, zadając poważne rany, chybić i ponownie zadać celny cios zakończony poważnymi obrażeniami. Dopóki znów nie pokryje krwią swego oręża, rany będą rozliczane normalnie. Trzeba pamiętać, że jeśli uda się trafić, lecz atak nie przyniesie uszkodzeń, porcja krwi zostaje zmarnowana. Broń o mniejszej powierzchni może nie móc utrzymać na raz więcej niż jednego Punktu Krwi (decyzja Narratora).

### ••••• ESENCIA KRWI

Ta moc pozwala Assamitom dokonywać aktów diabolizmu bez potrzeby osobistego wysysania finalnych łyków vitae ofiary. Kainita może zbierać posokę wykrwawiającej się ofiary do jakiegoś od-



WAMPIR: MROczne WIEKI

powiedniego pojemnika, by na końcu użyć Esencji Krwi do wycisnięcia wraz z ostatnimi kroplami jej sił życiowych. Każdy Kainita, który następnie wypije całą zawartość zasobnika użytego przy Esencji Krwi, ponosi takie skutki, jakby zdiabolizował wampira, który był ofiarą tej mocy. Niestety, siły życiowe wyciągnięte przy pomocy Esencji Krwi i przechowywane w zewnętrznym naczyniu, zachowują trwałość tylko przez kilka dni.

**Zasady:** Zamiast testu Siły wymaganego przy wysysaniu z diabolizowanej ofiary ostatniego Stopnia Zdrowia, bohater musi wykonać test Siły Woli (ST: 9) jako akcję złożoną i uezierać wystarczająco sukcesów, by pokonać pozostałe Stopnie Zdrowia ofiary. Gdy się to uda, zebrana krew przejmuje pełnię sił ofiary.

### ODZYSKANIE SZYBKIEJ KRWI

Śmierć 3, Akceleracja 3

Assamici, którzy uzyskali pewną biegłość w Śmierci i Akceleracji, mogą kontrolować vitae, której używają do szybkiego poruszania się. Ci, którzy wyszkolili taką umiejętność, potrafią odzyskiwać krew wydaną na wykorzystanie Akceleracji.

Każdy Punkt Krwi, za który uzyskają dzięki Akceleracji dodatkowe akcje, wraca do ich Poziomu Krwi, jakby nigdy nie został użyty. Krew odtwarza się z szybkością 1 PK na godzinę. Ta moc kosztuje 15 punktów doświadczenia.

### ..... KRWAWEY POT

Assamici osiagający mistrzostwo w tej Dyscyplinie potrafią rozkazywać vitae innego wampira, powodując, że ofiara będzie tracić duże ilości krwi przez obfite pocenie się. Ofiara nie tylko traci swą drogocenną krew, ale może być narażona na problemy – pocenie się krwią w nieodpowiednim momencie może przysporzyć wielu kłopotów w czasach religijnej gorliwości Mrocznych Wieków.

**Zasady:** Wampir musi widzieć swoją ofiarę i zdać test Siły Woli (Stopniem Trudności staje się Wytrzymałość ofiary + 3). Liczba sukcesów oznacza liczbę traconych przez ofiarę Punktów Krwi. Wypływają one z predkością dwóch na turę aż do osiągnięcia wyznaczonego testem poziomu. Śmiertelnik sprowadzony do poziomu dwóch lub mniej Punktów Krwi umiera. Wampir, gdy traci krew, może zostać poddany szalowi lub Röttschreck (pierwsza możliwość, gdy Samokontrola/Instykt jest niższa niż Odwaga, druga w sytuacji odwrotnej).

## TRANSFORMACJA

Ta Dyscyplina pozwala wampirom manipulować ich podstawowym elementem – ciałem. Być może Transformacja jest materialnym odbiciem duchowego znamienia wampiryzmu – tak jak kłóstwa nałożona na Kaina oddziela jego potomstwo od dzieci Boga, tak różnią się też ich ciała. Wampiry pokazują wiele znaków Bestii i stają się bliskie żywiołom ziemi i powietrza.

Kainici doskonalący się w Dyscyplinie Transformacji mogą wytwarzać u siebie zwierzęce szpony, zmieniać się w wilki i nietoperze, rozpylić się w chmurę mgły czy stapiać z ziemią. Po zmianie formy można używać wielu innych Dyscyplin, ale niektóre się do tego wyraźnie nie nadają. Kainita pod postacią wilka może czytać aury i komunikować się z innymi zwierzętami, ale w formie

mgły nie może używać Dominacji, bo nie jest możliwy kontakt wzrokowy. W każdym przypadku zmiany kształtów, ubrania i przedmioty osobiste zmieniają się razem z wampirem, ale nie działają to na inne istoty i większe obiekty – ochrona niebios?

Kainici przebici kółkami i uwięzieni w ludzkich powłokach nie mogą się transformować, choć niektórzy twierdzą, że ci prawdziwie potężni – władający wyższymi poziomami tej Dyscypliny – jednak mogą.

### • ŚWIADEK CIEMNOŚCI

Kainita może normalnie widzieć po zachodzie słońca, bez źródła światła, a nawet dostrzegać rzeczy ukryte w najciemniejszych jaskiniach. Gdy używa się tej mocy, Bestia uwidacznia się w świecących na czerwono oczach wampira. Śmiertelni mają na to swoją, chyba najtrafniejszą, nazwę – złe oko.

**Zasady:** Żadne rzuty nie są potrzebne, lecz przemiana trwa całą turę.

### •• SZPON Y BESTII

Wampir może sprawić, by wyrosły mu na palcach pazury podobne do zwierzęcych. Szpony te mogą drzeć zarówno ciało jak i zbroję, więc nawet odważni rycerze powinni się bać. Rany powodowane w ten sposób są na tyle poważne, że nie można zregenerować ich przez normalne wydawanie Punktów Krwi. Podczas używania tej mocy dłonie niektórych Kainitów krwawią, a wyciekająca vitae układa się w pentagram.

**Zasady:** Żadne rzuty nie są potrzebne. Przemiana zachodzi automatycznie i zajmuje tylko jedną turę. Każda taka przemiana kosztuje jednak 1 Punkt Krwi.

### ••• POGRZEBANY W ZIEMI

Ta moc pozwala Kainicie stopić się z ziemią, zjednoczyć się z nią. Niektórzy starsi twierdzą, że skoro wampiry opierają się śmierci, mogą opierać się też normalnemu porządkowi rzeczy. Dla obserwatora użycie tej mocy wygląda tak, jakby Kainita po prostu ronął w zwykłym gruncie.

Choć wampir może wnikać w ziemię, nie może się wewnątrz niej poruszać. Musi niekiedy dotykać bezpośrednio gleby – nawet jeśli pod zamkową posadzką znajduje się ziemia, nie będzie mógł przeniknąć przez posadzkę, by dotrzeć do podłoża.

Dzięki tej mocy, na odludziu, z dala od miejsc odpoczynku, wampir może pogrzebać swe ciało w ziemi, która zapewnia pełną ochronę przed promieniami dziennego słońca. Niektórzy, byw może z braku szacunku do boskich praw, leżą w ziemi od stuleci, tak jakby szukali śmierci. Są wśród nich tacy, którzy z śmierci się raczej naigrawają, bo podczas snu gromadzą władzę i siły. Część Kainitów podobna głupim, zabobonnym chłopom, szepta o tysiącach Starożytnych, którzy śpią pod ziemią, czekając na noc Gehenny.

Wnikanie w ziemię jest niepodważalnym dowodem na potępienie Kainitów – to opuszczenie się do piekła, by odebrać dokładne polecenia od samego Lucyfera.

**Zasady:** Żadne rzuty nie są potrzebne. Przemiana jest automatyczna i kosztuje 1 Punkt Krwi.

### •••• FORMA BESTII

Dzięki tej mocy wampir może zamienić się w wilka lub nietoperza. Zachowuje w zwierzęcej formie własną moralność, ale działa dzięki instyktom i umiejętnościom zwierzęcym – wyczulonym

zmysłom wilka czy zdolności latania nietoperza. Mówi się, że możliwe są też inne formy, których używają Kainici z innych stron świata i nieliczni Europejczycy. Egipskie wampiry mogą zamieniać się w kota lub szakala. Inne potrafią podobno przyjmować formy jelenia lub gryzoni.

**Zasady:** Żadne rzuty nie są potrzebne, ale przemiana wymaga zużycia jednego Punktu Krwi. Pełna transformacja zajmuje trzy tury (choć Narrator może zezwolić na przemianę w ciągu jednej tury kosztem 3 Punktów Krwi).

## ..... CIAŁO DUCHA

Kainici od dawna dyskutują nad pochodzeniem i znaczeniem tej mocy. Wielu starszych, często Przeistoczonych przed usłyszeniem słowa chrystusowego, twierdzi, że wampiry, które znają swoje prawdziwe ja, potrafią wysubtelnić własne ciała i stać się jednością z duchem, formując w powietrzu obłok gęstej mgły. Inni Kainici, Przeistoczeni w późniejszych czasach i wierzący w posłannictwo Kościoła i Boga, mówią, że Przekłęci nie zostali zapomniani – w ich oczach umiejętność ta dowodzi istnienia ich dusz, które choć oddzielone od niebios nadal mają możliwość zbawienia.

Bez względu na źródła tej mocy wampiry mogą zamieniać się dzięki niej w mgłę. Mogą dość żwawo przepływać przez powietrze, przesłagiwać się pod drzwiami, wlewać się do domów kominami czy przez okna zasłonięte dziurawymi tkaninami. Poza tym, wampirów w formie mgły słońce zadaje miedzy innymi kłódkę mniej obrażeń niż normalnie.

Umiejętność opierania się silnym wiatrom być może pokazuje, że mgła taka obraża ducha czy duszę. Nawet burzowy wiatr nie może rozerwać wampira, który stał się obłokiem mgły. Niektóre jednak podmuchy mogą sprowadzić go z obranej ścieżki, tak jak porwany z drzewa liść.

**Zasady:** Żadne rzuty nie są potrzebne, ale przemiana wymaga zużycia jednego Punktu Krwi. Pełna transformacja zajmuje trzy tury (choć Narrator może zezwolić na przemianę w ciągu jednej tury kosztem 3 Punktów Krwi). Silny wiatr może rzucać wampira na wszystkie strony – do opierania się sile wiatru wampir użyć może Potencji i tylko Potencji.

## ..... BŁOGI SEN

Wampiry o wielkiej Sile Woli potrafią spać w formie mgły. Moc ta oferuje poczucie bezpieczeństwa, ale niestety nie pozwala zbudzić się przy hałasie lub tumulcie dziejącym się w pobliżu miejsca odpoczynku. Tylko powiew wiatru, który naruszy ich kształt, może wyrwać ze snu.

**Zasady:** Żadne rzuty nie są potrzebne, lecz transformacja wymaga poświęcenia pięciu Punktów Krwi. Wampir pozostaje w formie mgły, dopóki nie zdecyduje się przyjąć ponownie formy fizycznej. Śpiącemu nie mogą zaszkodzić ataki fizyczne, ale też nie może obudzić się przed świtem, chyba że fizyczny spokój mgły, z której się składa, zostanie zakłócony.

## TACIMATURGIA

Dyscyplina Taumaturgii jest jednym z najściślej strzeżonych sekretów Tremere. Daje im bowiem przewagę nad innymi Kainitami, z którą łatwo nie rezygnują. Jej potęgą i nieprzewidywalnością znajdują się wśród powodów, dla których ten szybko rozwijający się i znieprawdowany klan wciąż istnieje.

### WAMPIR: MROczne WIEKI

Taumaturgia łączy czarnoksiężstwo i stare pogańskie arkana z rytualizmem praktykowanym przez zakon Hermesa. Niewielu śmiertelnych magów zna Taumaturgię – ci nieliczni boją się jej i uważają za aberrację prawdziwej magii.

Taumaturgia dzieli się na dwa obszary – rytuały i Ścieżki. Rytuały to przygotowane formuły i czary służące konkretnym celom. Ścieżki natomiast są bliżej prawdziwej magii, ponieważ pozwalają wampirom, dzięki mocy ich vitae, osiągać całą gamę efektów. Istnieje wiele Ścieżek Taumaturgii, oferujących różne możliwości. To właśnie owa wszechstronność sprawia, że są tak przydatne Tremere – nikt nie wie, czego spodziewać się po Kainicie posługującym się tą Dyscypliną.

Bohater rozpoczynający naukę Taumaturgii może wybrać sobie jeden rytuał I Stopnia Mocy i jeden punkt wartości w wybranej Ścieżce.

## ŚCIEŻKI TACIMATURGICZNE

Jednym z rodzajów potęg poznawanych podczas studiowania Taumaturgii jest wiedza o Via Vim, czyli Ścieżkach Mocy. Pierwszej Ścieżki bohater uczy się najczęściej od Ojca. Podczas trwania sagi może poznawać następne ścieżki, korzystając z nauk mistrzów lub manuskryptów. Nadal potrzeba oczywiście wydawania punktów doświadczenia, aby rozwijać owe Ścieżki; kosztą wyszczególniono w rozdziale siódmym.

Pierwsza poznawana ścieżka nazywana jest podstawową. Dodatkowe są nazywane następnymi. Kainita może zacząć poznawać następną Ścieżkę dopiero wtedy, gdy poziom podstawowej osiągnął co najmniej dwa. Dalej, wartość Ścieżki podstawowej musi być zawsze o co najmniej jeden wyższa niż każdej następnej, przynajmniej do czasu osiągnięcia mistrzostwa w podstawowej – tylko wtedy (gdy podstawowa Ścieżka osiągnie poziom 5) może do tego samego poziomu rozwijać następne.

Za każdym razem, gdy bohater używa tych mocy, musi wydać Punkt Krwi i wykonać test Siły Woli (Stopniem Trudności staje się poziom mocy + 3). Porażka oznacza nie zadziałanie magii, pech to trwała utrata punktu Siły Woli.

## REGO VITAE

### • SMAK KRWI

Tę umiejętność wykorzystuje się do odczytywania silnych stron wrogów – czegoś bardzo istotnego dla klanu, który pozostaje w nieustannym zagrożeniu. Smakując krew wampira lub śmiertelnika, bohater może określić, jak dużo zostało w ofierze krwi, kiedy wampir ostatnio się posiłkował (w przybliżeniu) z którego jest pokolenia.

**Zasady:** Liczba sukcesów wyznacza ilość i dokładność otrzymanych informacji.

### •• KRWAWA FURIA

Ta moc pozwala wampirowi zmusić innego Kainitę do zużywania krwi wbrew jego woli, najprawdopodobniej osłabiając go. Ofiara musi zostać dotknięta – wystarczy najdrobniejsze muśnięcie – aby musiała zużyć vitae. Wampiry często czują, jak ich krew zaczyna żywiej krążyć podnosząc wartości wybranych przez taumaturga Atrybutów Fizycznych. Krwawa Furia jest często używana do wprowadzania Kainitów w szal. Spalanie krwi budzi ekscytację i oczywiście zmniejsza zasób vitae, co może doprowadzić do szaleńczej chęci pożywienia się.

**Zasady:** Każdy sukces zmusza ofiarę do natychmiastowego spalenia jednego Punktu Krwi w sposób wybrany przez taumaturga. Każdy sukces zwiększa także o jeden Stopień Trudności rzutów broniących ofiarę przed szaleń w danej turze.

### ••• POTEGA KRWI

Ta moc staje się kluczowa dla rozszerzania wpływów Tremere, mimo ich niekorzystnego wizerunku w oczach społeczeństwa Kainitów. Bohater może skoncentrować swoją krew, czyniąc ją potężniejszą i efektywnie obniżając swoje pokolenie.

**Zasady:** Sukcesy osiągnięte podczas używania tej mocy muszą być zużyte na obniżenie pokolenia i określenie czasu trwania w godzinach. Jeden punkt to jedno pokolenie lub jedna godzina.

### •••• KRAZDZIEŻ VITAE

Wampir posługujący się tą mocą może wyciskać vitae ofiar. W mistyczny sposób potrafi pozbawiać krwi śmiertelnych i Kainitów, nawet nie zbliżając się do nich. Vitae jest transferowana wprost do niego, tak jakby taumaturg po prostu ją wypił.

**Zasady:** Liczba sukcesów określa ile Punktów Krwi zostało przeniesionych. Kradziona vitae musi znajdować się w zasięgu 15 metrów, a ofiara musi pozostawać w polu widzenia. Oznacza to, że taumaturg kradnie krew jawnie.

### ••••• ZAGOTOWANIE KRWI

Ten niszczący atak sprawia, że krew ofiary zaczyna wrzeć jak woda nad płomieniem. Wampir musi dotykać ofiary. W zasadzie oznacza to natychmiastową śmierć dla każdego śmiertelnika i strasliwie rani Kainitów.

**Zasady:** Liczba sukcesów oznacza liczbę zagotowanych Punktów Krwi. Ofiara traci 1 Stopień Zdrowia za każdy zniszczony PK. Już jeden sukces zabija niemal każdego śmiertelnego, choć nie koniecznie ghulą.

## CREO IGNEM

W świecie Mrocznego Średniowiecza kontrolowanie ognia to potężna moc, szczególnie dla wampirów. Płomienie są jedną z metod, które zniszczyć mogą Kainitę, więc stanowią niebezpieczną broń. Ta Ścieżka pozwala wampirowi tworzyć ogień – na początku mały, ale później równie potężny co duży pożar.

Płomienie wywoływane przez taumaturga nie są naturalne i wielu wierzy, że mają demoniczne pochodzenie. Ogień taki nie może palić przedmiotów, dopóki nie zostanie uwolniony przez Kainitę. Dlatego płomienie na dłoni nie parzą wampira i nie zadają poważnych ran – produkują tylko światło. Gdy ogień zostanie uwolniony, pali się już normalnie i bohater traci nad nim kontrolę.

**Zasady:** Liczba sukcesów określa czas, przez jaki ogień może być trzymany, zanim zostanie uwolniony – jedna minuta za każdy sukces. Narrator może zażądać rzutu na Percepcję + Czujność, jeśli taumaturg chce umieścić płomienie w określonym miejscu.

Nie podajemy opisów konkretnych poziomów tej Ścieżki, gdyż poniższe zestawienie mówi samo za siebie. Wymieniamy w nim poziomy potrzebne do stworzenia odpowiedniej ilości płomieni.

- Świeczka
- Płonąca dłoń
- Ognisko
- Stos
- Pożar





## REGO MOTUS

Ci, którzy wybrali tę Ścieżkę, mogą poruszać przedmioty dzięki sile płynącej z vitae. Na wyższych poziomach Rego Motus umożliwia nawet latanie. Obiekty kontrolowane przez wampira poruszają się zgodnie z jego wolą; mogą unosić się w powietrze lub wirować. Moce te umożliwiają nawet sterowaniem żywymi istotami. Obiekty nie mogą poruszać się szybciej niż sam bohater, dlatego nie da się nimi „rzucić”, mogą natomiast wykonywać takie ruchy, jakby Kainita trzymał je we własnych dłoniach – topór może rąbać ludzi lub drzewa, o ile bohater dysponuje odpowiednią mocą, aby go podnieść.

Ścieżka ta jest bardzo przydatna, jeśli chcemy przestraszyć śmiertelników bez zbliżania się do nich. Część ludzi wpada w panikę, gdy widzi zrywające na nich przedmioty.

**Zasady:** Liczba sukcesów określa czas, przez jaki można manipulować konkretnym przedmiotem – najczęściej jest to tura za sukces. Na końcu tego czasu wampir może wykonywać kolejny rzut – jeśli on się powiedzie, zachowa kontrolę nad danym obiektem.

Jeśli mocy Ścieżki używa się na żywej istocie, ofiara może się bronić, potrzeba wtedy kontrakcji rzutów Siły Woli.

Nie podajemy opisów konkretnych poziomów tej Ścieżki, gdyż poniższe zestawienie mówi samo za siebie. Waga poruszanego obiektu jest bardzo istotna. Odpowiedni poziom jest potrzebny do próby poruszenia danego obiektu. Gdy wzmocnienie w tej Ścieżce wartość 3, może sam lewitować, co jest tu na to ile waży. W innych przypadkach stosuje się podane ograniczenia wagowe.

- Pół kilograma
- 10 kg
- 100 kg
- 250 kg
- Pół tony

## REGO TEMPESTAS

Ta Ścieżka pozwala kontrolować siły pogody. Bohater może zgodnie ze swoją wolą wpływać na pogodę, sprawiając, że jasny i słoneczny dzień zamieni się nagle w ciemny i burzowy. Przydawać się to może każdemu Kainicie, a szczególnie ważne jest dla tych, którzy muszą podróżować za dnia.

**Zasady:** Liczba sukcesów określa czas, w jakim dokonywała się będzie zmiana pogody. Jeden sukces najczęściej oznacza cały dzień, podczas gdy pięć to niemal natychmiastowa zmiana.

Stopień Trudności zmiany pogody zależy głównie od zakresu zmian, jakie bohater chce wprowadzić. Narrator może zmniejszać lub zwiększać ST zależnie od obecnych warunków pogodowych. Na przykład łatwiej sprowadzić piorun podczas burzy, niż wezwać ulewę na środku pustyni.

Gdy bohater próbuje tak przyzwać piorun, aby trafił on w konkretny cel, gracz musi wykonać rzut na Percepcję + Łuczniectwo.

Nie podajemy opisów konkretnych poziomów tej Ścieżki, gdyż poniższe zestawienie mówi samo za siebie.

- Mgła
- Deszcz
- Wiatr
- Burza
- Piorun (rzucić na obrażenia 10 kostkami)

## REGO AQUAM

Kontrola nad wodą to jedna z pierwszych odkrytych przez Tremere Ścieżek. Jej moce, chyba bardziej niż innych Ścieżek, działają z zaskoczenia. Tradycyjnie wampiry mają niewiele wspólnego z wodą – nie używają jej, bo nie muszą pić ani nie mają potrzeby kąpieli. Plotki mówią, że Kainita doskonalący się w tej Ścieżce łączy się z duchami wody, pozwalając na władanie nią pod wieloma postaciami. Niektórzy twierdzą nawet, że duchy wody faworyzują tych taumaturgów i dlatego oddają im różne przysługi. Inni mówią, że są raczej zmuszane do wykonywania poleceń.

Wampiry specjalizujące się w tej Ścieżce i Rego Elementum, często nazywani są elementalistami (magami żywiołów).

### • OCZY MORZA

Patrząc w stojącą wodę, bohater może dostrzec wydarzenia, które miały miejsce w pobliżu, tak jakby był tym zbiornikiem. Działanie tej mocy wspiera przekonanie, że taumaturg wchodzi w bezpośredni kontakt z duchami wody.

**Zasady:** Liczba sukcesów określa, jak daleko można spojrzeć w przeszłość.

- |            |            |
|------------|------------|
| 1 sukces   | Jedna doba |
| 2 sukcesy  | Tydzień    |
| 3 sukcesy  | Miesiąc    |
| 4 sukcesy  | Rok        |
| 5 sukcesów | 10 lat     |

Woda ta może mieć formę wszystkiego od kałuży do jeziora. Oczywiście oceany i rzeki nie są zbiornikami stojącej wody.

### •• WODNE WIEZIENIE

Na rozkaz taumaturga wody powstają i chwytają ofiarę. Aby moc zadziałała, potrzeba dostępu do znacznych ilości wody, choć nawet niewielkie ilości stworzyć mogą okowy wytrzymalsze niż wykute ze stali. Śmiertelni pochwyteni Wodnym Więzieniem dość szybko toną. Wampiry nie mogą się utopić, ale mogą ulec zmiędzeniu, jeśli ciśnienie będzie dostatecznie potężne.

**Zasady:** Liczba sukcesów wyznacza, ile sukcesów musi uzyskać ofiara w teście Siły (ST: 8, Potencja dodaje sukcesów), by wyswobodzić się. Dowolny cel może być trzymany tylko w jednym Wodnym Więzieniu na raz. Taumaturg może w każdej chwili odwołać działanie tej mocy.

### ••• ODWODNIENIE

Ta moc umożliwia wampirowi wyciągnięcie wody wprost z ciała ofiary, powodując rozległe obrażenia wewnętrzne i wysychanie ciała do postaci skurzonej skorupy. Ofiary często brane są za owoce jakiejś strasznej zarazy.

**Zasady:** Ofiara broni się rzutem na Wytrzymałość + Sztukę Przetrwania (ST: 9). Każdy sukces taumaturga ponad sukcesy ofiary powoduje utratę jednego Stopnia Zdrowia. Rany te można leczyć normalnie. Wampiry tracą Punkty Krwi zamiast Stanu Zdrowia, choć Stopnie Zdrowia wykreśla się, gdy zniknie cała krew. Ofiara, śmiertelna czy nie, musi także wykonać test Odwagi (Stopniem Trudności jest liczba sukcesów atakującego + 3), by móc wykonać jakąkolwiek akcję w następnej turze. Porażka oznacza, że ofiara jest unieruchomiona bólem.

#### •••• FALUJĄCA ZAPORA

Taumaturg może sprawić, dorykając powierzchni stojącego zbiornika wody, by woda uniosła się, tworząc mur, którego przekroczyć nie będą mogły stworzenia nadnaturalne – wampiry, wilkolaki, faerie, a nawet duchy. Mur pozostaje na miejscu do najbliższego wschodu lub zachodu słońca, a potem woda powraca do swej normalnej postaci. Na mur nie można się w żaden sposób wspiąć, choć można się przez niego przebieć (przepłynąć).

**Zasady:** Liczba sukcesów określa maksymalną wysokość muru – 3 metry na każdy sukces.

Stworzenie zapory kosztuje taumaturga trzy punkty Siły Woli. Bariere przełamać można rzutem na Siłę + Odwagę (ST: 9). Potrzeba co najmniej trzech sukcesów; nie mogą być sumowane z wielu rzutów. Trzeba podkreślić, że Falująca Zapora blokuje także jej twórcę, może on jednak zniszczyć ją w każdej chwili.

#### ••••• PRZEMIANA KRWI W WODĘ

Na tym poziomie taumaturg staje się na tyle potężny, że może tworzyć wodę z innych substancji. Najczęstszym zastosowaniem jest przemiana krwi w wodę samym tylko dotknięciem ofiary. Plotki mówią, że niektórzy Tremere potrafią przemieniać w wodę także inne płyny, choć oczywiście przemiana krwi w wodę wydaje się najprzydatniejsza, przynajmniej podczas walki.

**Zasady:** Każdy sukces powoduje zmianę Punktu Krwi w wodę. U śmiertelników prawie natychmiast następuje zgon. Zniszczenie krwi wampira powoduje ujemne modyfikatory do Sumy kostek, tak jakby Kainita otrzymał tyle ran, ile stracił krwi. Woda wyparuje podczas snu, a krew jest tracona bezpowrotnie.

Narrator może pozwolić bohaterom transformować w wodę inne płyny (ST mniejsze o jeden). Oczywiście nadal trzeba tych płynów dotykać.

### REGO ELEMENTUM

Taumaturg studiujący tę Ścieżkę poznaje sekrety świata przedmiotów martwych, co wiąże go mocniej ze wszystkimi rzeczami pochodzenia naturalnego. Ścieżka ta postrzegana jest przez wielu Kainitów jako klątwa, bo wiąże także ze światem żywych, a wampiry są nieumarłe i nie mają niczego wspólnego z życiem. Tak jak przy Rego Aquam, Ścieżka ta zajmuje się głównie komunikacją z duchami żywiołów.

#### • SIŁA ŻYWIOŁÓW

Ta moc pozwala taumaturgowi wezwać duchy Ziemi i zwiększyć swoje Atrybuty Fizyczne bez potrzeby spalania krwi. Przydatna to zaiste moc, szczególnie dla wampirów późniejszych pokoleń.

**Zasady:** Wampir wydaje dwa punkty Siły Woli i o jeden punkt zwiększa jednocześnie Siłę, Zręczność i Wytrzymałość. Liczba uzyskanych sukcesów oznacza liczbę tur, przez którą efekt będzie się utrzymywał. Za każdą turę, w której podniesione Atrybuty będą wykorzystywane, taumaturg musi wydać kolejny punkt Siły Woli.

#### •• DREWNIANE JEZYKI

Wampir posługujący się tą mocą może rozmawiać, choć w ograniczonej formie, z duchami dowolnych przedmiotów martwych. Choć przedmioty martwe nie poświęcają dużo uwagi temu, co dzieje się wokół nich, to wampir wykorzystujący tę moc może odczytać co najmniej wrażenie tego, czego dany przedmiot był



świadkiem. Wspomnienia takich obiektów są ograniczone i mogą wydać się bohaterowi zupełnie obce i dziwaczne. To co ważne dla taumaturga, nie musi być ważne dla kamienia.

**Zasady:** Liczba sukcesów określa zakres zdobytych informacji.

### ••• ANIMACJA NIERUCHOMEGO

Gdy używa się tej mocy, krzesła łapią siedzących na nich, drzwi same otwierają się i zamykają, a miecze wyskakują z rąk dzierzących ich rycerzy. Przedmioty nie mogą wykonywać akcji niezgodnych z ich formą (drzwi nie złapią nikogo i nie przeniosą przez ulicę), ale obiekty zaopatrzone w nogi mogą uciekać, kołki wymykać się z rąk, a posągi naśladować ludzkie zachowania.

**Zasady:** Użycie wymaga wydania punktu Siły Woli; można animować jeden przedmiot w zasięgu wzroku bohatera. Obiekt może poruszać się tak długo, jak długo pozostaje widoczny dla taumaturga.

### •••• ZMIANA FORMY

Dzięki tej mocy bohater może przyjąć formę dowolnego przedmiotu martwego o podobnych rozmiarach i wadze.

**Zasady:** Liczba sukcesów określa dokładność przemiany. Aby taumaturg mógł używać swoich zmysłów i Dyscyplin, potrzebuje co najmniej trzech sukcesów

### ••••• WEZWANIE ŻYWIOTU

Moc ta umożliwia wezwanie jednego z tradycyjnych żywiołów z legend i mitów. Stworzenia powietrza, ziemi, ognia czy wody pojawiają się w odległości około półtora metra od taumaturga. Bohater sam wybiera, jaki żywioł przyzywa.

**Zasady:** Do przyzywania takiej istoty potrzeba niewielkiej ilości substancji, z jaką jest związana. Mogą one, choć nie muszą, wypełniać polecenia taumaturga. Liczba osiągniętych sukcesów określa poziom potęgi przyzwanego żywiołu i stopień kontroli, jaką bohater nad nią sprawuje.

Narrator określa szczegółowe zdolności przyzwanego żywiołu. Można założyć, że normalnie ma on wszystkie Atrybuty Fizyczne o wartości 3; za każdy sukces można dodać do nich jeden punkt (taumaturg określa, które Atrybuty ulegają podwyższeniu). Zadawane obrażenia i możliwości ataku określa Narrator.

Gdy żywioł zostanie już wezwany, bohater musi spróbować przejąć nad nim kontrolę. Im potężniejsze istoty, tym jest to oczywiście trudniejsze. Taumaturg powinien wykonać rzut na Spryt + Okultyzm (Stopniem Trudności staje się liczba sukcesów podczas przyzywania +4). Jeżeli bohater nie zanotuje żadnego sukcesu, nie może w żaden sposób kontrolować przyzwanego żywiołu.

- |            |                                                                                                                                  |
|------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 sukces   | Istota najprawdopodobniej nie zaatakuje wzywającego                                                                              |
| 2 sukcesy  | Istota zachowuje się przyjaźnie i może, w zamian za jakąś zapłatę, oddać taumaturgowi przysługę (formę zapłaty określa Narrator) |
| 3 sukcesy  | Istota zwykle oddaje taumaturgowi jedną przysługę                                                                                |
| 4 sukcesy  | Istota będzie służyć taumaturgowi w dowolny sposób, który nie zagraża jej egzystencji                                            |
| 5 sukcesów | Istota wypełni każde zadanie                                                                                                     |

## RYTUAŁY

Podobnie jak formuły przygotowywane przez czarowników, rytuały są potężnymi czarami, które wymagają niezwykle precyzyjnego wykonania w bardzo specyficznych warunkach i zgodnie z właściwą procedurą. Wszyscy Tremere znający Taumaturgię potrafią też odprawiać rytuały. Poznając podstawowe założenia magii krwi, adept zyskuje możliwość używania magicznych formuł niezbędnych do odprawiania rytuałów.

Każdy rytuał w **Wampirze: Mrocznych Wiekach** ma swoją moc, wyznaczaną wartością od 1 do 5 (a w niektórych przypadkach nawet więcej). Aby odprawić dany rytuał, bohater musi mieć poziom Taumaturgii co najmniej równy Stopniowi Mocy danego rytuału. Jeśli nie jest to zaznaczone inaczej, zakłada się, że na odprawienie rytuału potrzeba co najmniej pięciu minut za każdy Stopień Mocy.

Czasami formuła rytuału wymaga jakichś materialnych komponentów. Mogą to być pióra, drzazgi, błoto, zioła, kości, oko kanki czy zabie języki. W wielu rytuałach używa się krwi.

Na pierwszym poziomie Taumaturgii bohater automatycznie dostaje jeden rytuał I Stopnia Mocy. Jeśli chce poznawać nowe rytuały, musi znaleźć sobie nauczyciela (lub zwój czy manuskrypt z opisem rytuału), który nauczy go właściwych procedur i inkantacji. Nauka poprawnego odprawiania rytuału może trwać od kilku dni (I Stopień Mocy) do wielu lat (V Stopień Mocy).

Aby rytuał się udał, potrzeba rzutu na Inteligencję + Okultyzm (Stopień Trudności wynosi 4 + Stopień Mocy rytuału). Najczęściej do powodzenia wystarczy już pojedynczy sukces.

W późniejszych wiekach Tremere mogą wykonywać rytuały bez ryzyka porażki. Jednak w czasach Mrocznych Wieków Taumaturgia jest młodą dziedziną i w dużej mierze nie poznana. To właśnie niepewność sukcesu powoduje konieczność wykonywania rzutów określających skuteczność rytuału. Jeśli rzut taki się nie powiedzie, Narrator może popuścić wodze fantazji i dodawać towarzyszące temu dziwne zdarzenia lub sprawić, by rytuał wyglądał na udany, a dopiero później odkryć jego fatalną ułomność. Pech może oznaczać katastrofalne efekty uboczne, włącznie nawet z demoniczną manifestacją.

## RYTUAŁY I STOPNIA MOCY

### OCHRONA POŚWIĘCONEGO SCHRONIENIA

Ten rytuał zakrywa dany obszar całkowitą ciemnością, zabezpieczając schronienie, w którym wampir może spędzać dnie. Z tego właśnie powodu jest on bardzo przydatny. Gdy się go wykona, ani jeden promień słoneczny nie może pokonać żadnego okna w promieniu sześciu metrów od miejsca odprawienia. Taumaturg musi własną krwią wyrysować na oknach odpowiednie sigile. Moc rytuału utrzymuje się tak długo, jak długo Tremere, który go odprawił, pozostaje w zasięgu jego efektu.

**Zasady:** Wykonanie rytuału zabiera godzinę czasu, podczas którego trzeba wyrysować odpowiednie sigile na każdym oknie pomieszczenia. Symbole kreśli się najczęściej na ramie okna, tuż nad nim lub na samej szybie, jeśli okno ma szybę. Zużywa się w ten sposób co najmniej jeden Punkt Krwi.

## PRZEBIDZENIE Z WERWA

Kolejny rytuał popularny wśród Tremere, który może odstraszyć wrogów przychodzących za dnia – pozwala Kainicie natychmiast obudzić się przy najmniejszej oznace niebezpieczeństwa. Taumaturg musi rozsypać spopielone pióra gęsie wokół miejsca, na którym będzie spał.

**Zasady:** Rytuał zajmuje pół godziny i musi być odprawiony bezpośrednio przed udaniem się na dzienny spoczynek. Potrzeba do niego całkowitego skupienia i medytacji. Przerwanie w trakcie odprawiania lub wykonywanie jakichkolwiek czynności po zakończeniu rytuału sprawia, że jego magia traci skuteczność. W ciągu dwóch pierwszych tur akcji zostaje zniesiona zasada ograniczenia Sumy podczas działań za dnia, która wynika z wartości Via. Choć po tym czasie należy się do niej zastosować, to jednak bohater bez względu na swój stan zawsze obudzi się na czas, by zlikwidować (oby!) zagrożenie.

## NAWIĄZANIE KONTAKTU Z OJCEM

Wykonanie tego rytuału pozwala Tremere połączyć swe myśli z jego Ojcem, umożliwiając telepatyczną rozmowę na dowolną odległość. Konwersację może przerwać każda ze stron. Taumaturg musi posiadać jakiś przedmiot należący do Rodzica.

**Zasady:** Aby nawiązać kontakt, taumaturg musi pozostawać w stanie medytacji przez co najmniej pół godziny. Rozmowa może trwać przez dziesięć minut na każdy uzyskany sukces.

## ZNISZCZENIE DREWNIANEJ ZAGŁADY

Możliwość przebicia kołkiem i unieruchomienia jest jedną z największych obaw każdego Kainity. Ten rytuał chroni taumaturga przed owym zagrożeniem. Pierwszy kolek, który przebiłby serce Tremere, jest odbijany mocą magii i rozsypuje się w rękach napastnika. Kolek trzymany po prostu obok taumaturga nie uruchamia tej mocy – musi być użyty do przebicia wampira.

**Zasady:** Aby odprawić ten rytuał, taumaturg musi przez pełną godzinę pozostawać w kręgu drewna. Wszystko co zrobione z drewna, nawet meble czy wióry, może posłużyć do rytuału (krąg musi pozostać nieprzerwany). Na zakończenie rytuału wampir powinien umieścić w swoich ustach drewnianą drzazgę (jeśli zostanie wyjęta, rytuał straci moc). Magia trwa do najbliższego zmierzchu lub świtu.

## DIABELSKI DOTYK

Rytuał jest używany do przeklinania śmiertelnych, którzy w jakiś sposób podpadli Tremere. Odprawienie go umieszcza na ofierze niewidzialny znak, który sprawia, że wszyscy napotykający go okazują mu krańcową niechęć. Śmiertelnik taki traktowany jest jak najgorsza forma życia; opluwają go nawet żebracy, a małe dzieci szdzą z niego.

**Zasady:** Moc tego rytuału działa przez jedną noc, znikając wraz z pojawieniem się pierwszych promieni słońca. Ofiara musi być obecna podczas rytuału, a odprawiający go wampir musi podrzucić jej miedzianą monetę (choćby do kieszeni). Zajmuje 15 minut czasu.

## RYTUAŁY II STOPNIA MOCY

### PODRÓŻ KRWI

Rytuał ten pozwala na odkrycie rodowodu innego wampira.

**Zasady:** Do pomyślnego wykonania potrzeba trzech godzin i Punktu Krwi obiektu badań. Bohater zapada w głęboki trans

i spożywa przygotowaną krew. Daje to wiedzę nie tylko o ojcu, ale i o wcześniejszych ogniach rodu. Potrzeba rzutu na Percepcję + Empatię (ST: 6); każdy sukces odkrywa niższe pokolenie. Ponadto wyczuwa się automatycznie wszystkie Przysięgi Krwi, w których badany jest Panem lub Sługą. Przy pomocy tego rytuału można zdobyć wiedzę o każdym połączonym z nim Przysięgą wampirze, można odkryć jego prawdziwe imię, cechy osobowości i stosunek do obiektu badań.

## OCHRONA PRZED GHULAMI

Rytuał ten pozwala stworzyć silny znak odstrasżający ghule zarówno ludzkie jak i zwierzęce. Każdy ghul, który go dotknie, czuje gwałtowny impuls bólu powodowany przez mistyczną energię symbolu, który trwa tak długo, jak długo pozostaje z nim w kontakcie. Na chronionym przedmiocie należy wykreślić magiczny sigil, używając krwi śmiertelnika jako atramentu.

Tremere w różny sposób używają tego rytuału, często umieszczając znaki na biżuterii, monetach czy innych małych obiektach. Czasem wyrysowuje się takie symbole na broni, wzmacniając w ten sposób miecze, sztylety, a nawet strzały.

Jedynym ograniczeniem jest fakt, że mistyczny znak dotyczy tylko pojedynczego przedmiotu. Jeśli, na przykład, wykreśli się go na drzwiach, będzie bronił drzwi, a nie całego pomieszczenia, do którego będzie można spokojnie wejść przez inne drzwi.

Jeszcze uwaga: symbole można umieszczać na strzałach. Tak długo jak strzala tkwi w ciele, ghul będzie dostawał kolejne obrażenia. Często jednak groty strzał przebijają się przez ciało – w takich przypadkach sigil ulega zniszczeniu. Aby mieć pewność, że grot pozostanie w ciele, strzelająca osoba musi zanotować co najmniej trzy sukcesy w rzucie Łucznictwa.

Symbol można zniszczyć każdą normalną metodą, choć nie może tego dokonać istota, dla której jest przeznaczony.

**Zasady:** Do wykonania rytuału potrzeba co najmniej jednego Punktu Krwi śmiertelnika. Po dziesięciu godzinach starań na danym przedmiocie pojawia się dziwny symbol. Każdy ghul, który dotknie tego przedmiotu, natychmiast odczuje palące uderzenie mocy (powodujące trzy kostki obrażeń).

Każdy ghul, który dotknął chronionego obiektu, musi wydać punkt Siły Woli, by zmusić się do zrobienia tego ponownie. Plotki mówią, że najpotężniejsze „złożone” ghule Tzimisce są odporne na efekty tego rytuału.

## ZAŁOŻENIE MASKI CIENIA

Ciemność pochłania ciało taumaturga, który rozmywa się w otaczającym go mroku. Rytuał zamienia wampira w mglisty cień, który w ciemnościach staje się niemal niewidoczny. Śmiertelni będący świadkami tej przemiany są porażeni strachem. Rytuał wpływa tylko na wygląd taumaturga – choć wampir może wyglądać na przejrzysty cień, nadal zachowuje normalne fizyczne ciało.

**Zasady:** Wykonanie rytuału wymaga dwudziestominutowego śpiewu, po którym bohater może być dostrzeżony tylko po udanym rzucie na Inteligencję + Czujność (Stopniem Trudności staje się Spryt + Krycie się używającego Maski Cienia). Nadwrażliwość redukuje ST rzutu dostrzeżenia o trzy, zwierzęta zaś automatycznie wyczuwają taumaturga. Efekt utrzymuje się przez liczbę godzin równą liczbie sukcesów w rzucie na Inteligencję + Okultyzm wykonywanym podczas odprawiania rytuału.

## SKUPIENIE PRZELANEJ VITAE

Ten rytuał pozwala taumaturgowi wypełnić fizyczny przedmiot porcją własnej krwi, dając możliwość przechowania mocy vitae do późniejszych zastosowań. Krew może być ponownie uwolniona przez połknięcie napelnionego przedmiotu. Wielu Tremere zabezpiecza się, nosząc tak spreparowaną biżuterię.

**Zasady:** Przedmiot musi być takich rozmiarów, by bez problemów mieścił się w złożonych dłoniach taumaturga – może być równie mały jak ziarno grochu. Bohater musi zużyć własny Punkt Krwi i wypowiedzieć odpowiednią inkantację, co zajmuje cztery godziny czasu. Po tych zabiegach przedmiot nabiera czerwonego połysku i staje się dziwnie śliski przy dotykaniu. Właśnie odpowiednim dotknięciem taumaturg może wyzwolić zaklętą w przedmiocie krew, powodując zniszczenie obiektu. W ciągu chwili przedmiot zamienia się w kałużę krwi (wartą jeden Punkt Krwi), którą można zużyć w dowolny sposób.

Takie „zaklęte skupiska krwi” można wykonywać dla innego Kainity, choć musi on być wtedy obecny przy wstępnym rytuale (Punkt Krwi nadal musi pochodzić od taumaturga).

## RYTUAŁY III STOPNIA MOCY

### OCHRONA PRZED LUPINAMI

Ten rytuał działa dokładnie tak samo jak Ochrona przed Ghulami (II Stopień Mocy, patrz wyżej), ale dotyczy wilkołaków.

**Zasady:** Wymogi są dokładnie takie same jak przy Ochronie przed Ghulami. Jedynym wyjątkiem jest fakt, że zamiast krwi śmiertelnika używa się srebrnego pyłu.

### DRZEWCE OPÓŹNIONEGO UNIERUCHOMIENIA

Ten zabójczy rytuał dotyczy kołka przeznaczonego dla wampirzego serca. Ryje się na odpowiednim kiju rzędy symboli i przydymia w płomieniach dębowego drewna. Tak przygotowany kołek staje się jedną z najstraszniejszych znanych broni przeciw wampirom. Pojedyncze trafienie, nawet w nogę czy ramię, powoduje odlamanie końca wewnątrz ciała. Drzazga ta powoli drąży drogę do serca. Ofiara takiego ataku może nawet tego nie zauważyć do momentu, gdy będzie za późno. Rytuał ten często odprawia się na strzałach.

**Zasady:** Podczas pięciogodzinnego rytuału taumaturg ryje na zastrzonym głogowym kiju rzędy symboli, pokrywa je własną krwią i opala całość w ogniu z dębowego drewna. Ułamana drzazga dociera do serca najwcześniej po dobie, a najpóźniej po dziesięciu dniach (rzut kostką). W tym czasie ofiara może odczuwać ostry ból. Cierpienie narasta i staje się nieznośne, gdy odlamek zbliża się do serca. Poruszająca się w ciele drzazga nie rani wampira na tyle, by spowodować utratę Stopnia Zdrowia, choć może wywołać Stopnie Obrażeń u śmiertelników i ghuli. Jedyną metodą pozbycia się odlamka jest wydłubanie go z ciała, co jest metodą ohydną, i nie zawsze skuteczną, bowiem przeklęta drzazga ucieka od otwartych ran w głąb ciała. W efekcie cały zabieg może bardziej zaszkodzić niż pomóc. Nie trzeba chyba dłużej udowadniać, że poświęcony tym rytuałem kołek jest wyrokiem śmierci dla ludzi, a dla Kainitów stanowi wielkie zagrożenie – kto wie, gdzie padnie unieruchomiony wampir...

## CIAŁO PALĄCEGO DOTYKU

Ten rytuał powoduje, że każdy Kainita dotykający skóry taumaturga odczuje, wraz ze wszystkimi skutkami, gorąco palące niby ognie. Większość Tremere ostrożnie używa tego rytuału, bo sądzi się powszechnie, że jego moce pochodzą bezpośrednio z otchłani.

**Zasady:** Gdy dopełni się rytuału, każdy Kainita, który dotknie tak zabezpieczonego Tremere, dozna od palącego gorąca poważnych ran na poziomie jednego Stanu Obrażeń. Rany te można neutralizować Odpornością. Jeżeli wampir nadal będzie trzymał taumaturga, będzie wciąż doznawał poparzeń. Tremere nie może nikogo zranić, dotykając go – to ofiara musi dotknąć jego. Efekt ten trwa do najbliższego zmierzchu, nie obywa się jednak bez kosztów. Podczas dwu czy trzygodzinnego rytuału wampir musi zjeść mały, płonący węgielek, który powoduje poważną ranę (także możliwą do neutralizacji dzięki Odporności), musi też wydać punkt Siły Woli, żeby to zrobić. Podczas trwania efektów skóra taumaturga przybiera subtelny, brązowy odcień. Może zostać to zauważone po zdaniem teście Percepcji (ST: 8) przez osoby dokładnie oglądające czarownika. Ponadto jego dotyk jest nienaturalnie ciepły.

## NIEMATERIALNE PRZEJŚCIE

Rytuał ten pozwala przybrać duchową formę. W tym stanie taumaturg staje się rozmyty i niewyraźny. Pozwala to na przechodzenie bez przeszkód przez stałe obiekty, a nawet ściany. Pod wpływem tego rytuału Tremere staje się odporny na większość fizycznych ataków (tak jak przy użyciu mocy Ciało Ducha z Dyscypliny Transformacji). Osoba korzystająca z Niematerialnego Przejścia musi pokonywać przeszkody w linii prostej – kiedy już zacznie iść, nie może się wycofać. Wampiry pod działaniem tego rytuału nie mogą także poruszać się pod ziemią; stanowi ona barierę nie do pokonania. Niektórzy Tremere szepczą, że używanie tego rytuału zbliża taumaturga do świata duchów, dlatego może on korzystać z mocy upiórów.

**Zasady:** Dopełnienie rytuału zabiera około godziny czasu, a efekt trwa tyle godzin, ile sukcesów zostanie zanotowanych w rzucie na Spryt + Sztukę Przetwarzania (ST: 6). Podczas wykonywania rytuału wampir musi potłuc lustro, w którym się odbija. Jeden z jego kawałków będzie potem używany do przechowywania jego odbicia, gdy poruszał się będzie w niematerialnej formie. Nie musi patrzeć w lustro, wystarczy że będzie się w nim odbijał. Rytuał można przerwać, przesuując zwierciadło tak, by taumaturg nie mógł się w nim zobaczyć.

## RYTUAŁY IV STOPNIA MOCY

### OCHRONA PRZED KAINITAMI

Rytuał ten działa podobnie do Ochrony przed Ghulami (II Stopień Mocy), ale dotyczy wampirów.

**Zasady:** Wymogi są dokładnie takie same jak przy Ochronie przed Ghulami. Jedynym wyjątkiem jest fakt, że zamiast krwi śmiertelnika używa się krwi Kainity.

### SPĘTANIE BESTII

Przeprowadzenie tego rytuału pozwala taumaturgowi czasowo oddzielić Bestię od duszy innego Kainity. Często odprawia się go, aby uspokoić wampira, który wpadł w szal, choć może zostać wykonany w dowolnym momencie. Osoba poddana temu zabie-



gowi często popada w krótkie przygnębienie, tracąc nawet chęć do życia; razem z Bestią znika bowiem instynkt przetrwania. Często także zanika porządanie krwi, sprawiając, że pożywanie się staje się dla Kamiry działaniem odrażającym. Niektóre wampiry poddane temu rytuałowi popadają z głodu w letarg.

**Zasady:** Wypełnienie rytuału zajmuje 10 minut i wykonujący go taumaturg nie musi nawet widzieć celu, musi jednak dysponować jego Punktem Krwi (który mógł być uzyskany wcześniej). Obrzęd polega na przebieciu żelaznym gwoździem własnej dłoni (powoduje to utratę dwóch Stopni Zdrowia bez możliwości obrony). Po wykonaniu takich działań obiekt wychodzi z szalu, a nawet staje się zadziwiająco spokojny.

W rzeczywistości psychika celu zostaje pozbawiona swej zwierzęcej części na liczbę nocy równą liczbie sukcesów rzutu na Oddziaływanie + Empatię (Stopniem Trudności staje się 10 minus wartość Via celu). W ciągu tego czasu nie może on wpaść w szal, odyskiwać punktów Siły Woli ani wydawać więcej niż jeden Punkt Krwi na turę, niezależnie od pokolenia. Nie może też pożywiać się bez zdanego testu Odwagi (ST: 7). Ponadto musi każdorazowo wykonać test Siły Woli (ST: 7), by używać Dyscyplin. Taumaturg nie może odprawić tego rytuału dla siebie.

### SERCE Z KAMIENIA

Ten rytuał zmienia serce taumaturga w twardy kamień, co czyni go całkowicie odpornym na kolki. Mówi się, że Tremere, którzy regularnie go odprawiają, stają się automatami bez emocji, bez śladu sumienia czy człowieczeństwa.

**Zasady:** Taumaturg musi na kamiennym podłożu (najlepsza jest lita skała, choć może być też bruk) uformować krąg ziemi wysokości na osiem centymetrów i średnicy dwóch metrów. Następnie musi położyć się na jego środku pośrodku kręgu. Należy wtedy umieścić świecę na karku i pozwolić, by knot się wypalił, a wosk zdusił płomień. Wskazujący się po całej klatce piersiowej roztopiony wosk zadaje jedną poważną ranę (która może być neutralizowana Odpornością). Całość zajmuje od siedmiu do dziewięciu godzin, ale efekty trwają tak długo, jak żyje sobie taumaturg. Ograniczenia efektów są następujące: Tremere nie może używać Siły Woli (jeśli okoliczności zmuszą go do wydania punktu Siły Woli – czar natychmiast pryska), Sumienie/Osąd spada do jednego punktu (lub do zera, jeśli bohater miał jeden punkt), postać traci także połowę kostek przy testach Empatii, rzutach Społecznych i prawie wszystkich, w których stara się być miła czy przyjazna.

## RYTUAŁY V STOPNIA MOCY

### UCIECZKA DO PRAWDZIWEGO PRZYJACIELA

Niejedyn Tremere uniknął pewnej zguby dzięki dobrodziejstwu tego rytuału. Musi być on przygotowany wcześniej, ale w sytuacji zagrożenia jest wyjątkowo przydatny. Rytuał pozwala taumaturgowi wejść do wcześniej przygotowanego kręgu i nagle zniknąć. Czarownik przenosi się natychmiast w pobliże określonej wcześniej osoby, najczęściej przyjaciela lub sprzymierzeńca Tremere. Bohater nie pojawia się nagle przed twarzą przyjaciela, ale raczej materializuje



się gdzieś w jego pobliżu i z dala od ciekawskich spojrzeń (najczęściej w zasięgu słuchu przyjaciela). Mocy tej można używać wielokrotnie, dopóki krąg pozostanie nieuszkodzony, a znaki nie zamazane.

**Zasady:** Należy wykopać w ziemi metrowy krąg i otoczyć go wieloma precyzyjnie umieszczonymi magicznymi znakami. Cały proces trwa od trzech do czterech nocy i kosztuje bohatera pięć jego własnych Punktów Krwi. Gdy przygotowania zostaną ukończone, osoba, która tego dokonała (i tylko ona), może w każdej chwili wejść w okrąg, powtarzając przy tym prawdziwe imię przyjaciela – zostanie wtedy w mistyczny sposób do niego przeniesiona.

## OCHRONA PRZED DUCHAMI

Rytuał ten działa podobnie do Ochrony przed Ghulami (II Stopień Mocy), ale dotyczy duchów i upiórów.

**Zasady:** Wymogi są dokładnie takie same jak przy Ochronie przed Ghulami. Jedynym wyjątkiem jest fakt, że zamiast krwi śmiertelnika używa się czystej soli morskiej.

## KONTRAKT SPISANY KRWIĄ

Rytuał ten tworzy nierozzerwalną więź między stronami kontraktu. Umowa zostaje spisana krwią wykonującego obrzęd, całość trwa około trzech nocy. Kiedy wszystko się dopełni, strony podpisują się własną krwią. Od tej chwili są obowiązane do wypełnienia wszelkich zapisanych ustaleń. Jedyną drogą wyjścia jest wypełnienie umowy lub spalenie kontraktu.

**Zasady:** Jeśli któraś ze stron złamie swoje zobowiązania, dostaje wystarczająco dużo poważnych ram, by zapaść w letarg. Narratorzy mogą sami wymyślać kary, jakie wydadzą im się odpowiednie.

## ZNIEKSZTAŁCENIE

Ta Dyscyplina jest swoistym podpisem Tzimisce, gdyż nie posługuje się nią żaden inny klan. Nie stoją za tym jakieś bardzo złożone powody – po prostu są to moce, które reszcie Przeklętych wydają się zbyt straszne.

Zniekształcenie jest w pewnych aspektach podobne do Transformacji, ale ma dużo mroczniejsze źródła. Podczas gdy Transformacja pozwala Kainitom naśladować boże stworzenia, ta wypacza na moc służy raczej do wykoślawiania i deformowania owych stworzeń (lub siebie) po granice perwersji. Najpiękniejsza panna czy szlachetny ogier mogą zostać zredukowani do szkaradnej pokraki lub masy drgającego mięsa – wystarczy naciśnięcie palcami i obrócenie nadgarstka. Z całą pewnością Diabły używają bardziej groteskowych efektów ubocznych Zniekształcenia do podtrzymywania swej niesławnej reputacji.

### RZEMIOSŁO CIAŁA

Ta Umiejętność należąca do rodziny Rzemiosła potrzebna jest do prawidłowego używania Zniekształcenia. Pozwala jej użytkownikowi wprowadzać wszelkie poprawki do martwego lub żywego ciała i kości. Daje także wgląd w bardziej przyziemne techniki – wielu Tzimisce jest diabelnie uzdolnionych jeśli chodzi o chłostanie, wyprawianie skór, rzeźbienie, balsamowanie zwłok, wypychanie zwierząt, tatuowanie czy dziurawienie ciała (kolczykowanie, itp.).

Trzeba podkreślić, że choć Dyscyplina ta umożliwia wywołanie potężnych i przerażających efektów, to używający jej Tzimisce musi dotykać swojej ofiary, a często fizycznie kształtować jej ciało. Dotyczy to nawet efektów wywoływanych na sobie. Tzimisce, którzy osiągnęli mistrzostwo w Zniekształceniu, są często nieludsko piękni; ci o mniejszych mocach są po prostu nieludscy.

### • PLASTYCZNE OBLCZE

Wampir używający tej mocy może zmienić cechy swego ciała. Między innymi wzrost, budowę, głos, rysy twarzy i barwę skóry. Owe modyfikacje są kosmetyczne i na małą skalę. Można na przykład przywrócić sobie kolory skóry śmiertelnika, czyniąc się podobnym do Maura, wikinga czy Saracena, a nawet przyjąć formę najady o połączonych błoną palcach czy szlachcica faerie.

**Zasady:** Wampir musi wydać Punkt Krwi za każdą zmienianą część ciała. Następnie wykonuje rzut na Inteligencję + Rzemiosło Ciała (ST: 6). Doskonale powielenie wyglądu czy głosu innej osoby wymaga pięciu sukcesów w rzucie na Percepcję + Rzemiosło Ciała (ST: 8); mniejsza liczba sukcesów oznacza drobne (a czasem poważne) odstępstwa od pierwowzoru. Zwiększanie poziomu Cechy Wyglądu ma ST: 10 (co zwykle oznacza konieczność wydania punktu Siły Woli, by osiągnąć choć marginalny sukces), a pech oznacza wtedy trwałą utratę jednego punktu tego Atrybutu.

### •• TRANSMUTACJA ŚMIERTELNEJ GLINY

Ta moc jest podobna do Plastycznego Oblicza, choć pozwala wampirowi dokonywać drastycznych i groteskowych zmian u innych stworzeń. Często Tzimisce używają tej mocy, by zamieniać własnych służących w potwornych strażników budzących we wrogach grozę. Transmutacja pozwala zmieniać tylko ciało (mięśnie, tłuszcz, ścięgna, ale nie kości). Efekty są trwałe u śmiertelnych, choć wampiry mogą „leczyć się” z transformacji, wydając Punkty Krwi.

**Zasady:** Wampir musi trzymać ofiarę i wykonać rzut na Zręczność + Rzemiosło Ciała (Stopień Trudności zależy od zmian; 5 dla szybkich i niedopracowanych zmian, 9 przy transformacji idealnego nosa Toradora w kopię groteskowego kulfona tapira). Wampir, który zmienia wartość czyjegoś Wyglądu, podlega takim prawom jak w przypadku Plastycznego Oblicza; zmniejszanie wartości Wyglądu jest dużo prostsze (ST: 5), choć prawdziwie artystyczne zniekształcenia mogą wymagać wyższego Stopnia Trudności. W obu przypadkach każdy sukces zmniejsza/zwiększa wartość Wyglądu o 1.

Wampir może przemieszczać fałdy skóry, tłuszczu i mięśni, by zapewniać lepszą ochronę przed ciosami. Każdy sukces w rzucie na Zręczność + Rzemiosło Ciała (ST: 8) pozwala na zwiększenie u ofiary Sumy kostek przy neutralizowaniu obrażeń kosztem punktu Siły lub poziomu Stanu Zdrowia (do wyboru przez wampira).

### ••• ROZBICIE KOSTNYCH RAM

Ta przerażająca moc pozwala wampirowi manipulować kośćmi w ten sam sposób, jak ciałem. W połączeniu z Transmutacją Śmiertelnej Gliny moc ta pozwala bohaterowi zdeformować ofiarę (lub siebie) w stopniu uniemożliwiającym rozpoznanie. Jeśli wampir nie chce, by ofiara ponosiła obrażenia podczas kształtowania, powinien korzystać z mocy modelujących ciało (patrz niżej).

**Zasady:** Do użycia tej mocy potrzeba rzutu na Siłę + Rzemiosło Ciała (ST jak wyżej). Rozbicie Kostnych Ram może być używa-

ne bez korzystania z mocy kształtowania ciała jako działanie ofensywne. Każdy sukces w rzucie na Siłę + Rzemiosło Ciała (ST: 7) powoduje utratę Stopnia Zdrowia na skutek łamania kości i przebijania się ich przez skórę.

Wampir może użyć tej mocy (na sobie lub innych) do formowania z kości kolców lub szponów umieszczanych na dłoniach (jako ofensywna broń), lub całym ciele (jako swoistą zbroję). W poprzednim przypadku ofiara doznawała normalnych obrażeń za każdy sukces, tutaj traci się pięć minus liczba sukcesów Stopni Zdrowia (pech zabija lub wprowadza w letarg ofiarę, zależnie od tego czy jest śmiertelna, czy nie). Rany te mogą być leczone normalnie. Wyrostki na dłoniach formujące swoisty kastet zadają normalne rany (Siła +2), podczas gdy ochronne kolce pokrywające ciało sprawiają, że atakujący w walce wręcz przeciwnik rani się o nie (jego Siła), chyba że osiągnie trzy lub więcej sukcesy podczas ataku (bohater dostaje normalne obrażenia). Kolce takie pozwalają również zmienionej osobie na dodanie dwóch kostek obrażeń przy chwytach i rzutach.

Wampir, który osiągnie pięć lub więcej sukcesów w rzucie na Siłę + Rzemiosło Ciała może spowodować, że klatka piersiowa wampira-rywala złamie się do środka i przebije serce. Choć nie wprowadza to Kainity w letarg, to erupcja krwawego strumienia z jego siedliska vitae powoduje utratę połowy Punktów Krwi.

#### •••• PRZEBUDZENIE KSZTAŁTU ZULO

Tzimisce używający tej mocy stają się najprawdziwszymi potworami, przerażającymi *zulo*, o których szepczą bałkańscy wieśniacy. Wampir rośnie wtedy do wysokości 2,5 metra, jego skóra zamienia się w obrzydliwy, zielono-szary albo szaro-czarny chitynowy pancerz, nieproporcjonalnie wyciągnięte ręce zakończone czarnymi, połamanymi paznokciami stają się podobne malpim, a twarz zmienia się w oblicze z nocnego koszmaru. Z kręgosłupa wyrasta rząd kolców, a zewnętrzny pancerz ocieka cuchnącą wydzieliną.

**Zasady:** Obudzenie formy *zulo* kosztuje dwa Punkty Krwi. Wszystkie Atrybuty Fizyczne zwiększają się o trzy, a wszystkie Społeczne spadają do zera, z wyjątkiem sytuacji spotkania innych *zulo* (jednak wampir zamieniony w *zulo* może przy rzutach zastraszania używać Siły zamiast Atrybutów Społecznych). Obrażenia zadawane podczas bójki zwiększają się o jeden z powodu ostrych krawędzi i wyrostków kostnych pokrywających dłonie *zulo*.

#### •••• WŁADZA ESENCJI SANGWINICZNEJ

Dla wampira korzystającego z tej mocy krew staje się cenniejsza niż życie. Może on bowiem zamienić całe swe ciało lub tylko jego część w świadomą vitae. Krew ta jest pod każdym względem identyczna z normalną krwią wampirów – może zostać użyta do zaspokojenia głodu, tworzenia ghuli czy nakładania Przysięgi Krwi. Jeśli cała taka vitae zostanie zużyta lub zniszczona w inny sposób, wampira czeka Śmierć Ostateczna.

Wampiry przyjmujące taką postać często zachowują się lekomyślnie i dziwnie jeszcze przez kilka godzin po powrocie do nor-

malnych kształtów, ponieważ sangwiniczny aspekt ich natury nadal góruje nad esencjami cholerycznymi, flegmatycznymi i melancholicznymi.

**Zasady:** Wampir może zamienić całe swoje ciało lub tylko jego wybraną część. Każda noga warta jest dwa Punkty Krwi, podobnie tors; każda ręka, głowa i brzuch wartę są po jednym PK (choć zamiana głowy w krew wydaje się raczej głupia). Krew może ponownie odtworzyć ciało, jeśli wampir jej dotyka. Jeśli vitae zostanie zużyta lub zniszczona, wampir musi poświęcić tyle Punktów Krwi, ile była warta, by spowodować jej odrośnięcie.

Wampir całkowicie zamieniony w vitae nie może zostać unieruchomiony kołkiem, przecięty, zmiażdżony czy przebity, choć ogień i słońce działają na niego destrukcyjnie. Nie może też atakować fizycznie ani się poruszać, choć jego płynne ciało zachowuje się dokładnie tak, jak kałuża krwi (wyleje się z kajdan lub przeleje się przez kratę zamykającą zejście do podziemi).

Można używać mentalnych Dyscyplin, o ile nie potrzeba do nich kontaktu wzrokowego czy użycia głosu – jeśli taki wampir „spłynie” na znajdującego się pod nim śmiertelnika lub zwierzę, ofiara musi zdać test Odwagi (ST: 8) lub wpadnie w panikę.

#### ••••• FORMA POTWORYCH CHIROPTERA

Ta moc podobna jest do Przebudzenia Kształtu *Zulo*, ale jeszcze potężniejsza. Wampir transformuje się do postaci zbliżonej do *zulo* (ze wszystkimi tego zaletami i wadami), ale otrzymuje dodatkowe możliwości. W tej formie staje się wielkim, dwunożnym nietoperzem.

Ręce wampira zamieniają się w skórzaste skrzydła pozwalające latać z prędkością 40 km/h (może w locie przenosić przedmioty, ale nie manipulować nimi). Dodatkowo, jeśli powiedzie mu się rzut na Siłę + Rzemiosło Ciała (ST: 6), wyrastają mu szpony na końcach skrzydeł (tam, gdzie ma dłonie); zadają one poważne rany (Siła +2).

I na końcu, wampir odejmuje 2 od wszystkich Stopni Trudności rzutów nasłuchiwania, ale dodaje jeden do ST przy patrzeniu (nietoperze, jak wiedza wszyscy, są ślepe – nawet wampirze nietoperze-potwory mają kłopoty ze wzrokiem).

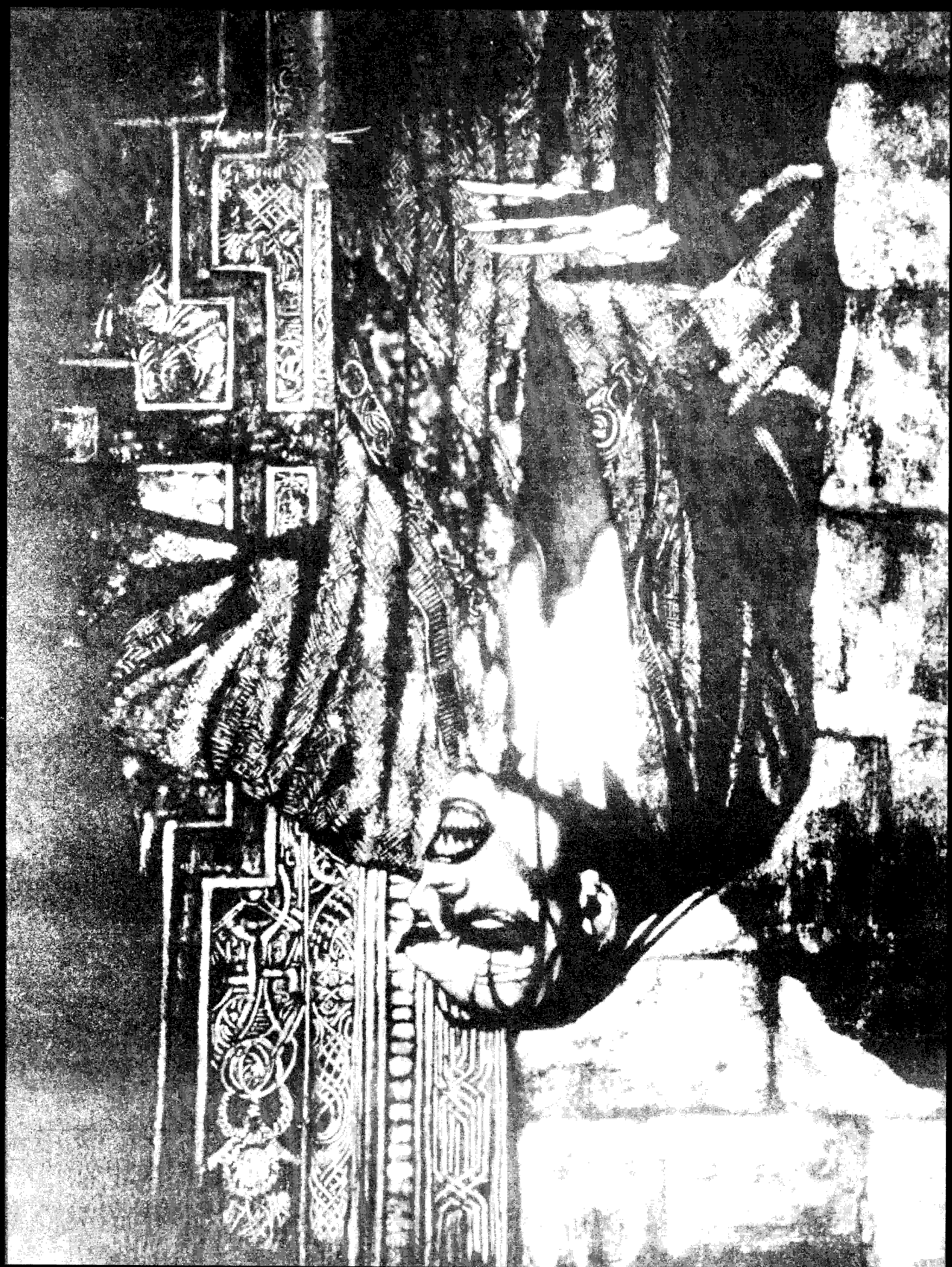
**Zasady:** Aby przyjąć tę formę potrzeba wydania trzech Punktów Krwi. Stworzenie szponów wymaga osobnego rzutu.

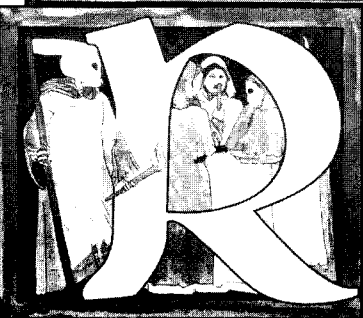
#### ZBROJOWNIA CIAŁA

Zniekształcenie 3, Transformacja 3

Ta moc kosztuje 20 punktów doświadczenia. Pozwala ona formować broń bezpośrednio z własnego ciała. Stworzenie każdej broni kosztuje dwa Punkty Krwi.

W ten sposób można stworzyć dowolną broń, choć broń dwuręczna (drzewcowa, wielkie topory bojowe itp.) mają podwójny koszt PK. Broń taka zadaje takie rany, jak jej fizyczne pierwowzory, z tą różnicą, że są to poważne rany.





## rozdział Szósty: Zasady

*Władzy sądowej podporządkuj prawo,  
Uczyni zło mniejsze dla wielkiego dobra  
I przełam upór tego tu szatana.*

– William Shakespeare, *Kupiec wenecki*, tłum. Roman Brandstaetter

Zawsze jest jakaś szansa. Szansa, że wygrasz na loterii; szansa, że staniesz się sławny; szansa, że zginiesz w katastrofie lotniczej. W *Wampirze: Mrocznych Wiekach* szansa także gra pewną rolę. Jednak tu używamy kostek, by symulować wyroki losu.

System gier Narracyjnych opiera się na używaniu kostek dziesięciościennych, które możesz kupić w każdym sklepie z grami fabularnymi. Jeśli jesteś Narratorem, przyda ci się sporo kostek – co najmniej 10 – tylko dla ciebie. Jeśli jesteś graczem, też potrzebujesz kostek, ale całkiem dobrze sprawdza się używanie wspólnych kostek z pozostałymi graczami.

W sytuacji, gdy sukces danych działań stoi pod znakiem zapytania lub Narrator uważa, że jest szansa na niepowodzenie, powinieneś rzucać kostkami. Daje to okazję, by bohater pozwolił swoim silnym i słabym stronom zaprezentować się, a więc odkryć elementy prawdziwej natury zarówno przed tobą, jak i innymi graczami.



## TERMINOLOGIA GRY

W opisie zasad jest wiele słów, których konkretne znaczenia mogą być niejasne dla początkujących graczy i Narratorów. Wyjaśniamy je dalej.

- **Akcja:** Akcja to czyn, który jest świadomym, fizycznym, społecznym lub mentalnym działaniem bohatera. Kiedy gracz oznajmia, że jego bohater coś robi, wówczas podejmuje akcję.

- **Akcja prosta:** Akcja, której powodzenie wymaga od gracza tylko jednego sukcesu, choć większa ich liczba oznacza lepszy rezultat.

- **Akcja złożona:** Akcja, która wymaga określonej liczby sukcesów, aby bohater ukończył ją z powodzeniem.

- **Atrybut:** To wrodzona Cecha bohatera, przymiot ciała lub umysłu, taki jak Siła, Charyzma czy Inteligencja.

- **Atut:** Atuty są ogólną kategorią, która opisuje mistyczne Dyscypliny i Pozycję bohatera.

- **Bohater:** Każdy gracz tworzy sobie bohatera, osobę, którą będzie odgrywał przez całą sagę. Bohaterem może być każda postać świata gry, lecz w **Wampirze: Mrocznych Wiekach** zawsze występuje w odniesieniu do ról odgrywanych przez graczy.

- **Cecha:** Cechą jest każdy Atrybut, Zdolność, Atut czy inny aspekt osoby bohatera opisywany liczbowo (pełne kółeczka na Karcie Bohatera).

- **Kontrakcja:** Akcja, którą dwóch bohaterów podejmuje przeciwko sobie. Obaj porównują uzyskane sukcesy i wygrywa ten, kto ma ich więcej.

- **Liczba kostek:** Chwilowa wartość Cechy lub sumy Cech używana do pojedynczego rzutu.

- **Narrator:** Osoba, która kreuje opowieść i jej przewodzi, odgrywając role wszystkich bohaterów niezależnych oraz określając wydarzenia, będące poza kontrolą graczy.

- **Odświeżenie:** Gdy odzyskujemy kostki w Sumie mówimy, że Suma została odświeżona.

- **Pech:** Fatalne niepowodzenie akcji wyznaczone przewagą jedynek nad sukcesami, które wypadły w rzucie sprawdzającym efekt podejmowanej akcji.

- **Przerwa:** Przejście od jednej sceny do drugiej, które dokonuje się samoistnie po zakończeniu każdej sceny. To czas pozbawiony akcji, kiedy nie korzysta się z tur. Choć Narrator może dopuścić działanie, to z reguły ogranicza się jedynie do podania słownego opisu sytuacji. Czas w świecie gry płynie wtedy szybko.

- **Punkty:** Jednostki miary poziomu Cech takich jak Siła Woli, Człowieczeństwo, Stan Zdrowia; są zapisywane przez zakreślanie kwadracików w Karcie Bohatera.

- **Scena:** Samodzielny epizod opowieści; czas i miejsce, w których rozgrywają się wydarzenia i bohaterowie podejmują akcję. Scena jest często dramatycznym punktem opowieści.

- **Siła Woli:** Jest to jedna z najważniejszych Cech. Określa pewność siebie i opanowanie bohatera. Siła Woli funkcjonuje nieco inaczej niż pozostałe Cechy – nie rzucamy na nią kostkami, ale raczej zużywamy jej punkty.

- **Stan Zdrowia:** Jest to miara stopnia obrażeń i ran, jakie odniósł bohater.

- **Stopień Trudności (ST):** To skala od 2 do 10 mierząca trudność akcji, której podejmuje się bohater. Gracz powinien wyrzucić na przynajmniej jednej kostce taką liczbę, która jest równa lub większa od wyznaczonego Stopnia Trudności.

• **Suma:** Liczba kostek uzbieranych po dodaniu do siebie wartości różnych Cech. Jest to maksymalna liczba kostek, którymi można rzucić w jednej turze, choć wolno je rozdzielić pomiędzy różne akcje.

• **Trupa:** Grupa graczy, wliczając w to Narratora, którzy grają w **Wampira: Mroczne Wieki** – zwykle w regularnych odstępach czasu.

• **Wartość:** Liczba określająca stały poziom Cech, najczęściej w przedziale od 1 do 5, ale czasami od 1 do 10.

• **Zasady udratyczniające:** System reguł stosowanych w pewnych sytuacjach; zasady rzutów kostkami, które pomagają wytworzyć dramatyczny efekt w grze.

• **Zdolność:** Cecha, która określa raczej wrodzone uzdolnienia i nabyte umiejętności, a nie psychologiczny wizerunek. Przykładem Zdolności są: Zastraszanie, Łucznictwo, Okultyzm.

## WARTOŚĆ CECH

Bohatera charakteryzują jego Cechy – wrodzone uzdolnienia i nabyte umiejętności. Cechy podlegają stopniowaniu i definiuje się ich wartość. Każda Cecha przyjmuje wartość od 1 do 5, co jest skalą oceny tych umiejętności lub przymiotów bohatera, które dana Cecha sobą reprezentuje. Wartość równa 1 oznacza Cechę nędzną, natomiast 5 doskonałą. Ta pięciopunktowa skala przypomina „gwiazdkowy” system kategoryzacji filmów czy restauracji.

Powinieneś wiedzieć, że wartość Cech normalnej ludzkiej istoty mieści się w przedziale od 1 do 3, a 2 wyznacza przeciętną. Oczywiście wyjątkowi ludzie mogą osiągać wartość Cechy równą 4 (wybitna) lub 5 (doskonała) a wyjątkowo nędzni nawet zero (co jest bardzo rzadkie, ale jednak się zdarza). Wampiry konkretnych niższych pokoleń mogą wykraczać poza ludzkie maksimum.

- x Dno
- Nędzna
- Przeciętna
- Dobra
- Wybitna
- Doskonała

Za każdą jednostkę wartości Cechy bohatera przysługuje graczowi rzut jedną kostką. Tak więc, jeśli twoja Siła ma wartość 4, możesz rzucić czterema kostkami; jeśli zaś masz Percepcję 1, wolno ci rzucić tylko jedną kostką. Jednak prawie nigdy nie wykonujesz rzutów na Atrybuty, które definiują twoje wrodzone przymioty. Zwykle sumujesz liczbę kostek, dodając wartość Atrybutu do wartości Zdolności – czyli wrodzonych możliwości i wyuczonych umiejętności.

Tak więc, kiedy chcesz, by gracz sprawdził rzutem kostkami, czy zauważył skradającego się za nim bandytę, powiedz mu, by wykonał rzut na Percepcję + Czujność – czyli Atrybut + Zdolność. W odpowiedzi gracz bierze do ręki tyle kostek, ile wartości ma Percepcja jego bohatera, a następnie dodaje do nich kostki przysługujące za wartość jego Czujności i na koniec rzuca jednocześnie wszystkimi kostkami – powinno ich być tyle, ile wynosi suma wartości obu wymienionych Cech – Atrybutu i Zdolności.

Sumę tych wszystkich zebranych w garści kostek nazywamy dosłownie Sumą. Ten termin definiuje całkowitą liczbę kostek, którymi gracz może rzucić w jednej turze – zwykle wykorzystując całość na wykonanie pojedynczej akcji lub też w dowolny sposób dzieląc Sumę między kilka różnych akcji. Rzuty wykonuje się prawie zawsze tylko na stałą wartość Cech (wpisy-

waną do Karty Bohatera w kółeczka), a nie na aktualną (wpisywaną w kwadraciki).

Wiele akcji nie wymaga rzutu na określoną Zdolność, a nawet nie ma przypisanej sobie Cechy Zdolności, np. kiedy próbujesz wyważyć drzwi. W takich wypadkach należy posłużyć się jedynie Atrybutem i przeprowadzić jego test, czyli wykonać rzut tyłoma kostkami, ile wynosi wartość tego Atrybutu – dla ww. akcji będzie to Siła.

Absolutnie niedopuszczalne jest łączenie w Sumę więcej niż dwóch Cech. Z jednej Cechy natomiast korzysta się wtedy, gdy ma ona potencjalną wartość 10 (jak Via i Siła Woli). Ogólnie rzecz biorąc, normalna ludzka istota raczej nie może uzbierać w Sumie więcej niż 10 kostek (choć z wampirami to całkiem inna historia).

## STOPIEŃ TRUDNOŚCI

Nauczyłeś się już, jak rzucać kostkami, ale musisz poznać jeszcze jeden bardzo ważny element zasad. Kiedy wykonujesz rzut, Narrator określa dla tego rzutu tzw. Stopień Trudności (w skrócie ST), czyli liczbę, jaka powinna wypaść, aby zamierzona akcja powiodła się. Stopień Trudności zawsze zamyka się w skali od 2 do 10. Musisz wyrzucić przynajmniej na jednej kostce liczbę równą lub większą od wyznaczonego Stopnia Trudności, aby działanie zakończyło się powodzeniem. Kiedy ci się to uda, nazywane jest to sukcesem. Tak więc, jeśli Stopień Trudności wynosi 6, a ty wyrzuciłeś 2, 3, 6, 5 i 9, to odniosłeś dwa sukcesy. Choć wystarczy jeden sukces, aby podjęta akcja powiodła się, to im więcej uzyskasz sukcesów, tym lepiej bohater ją wykona. Tylko jeden uzyskany sukces jest nazywany sukcesem marginalnym, podczas gdy trzy oznaczają pełen sukces, a pięć – najlepszy z możliwych.

Jak już pewnie zauważyłeś, im niższy jest Stopień Trudności, tym łatwiej zdobyć sukcesy, a im wyższy, tym staje się to trudniejsze. Narrator wyznacza wysoki Stopień Trudności, kiedy podejmujesz trudniejszą akcję, ale z drugiej strony może pozwolić ci na wykonanie czegoś w sposób automatyczny (bo masz akurat wysoki Atrybut i Zdolność) lub określić niski ST, jeśli zadanie jest wyjątkowo łatwe.

### STOPIEŃ TRUDNOŚCI

| ST | Ocena trudności akcji |
|----|-----------------------|
| 3  | łatwa                 |
| 4  | rutynowa              |
| 5  | zwykła                |
| 6  | standardowa           |
| 7  | wyzwanie              |
| 8  | trudna                |
| 9  | wyjątkowo trudna      |

### LICZBA SUKCESÓW

| Sukcesy | Ocena powodzenia akcji |
|---------|------------------------|
| Jeden   | marginalna             |
| Dwa     | przeciętna             |
| Trzy    | zadowalająca           |
| Cztery  | wyróżniająca           |
| Pięć    | fenomenalna            |



Choć nie umieściliśmy odpowiednich wartości w tabelce, to Narrator może także wyznaczyć Stopień Trudności równy 2 lub 10, jednak prawie nigdy się to nie zdarza. Stopień Trudności 2 jest tak banalnie łatwy do pokonania, że Narrator równie dobrze mógłby pozwolić graczowi automatycznie odnieść sukces, nie marnując czasu na rzut. Stopień Trudności równy 10 jest z kolei tak trudny, że sukces jest równie prawdopodobny co pech (opis dalej), bez względu na to iloma kostkami rzuca gracz. Ten ST jest w zasadzie niemożliwy do pokonania. Kiedy Narrator decyduje się na ST 10, niech najpierw uświadomi sobie, jak nieprawdopodobna staje się wówczas szansa uzyskania sukcesu. Dziesiątka w rzucie zawsze oznacza sukces, bez względu na charakter podejmowanej akcji.

Stopień Trudności jest standardowo równy 6, chyba że w konkretnej sytuacji Narrator zdecydował inaczej.

## REGUŁA JEDYNKI

Ostatnią kwestią dotyczącą rzutów kostkami jest tzw. reguła jedynki, która mówi, że ilekroć wypadnie jedynka, neguje ona sukces. W takiej sytuacji po prostu odkładasz kostkę z sukcesem i kostkę z 1 i w ogóle nie bierzesz ich pod uwagę w ostatecznej ocenie wyniku akcji. Gorzej, jeśli wypadnie więcej 1 niż sukcesów – jesteś wtedy w kłopotach, bo zachodzi coś, co nazywamy pechem. Oceniając wynik rzutu, nie licz jedynek, które umiewałyby sukcesy, ale jeśli chociaż jedna pozostanie, wtedy następuje pech! Nie ma większego znaczenia, czy po zanegowaniu wszystkich sukcesów zostanie jedna czy pięć 1, gdyż zawsze czeka się to samo. Czy to będzie prawdziwe nieszczęście, czy tylko drobny wypadek, zależy to jedynie od okoliczności związanych z pechową akcją. Natomiast kiedy w ostatecznym wyniku nie będzie żadnych 1 ani sukcesów, oznacza to po prostu nieudaną akcję.

## AUTOMATYCZNY SUKCES

Nie musisz rzucać kostkami przez cały czas, jak to ma miejsce w innych grach fabularnych. **Wampir: Mroczne Wieki** posiada bardzo prostą zasadę automatycznych sukcesów, dzięki czemu gracz nie musi sprawdzać powodzenia akcji, którą jego bohater mógłby wykonać z zamkniętymi oczami.

Automatyczny sukces zachodzi wtedy, gdy liczba kostek w Sumie jest równa lub większa od Stopnia Trudności. Jest to ekwiwalent marginalnego sukcesu (takiego, który osiągnięty został pojedynczym sukcesem w rzucie), dlatego czasem gracze wolą rzucić kostkami, mając nadzieję na uzyskanie większej ich liczby. W wypadku bardzo łatwych i często powtarzanych akcji system automatycznych sukcesów pozwala zaoszczędzić trochę czasu (warto zwrócić uwagę, że niektóre działania, takie jak walka, są zawsze problematyczne i lepiej nie rozwiązywać ich przy użyciu tego mechanizmu).

Zasada automatycznych sukcesów może całkowicie wyeliminować rzuty kostkami. W takich sytuacjach sukces nie jest kwestią wyboru. Albo jesteś na tyle dobry, że uda ci się to zrobić, albo nie. To bardzo proste, ale zabawa w policjantów i złodziei też była prosta i podobala się nam. Najważniejsza była opowieść, zasady się nie liczyły.

Ta prosta zasada ma pewną zaletę, która sprawia, że przestaje się ona wydawać taka banalna. Otóż w celu uzyskania automatycznego sukcesu można zużyć punkt Siły Woli (patrz strona 135). Z tej reguły nie będziesz korzystał może zbyt często, jednak w niektórych

akcjach bardzo ci się to przyda. Oczywiście zużycie punktu Siły Woli pozwala uzyskać tylko jeden sukces, co na niewiele się zda, jeśli potrzeba ich więcej.

## ZASADY ZŁOŻONE

Zauważyłeś już chyba, że całkiem łatwo jest zdobyć jeden sukces, nawet przy rzucie tylko jedną lub dwiema kostkami. Masz aż 75% szans na marginalny sukces, kiedy rzucaś dwiema kostkami na ST 6. Wygląda to na łatwiznę, jednak w niektórych sytuacjach sprawa komplikuje się, co opisaliśmy nieco dalej.

Doświadczonym graczom, którzy cenią sobie przede wszystkim opowieść czyli narrację i wczucie się w rolę, wystarczą tylko proste rzuty i automatyczne sukcesy. Ogólnie rzecz biorąc, z zasad złożonych korzysta się głównie wtedy, gdy gracze lub Narrator chcą zrobić sobie przerwę od ciągłej narracji, dążą do większego realizmu lub pragną wydzielić ze sceny element gry. Zasady złożone przygotowują opowieść szczyptą dramatyzmu, jak również koncentrują uwagę graczy i rozpalają ich serca żarem godnym prawdziwych hazardzistów.

## AKCJA ZŁOŻONA

Czasami, aby akcja zakończyła się powodzeniem, musisz zdobyć więcej niż jeden sukces – trzeba zgromadzić trzy lub siedem, a nawet 20 sukcesów (co należy do rzadkości). Kiedy wystarczy tylko jeden sukces, nazywa się to akcją prostą. Kiedy potrzeba ich więcej, mamy do czynienia z akcją złożoną.

W akcji złożonej wykonujemy w następujących po sobie turach tyle rzutów, aż zbierzemy odpowiednią liczbę sukcesów, która zapewni powodzenie. Zwróć uwagę, że im szybciej uzbierasz potrzebne sukcesy, tym lepiej dla ciebie i twojego bohatera, który szybciej wykona podjęte działania. Dla przykładu: twój bohater wspina się na drzewo, a Narrator oznajmia, że uda mu się wejść na wierzchołek, kiedy uzbierasz siedem sukcesów. Oczywiście bohater w końcu wdrapie się na najwyższą gałąź, jednak im więcej rzutów będziesz musiał w tym celu wykonać, tym większe będziesz miał prawdopodobieństwo wystąpienia pecha, czyli wzrośnie ryzyko upadku bohatera. Kiedy natomiast drzewo staje w płomieniach, twój bohater będzie musiał jak najszybciej zejść na ziemię, a wtedy wszystko zależy od liczby twoich rzutów.

Potrzebne sukcesy możesz zbierać tak długo, aż uzbierasz je wszystkie, chyba że wcześniej ci się znudzi albo wyjdzie ci taki rzut, w którym nie uzyskasz ani jednego sukcesu. Gorzej, jeśli wypadnie pech. Wtedy możesz być zmuszony zaczynać wszystko od początku, bez żadnego sukcesu na koncie. Może nawet Narrator w ogóle zabroni bohaterowi powtarzania pechowej akcji.

Ten typ akcji jest o wiele bardziej skomplikowany niż akcja prosta i nie powinien być zbyt często stosowany podczas intensywnej narracji. To Narrator decyduje, jaki typ akcji obrać. Gdy nabierze doświadczenia, nauczy się, kiedy stosować te zasady.

## KONTRAKCJA

Czasami wykonujesz akcję przeciwko działaniom innego bohatera. Obaj wykonujecie rzuty, których Stopień Trudności często określa odpowiednia Cecha przeciwnika. Wygrywa ten, kto zdobędzie więcej sukcesów. Jednak stopień powodzenia akcji zależy od różnicy waszych sukcesów – jego sukcesy negują twoje (i na odwrót) i tylko te sukcesy, które pozostaną, są brane pod uwagę. Dlatego



właśnie w kontrakcji dosyć trudno jest uzyskać wybitny sukces, bo jeśli nawet przeciwnik nie jest w stanie cię pokonać, może zepsuć efekt twoich wysiłków. Kiedy mamy do czynienia z kontrakcją złożoną, jeden z przeciwników musi zbierać odpowiednią liczbę sukcesów, aby zwyciężyć. Oczywiście nie całkowitą liczbę wymaganych sukcesów składają się (jak wyżej) tylko te sukcesy, które wynikają z różnicy sukcesów wyrzuconych przez obu przeciwników w każdej turze kontrakcji. Zwycięża ten, kto pierwszy zdobędzie wyznaczoną liczbę sukcesów.

### AKCJA ZESPOŁOWA

Czasem bohaterowie mogą ze sobą współdziałać, aby szybciej zbierać potrzebne sukcesy. Dzieje się tak najczęściej podczas akcji złożonych. Za zgodą Narratora dwóch lub więcej graczy może wykonać oddzielne rzuty i zsumować zbierane sukcesy. Jednak nigdy nie wolno im sumować do jednego rzutu ich własnych Cech. Akcja zespołowa okazuje się skuteczna tylko w niektórych okolicznościach, takich jak walka, śledzenie ofiary czy naprawa urządzeń. Czasem może tylko przeszkadzać, jak w wypadku interakcji, gdzie mogłaby skonfundować rozmowę.

### POWTARZANIE AKCII

Porażka może być denerwująca. Jeśli na turnieju rycerskim próbujesz kogoś trafić kopią i wciąż ci nie wychodzi, możesz czuć się sfrustrowany. W Systemie Narracyjnym odbija się to zwiększeniem Stopnia Trudności takiej akcji, która zostaje podjęta ponownie po uprzedniej porażce.

Gdy bohater chce wykonać akcję, która poprzednio mu się nie udała, Narrator może podnieść jej Stopień Trudności. Zależny, że bohater próbuje kogoś zastraszyć. Jeśli pierwsza próba będzie nieudana, drugim razem będzie o 1 trudniej – ST wzrasta o 1. Za trzecim wzrośnie o 2. W wyjątkowych wypadkach Narrator może w ogóle zabronić ponownego podejmowania akcji – jak zastraszyć kogoś, kto rozszyfrował poprzednie plany.

Innym przykładem, gdzie ta zasada może być otwierana, jest kradzież (Złodziejstwo), wspinanie się na mury miasta (Wspinanie się) czy zapamiętywanie słowa z obcego języka (Lingwistyka).

Czasem Narrator powinien rezygnować z tej zasady. Dobrym przykładem są akcje wykonywane podczas walki. Nie trafiając kogoś pierwszą strzałą nie musi oznaczać frustracji łucznika przekładającej się na zmniejszenie szans drugiego strzału. Chyba że ów strzelec wielokrotnie spudłuje, szczególnie jeśli mierzy do bliskiego i łatwego celu...

Innym przykładem, w którym lepiej nie używać powyższej zasady, jest dostrzeżenie kogoś kątem oka (Czułość) czy unikanie ataków (Uniki).

### SPRÓBUJ

Tak, takie są właśnie zasady. Do gry naprawdę wystarczy tylko znajomość mechaniki rzutów kostkami. Wszystkie pozostałe zasady to jedynie objaśnienia albo wyjątki od podstawowych reguł. Jeśli tylko pojmujesz, o co w tym wszystkim chodzi, nie powinieneś mieć kłopotów ze zrozumieniem całej reszty. Jeśli uważasz, że czegoś nie



## ZŁOTA ZASADA

Zapamiętaj sobie, że **Wampir: Mroczne Wieki** ma tylko jedną, jedyną prawdziwą zasadę – *nie istnieją żadne zasady*. Gra powinna cię bawić i satysfakcjonować, więc jeśli zasady cię przeszkadzają, to po prostu je zignoruj lub zmień. Prawdziwej złożoności i piękna otaczającego nas świata nie sposób ująć w żadne zasady. Oddaje to jedynie narracja, wczucie się w rolę i wyobraźnia. Tak naprawdę wszystkie opisane w podręczniku zasady są nie tyle przepisami gry co zwykłymi poradami, które możesz dowolnie wykorzystywać, nadużywać, ignorować i zmieniać. I jeszcze uwaga dla graczy – to Narrator jest najwyższą instancją decydującą o zasadach.

rozumiesz, przeczytaj ten rozdział od początku, a z pewnością za drugim razem stanie się to dla ciebie jasne.

Teraz, kiedy już wszystko pojąłeś, możesz przejść dalej i wykonać kilka próbnych rzutów kostkami, korzystając z gotowego bohatera z rozdziału czwartego. Wyobraźmy sobie, że Anatol próbuje uciec przed grupą rozwścieczonych mieszczan. Kuca za niskim murem, mając nadzieję, że przebiegający tłum go nie zauważy. Narrator wyznaczyłby takiej akcji Stopień Trudności 7 i zdecydował, że odpowiedni byłby rzut Zręczność + Krycie się. Cztery kostki za wartość Zręczności Anatola wynoszącej 4 i trzy dodatkowe, bo Zdolność Krycia się ma u naszego bohatera wartość 3. Powinieneś mieć w garści siedem kostek – duża liczba, oddająca umiejętność ukrywania się Anatola. Wykonaj teraz rzut i policz sukcesy, pamiętając, że za każdą 1 odejmujesz jeden sukces. Udało się, próba się nie powiodła, a może miałeś pecha? Im więcej sukcesów uzyskałeś, tym lepiej się ukryłeś. Jeden sukces może oznaczać, że ledwo zdążyłeś się schować. Dwa mogą mówić, że skryłeś się pod małym nawisem. Trzy sukcesy mogą znaczyć tyle, że zrobiłeś to idealnie cicho, a ścigający cię nawet nie wykonają rzutu kontrakcji opartego o Percepcję.

Teraz przećwicz przykład akcji złożonej i kontrakcji. Niech będzie to konkurs picia (niezbyt popularny wśród wampirów, ale może spowodowany obecnością pijanych żywicieli...). Wymaga on nieokreślonej liczby rzutów, każdy o innym Stopniu Trudności. Aby wygrać, trzeba zgromadzić o pięć sukcesów więcej niż przeciwnik. Pech likwiduje wszystkie zakumulowane sukcesy.

- **Pierwszy rzut:** każdy gracz wykonuje test Wytrzymałości; Stopień Trudności to Oddziaływanie + 3 przeciwnika (nie daj się zastraszyć).

- **Drugi i trzeci rzut:** każdy gracz wykonuje test Wytrzymałości; Stopień Trudności to Wytrzymałość + 3 przeciwnika.

- **Czwarty rzut (i wszystkie następne):** każdy gracz wykonuje test Wytrzymałości; Stopień Trudności to Siła Woli przeciwnika.

## PRZYKŁADOWE RZUTY

Każdy Atrybut może być zestawiany z dowolną Zdolnością, co daje razem 270 możliwych prostych rzutów. Co prawda niezbyt często będziesz wykonywał rzut Siła + Wykształcenie, ale przecież może się to kiedyś zdarzyć. Poniżej prezentujemy przykłady rzutów, które mogą pojawić się w każdej sadze.

- Próbujesz zadziwić lorda zaśpiewaniem ballady. Wykonaj rzut Charyzma + Muzyka (ST: 7).

- Próbujesz znaleźć zioła, które mogą ocalić wartościowego śmiertelnego sprzymierzeńca. Wykonaj rzut Percepcja + Zielarstwo (ST: 8).

- Chcesz przstraszyć przeciwnika, demonstrując tężyznę fizyczną. Wykonaj rzut Siła + Zastraszanie (ST: 7).

- Podczas próby ucieczki przed strażnikami zamku musisz skoczyć z najwyższej wieży do fosy. Wykonaj rzut Zręczność + Wysportowanie (ST: 5).

- Czy zauważyłeś łucznika kryjącego się między drzewami obok drogi? Wykonaj rzut Percepcja + Czujność (ST: 9).

- Chcesz poderwać miejscowe chłopstwo do walki z lordem. Wykonaj rzut Charyzma + Autorytet (ST: 8).

- Wpadła ci w oko piękna panna i chcesz podczas uczty zrobić na niej wrażenie. Wykonaj rzut Wygląd + Etykieta (ST: 8).

- Podczas galopowania ścieżką dostrzegasz przed sobą leżącą kłodę. Wykonaj rzut Oddziaływanie + Jeździectwo (ST: 7), by skłonić konia do przeskoczenia przeszkody.

- Podczas przechodzenia przez dziedziniec z krzaków za tobą wyskakuje zamaskowana postać i strzela z kuszy. Wykonaj rzut Spryt + Uniki (ST: 6), by nie zostać trafionym bełtem.

- Podczas podróży wychodzisz na polankę w środku lasu. Wykonaj rzut Percepcja + Okultyzm (ST: 8), aby rozpoznać w niej polanę facrie.

- Przy ciele mnicha znajdujesz manuskrypt o antycznym wyglądzie. Wykonaj rzut Inteligencja + Wykształcenie (ST: 6), aby go przelumaczyć.

- Próbujesz zatruć wino osoby siedzącej naprzeciw siebie. Wykonaj rzut Zręczność + Złodziejstwo (ST: 8).

- Twój sąsiad, szlachcic, zajął część twoich ziem. Wykonaj rzut Oddziaływanie + Prawo (ST: 6), aby przedstawić swoją sprawę księciu i udowodnić, że ziemie te zgodnie z prawem należą do ciebie.

- Chcesz pojechać na koniu, który cię nie zna. Aby pokonać wrodzoną niechęć zwierząt do nieumarłych wykonaj rzut Oddziaływanie + Oswajanie (ST: 7).

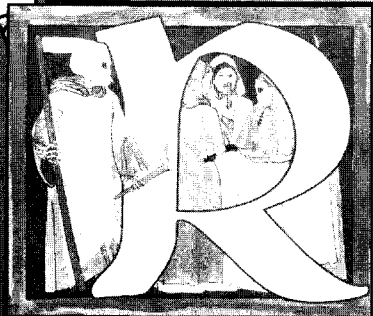
- Zostałeś ujęty za popełnienie drobnego przestępstwa. Choć nic ci nie grozi, chcesz oszukać śmiertelników i sprawić, by pomyśleli, że jesteś trupem. Wykonaj rzut Wytrzymałość + Aktorstwo (ST: 7), by udawać martwego i pozostać nieruchomo, zanim ludzie nie odejdą.

- Próbujesz po cichu wejść do domu upatrzonej ofiary. Wykonaj rzut Zręczność + Krycie się (ST: 6).

- Jak dobrze zrozumiesz posłańca mówiącego z bardzo silnym obcym akcentem? Wykonaj rzut Percepcja + Lingwistyka (ST: 9). Trzy sukcesy pozwalają w pełni zrozumieć wiadomość.

- Znajdujesz leżącego człowieka, przebitego strzałą. Wykonaj rzut Percepcja + Śledztwo (ST: 9), aby zauważyć, że rana powstała na skutek ciosu nożem, a strzała została wbita później.

- Chcesz przekonać grupę szlachciców, że w swoim najlepszym interesie powinni dołączyć do twojej kampanii przeciw sąsiademu władcy. Wykonaj rzut Oddziaływanie + Polityka (ST: 7). Przy jednym sukcesie pomogą ci, ale nie poświęcą swoich ludzi; pięć lub więcej oznacza, że osobiście stawiają się na polu walki.



## Rozdział Siódmy: Doświadczenie

*Lecz nawet słowa dawane najszczerzej  
Często łamiemy; i w istocie rzeczy  
Nasze zamiary stale coś niweczy.  
Myśli są nasze, ich wynik końcowy  
Często nie z naszej już pochodzi głowy.*

– William Shakespeare, *Hamlet*, tłum. Juliusz Kydryński

Rozdział ten dotyczy zasad stosowanych w **Wampirze: Mrocznych Wiekach**. Znajdują się wśród nich prawa rozwoju bohatera i walki. Zasady tworzenia bohatera i wampirzych Dyscyplin, tak jak informacje o łączeniu różnych gier znajdują się w innych rozdziałach.

W sytuacji, gdy rzuty kostkami są rzeczywiście konieczne, nie powinno się na raz używać więcej niż jednego systemu spośród prezentowanych w tym rozdziale. Raczej odgrywaj wszystko, co tylko można, niż zostawiaj wydarzenia losowi i kostkom. Można przyjąć ogólną zasadę, że Narrator tylko wtedy powinien prosić graczy o wykonanie rzutu, gdy ma poważne wątpliwości, czy bohaterom uda się dokonać planowanych akcji. Jeśli jesteś przekonany, że uda im się, pozwól im po prostu tego dokonać.

## CZAS

Wyróżniliśmy w sumie pięć jednostek czasu, które opisaliśmy poniżej w kolejności od najmniejszej do największej.

- **Tura** – najmniejsza jednostka czasu, składowa sceny, zawierająca się w przedziale od trzech sekund do trzech minut. Tura to czas wystarczający na wykonanie jednej akcji (opis akcji znajdziesz dalej).

- **Scena** – podstawowa jednostka czasu wyznaczona grą i akcją, które toczą się w jednym miejscu. Scena składa się z pewnej liczby tur (tytu, ilu potrzeba do jej ukończenia). Scenę może tworzyć też sama interakcja, co nie wymaga stosowania tur.

- **Akt** – niezależna część opowieści, najczęściej rozgrywana na jednej sesji gry. Składa się z pewnej liczby scen, powiązanych ze sobą następstwem czasu.

- **Opowieść** – całkowita historia, wraz z wprowadzeniem, rozwinięciem i punktem kulminacyjnym, na co zwykle potrzeba kilka aktów.

- **Saga** – cała seria opowieści, które łączy ze sobą kontynuacja losów tych samych bohaterów, a także szeroko pojmowany temat i wątek. Saga jest po prostu nie kończącą się opowieścią, układaną przez ciebie wspólnie z graczami.

Tempo i długość aktu czy opowieści zależy głównie od Narratora, ale czas trwania tury czy sceny są już mniej subiektywne.

## TURY

Scenę dzielimy na tury, by zorganizować i nadać strukturę wypełniających ją wydarzeń. Tura jest pewnym okresem czasu, kiedy bohater może coś zrobić. Pomaga to Narratorowi utrzymać wszystko w ryzach i upewnić się, że każdy bohater ma taką samą szansę na wykonanie swoich działań. W każdej turze bohater może podjąć jedną akcję. Dodatkowo, każdy gracz dostaje taki sam czas na opisanie działań swojego bohatera. W każdej turze Narrator powinien odpytać wszystkich w kolejności inicjatywy (patrz niżej), umożliwiając werbalizację potencjalnych działań, jakie bohaterowie mają właśnie podjąć.

## PODEJMOWANIE AKCJI

Wiele akcji nie wymaga żadnych rzutów i może zostać po prostu odegrana. Przykładem niech będzie przesłuchiwanie więźnia czy przedstawienie się władcy danego terenu. Jednak dynamiczne sceny często wyłamują się spod takiego traktowania i wymagają rzutów kosztami. Oto podstawowe akcje, których wykonanie nie wymaga rzutów:

- **Ustąpienie kolejności:** Gracz może ustąpić swej kolejności osobie, która zgodnie z inicjatywą powinna działać dopiero po nim. Oczywiście wciąż zachowuje prawo do swojej akcji, którą może podjąć na końcu tury. Jeśli wszyscy, nawet przeciwnicy, ustąpią swej kolejności, w tej turze po prostu nikt nic nie robi.

- **Regeneracja:** W każdej chwili bohater może zaprzestać działania i zużyć Punkt Krwi na uleczenie doznanych obrażeń. W ciągu jednej tury zregeneruje w ten sposób automatycznie jeden Stopień Obrażeń, o ile nie podejmie żadnej innej akcji. Bohater może też zużyć Punkt Krwi w celu czasowego podniesienia wartości dowolnego Atrybutu Fizycznego, jednocześnie mogąc wykonywać inne akcje.

- **Ruch:** W ciągu tury bohaterowie mogą się przemieszczać – chodzić czy też biegać. Kiedy idą, w ciągu tury przechodzą 7 me-

trów. Kiedy wolno biegać, mogą przebyć tyle metrów, ile wynosi wartość ich Zręczności + 12. Kiedy zaś biegać szybko, mogą przebyć dystans równy  $(3 \times \text{Zręczność}) + 20$  metrów.

Nie trzeba przy tym wykonywać żadnego rzutu, o ile przemieszczanie się jest jedyną akcją, którą w tej turze podejmuje bohater. W niektórych sytuacjach bieg może być ryzykowny i wówczas wy-

Wszystkie inne rodzaje akcji wymagają rzutów. Niektóre wymieniamy poniżej.

- **Atak:** Bohater może zdecydować się na atakowanie kogoś w bezpośrednim starciu lub przy użyciu broni dystansowej. Wykonywany rzut zależy od rodzaju ataku; w pierwszym przypadku byłby to rzut na Zręczność + Walkę Wręcz.

- **Wspinaczka:** Ta akcja wymaga rzutu na Zręczność + Wysportowanie.

- **Unik:** Unik pozwala nie tylko na unikanie ciosów, ale sprawiają także, że bohater całkowicie schodzi z linii ataku. Rzut Uników stosuje się od razu po tym, jak ktoś próbował trafić bohatera, mając nadzieję, że uda mu się ominąć cios.

- **Wstanie:** Podniesienie się z ziemi bez wykonywania żadnych rzutów, zajmuje całą turę. Jeśli bohater chce wstać i wykonać jeszcze jakąś akcję, musi wziąć z Sumy zapowiadanych działań pewną liczbę kostek, wykonać rzut na Zręczność + Wysportowanie (ST co najmniej 4) i uzyskać w nim co najmniej jeden sukces.

- **Dowodzenie:** Bohater może wydawać rozkazy podwładnym i zmuszać ich do posłuszeństwa odpowiednim rzutem na Charyzmę (lub Oddziaływanie) + Autorytet.

- **Podkradanie się do wroga:** Taka akcja wymaga najczęściej rzutu na Zręczność + Krycie się.

konuje się rzut, który sprawdza, czy bohater utrzymał równowagę – kiedy np. ziemia zaścielona jest żwirem, a wokół świszczą strzały. Bohater może w każdej chwili uciec z miejsca walki lub nieprzyjemnego spotkania, ale musi wykonać unik, chyba że nie znajduje się w obszarze wrogich ciosów.

## KILKA AKCJI W TURZE

Bohaterowi wolno wykonać w ciągu tury kilka akcji (wykonywać unik i strzelać z łuku jednocześnie), ale musi w tym celu dzielić swoją Sumę. Kiedy gracz chce podzielić Sumę na kilka różnych akcji, bierze kostki przysługujące akcji, w której ma najmniejszą zdolność (jej Suma ma najmniej kostek) i rozdziela je między działania, które chce wykonać.

Bohater podejmujący kilka akcji wykonuje pierwszą z nich w kolejności wyznaczonej inicjatywą (chyba, że celowo zwleka), w czasie tzw. pierwszej rundy tury. W każdej rundzie podejmuje jedną akcję. Kiedy wszyscy uczestnicy wydarzeń zakończą swoją pierwszą (lub jedyną) akcję, następuje druga runda, podczas której przeprowadza się drugie akcje, także zgodnie z kolejnością wyznaczoną przez inicjatywę. Po zakończeniu drugiej może nastąpić trzecia runda, a po niej ewentualnie kolejne. Bohaterowie, którzy zwlekają z działaniem i opóźniają swoje akcje, muszą je wykonać, zanim nastąpi następna runda, w przeciwnym bowiem razie przepadną. Bohaterowie mają zawsze prawo do robienia uników, jeśli tylko pozostaną im jakieś kostki w Sumie.



## SCENY

Scena to ten moment w opowieści, kiedy trupa koncentruje się na aktualnych wydarzeniach i odgrywa je tak, jakby naprawdę miały one miejsce. Scena może zamykać się w samej tylko narracji i krótkiej konwersacji między graczami i Narratorem, ale może też obejmować różne akcje wymagające rzutów kostkami.

Scena przypomina serię ujęć filmowych, realizowanych w tym samym miejscu i tym samym czasie fabuły. Stanowi ona podstawę narracji, gdyż podczas niej gracze opisują raczej reakcje swych bohaterów na bieżące wydarzenia, niż objaśniają Narratorowi, co chcieliby zrobić.

Czas w opowieści rozdzielający sceny nazywa się przerwą. Podczas przerw gracze z reguły prowadzą jakieś żmudne poszukiwania, odbywają podróże lub po prostu odpoczywają – nikt przecież nie jest w stanie odgrywać każdej sekundy życia bohatera. Przerwa niesie odprężenie po intensywności zdarzeń minionej sceny. Możesz maksymalnie skracać czas przerw (bo są dość nudne), ale nigdy z nich nie rezygnuj. Wykorzystaj ten czas na sprawy organizacyjne lub skieruj opowieść na właściwe tory i przyspiesz rozwój fabuły.

Do sceny można przejść w każdej chwili toczącej się opowieści. Często zachodzi to tak naturalnie, że nikt nawet nie zdaje sobie sprawy, kiedy to się stało. Przykładowo, kiedy omawiasz z graczami sprawę podróży do zamku wampira, nagle zaczynasz opisywać im, co widzą wzdłuż drogi – tak oto z przerwy przechodzisz w scenę.

## WALKA

Oczywiście, że ma nóż. Wszyscy mamy noże. To rok 1183 i wszyscy jesteście barbarzyńcami.

– James Goldman, *The Lion in Winter*

Zasady walki w systemie narracyjnym próbują uchwycić dramatyzm starcia, nie minimalizując przy tym brutalnej rzeczywistości. Za wszelką cenę staraliśmy się stworzyć zasady, które oddają prawdziwą dynamikę, możliwości i zaciętość walki, pozostawiając zarazem miejsce dla tych niezwykłych elementów, jakie wampiry do niej wnoszą.

Zasadniczo wyróżnia się trzy rodzaje walki, z których każdy opiera się na tych samych podstawowych zasadach, choć występują między nimi małe różnice. Mamy więc walkę dystansową, walkę wręcz i bójkę.

- O walce dystansowej mówimy wtedy, gdy do jej prowadzenia używana jest broń dystansowa – najczęściej łuk lub kusza. Przeciwnicy znajdują się wówczas w zasięgu wzroku.

- Walka wręcz oznacza walkę z użyciem ręcznej broni – od nóg stołowych po miecze. Podczas starcia przeciwnicy muszą znajdować się w odległości jednego, dwóch metrów od siebie.

- Bójka to walka kontaktowa bez użycia broni. Podczas bójki przeciwnicy muszą znajdować się względem siebie w zasięgu dotyku.

Podczas walki wykonuje się rzuty, które określają czy atak powiódł się i na ile był skuteczny, czy ofiara ataku wykonała unik oraz ile obrażeń zneutralizowała. Prawie każda tura walki trwa tylko około trzech sekund, chociaż czasem musi się wydłużyć, aby w ogóle można było ją rozstrzygnąć.

Strona atakująca podczas każdego manewru powinna wykonywać najwyżej dwa rzuty: pierwszy określa, czy atak się powiódł, a drugi wskazuje na zakres obrażeń. Wszystkie efekty ataku powin-



## OPISYWANIE SCENY

Na początku każdej tury Narrator powinien opisać scenę z perspektywy każdego bohatera. Czasem będzie to nawiązanie do ostatniej tury i wyjaśnienie, co się wtedy stało. Takie ciągłe opisy są bardzo ważne, gdyż pozwalają uniknąć nieporozumień.

To szansa Narratora na zorganizowanie i zaaranżowanie wydarzeń, by gładko przebiegały w momencie, gdy gracze wchodzą w interakcje ze stworzonym otoczeniem. Narrator powinien starać się, aby jego opisy były jak najciekawsze. Warto też zostawiać przed graczami do wyboru szeroki zakres akcji.

ny być więc określone tymi dwoma rzutami. Jedynym wyjątkiem od tej zasady są manewry oparte na ruchu (patrz: strona 193).

Podobnie jak wszystkie sceny akcji, tury walki rozpoczynają się od rzutu inicjatywy. Ponieważ walki stają się czasem nieco zbyt skomplikowane, podziel turę walki na trzy fazy – Inicjatywę, Atak, Rozwiązanie – aby łatwiej było śledzić bieg wydarzeń.

## FAZA I: INICJATYWA

Ta faza porządkuje przebieg tury – podczas niej gracze zgłaszają Narratorowi swoje akcje. Bohaterom wolno podjąć niemal każdą akcję, od skoku przez mur po ostrzegawczy krzyk. Każdy gracz oznajmia, co zamierza zrobić jego bohater, podając tyle szczegółów, ile wymaga Narrator. W tym momencie każdy musi się zdecydować, czy i jakiej broni używa.

Gracze przeprowadzają test inicjatywy wykonując rzut na Spryt + Czujność (ST: 4, choć Narrator może to zmienić, jeśli chce). Narrator wykonuje podobne rzuty za bohaterów niezależnych. Ten, kto osiągnie największą liczbę sukcesów, zaczyna pierwszy (lub, jeśli Narrator tak woli, zaczyna ten, kto ma najwyższy poziom Zręczności), a pozostali podejmują akcję zgodnie z kolejnością wyznaczoną malejącą liczbą osiągniętych sukcesów. Osoby, które miały taką samą liczbę sukcesów, działają jednocześnie. Bohater, którego rzut się nie powiedzie, działa na końcu, a ten, któremu wypadł pech, w ogóle nie wykonuje żadnej akcji – zrywa mu się naciąg łuku lub przewraca się, nie mogąc atakować ani unikać ciosów.

Pamiętaj o tym, aby podczas każdej tury walki gracze zadeklarowali akcje swoich bohaterów, zanim przejdą do fazy ataku. Gracze wykonujący kilka akcji w turze i dzielący swoją Sumę muszą określić, ile kostek poświęcają na każdą akcję.

Cokolwiek bohater może zrobić, musi poczekać na swoją kolejność. Wyjątkiem jest tutaj unik, który bohater może wykonać w każdej chwili, o ile wciąż ma w Sumie jeszcze jakieś kostki.

## ZASADZKI

Czasem jest oczywiste, że któryś z bohaterów powinien działać jako pierwszy; tak dzieje się np. w sytuacji zasadzki lub ataku z zaskoczenia. Jeśli Narrator chce używać podobnych zasad w walce dając komuś prawo do dodatkowego (pierwszego) ciosu, powinien pozwalać wykonywać graczom rzuty Percepcji (trudne), które decydują o tym, czy domyślił się, że zaraz nastąpi podstępny atak. W takiej sytuacji Stopień Trudności zależy od jakości zasadzki (naj-

częściej 8). Liczba sukcesów określa liczbę kostek, którą można użyć podczas pierwszych akcji (najczęściej unikania ciosów).

## FAZA II: ATAK

Atak to serce tury walki. Podczas tej fazy określa się, czy cel został trafiony, a także potencjalną siłę trafienia.

Istnieją trzy rodzaje rzutów ataku, zależne od prowadzonego rodzaju walki:

- walka dystansowa – rzut na Zręczność + Łucznicstwo
- walka wręcz – rzut na Zręczność + Walkę Wręcz
- bójka – rzut na Zręczność + Bójkę

Broń lub rodzaj stosowanego ataku wyznaczają podstawowy Stopień Trudności dla rzutu ataku. Liczba kostek w Sumie ataku może być modyfikowana przez liczbę strzałów z łuku, ale zwykle wpływają na nią jedynie okoliczności towarzyszące atakowi. Jeśli nie wypadnie ani jeden sukces, bohater nie trafił przeciwnika i nie zadał mu żadnych obrażeń. Jeśli w rzucie wypadł pech, atakujący nie tylko nie trafił, ale także przytrafiło mu się coś nieprzyjemnego – Narrator musi wymyślić coś naprawdę przykrego.

### INICJATYWA OPCJONALNA DO WALKI WRĘCZ

Jeśli przeciwnik ma znacznie dłuższą broń (np. miecz półtoraręczny przeciw sztyletowi) i żaden z walczących nie używa broni do parowania ani tarczy, jest właściwie niemożliwe, by osoba z krótszą bronią atakowała pierwsza. Aby stanąć w pozycji do ataku, musi znaleźć się wewnątrz zasięgu broni przeciwnika. Jeśli Narrator zechce, może zarządzić, że w walkach jeden na jedną osobę z dłuższą bronią zawsze uderza pierwsza. Jest oczywiście możliwe, że bohater z krótszą bronią uniknie ciosu (lub go sparuje) i wtedy uda mu się wykonać udany kontratak, ale to chyba jedyna możliwość, by wystarczająco zbliżyć się do wroga.

## UNIKI

Ilekoć bohater jest atakowany, ma możliwość zrobienia uniku. Ścisłej mówiąc, gracz ma prawo w każdej chwili oświadczyć, że jego bohater wykonuje akcję uniku (lub część akcji, dzieląc Sumę) – po prostu mówiąc „Unik!”, zanim przeciwnik wykona rzut ataku. W niektórych sytuacjach wykonanie uniku jest niemożliwe (np. w ciasnym, zamkniętym pomieszczeniu lub w sytuacji, gdy bohater został zaskoczony). Robiąc unik, gracz musi wykonać rzut na Zręczność + Uniki; każdy sukces neguje jeden sukces ataku. Bohater

| ST | Rodzaj terenu                                                      |
|----|--------------------------------------------------------------------|
| 2  | Bohater cofa się o pół kroku i chowa za pełną osłoną.              |
| 4  | Pełna osłona w zasięgu skoku (jeden metr)                          |
| 6  | Pełna osłona w zasięgu biegu (trzy metry)                          |
| 7  | Częściowa osłona w zasięgu biegu (trzy metry)                      |
| 8  | Teren płaski, bez załomów; żadnej osłony (bohater pada na ziemię). |



może w ten sposób zanegować nawet sukcesy różnych przeciwników, choć dzieli wtedy swoje sukcesy między nich.

Stopień Trudności dla rzutów uniku w walce wręcz lub w bójce zwykle wynosi 6 i rośnie o jeden za każdego dodatkowego przeciwnika.

W walce dystansowej Stopień Trudności zależy od dostępności najbliższej osłony, za którą bohater może się skryć, chcąc uniknąć trafienia. Każdy sukces neguje jeden sukces przeciwnika. Po zrobieniu uniku bohater zwykle ląduje za jakąś osłoną lub przynajmniej leży na ziemi (jeśli w pobliżu nie było żadnej osłony).

Stopień Trudności dla rzutów uniku podczas walki dystansowej określa się na podstawie odległości dzielącej bohatera od najbliższej osłony.

### FAZA III: ROZWIĄZANIE

Podczas tej fazy gracze obliczają obrażenia, jakie bohaterowie zadali przeciwnikom w wyniku swoich ataków, a Narrator relacjonuje wszystko, co zaszło podczas tury. Faza rozwiązania stanowi połączenie gry i opowieści, bo chociaż kostki nigdy nie kłamią, to jednak wyroki losu interpretuje Narrator.

**Obrażenia:** Każda broń lub rodzaj wykonanego ataku pozwala atakującemu rzucić pewną liczbą kostek, aby wyznaczyć liczbę obrażeń (ST: 6). Każdy sukces oznacza, że cel ataku otrzymał jeden Stopień Obrażeń. Sukcesy uzyskane w rzucie ataku w walce wręcz i bójce nie zwiększają obrażeń.

**Neutralizacja obrażeń:** Trafiona ofiara wykonuje rzut kostkami, aby sprawdzić, ile obrażeń zneutralizowała dzięki swojej naturalnej wytrzymałości. Wykonuje więc rzut na Wytrzymałość (ST: 6);

## PODSUMOWANIE ZASAD WALKI FAZA I: INICIATYWA

- Rzut na Spryt + Wytrzymałość (ST: 4). Zwycięzca deklaruje swoje akcje *ostatni* gdy wszyscy zdecydowali się już, co będą robić, a wykonuje je *pierwszy*.
- Deklaracja podziału Sumy, jeśli planowanych jest kilka akcji.

## FAZA II: ATAK

- Dla walki dystansowej – rzut na Zręczność + Łucznictwo.
- Dla walki wręcz (z bronią) – rzut na Zręczność + Walka Wręcz.
- Dla bójki (bez broni) – rzut na Zręczność + Bójkę.
- Unikanie – rzut na Zręczność + Uniki. Bohater może w każdej chwili poświęcić na wykonanie uniku część lub całość swojej Sumy. Każdy sukces odejmuje jeden sukces od wyniku przeciwnika (trzeba pamiętać, że poniesienie deklarowanej akcji nadal odejmuje jedną kostkę od Sumy).

## FAZA III: ROZWIĄZANIE

- Rzuty na obrażenia, określone bronią lub konkretnym manewrem (ST: 6).
- Neutralizacja obrażeń – rzut na Wytrzymałość (ST: 6).



WAMPIR: MROczne WIEKI

każdy sukces redukuje otrzymane obrażenia o 1. Zbroja i Odporność mogą zwiększać Sumę przy rzucie neutralizacji obrażeń.

**Uwaga:** Rzuty na obrażenia i powyższe testy Wytrzymałości są jedynymi rzutami w **Wampirze: Mrocznych Wiekach**, w których ignoruje się pecha.

## DODATKOWE ZASADY OPCJONALNE

Podczas rozstrzygania sytuacji walki Narrator powinien być elastyczny. Żadne zasady nie odwzorują wszystkich możliwych sytuacji spotykanych na polu bitwy. Dobrze byłoby, gdyby pozwalał graczom na własne modyfikacje zasad podczas wykonywania manewrów bronią nie objętych przez reguły. Ze swojej strony gracze powinni pamiętać, że w podobnych sytuacjach ostatnie słowo należy do Narratora i jego decyzje są niepodważalne.

Jeśli stosowanie poniższych zasad będzie spowalniało rozgrywkę lub powodowało sprzeczki, powróćcie raczej do standardowych reguł. Są dostatecznie obszerne, by pokrywać większość sytuacji – zasady opcjonalne mają pogłębiać grę, a nie stawać się przyczyną konfliktów na linii gracz–Narrator.

### BRONĲ ŚREDNIOWIECZNA

Większość z wymienianej broni jest wam zapewne znana, choć jedna czy dwie pozycje mogą być dla was nowością.

**Nóż** to małe narzędzie, nie dłuższe niż 15–20 cm, pomagające przy jedzeniu, polowaniu i niektórych manualnych rzemiosłach. **Sztylet** może być jego dłuższą (30 cm i więcej) odmianą, przeznaczoną głównie do zadawania pchnięć.

**Miecz** to typowa broń jednoręczna, długa na metr i więcej, przeznaczona do cięć. **Miecz półtoraręczny** był dłuższy i zazwyczaj trzymało się go w obu dłoniach, choć wyjątkowo silne jednostki (wartość Siły 4 i więcej) mogły wymachiwać nim, trzymając go jedną ręką. **Miecze dwuręczne** mierzyły do dwóch metrów długości, wymagały używania obu rąk i nie mogły być stosowane z końskiego grzbietu (uwaga: w tamtych czasach miecze dwuręczne należały do rzadkości. Współczynniki prezentujemy głównie dla Narratorów, którzy będą prowadzili sagi w późniejszych czasach).

**Włócznia** była typową bronią chłopstwa, ponieważ jej wykonanie było tanie. To po prostu drewniana tyczka, zakończona metalowym ostrzem, o długości od 1,5 do 2,5 m. **Lanca** stanowiła jej dłuższą odmianę i była wykorzystywana wyłącznie przez konnych rycerzy. **Widły** służyły chłopom do przerzucania siana i słomy – to długa na ponad półtora metra tyczka, rozwidlająca się na końcu, o ostrych zakończeniach. Oprócz maczugi, była to jedyna broń dostępna najuboższym chłopom.

**Topór bojowy** przypomina nieco największe współczesne siekiery do drewna i wymaga trzymania dwoma rękoma. Jego mniejsza odmiana, **topór**, to broń jednoręczna. Mamy też **halabardę** (oraz inne bronie drzewcowe), która zbliżona jest nieco do wydłużonego (do około 2 metrów) dwuręcznego topora (uwaga: w tamtych czasach podobna broń należała do rzadkości; współczynniki prezentujemy głównie dla Narratorów, którzy będą prowadzili sagi w późniejszych czasach).

**Maczuga** to metalowa głowica (często nabijana kolcami) osadzona na drewnianym trzonku. **Korbacz** przypomina nieco maczu-

## BRON DO WALKI WRĘCZ

| Broń                     | ST | Obrażenia       | Ukrycie | Wymagana Siła |
|--------------------------|----|-----------------|---------|---------------|
| Nóż                      | 5  | Siła + 1        | S       | 1             |
| Sztylet                  | 4  | Siła + 1        | T       | 1             |
| Miecz                    | 6  | Siła + 4        | P       | 2             |
| Miecz półtoraręczny      | 6  | Siła + 5        | P       | 3             |
| Miecz dwuręczny          | 5  | Siła + 6        | N       | 4             |
| Laga                     | 4  | Siła + 1 do + 3 | N       | 1             |
| Włócznia, jedna ręka (*) | 7  | Siła + 1        | N       | 2             |
| Włócznia, obie ręce (*)  | 6  | Siła + 3        | N       | 1             |
| Lanca (**)               | 8  | Siła + 6        | N       | 2             |
| Widły, obie ręce         | 6  | Siła + 1        | N       | 1             |
| Topór                    | 7  | Siła + 5        | P       | 3             |
| Topór bojowy             | 7  | Siła + 6        | N       | 3             |
| Halabarda (***)          | 7  | Siła + 6        | N       | 3             |
| Maczuga                  | 6  | Siła + 4        | T       | 1             |
| Korbacz (****)           | 7  | Siła + 6        | P       | 1             |

## BRON DYSTANSOWA

| Broń               | ST    | Obrażenia | Szybkostrzelność | Ukrycie | Wymagana Siła | Zasięg     |
|--------------------|-------|-----------|------------------|---------|---------------|------------|
| Krótki łuk         | różny | 2         | 1/2              | T       | 2             | 60 metrów  |
| Długi łuk          | różny | 4         | 1/2              | N       | 4             | 120 metrów |
| Kusza              | różny | 3         | 1/4              | N       | 2             | 90 metrów  |
| Włócznia (rzucana) | różny | Siła + 2  | –                | N       | 2             | –          |
| Nóż (rzucany)      | różny | Siła      | –                | T       | 2             | 10 metrów  |
| Kamienie           | różny | Siła – 1  | –                | S       | 2             | 10 metrów  |
| Toporki            | +1    | Siła + 1  | –                | T       | 2             | 12 metrów  |

**Ukrycie:** S – można ukryć w sakiewce (średniowieczni krawcy nie szyli kieszeni!); T – pod tuniką czy krótkim płaszczem; P – pod płaszczem lub szatami mnicha; N – broni nie można ukryć.

**Szybkostrzelność:** 1/3 – potrzeba trzech tur, by ponownie oddać strzał. Łuki strzelają zazwyczaj co drugą turę – w jednej przygotowuje się strzałę, a w następnej celuje i strzela. Można z łuku strzelać szybciej (w każdej turze), ale łucznik może wtedy wykorzystywać najwyżej połowę swojej Sumy.

**Zasięg:** Można strzelać na podwójną odległość podaną wyżej, ale będzie to traktowane jak zasięg daleki (z wyższym ST).

gę, choć jego głowica połączona jest z trzonkiem przy pomocy łańcucha.

**Krótki łuk** to wysoka na metr (czy nieco więcej) broń do polowań, z której można strzelać z końskiego grzbietu. **Długi łuk** może mieć 1,8 metra wysokości; nie można używać go siedząc na koniu. **Kusza** to urządzenie mechaniczne przypominające zastosowaniem współczesne karabiny, z poziomo przymocowanym na jednym końcu łukiem; łuk ten naciągany jest ręcznie lub za pomocą korbki, a w prowadnicy umieszcza się pocisk (zwany najczęściej bełtem). Osoba używająca kuszy strzela pociągając duży spust, który zwalnia cięciwę.

Tradycyjna **laga** jest tak wysoka, jak ten, który jej używa i tak gruba jak jego pięść, choć każda tyczka czy deska, która będzie odpowiednio długa, może być tak traktowana. Ogólnie mówiąc, im cięższy przedmiot, tym większe obrażenia.

### UWAGI

\* Włócznie mierzyły zazwyczaj od 1,8 do 2,5 metra. Opuszczało się je w stronę celu przed atakiem.

\*\* Lanca to broń konnicy. Obrażenia powodowane przy walce pieszej wynoszą tyle, ile wartość Siły. W pełnym galopie efektywność lancy to Siła + 6. Używający jej automatycznie

atakuje jako pierwszy, jeśli przeciwnik posługuje się normalną, krótszą bronią. Od decyzji Narratora zależy o ile mniejsze od maksymalnych będą obrażenia (np. Siła + 3), jeśli wierzchowiec nie porusza się pełną szybkością.

\*\*\* Broń drzewcowa miała najczęściej zaostrzony kołec wystający ponad ostrzem i mogła być używana jako włócznia. Niektóre były także zaopatrzone w inne udogodnienia, jak choćby haki służące do ściągania jeźdźców z wierzchowców.

\*\*\*\* Pech w przypadku ataku korbaczem zawsze oznacza coś nieprzyjemnego. Być może kula lub łańcuch zaklinują się w przypadkowo trafionym przedmiocie albo bohater straci panowanie nad bronią i zrani sam siebie.

## BRON RZUCANA

Wieloma rodzajami broni można rzucać (kamienie, noże, toporki, włócznie). Stopień Trudności trafienia zawsze zależy od odległości w metrach podzielonych przez Siłę bohatera (metry/Siła). Tak więc postać o Siłę 3 chcąc trafić kamieniem drzwi odległe o 16 metrów, wykonuje atak na ST: 6 (zawsze zaokrąglamy w górę).

## ROZDZIAŁ SIÓDMY: DOŚWIADCZENIE

Maksymalna odległość, na jaką rzucić można małym obiektem to  $Sila \times 10$  metrów. Dopuszczalna waga przedmiotu to kilogram za każdy punkt Siły (lub więcej, jeśli obiekt jest aerodynamiczny). Na Sumę takiego rzutu składają się Zręczność + Wysportowanie. Siła określa ST i, oczywiście, liczbę kostek w Sumie przy określaniu obrażeń. Sukcesy rzutu ataku nie zwiększają liczby obrażeń.

Narrator może zezwolić na wymienianie zasięgu na masę rzucałego przedmiotu w stosunku jeden za jeden. Wtedy bohater z Siłą 5 mógłby rzucać czterokilogramowym przedmiotem, tak jakby miał 6 punktów Siły lub sześciokilogramowym, jak przy Sile 4.

Jeśli Narrator zgodzi się, można również przyjąć, że jeśli nóż lub toporek nie trafi z powodu braku jednego sukcesu, oznacza to, że broń uderzyła wroga trzonkiem czy rękojeścią. Suma obrażeń jest wtedy redukowana o pięć kostek, co najprawdopodobniej sprawi, że cel ataku nie odniesie żadnych ran.

## KAMIENIE

Można je znaleźć niemal wszędzie. Są podstawową bronią rzucałą. Suma obrażeń jest równa Sile.

### STRZELA W SERCE

Przy próbie trafienia w serce wampira w celu zakłócenia go, należy zwiększyć ST strzału o dwa (maksymalnie do 10). Uwaga! Aby akcja powiodła się, trzeba osiągnąć przy trafieniu co najmniej pięć sukcesów spowodować utratę trzech Stopni Zdrowia.

## NOŻE

Przy rzucaniu nożami obowiązują, z jednym wyjątkiem, wszystkie powyższe zasady. Zakłada się, że każdy nóż waży o 0,5 kg więcej niż w rzeczywistości – uzasadnia to trudność trafienia ostrzem. Suma obrażeń jest równa Sile + 1.

## TOPORKI

Toporkami rzuca się podobnie jak nożami. Ich budowa sprawia jednak, że zadają większe obrażenia. Należy dodać jeden punkt do Siły bohatera (dotyczy zarówno zasięgu, jak i obrażeń), jeśli specjalizuje się w rzucaniu toporkami. Trudno nimi trafić – należy zwiększyć ST ataku o jeden, bez względu na inne modyfikatory.

## WŁÓCZNIE I OSZCZEPY

Oszczep to krótka włócznia o długości około 120 cm. Włócznie przeznaczone do rzucania są podobnej długości.

## ZBROJA

Zbroje średniowiecznych żołnierzy wykonywane były ze skóry lub metalu. Można było używać skóry o różnej grubości, przesywanej, nabijanej kółkami bądź ćwiekami, składanej z wielu warstw czy inaczej wzmacnianej. Podobnie przeróżne formy kolczugi mogły być łączone z metalowymi płytkami.

Istnieją dziesiątki różnych możliwości, ale żeby posługiwać się zasadami przyjemnymi i prostymi zakładamy, że wszystkie średniowieczne zbroje mieszczą się w czterech kategoriach.

- **Lekka zbroja:** Kawałki skóry, być może podszytej wzmacniającym materiałem lub utwardzanej, często z kapturem. Takie



WAMPIR: MROczne WIEKI



skórzane odzienia wyraźnie różnią się od ubrań noszonych przez pospólstwo. Do tej kategorii należą zbroje noszone przez strażników przy bramach, przestępców, strażników miejskich i żołnierzy przebywających w garnizonach w czasach pokoju. Do tej kategorii należy też spodni strój, który rycerze i żołnierze noszą pod zbrojami metalowymi.

- **Zbroja mieszana:** Zbieranina różnych fragmentów, z których większość stanowią kawałki skóry wzmacnianej kółkami bądź ćwiekami, uzupełniona być może o zużyty hełm i skrawki pordzewiałych kolczug. Takie zbroje powstają najczęściej z fragmentów zdzieranych ze zwłok zalegających pola bitew lub kupowanych i samodzielnie montowanych w jedną całość. Noszą je często członkowie grup najeźdźców lub dobrze ustawieni bandyci.

- **Ciężka zbroja:** Kolczuga lub solidnie wzmocniona skóra, często z hełmem o formie metalowej czapki wyściełanej odpowiednio miękkim materiałem. Twarz pozostaje odsłonięta, a czasem także dłonie i szyja. Taką zbroję zakładają żołnierze i ułudy szlachcice, gdy spodziewają się walki. Waży ona co najmniej 25 kg, więc zakłada się ją tylko wtedy, gdy niebezpieczeństwo jest blisko.

- **Zbroja rycerska:** Kolczuga pokrywająca całe ciało, włączając w to szyję i dłonie ukryte w grubych rękawicach oraz duży i ciężki hełm zasłaniający całą głowę (podobny do wiadra z wyciętą do parterzenia szparą). Zbroja taka może ważyć ponad 50 kg, więc używają jej tylko szlachcice, których na nią stać i potrafią jej używać.

Warto zauważyć, że typowa zbroja płytowa, którą wielu ludzi postrzega jako przynależącą do tego okresu, została wymyślona parę wieków później i nie była długo używana. W podobnych czasach zaczęto bowiem używać pierwszej broni palnej, przy której wspomniana zbroja była zupełnie bezużyteczna. Częściowo także z jej powodu rozwinęły się różne rodzaje broni dwuręcznej (miecze, topory, broń drzewcowa), które służyły przeciw zakutym w stal wrogom jak otwieracze do konserw.

Szczegóły używania zbroi podsumowuje poniższa tabela.

Wartość parametru Ochrona określa liczbę kostek dodawanych do Sumy przy neutralizowaniu obrażeń. Śmiertelnicy mogą używać tej wartości do rzutów obrony przed ranami. Wampiry dodają ową wartość do ich normalnego rzutu neutralizacji Wytrzymałość + Odporność (jeśli bohater posiada tę Dyscyplinę) + Ochrona zbroi.

Modyfikatory Zręczności i Percepcji stosuje się tak długo, jak długo bohater ma zbroję na sobie (Atrybuty nie mogą zostać z tego powodu zredukowane poniżej wartości 1).

Minimalna Siła określa wartość tego Atrybutu niezbędną do używania danego rodzaju zbroi.

## UŻYWANIE TARCZY

Bohatera posługującego się tarczą trudniej trafić w ogień walki. Jednak same tarcze to ciężkie, nieporęczne przedmioty wykonane z drewna, skóry i stali. Tarcze nosi się właściwie tylko podczas wojen i bardzo niespokojnych czasów; ich obecności nie da się

ukryć przed postronnymi. Możemy wyróżnić dwa typy średnio-wiecznych tarcz.

**Tarcze piechoty** są okrągłe lub trójkątne, o długości od 30 cm do metra. Każdy atakujący bohatera posługującego się taką tarczą ma Stopnie Trudności ataków w walce wręcz zwiększone o jeden (a więc ST trafienia bohatera np. toporem bojowym zwiększa się z 7 do 8).

**Tarcze kawalerii** są długie i wąskie, często o romboidalnym kształcie. Używają ich właściwie tylko konni; skórzane paski zaczepione na barkach wierzchowca podtrzymują ich niemałą wagę.

W przypadku posługiwania się taką tarczą przez pieszego, Stopnie Trudności przy ataku na niego w walce wręcz wzrastają o 2 (a więc trafienie go toporem bojowym wymaga rzutu przy ST 9, zamiast 7). Jeśli używa jej jeździec, efektywność zależy od tego, z której strony zadaje się ciosy. Ponieważ tarcza osłania lewy bok bohatera, który się nią posługuje, wrogowie atakujący z lewej strony mają ST zwiększone o 3. Niestety, nie można tarczy przenieść, by chroniła prawy bok, dlatego ataki z tamtej strony rozliczane są normalnie.

Warto podkreślić, że tarcze nie chronią przed atakami z tyłu.

## MANEWRY SPECJALNE

Tak jak w przypadku wszystkich innych rzutów, tak i przy różnych formach ataku standardowym Stopniem Trudności jest 6. Jeśli manewr ma oszukać przeciwnika, ST często wynosi tyle ile jego Spryt (lub Percepcja) wraz ze stałym modyfikatorem + 4. Bywa tak, że jest to konkretna Zdolność + 4 lub, rzadko, Atrybut + Zdolność (choćby Spryt + Bójka) – w ostatnim przypadku nie korzysta się z modyfikatora.

## KONTRAKCJE

Zdarza się, że bohater chce wykonać kontrakcję przeciw atakowi (unik czy inny manewr). w każdym takim przypadku Narrator decyduje, czy może to zrobić. Najczęściej, jeśli bohater chce jeszcze w tej turze atakować, kontrakcja wiąże się z koniecznością dzielenia Sumy.

## SUKCESY

Ogólnie potrzeba jednego sukcesu, aby atak był udany. Wykonuje się wtedy rzut określający obrażenia. Jednak w niektórych przypadkach wymaga się większej liczby sukcesów, jak np. w sytuacji, gdy bohater próbuje wykonać chwyt, do powodzenia którego potrzeba większej liczby sukcesów niż wartość Siły wroga.

## OBRAŻENIA

Do określenia obrażeń i specyficznych warunków ataków podczas bójki służy przedstawiona niżej Tabela manewrów.

Jeśli skutkiem manewru ma być oszukanie lub zaskoczenie przeciwnika, przyjmuje się, że każdy sukces odejmuje jedną kostkę od Sumy atakowanego. W takim przypadku wykonuje się jedynie rzut ataku, a pomija rzut określający obrażenia.

| Zbroja          | Ochrona | Modyfikator Zręczności | Modyfikator Percepcji | Minimalna Siła |
|-----------------|---------|------------------------|-----------------------|----------------|
| Lekka zbroja    | 1       | –                      | –                     | 1              |
| Zbroja mieszana | 2       | –1                     | –                     | 1              |
| Ciężka zbroja   | 3       | –1                     | –1                    | 2              |
| Zbroja rycerska | 4       | –2                     | –2                    | 3              |

**Wiele akcji:** Jak zawsze, tak i podczas walki bohater chcący wykonać więcej akcji w turze musi dzielić swoją Sumę.

**Poruszanie się:** Normalnie zakłada się, że bohater nie może poruszać się i atakować w jednej akcji. Narrator może jednak pozwolić na wykonywanie manewrów opartych o poruszanie się, korzystając z poniższych zaleceń.

Jeśli bohater dokonuje wyczynów akrobatycznych, takich jak skoki, bujanie się na żyrandolu itp. można wymagać dodatkowo rzutu na Zręczność + Wysportowanie. Stopień Trudności zależy od złożoności manewru. Rzut określający odległość skoku może mieć ST wynoszący zaledwie 3 (patrz: „Skok”, strona 207), podczas gdy przeskoczenie z pędzącego wozu na galopującego konia może wymagać ST 9. Bohater musi dzielić Sumę między rzut akrobatyczny i atak, choć Narrator powinien korzystać tak często jak to możliwe z zasady automatycznych sukcesów.

Można porzucać podaną wyżej regułę, o ile będzie to sprawiało, że wydarzenia staną się bardziej dramatyczne i ciekawe. Jeśli gracz obejrzał wiele filmów o awanturkach-zawadiakach i chciałby powtarzać ich wyczyny, Narrator może pozwolić, by jego bohater przelatywał przez salę trzymając się żyrandola, a potem atakował bez dzielenia Sumy.

## OGÓLNE CZYNNIKI MODYFIKUJĄCE RZUTY

- **Zmienianie zamierzonej akcji:** Stopień Trudności zwiększa się o jeden.
- **Unieruchomienie:** ST trafienia nieruchomego celu zmniejsza się o 2.
- **Zamroczenie:** Gdy liczba Stopni Obrażeń przewyższy wartość Wytrzymałości, bohater jest zamroczony i przez następną turę nie może nic robić.

## CZYNNIKI MODYFIKUJĄCE WALKĘ WRĘCZ I BÓJKĘ

- **Kilku przeciwników:** Kiedy bohater walczy z kilkoma przeciwnikami jednocześnie, Stopnie Trudności uników zwiększają się o jeden za każdego przeciwnika (maksymalnie do 10).
- **Atak z flanki i od tyłu:** Stopień Trudności dla atakujących z boku zmniejszany jest o 1, natomiast od tyłu o 2.

## CZYNNIKI MODYFIKUJĄCE WALKĘ WRĘCZ

- **Rozbrojenie:** Manewr ten ma na celu wytrącenie broni z rąk przeciwnika. Bohater wykonuje rzut na Zręczność + Walkę Wręcz, dodając 1 do ST broni, którą się posługuje. Jeśli zanotuje co najmniej trzy sukcesy, wtedy wykonuje odpowiedni dla swojej broni rzut na obrażenia; jeśli w tym ostatnim uzyska więcej sukcesów niż wartość Siły przeciwnika, uda mu się go rozbroić. Pech często oznacza, że bohater upuszcza swoją własną broń.

**Rzut:** Zręczność + Walka Wręcz **Stopień Trudności:** +1  
**Obrażenia:** Specjalne **Akcje:** 1

- **Podwójne uderzenie:** Walka na noże opiera się na szybkości i refleksie. Bohater używający tej specjalności może dzielić swoją Sumę na dwa ataki przeciw temu samemu celowi (bez używania Akceleracji). Suma każdego ataku jest powiększana o jedną kostkę, a ST dla rzutów wynosi 5. Obrażenia określa się normalnie, oddzielnie dla każdego ataku. W każdym rzucie takiego ataku można użyć maksymalnie Zręczność + 1 kostkę.

Maksymalną liczbę dodatkowych ataków określa umiejętność bohatera podzielona przez dwa. Jeśli ma on sześć punktów Walki Wręcz, to może zaatakować w ten sposób trzykrotnie, na tyle części dzieląc swoją Sumę. Nadal obowiązuje ograniczenie (Zręczność + 1) na maksymalną liczbę kostek w pojedynczym ataku. ST takiego ataku wzrasta do 7.

**Rzut:** Zręczność + Walka Wręcz **Stopień Trudności:** +1  
**Obrażenia:** Specjalne **Akcje:** 1

- **Parowanie:** Bohater może parować ataki, blokując ciosy swoją bronią do walki wręcz. Tak jak uniki, tak i parowanie może być wykonane w dowolnym momencie, pod warunkiem, że bohater nadal ma jakieś kostki w swojej Sumie. Nie można parować czymś tak małym jak nóż, ale już miecz czy topór nadają się do tego doskonale. Wykonuje się rzut na Zręczność + Walkę Wręcz (ST: 6).

Każdy sukces zmniejsza liczbę sukcesów ataku wykonanego przez wroga. Pech oznacza zwykle, że broń parującego została wytrącona z jego rąk.

**Rzut:** Zręczność + Walka Wręcz **Stopień Trudności:** 6  
**Obrażenia:** Brak **Akcje:** Specjalne

- **Kolek:** Jeśli próbujesz trafić w serce, Stopnie Trudności ataku zwiększają się automatycznie o 2 i musisz zadać co najmniej 5 Stopni Obrażeń, aby dostatecznie dobrze przebić serce i spowodować unieruchomienie wroga.

**Rzut:** Zręczność + Bójka **Stopień Trudności:** 8  
**Obrażenia:** Siła **Akcje:** 1

- **Rzut boczny:** Tę trudną, ale skuteczną technikę stosuje się przy rzucaniu mniejszą bronią, taką jak toporki czy sztylety. Zamiast brać zamach znad głowy, tak jak rzucają najczęściej uczestnicy zawodów rzucania nożem do celu, okręca się ramię wokół ciała do boku i rzuca bronią spod ręki. Pozwala to wykorzystać więcej grup dużych mięśni (przy poprawnym wykonaniu nawet tych na nogach czy biodrach) i owocuje dalszym i silniejszym rzutem. Wady tej techniki są następujące: potrzeba dużo miejsca by wykonać zamach i trudniej o precyzyjny rzut. Przy wykonywaniu tego manewru należy zwiększyć efektywną Siłę bohatera o 2 i zmniejszyć Zręczność o 1.

**Rzut:** (Zręczność -1) + Wysportowanie **Stopień Trudności:** 8  
**Obrażenia:** Siła + 2 **Akcje:** 1

- **Podcięcie:** Używając lagi, można podcinać nogi przeciwnika, nie zbliżając się zbyt do niego. Taki manewr należy traktować jak rzut, który kończy się upadkiem atakowanego, z tą dodatkową zaletą, że napastnik nie musi być w bezpośredniej odległości od ofiary.

**Rzut:** Zręczność + Walka Wręcz **Stopień Trudności:** +1  
**Obrażenia:** Specjalne **Akcje:** 1

## CZYNNIKI MODYFIKUJĄCE BÓJKĘ

- **Blokowanie:** Bohater może, podobnie jak unik, wykonać w każdej chwili blok, o ile oczywiście zostały mu jeszcze jakieś kostki Sumy. Blokować można wyłącznie ciosy pięściami, kopnięcia i ciosy bronią obuchową. Nie można blokować ciosu mieczem czy strzałą. Wykonuje się rzut na Zręczność + Bójkę (ST: 6); każdy sukces zmniejsza o 1 liczbę sukcesów osiągniętą przez atakującego.

**Rzut:** Zręczność + Bójka **Stopień Trudności:** 6  
**Obrażenia:** Brak **Akcje:** Specjalne

- **Staranowanie:** Podczas walki bohater może rzucić się naprzód, atakując przeciwnika masą swojego ciała. Istnieje ryzyko, że sam przy tym odniesie rany, bo ciało raczej nie jest taranem. Boha-

ter traci więc jeden Stopień Zdrowia za każdy swój sukces poniżej trzech, dopiero trzy sukcesy pozwalają na wytrącenie przeciwnika z równowagi.

Jeśli staranowanie powiedzie się, przeciwnik traci równowagę, a Stopień Trudności dla jego pozostałych akcji w tej turze zwiększa się o 2. Ponadto, jeśli staranowany nie wykona pomyślnego rzutu na Zręczność + Wysportowanie (Stopniem Trudności jest liczba sukcesów atakującego + 3), pada na ziemię. Wyjściowa liczba obrażeń zadanych przez taranującego równa jest jego Sile, do czego wlicza się każdy sukces z rzutu ataku powyżej trzech pierwszych. Atakujący musi uzyskać przynajmniej trzy sukcesy, w przeciwnym razie manewr nie uda się, a on sam upadnie na ziemię, tracąc przy tym całą swoją Sumę.

Bohater może przebyć w takim ataku dystans możliwy do przebiegnięcia w ciągu tury, ale musi poruszać się po linii prostej. Zakręcanie czy kluczenie uniemożliwia nabranie odpowiedniego pędu.

**Rzut:** Zręczność + Bójka      **Stopień Trudności:** 7  
**Obrażenia:** Specjalne      **Akcje:** 1

• **Chwył:** Atakujący może spróbować chwycić przeciwnika, aby go obezwładnić lub ugryźć. Jeśli gracz uzyska w rzucie ataku więcej sukcesów niż wartość Siły przeciwnika, udaje mu się go obezwładnić. W następnej rundzie tury (następna akcja) może próbować go zranić. Schwyta osoba do końca tury traci możliwość ataku.

Jeśli atakującemu nie uda się chwycić przeciwnika (w rzucie na Zręczność + Bójkę nie wypadnie ani jeden sukces), zostaje obalony na ziemię i musi poświęcić akcję, żeby się podnieść.

Utrzymanie chwytu w każdej następnej turze wymaga od obu przeciwników rzutów na Siłę + Bójkę. Kto zdobędzie więcej sukcesów, obezwładnia drugiego. Jeśli obaj walczący zdobędą taką samą liczbę sukcesów, nikt nie zdobywa przewagi.

**Rzut:** Zręczność + Bójka      **Stopień Trudności:** 6  
**Obrażenia:** Siła      **Akcje:** 1

• **Kopnięcie:** Ten manewr to wszystko, od zwykłego kopniaka, do salt w powietrzu. W zależności od okoliczności Stopień Trudności mogą ulec zmianie (decyzja Narratora). Kopnięcia nigdy nie powodują poważnych obrażeń.

**Rzut:** Zręczność + Bójka      **Stopień Trudności:** 7  
**Obrażenia:** Siła + 1      **Akcje:** 1

• **Cios pięścią:** Atakujący związa swą dłoń w pięść i macha nią z całej siły. Narrator może zmieniać ST i/lub dodawać kostki, jeśli atakujący zdecyduje się na konkretny typ ciosu: hak, prosty, sierpowy itp. Cios pięścią nigdy nie zadaje poważnych obrażeń.

**Rzut:** Zręczność + Bójka      **Stopień Trudności:** 6  
**Obrażenia:** Siła      **Akcje:** 1

• **Ugryzienie:** Po udanym ugryzieniu atakujący może w kolejnych turach wysysać krew ofiary. Manewr ten zadaje poważne obrażenia.

**Rzut:** Zręczność + Bójka      **Stopień Trudności:** 6  
**Obrażenia:** Siła + 1      **Akcje:** 1

• **Pazury:** Pazurami atakują tylko ci, którzy posiadają Transformację i mają właśnie wysunięte szpony. Manewr zadaje poważne obrażenia.

**Rzut:** Zręczność + Bójka      **Stopień Trudności:** 6  
**Obrażenia:** Siła + 2      **Akcje:** 1

## KONIE

W świecie Mrocznego Średniowiecza koni używa się tak, jak we współczesnym świecie pojazdów silnikowych – pozwalają szybko i mniejszym wysiłkiem podróżować śmiertelnikom. Jednak, odmiennie od samochodów, nie są bezmyślnymi automatami. To stworzenia żywe, o często odróżnialnych osobowościach. Trzeba o tym pamiętać.

Konie są płochliwe. Boją się głośniejszych dźwięków i przestraszone lub postawione w niebezpiecznej sytuacji (rozszalały Lupin, czy zgiełk bitewnego pola) mogą wpaść w panikę. Nienawidzą psów. Niektóre mają też kłopotliwe nawyki, jak tendencja do gryzienia lub kopania, niechęć do konkretnego typu ludzi (np. mężczyzn, kobiet, dzieci), nie przeskakowanie przez płoty czy rowy, zatrzymywanie się by poskubać trawę, bez względu na wysiłki jeźdźcy mające zmusić je do kontynuowania drogi, itp. Kainici powinni też pamiętać, że konie nie są samobójcami i żaden nie będzie chciał galopować w środku nocy, szczególnie przez las czy po dziurawej, średniowiecznej drodze. Każde zwierzę wymaga też opieki (można przyjąć, że to dwie godziny dziennie dla każdego zwierzęcia).

Narrator powinien starać się, by nadawać koniom bohaterów cechy indywidualne – ich własne zestawy zalet i narowów. Bohaterowie mogą do pewnego stopnia szkolić swoje wierzchowce (choćby tak, by kopały na komendę lub pozostawały spokojne w niepokojących okolicznościach), ale nigdy nie powinno się dopuścić, by konie zachowywały się jak maszyny.

## WALKA Z WIERZCHOWCĄ

Walka z końskiego grzbietu nie jest łatwa. Niektóre typy broni zupełnie się do niej nie nadają. Narrator powinien pilnować, by żaden bohater nie wymachiwał z siodła dwuręcznym mieczem czy bronią drzewcową. Także długi łuk nie bardzo się nadaje dla konnicy – łucznik nie będzie w stanie naciągnąć go do końca.

W każdym przypadku umiejętności bohatera przy walce z wierzchowcą ograniczone są przez jego Jeździectwo. Gdy rozstrzy-

### TABELA MANEWRÓW

| Manewr       | Inicjatywa | Rzut              | Dokładność | Obrażenia |
|--------------|------------|-------------------|------------|-----------|
| Chwył        | -1         | Siła + Bójka      | 0          | Siła      |
| Staranowanie | 0          | Siła + Bójka      | +1         | Specjalne |
| Blokowanie   | -          | Zręczność + Bójka | -          | 0         |
| Kopanie      | 0          | Zręczność + Bójka | -1         | Siła + 1  |
| Cios pięścią | 0          | Zręczność + Bójka | 0          | Siła      |
| Ugryzienie   | -2         | Zręczność + Bójka | +2         | Siła + 1  |
| Pazury       | 0          | Zręczność + Bójka | 0          | Siła + 2  |

ga się atak jadących konno bohaterów, wybiera się Walkę Wręcz lub Jeździectwo – zależnie co daje mniejszą Sumę.

Przykładowo, jeśli bohater ma Zręczność 3, Walkę Wręcz 4, ale Jeździectwo tylko 1, na atak wykonuje rzut czterema, zamiast siedmioma kostkami. Tylko jeśli Jeździectwo byłoby równe bądź większe od wartości Walki Wręcz, mógłby używać pełnej Sumy Zręczność + Walka Wręcz.

## ROZWÓJ BOHATERA

Ta część dotyczy sposobów, dzięki którym bohater może zwiększać (lub zmniejszać) swoją moc i zdolności.

### PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Podczas opowieści bohaterowie uczą się wielu różnych rzeczy. Większość z tego, co poznają, nie daje się wpisać do Karty Bohatera, ale stanowi raczej coś, co zapamiętują sami gracze. Mogą się w ten sposób nauczyć, aby nigdy nie zostawać na dzień uchylonego okna i nie wchodzić nigdy w ciemną alejkę mając za plecami światło. Czasem jednak uczą się czegoś, co da się już zapisać.

Na koniec każdej opowieści Narrator nagradza wszystkich bohaterów punktami doświadczenia, zwykle dzieląc je po równo. Gracze zapisują sobie, ile tych punktów doświadczenia zdobyli. Dzięki punktom doświadczenia można zwiększać wartości Cech.

Koszt zwiększenia konkretnych cech może różnić się od siebie; dokładne wartości przedstawia poniższa tabela. Koszt prawie zawsze opiera się na wielokrotności aktualnej wartości Cechy. Tak więc, jeśli bohater ma Czujność 2 i gracz chce zwiększyć wartość tej Cechy do 3, będzie go to kosztowało 4 punkty doświadczenia. Jeśli bohater w ogóle nie posiada tej Cechy, koszt opisany jest jako nowa Cecha. Po jednej opowieści można zwiększyć Cechę tylko o jeden punkt.

### DOŚWIADCZENIE A NARRACJA

Jako Narrator nie pozwalaj graczom wydawać punktów doświadczenia na zwiększenie wartości Cech, które akurat chcą spotęgować – sprawa jest nieco bardziej złożona, niż to wygląda na pierwszy rzut oka. Zwiększana Cecha musi dotyczyć czegoś, czego bohater nauczył się podczas opowieści – wykorzystanie tej Cechy zapewniło mu wspaniały sukces lub popełnił poważny błąd, który stał się dla niego nauczką. W wypadku zwiększania Siły Woli, bohater musi doświadczyć czegoś, co utwierdziłoby go w poczuciu większej pewności siebie.

Zezwalaj jedynie na takie zmiany, które znajdują uzasadnienie w opowieści lub wciąż jeszcze można je do niej wprowadzić. Przemiana bohatera powinna logicznie pasować do całości opowieści, nie może zaś dotyczyć zachcianek gracza, który chciałby po prostu ujrzeć swego bohatera w jakiś sposób odmienionego. Zmusz graczy, by traktowali doświadczenie jako konsekwencję swych działań, co z pewnością wpłynie korzystnie na całokształt rozwoju ich bohaterów.

### NAGRADZANIE PUNKTAMI DOŚWIADCZENIA

Przyznawanie punktów doświadczenia wymaga umiejętności ostrożnego wyważenia między chęcią nagradzania graczy, a zachowaniem równowagi gry. Nie powinienes mieć z tym większych proble-

mów, jeśli zastosujesz się do poniższych wskazówek. Oczywiście wolno ci eksperymentować, dopóki nie poczujesz, że wszystko gra.

### KONIEC AKTU

Przysnaj każdemu bohaterowi od 1 do 5 punktów doświadczenia na zakończenie każdego aktu opowieści (sesji gry). Jeden punkt przyznaje się niezależnie od sukcesu czy porażki koterii, po prostu za samą obecność (pamiętaj – czasami uczymy się mimowolnie).

- **Jeden punkt – automatycznie:** Każdy gracz otrzymuje 1 punkt po każdej sesji gry.

- **Jeden punkt – za naukę:** Doświadczenia bohatera wyniesione z akcji uczą go czegoś. Zanim przyznasz ten punkt, zapytaj gracza o to, czego nauczył się jego bohater.

- **Jeden punkt – za narrację:** Gracz świetnie odgrywał swoją rolę – może nie tyle zabawnie, co po prostu właściwie. Nagradzaj tylko za wyjątkową narrację, przy czym twoje wymagania powinny stale rosnąć. W większości przypadków nagradzaj tylko tę osobę, która z całej trupy najlepiej odgrywała bohatera.

- **Jeden punkt – za dokładność:** Gracz doskonale zrozumiał założenia bohatera i jego miejsce w społeczeństwie.

- **Jeden punkt – za heroizm:** Kiedy bohater ryzykuje dla innych – np. powstrzymując wrogi motłoch dzierżący pochodnie, chcąc zapewnić reszcie grupy możliwość ucieczki – przyznaj mu punkt doświadczenia. Nie dopuść jednak do tego, by bohaterowie nadużywali tej zasady. Od heroizmu do głupoty jest tylko krok.

### KONIEC OPowieści

Na koniec każdej opowieści możesz przyznać każdemu graczowi od 1 do 3  *dodatkowych* punktów doświadczenia, niezależnie od nagrody w postaci 1–5 punktów za ukończenie ostatniego aktu.

- **Jeden punkt – za zwycięstwo:** Bohaterowie zakończyli swoją misję powodzeniem lub został osiągnięty zamierzony cel. Nie musi to być nawet całkowite zwycięstwo – wystarczy połowiczny sukces.

- **Jeden punkt – za niebezpieczeństwo:** Bohaterowie doświadczyli podczas opowieści wielkiego niebezpieczeństwa i udało im się przetrwać.

- **Jeden punkt – za mądrość:** Gracz (a więc i bohater) wykazał się inteligencją lub pomysłowością i wymyślił coś, co pozwoliło odnieść sukces grupie.

#### TABELA PUNKTÓW DOŚWIADCZENIA

| Cecha                          | Koszt                |
|--------------------------------|----------------------|
| Atrybut                        | aktualna wartość x 4 |
| Nowa Zdolność                  | 3                    |
| Zdolność                       | aktualna wartość x 2 |
| Charakter                      | aktualna wartość x 3 |
| Droga                          | aktualna wartość x 2 |
| Nowa Dyscyplina                | 10                   |
| Klanowa Dyscyplina             | aktualna wartość x 5 |
| Inna Dyscyplina                | aktualna wartość x 7 |
| Siła Woli                      | aktualna wartość x 2 |
| Nowa Ścieżka Taumaturgii       | 7                    |
| Ścieżka Taumaturgii (podst.)   | aktualna wartość x 4 |
| Ścieżka Taumaturgii (następne) | aktualna wartość x 5 |

Jeśli chcesz przyznać więcej punktów doświadczenia, tak aby bohaterowie rozwijali się szybciej, określ po prostu nowe warunki, których spełnienie zapewni dodatkową nagrodę. Mogą się one nawet zmieniać z opowieści na opowieść zależnie od szczególnych okoliczności każdej z nich.

## ZWIĘKSZANIE I ZMNIEJSZANIE CECH

W poniższej tabelce znajdują się koszty zwiększania na stałe odpowiednich Cech.

### ROZWIJANIE DYSCYPLIN

Dyscypliny są prawdopodobnie najtrudniejszym i najistotniejszym aspektem rozwoju bohatera, jeśli bowiem naprawdę zamierza on żyć wiecznie, jedynie wampirze moce zapewnią mu realne i pełne bezpieczeństwo.

Chociaż bohaterowie zwiększają i nabywają Dyscypliny dzięki punktom doświadczenia, Narrator prawdopodobnie zechce to w jakiś sposób ograniczyć. Przykładowo, jeśli bohater pragnie nauczyć się nowej Dyscypliny, w której aktualnie nie ma żadnej wartości, musi poszukać nauczyciela lub odkryć magiczny amulet, aby przebudzić w sobie moce tej Dyscypliny. Tylko od Narratora zależy, jak to będzie funkcjonować – jeśli nie postanowi on inaczej, gracz po prostu kupuje jednostki wartości Dyscyplin za zdobyte punkty doświadczenia.

### ROZWIJANIE VIA

Gracze mogą zwiększać wartość swojej Drogi tylko wówczas, jeśli ich bohaterowie wykazą się długotrwałym i konsekwentnym zachowaniem, u którego podstaw leżą wartości artystyczne bądź estetyczne. Gracz może dzięki punktom doświadczenia zwiększyć wartość Via, jeśli jego bohater wykona jakiś dobry uczynek (wedle wyznawanych norm etycznych). Narrator, jak zawsze, jest ostatecznym sędzią i to on określa, kiedy zachodzi taka możliwość.

Jako Narrator bardzo surowo oceniaj sposób, w jaki bohaterowie odzyskują punkty Via. Pamiętaj, że podczas sagi powinni powoli tracić coraz więcej z wartości swych Dróg. Już samo zachowanie swojej Via jest bardzo trudne, a jego zyskiwanie graniczy wręcz z niemożliwością.

Możesz uznać punkty Drogi za szczególną nagrodę dla bohaterów, zwłaszcza jeśli opowieść była naprawdę udana, lecz nie miała do zaoferowania żadnych rzeczywistych czy praktycznych korzyści. Wzrost Via może zapewnić jedynie wyjątkowe postępowanie bohatera, jak np. ocalenie jakiegoś nieszczęśnika, żmudne poszukiwanie prawdy czy podążanie drogą dobra. Jednak nawet wtedy gracz nie powinien być pewny swego; wolno ci zażądać przeprowadzenia testu jakiejś Cechy Charakteru i dopiero pomyślny wynik pozwoliłby zdobyć ów punkt.

### ROZWIJANIE SIŁY WOLI

W normalnej sytuacji gracze kupują jednostki stałej wartości Siły Woli, płacąc punktami doświadczenia, ale czasem możesz dać im szczególną szansę na zwiększenie tej Cechy. Możliwość zdobycia Siły Woli staje się motorem działań bohaterów w wielu opowieściach, a zwłaszcza tych niesamowitych, twego autorstwa.

Niekiedy zdarza się, że bohaterowie tracą stałe jednostki Siły Woli. Dochodzi do tego zawsze, kiedy gracz ma pecha w teście Siły



Woli. Na szczęście ryzyko jest małe, gdyż Siłę Woli testuje się tylko podczas szalu, w trakcie wykorzystywania niebezpiecznych sił Tau-maturgii i opierania się Dominacji.

## ROZWIJANIE CECH POZYCJI

Cechy Pozycji nigdy nie zmieniają się za sprawą punktów doświadczenia, ale na skutek biegu wydarzeń w sadze. Kiedy Narrator zauważy możliwość wprowadzenia zmian do Cech Pozycji, gracz może to uczynić. Gracz może także poprosić Narratora o zmianę jednej z Cech Pozycji, kiedy uzna, iż powinna się ona zmienić – coś takiego nie powinno jednak mieć miejsca zbyt często. Zdarza się, że Narrator opracowuje listę warunków, jakie bohater musi spełnić, jeśli chce zwiększyć wartość swojej Pozycji. Narrator może udostępnić tę listę graczowi, ale nie ma takiego obowiązku. Przykładowo, aby zyskać nowego członka Świty, wampir musi znaleźć właściwą osobę, zaprzyjaźnić się z nią lub Zdominować i zapoznać z obowiązkami, które będą do niej należały.

## ROZWÓJ OSOBOWOŚCI

Podczas sagi osobowość bohatera może ulegać zmianom, jednak najczęściej zachodzą one w sposobie odgrywania roli, a nie na Karcie Bohatera. Przykładowo, wraz z upływem czasu zmieniają się motywacje bohatera. Jeśli zastanowisz się i określiś, kiedy oraz w jaki sposób to zachodzi, odgrywana przez Ciebie rola zyska większą głębię, co jednak nie wpłynie na mechanikę gry. Natomiast gdy bohater zmieni swą Postawę lub przewidzianą Naturę, należy to zaznaczyć na Karcie Bohatera. Żadnego aspektu osobowości nie da się zmienić przy użyciu punktów doświadczenia.

## POSTAWA

Chociaż Postawa wpisana do Karty to sposób, w jaki bohater najczęściej objawia się innym, nie jest przy tym absolutnym standardem jego zachowania. Zmiana Postawy może dopomóc graczowi skoncentrować się na zmianach zachodzących w osobowości bohatera. Graczowi wolno zmienić Postawę w dowolnym momencie gry, powinien jednak albo poinformować o tym Narratora, albo wyrazić nie oddać tę zmianę w sposobie odgrywania roli swego bohatera.

Czasami Narrator, śledząc sposób odgrywania roli, sugeruje graczowi zmianę Postawy – w ten sposób daje mu do zrozumienia, iż dostrzegł zmianę w osobowości jego bohatera. Wiedz jednak, że to wcale nie jest najważniejsze. Postawa jest tylko narzędziem, dzięki któremu gracz skupia się na swojej roli i bezpośrednio ją odgrywa. Jeśli chce zmienić Postawę i zmiana wydaje się właściwa, to nie powinien czuć się w tym pragnieniu skrepowany.

## NATURA

Gracz może zmienić Naturę swojego bohatera, choć zasady są w tym względzie nieco bardziej rygorystyczne niż w przypadku Postawy. Natura bohatera to oś jego psychiki i całokształt tego, kim jest on naprawdę – to miejsce jego prawdziwej istoty. Zmiana Natury bliska jest zmianie osobowości – kiedy do niej dochodzi, wszystko staje się inne. Nie należy podejmować takiej decyzji zbyt pochopnie, trzeba ją głęboko rozważyć. Narrator powinien zmusić gracza do odgrywania procesu zmian osobowości bohatera przez kilka sesji gry. Wokół tej niezwykłej transformacji można stworzyć nawet odrębną opowieść. Czasami jednak ma miejsce sytuacja odwrotna – zmiana osobowości następuje nagle i ma swoje uzasad-

nienie jako szokowa reakcja bohatera na wydarzenia, które zaszły w jego otoczeniu. Zmiana w Naturze odbić się może czasem w Cechach Charakteru, co zależy od decyzji Narratora, ale nigdy nie wpływa na Via czy Siłę Woli.

## FIZYCZNE STANY

Poniżej znajdziesz zasady, które dotyczą Cechy Stanu Zdrowia i efektów utraty Stopni Zdrowia. Poznasz też rodzaje obrażeń i sposoby ich leczenia, jak również różnice między zdrowiem wampirów a śmiertelników.

## OBRAŻENIA

Niezależnie od tego, w jaki sposób bohater zostanie ranny, zasady **Wampira: Mrocznych Wieków** zawsze opisują doznane obrażenia w kategoriach Cechy Stanu Zdrowia. Gracz odnotowuje obrażenia na Stanie Zdrowia bohatera – każda odniesiona rana oznacza utratę jednego Stopnia Zdrowia. Kiedy bohater doznaje obrażeń, za każdym razem odznaczasz to na jego Karcie, zakreślając ołówkiem kolejne kratki Stanu Zdrowia w taki sposób, że ostatnie oznaczenie zawsze określa jego aktualny Stan Zdrowia. Kiedy bohater stopniowo odzyskuje zdrowie, po prostu wymazujesz oznaczenia gumką.

Wyobraź sobie Stan Zdrowia jako kilkustopniowe spektrum ze Stopniem Poobijany u jednego końca i stopniem Zmasakrowany u drugiego. Kiedy bohater odnosi nowe rany, posuwasz się stopniowo w dół tego spektrum, aż osiągniesz Stopień Zmasakrowany. Kiedy bohater regeneruje się, usuwasz znaczki jeden po drugim, aż do zupełnego wyleczenia.

Każdy sukces w rzucie na obrażenia oznacza utratę jednego Stopnia Zdrowia. Tak więc, kiedy w walce przeciwnik uzyska w tym rzucie (przykładowo) dwa sukcesy, bohater zaznacza dwa pierwsze Stopnie Zdrowia, poczynając od Poobijany, a kończąc na Zraniony.

## REGENERACJA

Wampiry są martwe, a więc ich rany nie goją się w naturalny sposób. Ich ciało regeneruje się tylko za sprawą krwi (Punktów Krwi), którą muszą w tym celu zużyć. Jeden PK pozwala zregenerować jeden Stopień Obrażeń, co zawsze zajmuje jedną turę czasu.

Kiedy wampir regeneruje się, pozostaje zwykle w stanie spoczynku i nie podejmuje żadnej innej akcji. Oczywiście, wolno mu podjąć próbę wyleczenia się w trakcie wykonywania innych akcji, jednak gracz wykonuje wówczas rzut na Wytrzymałość + Sztukę Przetwarzania, aby przekonać się, czy regeneracja okazała się skuteczna (ST: 6). Sukces oznacza, że bohaterowi udało się wyleczyć mimo wykonywania innych czynności. Niepowodzenie oznacza, że nie udało się odzyskać Stopnia Zdrowia, a Punkt Krwi przepada. Natomiast pech powoduje, że bohater traci jeszcze jeden Stopień Zdrowia.

## POWAŻNE RANY

Wampiry odnoszą czasem tak ciężkie rany, że nie sposób wyleczyć ich za pomocą samych Punktów Krwi. Takie obrażenia nazywa się poważnymi ranami i najczęściej powoduje je światło słoneczne, ogień, a także pazury i zęby innych istot nadnaturalnych. Wyleczenie poważnych ran wymaga zarówno krwi, jak i czasu. Takie obrażenia mogą być neutralizowane w walce tylko przez wampiry, które znają Dyscyplinę Odporności.





Wyleczenie jednego Stopnia Obrażeń poważnych ran wymaga jednego dnia odpoczynku i zużycia pięciu Punktów Krwi. Poważne rany można także regenerować w ciągu nocy, jeśli bohater poświęci pięć PK i jeden punkt Siły Woli za każdy wyleczony Stopień. Poważne rany należy zaznaczać na Karcie Bohatera inaczej niż zwykle. Narratorowi wolno jest uznać dowolną ranę za poważną.

## OSTATECZNA ŚMIERĆ

Chociaż wampiry nie są już śmiertelne, wciąż wisi nad nimi groźba Ostatecznej Śmierci. Kusząca jest wizja wampira jako półboga – istoty niemal wszechmocnej i zdolnej wytrzymać prawie wszystko – lecz tak naprawdę wampira można zabić i to na kilka sposobów. Wampir, który umrze po raz kolejny, nie może już powrócić do stanu swego nieżyca – mówi się o nim, że doznał Ostatecznej Śmierci.

Najłatwiej zabić wampira, zadając mu poważne rany, kiedy jest już ciężko ranny. Jeśli wampir straci ostatni Punkt Krwi i ostatni Stopień Zdrowia, a przy tym odniesie jeszcze poważną ranę, zostaje na zawsze unicestwiony. Ostatecznej Śmierci towarzyszy czasami gwałtowny i całkowity rozpad ciała, z którego po kilku minutach pozostaje jedynie kupka popiołu.

Wampira może także zabić inny wampir, który wypije zeń wszystką krew. Ciśnienie głębin morskiej, eksplozja, pewne wampirze choroby i dekapitacja są kolejnymi sposobami na jego unicestwienie. Opierając się na podanych tu zasadach, zastanów się, jak śmiertelne okażą się te zagrożenia w twojej sadze.

## JAK UMIERAJĄ ŚMIERTELNI

Kiedy śmiertelnik zostanie Zmasakrowany, od śmierci dzieli go tylko jeden Stopień Obrażeń. Umrze, jeśli otrzyma jeszcze choć

jedną ranę lub nie uda się zatamować upływu krwi. Śmierć jest dla ludzi ostateczna, chyba że zostaną Przeistoczeni na krótko przed tym, zanim odejdą do wieczności. Każdy wampir ma zdolność do przemiany ciała świeżego trupa w wampira, jeśli od chwili śmierci nie minęło więcej niż pięć minut.

Oczywiście, śmiertelni leczą się zupełnie inaczej niż wampiry. Dzięki właściwej opiece medycznej przechodzą okres rekonwalescencji, której czas podaje poniższa tabelka. Zauważ, że podany czas określa termin wyleczenia jedynie przypisanego mu Stopnia Obrażeń, a wypadaloby przecież wyleczyć także pozostałe Stopnie, aby w pełni powrócić do zdrowia. Tak więc Stan Zdrowia Zmaltretowanego człowieka poprawia się po trzech miesiącach rekonwalescencji jedynie na tyle, że osiąga on Stan Ciężko Ranny; zanim wszystkie rany (pozostałe Stopnie Obrażeń – SO) się zagoją, spędzi on w łóżku jeszcze wiele czasu.

### Stan Zdrowia

Poobijany  
Zraniony  
Lekko ranny  
Ciężko ranny  
Zmaltretowany  
Okaleczony

### Czas

Jeden dzień  
Trzy dni  
Jeden tydzień  
Jeden miesiąc  
Trzy miesiące  
Trzy miesiące \*

\* Ten Stopień Obrażeń oznacza dla śmiertelnych utratę 1 punktu któregoś z Atrybutów Fizycznych. Śmiertelni, którzy zostali Zmasakrowani, mogą zostać wyleczeni tylko za zgodą Narratora. Niektórzy spędzą resztę życia w stanie śpiączki.



WAMPIR: MROczne WIEKI

## PRZYCZYNY OBRAZEŃ

Bohatera można zranić na wiele sposobów. Poniżej zamieszczamy charakterystykę najczęstszych przyczyn odnoszenia obrażeń.

### WALKA

Obrażenia związane z walką opisywaliśmy już dosyć dokładnie. Każdy sukces w rzucie na obrażenia powoduje u przeciwnika utratę jednego Stopnia Zdrowia.

### UPADEK

Czasem zdarza się, że bohaterowie spadają z dużych wysokości. Posłuż się poniższą tabelką do określenia obrażeń. Każdy bohater może wykonać test Wytrzymałości, aby sprawdzić, ile obrażeń udało mu się zneutralizować. Stopień Trudności dla tego testu wynosi 8, a każdy sukces eliminuje jeden Stopień Obrażeń. Pech, to utrata dodatkowego Stopnia Zdrowia.

| Wysokość (m) | Obrażenia |
|--------------|-----------|
| 1,5          | 1 SO      |
| 3            | 2 SO      |
| 6            | 3 SO      |
| 9            | 4 SO      |
| 12           | 5 SO      |
| 15           | 6 SO      |
| 18           | 7 SO      |
| 21           | 8 SO      |
| 24           | 9 SO      |
| 27+          | 10 SO     |

### OGIEŃ

Ogień stanowi dla wampirów prawdziwe i straszne zagrożenie – niewiele jest rzeczy, których boją się bardziej. Zawsze powoduje on poważne rany, a więc grozi im Ostateczną Śmiercią. Nawet najmniejszy płomień może zranić wampira, ale te z nich (i tylko te), które znają Dyscyplinę Odporności, mogą uniknąć poparzeń – wykonują rzut na Wytrzymałość + Odporność (ST zmienne, w poniższej tabeli kilka przykładów). Rzut należy powtarzać w każdej turze, w której bohater ma kontakt z ogniem. Wynik rzutu określa, ile obrażeń udało się zneutralizować. Jeśli rzut zakończy się niepowodzeniem, bohater traci od jednego do trzech Stopni Zdrowia (także poniżej), natomiast każdy sukces neutralizuje jeden Stopień Obrażeń. Jeśli wypadnie pech, wówczas bohater doznaje wyjątkowych obrażeń – np. traci wzrok albo jego kończyny ulegają zwęgleniu.

| ST        | Temperatura płomienia                      |
|-----------|--------------------------------------------|
| 3         | świeca (oparzenia pierwszego stopnia)      |
| 5         | pochodnia (oparzenia drugiego stopnia)     |
| 7         | duże ognisko (oparzenia trzeciego stopnia) |
| 9         | rozpalony do białości metal                |
| 10        | płynny metal                               |
| Obrażenia | Rozmiar płomienia                          |
| 1 SO      | pochodnia; część ciała poparzona           |
| 2 SO      | ognisko; połowa ciała poparzona            |
| 3 SO      | pożar; całe ciało poparzone                |

## SŁOŃCE

Światło słoneczne jest dla wampirów naprawdę zabójcze. Promienie słoneczne powodują poważne rany, a wampir płonie w każdej turze, w której jest wystawiony na ich działanie. Jeśli bohater zna Dyscyplinę Odporności, może wykonywać rzut na Wytrzymałość + Odporność, by neutralizować obrażenia. (ST zależy od pory dnia, intensywności promieni, obecności chmur czy mgły; w poniższej tabeli kilka przykładów). Jeśli w rzucie nie wypadnie żaden sukces, bohater traci od jednego do trzech Stopni Zdrowia, zależnie od tego, jak bardzo wystawiony jest na działanie światła słonecznego (patrz poniżej). Jeśli rzut się powiedzie, każdy sukces neutralizuje jeden Stopień Obrażeń. Pech oznacza, że ciało bohatera zajęło się ogniem i cierpi on zarówno od słońca, jak i od ognia.

| ST               | Charakter promieni słonecznych                                                       |
|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 3                | światło rozproszone, zasłona ciężkich chmur, świt lub zmrok                          |
| 5                | solidne, pełne, ciężkie ubranie                                                      |
| 7                | światło pada przez okno                                                              |
| 9                | wąski, bezpośredni promień słoneczny lub otwarta przestrzeń przy pochmurnej pogodzie |
| 10               | bezpośrednie promienie pełnego słońca                                                |
| <b>Obrażenia</b> | <b>Ekspozycja ciała</b>                                                              |
| 1 SO             | tylko część ciała (np. tylko ręka)                                                   |
| 2 SO             | ciało częściowo zakryte (ubranie z kapturem)                                         |
| 3 SO             | większość ciała odkryta (zwykle ubranie)                                             |

## CHOROBY

Chociaż wampiry mogą się zarazić, a nawet roznosić ludzkie choroby, nie umierają od nich – nawet jeśli czują się chore i tracą z tego powodu Stopnie Zdrowia. Utrata Stopni Zdrowia bywa nieraz znaczna (mogą to być nawet poważne rany), ale po zregenerowaniu wszystkich Stopni Obrażeń wampir zostaje uznany za wyleczonego. Czasami choroba przebiega bezobjawowo, a wampir staje się jedynie nosicielem, który zaraża swoich żywicieli. Chodzą jednak pogłoski o kilku wampirzych chorobach, mogących doprowadzić Kainitę do śmierci w przeciągu kilku dni.

## KOLEK

Kolek wbity w serce wampira nie zabija go, ale całkowicie unieruchamia. W takim przypadku Kainita nie może się poruszać, ale normalnie traci co wieczór jeden Punkt Krwi. Gdy skończą się PK zaczyna tracić Stopnie Zdrowia z szybkością jednego na dobę. W momencie, w którym osiąga stan Zmasakrowany, przyjmuje się, że zapada w letarg. Trzeba podkreślić, że żaden wampir nie może w takich okolicznościach po prostu umrzeć.

Niezwykle trudno jest przebić serce kółkiem podczas walki wręcz – koniecznych jest co najmniej pięć sukcesów, aby trafić w tak precyzyjnie wyznaczone miejsce.

## WYIĄTKOWE ZIMNO

Chociaż wampiry nie umierają z zimna, to jednak cierpią na skutek przemarznięcia, a w szczególnie niskich temperaturach mogą nawet całkowicie zamarznąć. Zimno jest szczególnie niebezpieczne, gdyż wampiry pozbawione są własnej ciepłoty ciała (za wyjątkiem krótkich chwil po posiłku), więc nawet ciepłe ubranie na nic się nie

przydaje. Kiedy bohater znajduje się jakiś czas na zewnątrz wystawiony na zimno, gracz wykonuje specjalny rzut. Wszystko zależy od tego, jak niska jest temperatura, ale zwykle wystarczy spędzić na dworze około pół godziny. Gracz wykonuje rzut na Wytrzymałość + Odporność względem Stopnia Trudności 3 rosnącego o 1 za każdym następnym rzutem. Czas, jaki dzieli kolejne rzuty, wyznacza Narrator, uwzględniając przy tym fakt, że wampiry są jednak dużo bardziej odporne na zimno niż ludzie. Kainici mogą zużywać Punkty Krwi, aby się rozgrzać, choć nie zapewni im to trwałego ciepła.

## LETARG

Jak można było zauważyć wcześniej, wampiry wcale nie tak łatwo umierają. Kiedy jednak doznają zbyt ciężkich obrażeń, zapadają w bardzo głęboki sen zwany letargiem.

Wampir zapada w letarg, gdy choć raz zostanie jeszcze zraniony już po utracie wszystkich Stopni Zdrowia i wszystkich Punktów Krwi (jeśli rany są poważne, zamiast tego następuje oczywiście Ostateczna Śmierć). W takiej sytuacji bohater traci całkowicie zdolność ruchu i pozostaje nieprzytomny, choć potężniejszym Kainitom (np. Przedpotopowym) wciąż udaje się w tym stanie posługiwać Dyscyplinami. Ponadto, kiedy bohater zapadnie w letarg, traci jeden punkt dowolnego Atrybutu Fizycznego, który wybiera gracz.

Wampiry posiadające wartość Via 10 budzą się szybko – wystarczy jeden lub kilka dni, natomiast Kainici o niższej wartości Drogi wstają dopiero po kilku tygodniach czy nawet miesiącach. Czasami wystarczy smak krwi Starożytnego, aby wampir obudził się wcześniej.

Kiedy wampir spoczywa w letargu, zużywa Punkty Krwi z tą samą częstotliwością co zwykle, tzn. każdego dnia jeden punkt, jednak kiedy krew się wyczerpie, nie następuje standardowa utrata Stopni Zdrowia.

Bohater może dobrowolnie pogrążyć się w letargu. Kiedy zasypia jak zwykle, gracz po prostu informuje Narratora, iż zapada on w ten stan. Wiele starożytnych Kainitów świadomie decyduje się na letarg i w bezpiecznym miejscu przeczekuje trudny czas, unikając wielu zagrożeń i ryzyka napadów szału.

| Via | Czas letargu   |
|-----|----------------|
| 10  | Jeden dzień    |
| 9   | Trzy dni       |
| 8   | Jeden tydzień  |
| 7   | Dwa tygodnie   |
| 6   | Jeden miesiąc  |
| 5   | Jeden rok      |
| 4   | Jedna dekada   |
| 3   | Pół wieku      |
| 2   | Jedno stulecie |
| 1   | Pięć stuleci   |
| 0   | Tysiąc lat +   |

## STANY PSYCHICZNE

Poniżej opisane zasady dotyczą procesów zachodzących w psychice bohatera, oddziałujących na jego zachowanie. Spośród wielu stanów psychicznych można wyróżnić: szal – kiedy bohater uwal-

nia swoją wewnętrzną Bestię; Rötschreck – kiedy strach przed słońcem i ogniem przeradza się w paniczny lęk. W tej części rozdziału znajduje się też opis różnych Zaburzeń Psychiczych, na jakie cierpią niektóre wampiry (i wszyscy Malkavianie), a także omówienie mocy mistycznej Przysięgi Krwi.

## SZAŁ

Wampiry, podobnie jak ludzie, są istotami podlegającymi instynktom. Jednak w przypadku wampirów są to instynkty łowieckie. Wampiry są doskonałymi drapieżnikami i stoją na szczycie piramidy żywieniowej. To prawdziwe maszyny do zabijania, to wysłannicy śmierci.

Aby jednak wampiry mogły przeżyć w ludzkim społeczeństwie, muszą nauczyć się panować nad swoją Bestią. Zew krwi jest u nich tak silny, że naraża je na poważne niebezpieczeństwo w świecie Mrocznego Średniowiecza. Siła rozwścieżonej Bestii bywa czasem użyteczna, ale jej zaślepienie przekreśla wszelkie korzyści mogące płynąć z szału.

Wampiry zawsze starają się trzymać na wodzy Bestię, jednak mimo wkładanego wysiłku nie zawsze im się to udaje. Czasem Bestia wyswabza się, a wtedy sieje tak wielkie zniszczenie, że nie dorówna jej koszmar żadnej ludzkiej furii. Każdy wampir musi nieustannie toczyć wewnętrzną walkę z Bestią, aby nie pozwolić się jej wyrwać. Szał ma swoje specyficzne zasady, które określają, kiedy i w jaki sposób Bestia może się uwolnić.

Kiedy Narrator stwierdzi, że instynkty wampira biorą górę nad bohaterem, gracz wykonuje test Samokontroli/Instynktu. Jeśli rzut powiedzie się, bohater pokonuje w sobie odruch szału. Niepowodzenie oznacza, że wampir wpada w krótkotrwały szał – Bestia zwycięża i wampir tylko częściowo kontroluje zachowanie bohatera.

## PROWOKACJA

To właśnie ty, jako Narrator, zawsze określasz okoliczności, które mogą wywołać szał. Czasem wolno ci zignorować oczywiste czynniki prowokujące szał, jak również zmusić gracza do wykonania testu, którą on bagatelizuje. Twoja interpretacja natury świata Mrocznego Średniowiecza ujawnia się właśnie wtedy, kiedy prosisz graczy o wykonanie testu szału.

Zasady dotyczące szału celowo pozostawiliśmy otwarte, abyś łatwiej mógł dopasować je do swojej sagi. Jeśli pragniesz stworzyć opowieść pełną akcji i chcesz, by bohaterowie byli pewni siebie, złagodz zasady przeprowadzania testów szału. Z drugiej strony powinniś być bardziej surowy, jeśli pragniesz, aby gracze w większym stopniu uświadomili sobie podstawowe słabości swoich bohaterów i potem mogli się z nimi zmierzyć.

Szał często wywołany jest głodem, a jako taki może zakończyć się śmiercią żywiciela, którego bohater zupełnie osuszy z krwi. Taka sytuacja zachodzi tylko wtedy, gdy bohater jest głodny (trzy Punkty Krwi lub mniej) i zostanie sprowokowany widokiem, smakiem lub zapachem krwi.

Szał bywa też następstwem gniewu i często przeradza się wtedy w wielką, wampirzą furię. Atak furii może być spowodowany przez wiele czynników, zazwyczaj innych dla każdego bohatera, choć najczęstszą jego przyczyną jest poniżanie i wyśmiewanie.

## WAMPIR: MROCZNE WIEKI

## ZASADY

Wampir wcale nie musi powstrzymywać swego szału, ale skoro gracz tego pragnie, obowiązany jest przeprowadzić test Samokontroli/Instynktu (Stopień Trudności jest różny). Odparcie pokusy szału jest akcją złożoną i aby bohater całkowicie się pohamował, gracz musi uzbierać pięć sukcesów. Jednak już nawet jeden sukces na chwilę (jedna tura) odsuwa wybuch szału. ST określa poniższa tabelka. Liczba kostek w teście szału nie może przekraczać aktualnej liczby Punktów Krwi bohatera – głód zawsze pozbawia skrupułów. Rzut udany pozwala bohaterowi powstrzymać się, zaś nie udany oznacza, że wampir wpadł w szał. Pech nie tylko wywołuje szał, ale także jest oznaką, że bohater nabawił się Zaburzenia Psychicznego (określa je Narrator).

| Prowokacja                   | ST |
|------------------------------|----|
| Zapach krwi (w stanie głodu) | 3  |
| Widok krwi (w stanie głodu)  | 4  |
| Zastraszanie                 | 4  |
| Zagrożenie życia             | 4  |
| Wyśmiewanie                  | 4  |
| Rozgniewanie                 | 5  |
| Smak krwi (w stanie głodu)   | 5  |
| Władca w niebezpieczeństwie  | 6  |
| Jawne poniżanie              | 7  |

## OBIAWY SZALU

Podczas szału wampir zdolny jest do niemal każdego niemoralnego, ryzykownego i psychotycznego działania. Pod wpływem szału bohater przejawia w swym zachowaniu zwierzęcy brak hamulców, kierując się jedynie żądzą doraźnej satysfakcji. W zależności od rodzaju bodźców wyładowuje swą agresję na kims lub w napadzie bezsensownego szaleństwa. Bohater po prostu przestaje myśleć logicznie, a wszystkie jego reakcje są instynktowne i emocjonalne.

Jeśli bohater ma dostęp do krwi, będzie pił do oporu i prawdopodobnie zabije żywiciela opętany nieopanowanym pragnieniem. Jeśli w pobliżu nie ma krwi, bohater rzuci się w jej poszukiwaniu. Zmieni się w szaleńca, który niszczy wszystko w zasięgu wzroku. Najpierw zaatakuję przeciwników, jeśli jednak przyjaciele staną mu na drodze (lub w pobliżu nie będzie wrogów), ich również nie oszczędzi.

Szał, oprócz oczywistych negatywnych skutków, przynosi wampirowi także pewne korzyści. Po pierwsze, ranny bohater ignoruje ujemne modyfikatory pochodzące od Stopni Obrażeń w liczbie, którą równoważy wartość jego Wytrzymałości – gracz po prostu nie odejmuje od Sumy tylu kostek. Po drugie, nie musi przeprowadzać żadnych testów Siły Woli, gdyż i tak jest zdolny do niemal wszystkiego.

Gracz może poświęcić punkt Siły Woli, aby zachować kontrolę nad jedną akcją bohatera w ciągu tury. Zużycie punktu Siły Woli pozwoli bohaterowi skoncentrować się i sformułować prostą myśl lub wyznaczyć cel działania, dzięki czemu – jeśli jakieś wydarzenia temu nie przeszkodzą – gracz może wpływać na zachowanie bohatera przez kilka następnych tur. Należy sobie uświadomić, że Siła Woli nie powstrzymuje szału, a umożliwia jedynie słaby wpływ na formę, jaką szał przybiera.

Jako Narrator wykorzystuj tę zasadę, co powinno skłonić graczy do lepszego odgrywania szału. Jeśli gracz opisuje akcję swoje-



go bohatera inaczej, niż twoim zdaniem powinna ona wyglądać podczas szału, nie zabraniaj mu jej i pozwól ją wykonać, a potem powiedz, że stracił punkt Siły Woli. W końcu szal to nie było atak złości.

### DŁUGOŚĆ SZALU

Czas trwania szału jest różny. To Narrator decyduje, kiedy dobiega on końca. W pewnych wypadkach szal przebiega według prostego cyklu adrenaliny – kiedy wszystko się uspokoi i napięcie spadnie, szal powoli ustępuje. Atak szału trwa przez całą scenę, po której zakończeniu gracz może znowu normalnie odgrywać swojego bohatera.

Gracz może wydawać punkty Siły Woli, aby odzyskiwać kontrolę nad bohaterem na tyle czasu, by wykonać jakąś pojedynczą akcję. Jeśli Narrator nie jest przekonany, że gracz właściwie odgrywa bohatera ogarniętego szałem, może stwierdzić, że bohater zużywa punkty Siły Woli.

Przyjaciele bohatera mogą spróbować pomóc mu w opanowaniu szału przez bezpośredni kontakt i perswazję. W tym celu muszą przeprowadzić udany test interakcji (rzut na właściwy Atrybut Społeczny), co z kolei pozwoli bohaterowi wykonać test Siły Woli, którego powodzenie oznacza koniec szału. Taką przysługę mogą wyświadczyć bohaterowi tylko te osoby, które kiedyś same pohamowały się w jego obecności od szału lub też łączy je z nim bliska więź emocjonalna. Pomocni przyjaciele wiele ryzykują, ponieważ bohater może ich zaatakować, jeśli gracz będzie miał pecha w teście Siły Woli.

## RÖTSCHRECK

Wampiry nie są strachliwe, lecz przez wzgląd na swą nieśmiertelność boją się wszystkiego, co mogłoby skrócić ich wieczną egzystencję. Światło słoneczne i ogień stanowią dla nich śmiertelne niebezpieczeństwo, a czasem przyczyną panicznego lęku dalece wykraczającego poza pojęcie zwykłego strachu – to właśnie jest Röttschreck.

### ZASADY

Kiedy wampir narażony jest na kontakt z ogniem lub promieniami słonecznymi, Narrator ma prawo zażądać przeprowadzenia testu Odwagi. Choć są to najczęstsze przyczyny lęku wampirów, to w istocie wszystko, co naprawdę przeraża bohatera, może być powodem do wykonania tego rzutu. Narrator może wyznaczyć test Odwagi nawet wówczas, gdy młody wampir po raz pierwszy styka się ze świętym symbolem lub kołkiem.

Stopień Trudności dla testu Odwagi zwykle wynosi 6, ale może być uzależniony od różnych okoliczności, co opisuje zamieszczona

| Przyczyna                            | ST |
|--------------------------------------|----|
| Widok pochodni z bliska              | 6  |
| Przyćmione światło słoneczne         | 7  |
| Ognisko                              | 7  |
| Bezpośrednie światło słońca          | 8  |
| Bohater pali się                     | 8  |
| Bohater uwięziony w płonącym budynku | 9  |



WAMPIR: MROczne WIEKI

tabela. Liczba uzyskanych w rzucie sukcesów określa liczbę tur, na czas których bohater jest w stanie opanować swój lęk i pozostać w obecności jego źródła. Oczywiście, kiedy upłynie wyznaczony czas, gracz musi powtórzyć rzut. Brak sukcesów w teście Odwagi oznacza, że bohater wpada w Röttschreck – stan podobny do szalu – i traci nad sobą kontrolę. Pech oznacza nie tylko Röttschreck, ale także wywołuje u bohatera Zaburzenie Psychiczne, które zwykle wiąże się z pierwotnymi instynktami pchającymi nas do ucieczki ze strachu czy też z chęcią uwolnienia się lub ukrycia.

Gracz może poświęcić punkt Siły Woli, aby bohater mógł podjąć świadomą akcję, do której nie byłby zdolny ze względu na Röttschreck.

## OBIAWY RÖTTSCHRECKU

Kiedy graczowi nie powiedzie się test Odwagi, bohater nie jest w stanie podjąć innej akcji poza paniczną ucieczką, a jeśli jest uwięziony w miejscu, skąd nie może uciec, w ogóle nie może zrobić nic sensownego. Nawet gdy bohater schroni się i nie będzie już widział słońca czy ognia, reakcja lękowa utrzyma się jeszcze przynajmniej kilka minut (w pewnych przypadkach dłużej).

Kiedy bohater znajdzie bezpieczne miejsce, gracz wykonuje test Siły Woli, aby odzyskać kontrolę (ST: 8). Każdy sukces skraca o minutę czas reakcji lękowej, która bez tego utrzymuje się przez 10 minut.

## ZABURZENIA PSYCHICZNE

Niektórzy Kainici przejawiają różne dziwactwa, natręstwa lub nawet psychozy, których pozbycie się wymaga sporo wysiłku i czasu. Te umysłowe słabości zwane są Zaburzeniami Psychicznymi.

Zaburzenia Psychiczne objawiają się na wiele różnych sposobów, a ich pochodzenie i przyczyny zależą od biegu opowieści i wspólnej decyzji gracza oraz Narratora. Zwykle powstają wkrótce po pechowym teście szalu, ale równie dobrze może je wywołać wiele innych czynników. Malkavianie, dla przykładu, są obciążeni dziecinnie i zaczynają sągę od razu posiadając jakieś Zaburzenie.

Kiedy bohater nabawi się Zaburzenia Psychicznego, Narrator określa jego rodzaj. Wolno mu zdać się na rzut kostką i losowo ustalić typ Zaburzenia, choć my nie polecamy tej metody. Doświadczony gracz może czasem samodzielnie stworzyć własne, specyficzne dla jego bohatera Zaburzenie.

## OBIAWY ZABURZEŃ PSYCHICZNYCH

Zaburzenia Psychiczne nie są nieprzewidywalne i wcale nie zmuszają gracza do odgrywania swej roli w ściśle określony sposób. Dodają raczej grze nieco humoru i szczyptę realizmu. Bohater wcale nie musi pokazywać po sobie swojego Zaburzenia przez cały czas – ludzie często porzucają swe dziwactwa, aby później do nich wrócić. Zaburzenie Psychiczne często objawia się tylko w chwilach szczególnego napięcia, ale nawet wtedy nie przejmuje władzy nad umysłem bohatera, a jedynie nań wpływa.

Jako Narrator powinieneś stale czuwać i nie dopuścić, aby sprawy wymknęły ci się spod kontroli. Gracze mają dwa złe przyzwyczajenia, jeśli chodzi o Zaburzenia Psychiczne – albo w ogóle zapominają o ich istnieniu, albo też tracą nad nimi kontrolę i zaczynają przesadzać z objawami, co z kolei zakłóca grę i skierowuje opowieść na złe tory. Na szczęście można temu zaradzić.

Kiedy masz do czynienia z graczem, który ciągle zapomina o swoim Zaburzeniu, najlepiej powtarzaj mu co chwila, że jego bo-



hater właśnie szczęśliwie opanował objawy, ale kosztowało go to jeden punkt Siły Woli.

Natomiast kiedy gracz traci kontrolę nad swoim Zaburzeniem, musisz posłużyć się bardziej stanowczą taktyką. Weź go na stronę i powiedz mu, że wprawdzie doceniasz jego zaangażowanie w dramę, ale też nie pochwalasz zbytnej przesady. Jeśli zaś to nie pomoże i gracz nadal wykorzystuje Zaburzenie Psychiczne z egoistycznych pobudek, chcąc skupiać całą uwagę na sobie, zmień jego Zaburzenie na takie, które go uciszy – np. na katatonię.

Oto 10 przykładów Zaburzeń Psychiczych:

- **Osobowość wielokrotna.** Posiadasz wiele różnych osobowości. Cierpiąc na to Zaburzenie, masz więcej niż jedną Naturę i podczas opowieści zmieniasz ją na okrągło. W związku z tym będziesz okresami zachowywał się zupełnie inaczej niż poprzednio; w różny sposób będziesz też odzyskiwał Siłę Woli. W tych podejrzliwych czasach każdy chyba, kto odkryje, że zmieniasz swoje osobowości, może oskarżyć cię o opętanie przez diabła. A czy sam możesz być pewien, że tak nie jest?

- **Mitomania.** Żyjesz w nierealnym świecie złudzeń, w którym jesteś niedocenionym bohaterem. Chciałbyś być dobry i czysty, a to pragnienie spełnia się przez fantazjowanie o wspaniałych czynach, których niby dokonałeś i które często przesłaniają ci rzeczywistość.

- **Regresja.** Stajesz się podobny do dziecka – cofasz się do wcześniejszego okresu życia, kiedy mniej od ciebie wymagano. Być może do bardzo wczesnego okresu, bo w Mrocznym Średniowieczu dzieci przejmują obowiązki dorosłych tak szybko, jak tylko mogą im podolać. Bardzo trudno zrobić ci coś samemu i możesz potrzebować opieki i pomocy innych.

- **Perfekcjonizm.** Wszystko w twoim życiu musi być doskonałe. Całą swoją energię wkładasz w zapobieganie sytuacjom, w których coś miałoby pójść nie po twojej myśli. Kiedy jednak do nich dochodzi, a przecież w końcu musi, dostajesz białej gorączki i musisz przeprowadzać testy Siły Woli, aby powstrzymać napady szału.

- **Nadkompensacja.** Ukrywasz swoje moralne wady pod płaszczem swych zalet, w czym posuwasz się aż do przesady. Wierzysz w swą wyjątkową moralność i cnoty, które wyrażają się w twoim postępowaniu, świadcząc o honorze, lojalności, odwadze, łaskowości i opanowaniu. Swoje zachowanie całkowicie podporządkowujesz tej wizji samego siebie. Nieustannie pouczasz innych o ich moralnych słabościach i bardzo pysznisz się tym, co uważasz za swoje zalety. Oczywiście, kiedy rzeczywistość rozwieje twoje złudzenia, zażenowanie będzie potworne. Nie wierzysz, że byłbyś zdolny wpaść w szal, dlatego nie robisz nic, aby uniknąć sytuacji, które mogą sprowokować jego atak.

- **Obsesja.** Z powodu minionych wydarzeń opętała cię jakaś sprawa. Całą swoją energię wkładasz w zaspokojenie swych dwuznacznych ambicji, jak np. obsesja na punkcie władzy, określonej osoby, amuletu lub nawet krwi. Po prostu potrzebujesz jakiegoś punktu zaczepienia, który nadaje sens twemu życiu.

- **Paranoja.** Jesteś przekonany, że ktoś na ciebie poluje i nie ma od tego ucieczki. Masz obsesję na punkcie osób, które twoim zdaniem cię prześladowają, więc na wszelkie możliwe sposoby próbujesz się przed nimi uchronić. Pod żadnym pozorem nikomu nie zaufasz. Podejrzewasz nawet swoich najbliższych przyjaciół.

- **Amnezja.** Chcesz zdjąć z siebie ciężar dawnych czynów, więc zapominasz całe fragmenty życia ze swojej przeszłości – być

może nawet to, że jesteś wampirem. Przez jakiś czas wszystko wydaje ci się nowe i ciekawe. To stłumienie blokuje dostęp świadomości do niebezpiecznych wspomnień – pewne zdarzenia po prostu zapominasz. Możesz zapomnieć tylko zdarzenia traumatyczne, ale równie dobrze doznać całkowitego zaniku pamięci. Kiedy cierpisz na to Zaburzenie, nie pamiętasz niektórych ze swoich Zdolności, co uniemożliwia ich wykorzystanie.

- **Melancholia.** Okresowo popadasz w stan głębokiej depresji, wykazując całkowity brak zainteresowania wszystkim, co zwykle zajmowało twoją wyobraźnię. Kiedy jesteś w depresji, świat nie ma ci nic do zaoferowania – jest szary i płaski. Nie potrafisz zmusić się do działania i wolisz dać się prowadzić innym, niż marnować energię na stawianie oporu. Zaraz po depresji wpadasz na jakiś czas w odwrotny stan – rozpirają cię siły, godzinami czy nawet całymi dniami ślęczysz nad swoimi planami. W tym czasie potrafisz nawet obejść się bez snu, spalając na swoje cele krew i Siłę Woli.

- **Mania wielkości.** Wyobrażasz sobie, że jesteś dużo wspanialszy i potężniejszy niż w rzeczywistości. Może nawet uważasz się za księcia, burmistrza czy proroka. We własnej wyobraźni czujesz się bezpieczny, dzięki czemu unikasz strachu, który czai się tak blisko ciebie. Gdy jednak dostrzeżesz prawdziwy świat, musisz wykonywać testy Odwagi (ST: 5), aby nie wpaść w szal.

## PRZYSIĘGA KRWI

Przysięga Krwi to więź między dwoma wampirami, zamieniająca jednego w sługę, i w pewien sposób kochanka, drugiego. Ta niezwykle silna relacja określana jest wśród Kainitów mianem Panowania, stąd też wampir, który włada drugim zwany jest Panem, zaś podległy mu – Sługą. Zwykle to starsi są Panami, nowicjusze zaś Sługami, choć nie zawsze jest to regułą. Starsi próbują pozyskać sobie jak największą liczbę sług, co stanowi istotny element strategii w Jylhad, bowiem zapewne potężną i wierną świtę. Powszecznie wiadomo, że Starożytni mają swoje Sługi, lecz nikt nie potrafi ich wskazać palcem, więc wśród Kainitów jest wobec siebie bardzo podejrzliwych.

## NAŁOŻENIE PRZYSIĘGI

Przysięga Krwi powstaje na skutek wymiany krwi między dwoma wampirami. Sługa musi napić się krwi Pana trzykrotnie przy różnych okazjach (nie tej samej nocy). Ilość wypitej krwi nie gra roli. Czasem wystarczy tylko łyk lub nawet sama kropla, jeśli Panem ma być Starożytny. Więć różni się od mocy Dominacji tym, że umożliwia Panowanie słabszej krwi nad silniejszą. Tak więc wampir z dziesiątego pokolenia może Panować nad wampirem z dziewiątego pokolenia.

Im więcej razy Sługa napije się krwi Pana, tym silniejsza staje się Przysięga. Większość Panów karmi Sługi swoją krwią wielokrotnie w ciągu roku właśnie w celu wzmocnienia Przysięgi. Wielu z nich obawia się też, że jeśli ulegnie ona zerwaniu, ich Sługi zapragną zemsty. To chyba główny powód dla którego tak wielu Panów dobrze traktuje swoje Sługi – w końcu nie ma więzi, której nie dałoby się zerwać, a nienawiść może osłabiać nawet Przysięgę Krwi.

Każdy Sługa ma tylko jednego Pana, czyli może złożyć Przysięgę Krwi tylko jednemu wampirowi, co jest o tyle korzystne, że broni przed ponownym związaniem. Wszyscy bohaterowie są na dobrej drodze do złożenia Przysięgi, gdyż ich Ojcowie przynajmniej raz dali



im się napić swojej krwi. W związku z tym, jeśli bohater dwukrotnie jeszcze spróbuje vitae Rodzica, znajdzie się pod jego Panowaniem.

## MOC PRZYSIĘGI

Moc owej więzi opiera się przede wszystkim na emocjach. Sługa postrzega Pana jako centralną postać swojego życia i obsesyjnie koncentruje na nim swe myśli. Choć może nim gardzić, zawsze oferuje mu swą pomoc. Nie zrobi też niczego, co mogłoby go skrzywdzić i będzie próbował chronić go przed jego wrogami. Sługa raczej zdaje sobie sprawę, co się z nim dzieje, przynajmniej w sferze intelektualnej, ale nie może nic na to poradzić.

Przysięga Krwi jest jak miłość – kiedy nadejdzie, wampir pozostaje w jej ramionach tak długo, dopóki nie minie. Bohater może być świadomy swego zadurzenia i nawet szczerze nienawidzić tego, do czego zmusza go ta miłość, jednak w żadnym wypadku nie pomaga mu to ani w uwolnieniu się od niej, ani w zapobieganiu głupstwom, do których są czasem skłonni zakochani. Przysięga to chyba najsilniejszy przejaw najgorętszych uczuć do jakich byliby zdolne wampiry. Kiedy odgrywasz Przysięgę Krwi, posłuż się metaforą miłości, aby uzmysłwić sobie, jak głęboko i całkowicie bohater oddaje się swemu Panu. Pan obdarzony sumieniem może do pewnego stopnia tę miłość odwzajemniać.

Jedną z podstawowych mocy, jakie ma Pan nad Sługą, jest zdolność Dominacji bez kontaktu wzrokowego. Oznacza to, że może Zdominować swojego Sługę, o ile tylko słyszy on jego słowa. Jeśli Sługa próbuje opierać się Dominacji swojego Pana, Stopień Trudności dla jego rzutu jest wyższy o 2.

Przysięga Krwi czasami daje Panu wgląd w nastroje i odczucia Sługi, a jeśli utrzymuje się wystarczająco długo, może on nawet stwierdzić, gdzie Sługa się aktualnie znajduje.

Jeśli Pan poprosi Związanego z nim bohatera o przysługę, ten wykona zadanie, o ile tylko będzie to możliwe. Bohater nie musi przy tym ryzykować własnym życiem – nawet miłość nie jest tak ślepa. Dotyczy to nawet sytuacji, kiedy Pan zostanie zaatakowany, mimo że pierwszy impuls każe Słudze pośpieszyć mu na pomoc. Sługa potrafi poświęcić się dla swojego Pana, zwłaszcza jeśli Przysięga wzmacniała się przez lata. Więź zyskuje na sile, gdy Pan dobrze traktuje Sługę, ale gdy go poniża, rosnąca nienawiść osłabia jej moc.

Za zgodą Narratora można wykorzystać Siłę Woli, aby czasowo oprzeć się mocy Przysięgi Krwi. Gracz musi wykonać w akcji złożonej test Siły Woli (ST: 8) i łączyć tyle sukcesów, ile razy bohater pił krew Pana. Udały test pozwala zużyć punkt Siły Woli, aby zneutralizować wpływ zależności na czas od jednej tury do całej sceny, zależnie od okoliczności. Jeśli bohater chce spiskować przeciw Panu, jeden punkt Siły Woli pozwoli mu to robić przez całą scenę. Jeśli jednak zechce aktywnie go zaatakować, będzie to wymagało co najmniej jednego punktu Siły Woli na turę walki, a gracz będzie musiał prawdopodobnie przeprowadzać w każdej turze ataku dodatkowy test Siły Woli – tylko po to, aby nerwy bohatera pozwoliły mu wykorzystać ten punkt.

Zerwanie Przysięgi Krwi jest trudne, ale możliwe. Wymaga to nie tylko olbrzymiego wydatkowania Siły Woli przez dłuższy czas, ale także konieczności unikania swego Pana. Jeśli Sługa przez dłuższy czas nie widzi swego władcy i nie kontaktuje się z nim, zależność w końcu obumrze. Pewne Archetypy Natury, jak Dziecko czy Fanatyk, nigdy nie mogą zerwać Przysięgi Krwi, podczas gdy innym może przyjść to dość łatwo. Na pewno nie można zanegować Przysięgi za sprawą punktów doświadczenia czy szczęśliwych rzutów kostkami – gracz musi to odegrać.

WAMPIR: MROczne WIEKI

# ZASADY UDRAMATYCZNIAJĄCE AKCJE

Poniżej opisaliśmy całą masę przeróżnych zasad rozstrzygania akcji, a ściślej rzecz ujmując, możliwości zastosowania w grze różnych rzutów. Jeśli lubisz rozgrywać dramatyczne sceny, koniecznie zapoznaj się z tymi zasadami, a dzięki temu dowiesz się, ile ciekawych rzeczy może się wydarzyć podczas sceny. Najwięcej zasad dotyczy akcji fizycznych, gdyż to właśnie je najtrudniej rozstrzygnąć samą tylko narracją.

## AKCJE FIZYCZNE

Opisane poniżej zasady dotyczą działań fizycznych, czyli takich rozwiązań dramatycznych sytuacji, w których dominują Atrybuty Fizyczne.

### AKT SIŁY

Podczas gry często testuje się samą Siłę bohatera, zwłaszcza kiedy podejmuje on akcję wymagającą od niego tylko czystej, brutalnej siły. Zasady aktu siły funkcjonują analogicznie do zasady automatycznych sukcesów, tak więc, jeśli Siła bohatera jest równa lub przewyższa Stopień Trudności podejmowanego działania, to powodzenie jest automatyczne. Rzut należy wykonać tylko wtedy, gdy Stopień Trudności przewyższa jej wartość.

Kiedy gracz wykonuje rzut, rzuca kostkami na Siłę Woli, a nie na Siłę. To akcja prosta, więc bohater ma tylko jedną szansę. Stopień Trudności prawie zawsze wynosi 9, choć może być modyfikowany takimi czynnikami jak podłoże, poręczność podnoszonego obiektu, a także ocena Narratora. Każdy sukces zawyża skuteczność Siły bohatera o jeden stopień na poniższej tabelce (maksymalnie o pięć). Tak więc, jeśli bohater ma Siłę 4, a pragnie przewrócić wóz, musi uzyskać w rzucie na Siłę Woli trzy sukcesy.

| Suma | Akt siły                                  | Nacisk  |
|------|-------------------------------------------|---------|
| 1    | Rozdarcie jedwabnej szaty                 | 20 kg   |
| 2    | Naciągnięcie kuszy                        | 50 kg   |
| 3    | Zgięcie miecza                            | 125 kg  |
| 4    | Rzut beczką wina                          | 200 kg  |
| 5    | Wylamanie grubych, dębowych drzwi         | 325 kg  |
| 6    | Rozdarcie kolczugi                        | 400 kg  |
| 7    | Zgięcie 3-cm metalowego pręta             | 450 kg  |
| 8    | Rzut zwykłym wierzchowcem                 | 500 kg  |
| 9    | Przebiecie pięścią metalowego napierśnika | 600 kg  |
| 10   | Uniesienie kraty zamykającej bramę        | 750 kg  |
| 11   | Rzut koniem pociągowym                    | 1000 kg |
| 12   | Złamanie małego drzewa                    | 1500 kg |
| 13   | Rzut kamiennym wiekiem sarkofagu          | 2000 kg |
| 14   | Przebiecie pięścią 30-cm muru             | 2500 kg |
| 15   | Rzut katapultą                            | 3000 kg |

## PEYWANIE

Choć pełne zanurzenie w wodzie nie jest dla wampirów śmiertelne, to wcale nie należy do przyjemności. Ponieważ wampiry nie oddychają, nie mogą się utopić, ale mimo to mogą pójść na dno.

Wampir zanurzony w wodzie bez żadnego oparcia musi wykonać rzut na Zręczność + Wysportowanie. Stopień Trudności wyznaczają warunki wodne. Liczba uzyskanych sukcesów określa, jak daleko udało się wampirowi dopłynąć albo jak długo utrzymuje się na powierzchni. Zwykle są to 2 metry lub 5 minut za każdy sukces, ale dla potrzeb opowieści można to zmienić. Pech oznacza, że bohater stracił grunt (został porwany przez prąd lub wciągnięty przez odpływ).

Jeśli dzień zastanie wampira pod wodą, mogą go zranić promienie słoneczne – woda nie jest żadną ochroną (traktuj to tak, jakby wampir był na zewnątrz w pochmurny dzień). Jeśli wampir zanurkuje dostatecznie głęboko, gdzie nie sięga światło słoneczne, może uciepieć z powodu miazdzącego ciśnienia lub niskiej temperatury.

## POGOŃ

Te zasady znajdują zastosowanie, kiedy bohater próbuje kogoś dogonić. Uciekający zaczyna z pewną liczbą sukcesów. Liczbę tę określa albo Narrator (to najlepsza metoda), albo zsumowane w rzutach na Zręczność + Wysportowanie (ST: 6) sukcesy uciekającego, wykonywana w każdej turze przewagi nad goniącym. Goniący musi uzbiierać wyznaczoną w ten sposób liczbę sukcesów, żeby dopaść uciekającego. Kiedy mu się to uda, może próbować złapać uciekającą osobę (patrz: zasady Walki). Zdarza się, że goniący chce po prostu zbliżyć się do uciekającego na tyle, by oddać celniejszy strzał.

## PRZEBUDZENIE

Bohater często będzie chciał się obudzić w środku dnia. Dla wampirów stanowi to problem, ponieważ są one istotami prowadzącymi nocny tryb życia. Kiedy za dnia wydarzy się coś, co wymaga przebudzenia bohatera, jak np. hałas czy poruszenie w okolicy trumny, należy wykonać rzut na Percepcję + Nadwrażliwość (ST: 8). Już jeden sukces pozwala bohaterowi rozbudzić się na tyle, aby dostrzegł on, co się wokół niego dzieje. Niepowodzenie oznacza, że bohater nie obudził się, zaś pech – że nie obudzi się wcale, za wyjątkiem sytuacji największego zagrożenia.

Kiedy bohater już się lekko rozbudzi, gracz wykonuje dla niego test Drogi, aby sprawdzić, jak długo pozostanie rozbudzony. Stopień Trudności zwykle wynosi 8, a każdy sukces oznacza jedną turę przytomności. Pięć sukcesów pozwala bohaterowi rozbudzić się całkowicie, ale dopóki to nie nastąpi, nie może on podjąć żadnej akcji. Niepowodzenie oznacza, że bohater z powrotem zasnął, lecz jeśli wydarzy się coś, co mogłoby go obudzić, gracz może powtórzyć rzut. Pech powoduje, że bohater znów zasypia i chyba tylko Gehenna wyrwałaby go ze snu.

Kiedy bohater zostaje rozbudzony na dłuższy czas, możesz zażądać od gracza testu Drogi, aby sprawdzić, czy nadal pozostanie przytomny. Stopień Trudności dla tego rzutu także wynosi 8, lecz wystarczy tylko jeden sukces, aby bohater utrzymał się na nogach. Niepowodzenie i pech oznaczają to samo, co wyżej.

Pamiętaj, że podczas dnia Suma każdego rzutu nie może przewyższać wartości Drogi bohatera.

## SKOK

Skoki wymagają testu Siły lub rzutu na Siłę + Wysportowanie w przypadku skoku w dal, o ile bohater może wziąć rozbieg. Stopień Trudności dla skoków prawie zawsze wynosi 3 (ST jest wyższy w razie złych warunków pogodowych lub małej powierzchni lądowania). Narrator określa, ile sukcesów jest koniecznych do udanego skoku. Nie ma częściowych sukcesów w skokach – skok albo się udaje, albo nie.

| Rodzaj skoku | Odległość w metrach za każdy sukces |
|--------------|-------------------------------------|
| Wzwyż        | 0,5                                 |
| W dal        | 1                                   |

## SKRAIDANIE SIĘ

Kiedy bohater pragnie skryć się w cieniu lub przekraść pod nosem straży, gracz wykonuje rzut na Zręczność + Krycie się (Stopniem Trudności staje się Percepcja + Czujność strażnika). Za strażnika uważa się każdego, kto stoi na warcie lub aktywnie wypatruje intruzów.

Gracz musi zebrać pewną liczbę sukcesów, aby bohater mógł niepostrzeżenie dotrzeć do zamierzonego miejsca. Gracz może poznać wymaganą liczbę sukcesów, jeśli powiedzie mu się rzut na Percepcję + Krycie się; Stopień Trudności zwykle wynosi 7.

Jakiegolwiek niepowodzenie rzutu Krycia się oznacza zdementowanie bohatera.

## ŚLEDZENIE

Czasami bohater chce kogoś śledzić. Podążając za kimś, może dotrzeć do jakiegoś interesującego miejsca, ale musi to robić możliwie dyskretnie. Na tym właśnie polega sztuka śledzenia – idziesz za kimś krok w krok tak, by nie zorientował się, że go śledzisz.

Na taką akcję składają się dwa elementy – trzeba utrzymać trop i zadbać o to, by śledzony nie zorientował się, że ma ogon. Śledzić można pieszo, jak również konno.

Kiedy bohater kogoś śledzi, gracz musi wykonać rzut na Percepcję + Śledztwo. Stopień Trudności zwykle wynosi 6 (choć może wahać się od 5 do 9, w zależności od zagęszczenia przechodniów, względnej prędkości i warunków pogodowych). Każdy sukces oznacza, że bohaterowi udaje się śledzić ofiarę przez jedną turę. Należy więc zbierać pewną liczbę sukcesów, aby dotrzeć za ofiarą tam, gdzie się udaje. Niepowodzenie oznacza, że bohater chwilowo zgubił ślad, ale w następnej turze może próbować odszukać ofiarę. Jeśli drugi rzut także się nie powiedzie, bohater gubi ślad definitywnie i zabawa dobiega końca (chyba, że przypadkiem trafi na coś, co pozwoli ponownie podjąć śledzenie). Pech oznacza, że bohater nie tylko zgubił ofiarę, ale sam popadł w kłopoty, skupiając się tylko na swoim zadaniu – zostaje zaatakowany przez bandytów, oskarżony o kradzież sakiewki szlachcica albo jego koń gubi podkowę.

Chociaż rzut na Percepcję jest podczas śledzenia najważniejszy, należy także wykonać dodatkowy rzut, aby sprawdzić, czy ofiara nie zorientowała się, że jest obserwowana. Gracz musi wykonać rzut na Zręczność + Krycie się (lub Zręczność + Jeździectwo, jeśli bohater porusza się konno). Stopień Trudności wyznaczony jest przez Percepcję + Czujność ofiary, ale może ulec modyfikacji nawet o 3 (w dowolną stronę) zależnie od okoliczności (np. pusta lub zatłoczona ulica). Jeden sukces wystarczy, by bohater pozostał nie wykryty, a każdy dodatkowy sukces powoduje, że śledzonej ofierze trudniej jest go zauważyć, nawet jeśli nieustannie się rozgląda. Nie-

powodzenie oznacza, że ofiara nabiera podejrzeń i zaczyna rzucać przez ramię ukradkowe spojrzenia (i może wykonywać własny test Percepcji; opis niżej). Pech oznacza, że bohater całkowicie się odslonił i ofiara już wie, że ma ogon.

Jeśli śledzona ofiara w jakiś sposób zostanie ostrzeżona (nieudany rzut gracza na Zręczność + Krycie się, jak wyżej) lub po prostu ogląda się, aby sprawdzić, czy nikt za nią nie idzie (pewnie z przyzwyczajenia), wówczas wykonaj rzut na Percepcję + Śledztwo. Stopień Trudności równy jest wartości Krycia się + 5 śledzącego. Każdy sukces oznacza, że śledzona ofiara umacnia się w swych podejrzeniach. Sukcesy te sumuje się z tury na turę. Poniższa tabela pokazuje, na ile śledzony jest świadomy faktu, że ktoś depcze mu po piętach. Niepowodzenie oznacza, że śledzony nie zauważył nic niezwykłego i wyzybywa się podejrzeń (uzbierane sukcesy przepadają). Pech powoduje, że śledzony nabiera przekonania, że nikt go nie śledzi i przestaje się oglądać.

| Liczba sukcesów | Stopień podejrzliwości |
|-----------------|------------------------|
| 1               | Domysł                 |
| 2               | Podejrzanie            |
| 3               | Przekonanie            |
| 4               | Pewność                |
| 5               | Zauważenie śledzącego  |

**System sztafetowy:** Zadanie śledzenia można podzielić między dwóch lub więcej bohaterów. Jeśli jednak nigdy wcześniej nie pracowali oni w ten sposób lub nie ćwiczyli tej techniki, Stopień Trudności dla wszystkich rzutów rośnie o 1 za każdą śledzącą parę. Wygląda to tak, że jeden bohater śledzi ofiarę przez jedną bądź kilka tur, a potem, na umówiony sygnał, przekazuje swoją rolę partnerowi. Jeśli para będzie się zmieniać, śledzony bardzo długo nie będzie w stanie zbierać sukcesów, przez co trudniej mu będzie wyprzążyć śledzących.

## WSPINANIE SIĘ

Kiedy bohater próbuje się wspinać, bez względu na rodzaj stromizny (drzewo, ściana skalna, mur) poprosz gracza o wykonanie rzutu na Zręczność + Wysportowanie bohatera. Stopień Trudności zależy od gładkości powierzchni, jej typu i w mniejszym stopniu od warunków pogodowych. Każdy sukces oznacza, że bohaterowi udało się posunąć w górę o 2 metry. Kiedy więc gracz zbiera liczbę sukcesów wystarczającą do osiągnięcia celu wspinaczki, nie musi już dłużej rzucać. Przykładowo Samuel podejmuje próbę wspięcia się na dziesięciometrowy mur, musi więc uzyskać pięć sukcesów, aby wleźć na jego szczyt. Niepowodzenie oznacza, że w danej turze bohater nie może posuwać się wyżej. Pech powoduje, że bohater spada i nie może podjąć kolejnej próby wspinaczki, dopóki nie zużyje punktu Siły Woli.

- |    |                                                   |
|----|---------------------------------------------------|
| 2  | Łatwe – drzewo z wieloma solidnymi gałęziami      |
| 4  | Proste – ściana skalna z wieloma miejscami chwytu |
| 6  | Trudniejsze – drzewo z cienkimi gałęziami         |
| 8  | Zdradliwe – mało miejsc chwytu                    |
| 10 | Wyjątkowo trudne – prawie zupełna gładź           |



## AKCJE SPOŁECZNE

Poniższe zasady dotyczą społecznych interakcji. Prawie zawsze wymagają zastosowania Charyzmy, Oddziaływania lub Wyglądu. Często lepiej zignorować te zasady i rozegrać sytuację, zamiast losowo określać sukces czy porażkę interakcji.

### PRZEDSTAWIENIA

Z tych zasad korzystamy wówczas, gdy bohater daje jakieś przedstawienie – w formie kabaretu, koncertu, sztuki aktorskiej lub gawędy. Przedstawienie może mieć miejsce zarówno na królewskim dworze jak i w zaułku, może być uroczyste lub niezobowiązujące.

Gracz wykonuje rzut na właściwy Atrybut + Aktorstwo (lub Muzykę, czy inną odpowiednią Zdolność). Stopień Trudności wyznaczany jest przez wrażliwość odbiorców. Niepowodzenie oznacza klępkę – przedstawienie zostanie bardzo szybko zapomniane.

| Liczba sukcesów | Wykonanie   | Reakcja odbiorców  |
|-----------------|-------------|--------------------|
| 1               | Umiarkowane | Litościwy pokłask  |
| 2               | Przeciętne  | Aprobata           |
| 3               | Dobre       | Szczere uznanie    |
| 4               | Wspaniałe   | Gromkie brawa      |
| 5               | Wyjątkowe   | Ekstacyjny zachwyt |
| 6               | Doskonałe   | Prawdziwa sensacja |
| 7               | Cudowne     | Cud, Magnum opus   |

Pech to jedynie chwilowy powód, który nawet nie dobiegł końca – zepsuł się instrument, nie zwały przegoniły bohatera ze sceny.

Liczba sukcesów determinuje stopień poruszenia odbiorców (tabelka), artysta może ocenić przedstawienie oraz techniczną sprawność wykonania.

### PRZEGADYWANIE

Poniższe zasady przydają się wówczas, gdy bohater chce kogoś przegadać, czyli tak onieśmielić i zmieszać rozmówcę, by stał się mu uległy. Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Przebiegłość, choć czasem stosuje się też Charyzmę lub Wygląd. Stopniem Trudności jest Spryt + Złodziejstwo ofiary.

Powodzenie oznacza, że ofiara została oszołomiona i zgodzi się z tym, co proponuje bohater (przynajmniej chwilowo). Nieudany rzut oznacza, że ofiara nie uległa naciskowi i pragnie się wytłumaczyć lub też podjąć własną próbę przegadywania. Takie odświeżanie trwa do pierwszego niepomyślnego rzutu albo pecha. Pech w rzucie przegadywania oznacza, że ofiara nie zmieszała się, a wręcz zezłościła. Bohaterowi już nigdy nie uda się przegadać takiej osoby.

Czasem należy wykonać kilka rzutów, aby naprawdę oszołomić ofiarę. Jako Narrator powinieneś tak rozgrywać próby przegadywania, aby oddawały nastrój gry. Mogą być dowcipne lub śmiertelnie poważne – wybór należy do ciebie.

Ofiara może poświęcić punkt Siły Woli, jeśli nie chce dać się przegadać.

## ROZDZIAŁ SIÓDMY: DOŚWIADCZENIE



WAMPIR: MROczne WIEKI

## PRZEMAWIANIE

Jeśli gracz chce, aby jego bohater wygłosił mowę, a wolalby nie robić tego osobiście, wtedy po prostu zastosuj zasady przemawiania. Poproś gracza, aby opisał, co chce powiedzieć, a przy okazji wyróżnił jakiś charakterystyczny zwrot swej mowy – co może go nawet nakłonić do odegrania sceny. Przemówienia są zwykle trudne do odgrywania, dlatego nigdy graczy do tego nie zmuszaj; skorzystaj z podanych zasad.

Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Autorytet. Stopień Trudności zależy od nastawienia tłumu, zaciekania tematem przemowy i skłonności do ciskania zgniłymi warzywami (zwykle wynosi 7). Jeśli mówca cieszy się wśród słuchających dobrą (lub złą) reputacją, możesz odpowiednio zmodyfikować ST. Liczba sukcesów wyznacza reakcję słuchaczy (tabela poniżej). To akcja prosta, więc bohater ma tylko jedną szansę. Niepowodzenie oznacza, że audytorium zignorowało bohatera. Pech powoduje, że bohater może zostać zaatakowany przez rozwścieczonych słuchaczy.

Jeśli przemowa odgrywa w opowieści żywotną rolę, gracz może być zmuszony do kilku rzutów. Jeśli masz więcej czasu, zrób z tego akcję złożoną, urozmaicając każdy rzut narracją. Bohater ma prawo przemawiać aż do znudzenia, ale po trzeciej turze Stopień Trudności rośnie o 1 co turę. W tym przypadku trzeba zbierać więcej niż pięć sukcesów, aby całkowicie zdobyć słuchaczy.

| Liczba sukcesów | Reakcja słuchaczy                   |
|-----------------|-------------------------------------|
| 1               | Słuchają, ale bez zainteresowania   |
| 2               | Bohater przekonał publiczność       |
| 3               | Bohater zdobył publiczność          |
| 4               | Bohater całkowicie urzekł słuchaczy |
| 5               | Bohater ma wszystkich w garści      |

## PRZESŁUCHIWANIE

Przesłuchiwanie odbywa się w wielu różnych sytuacjach i oznacza formę zadawania pytań, a nie torturowanie, choć z pewnością zawiera element zastraszenia. Oczywiście w przesłuchiowaniu dopuszcza się stosowanie tortur, ale w takim wypadku musisz sam opracować odpowiednie zasady.

Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Zastraszenie (Stopniem Trudności jest Siła Woli przesłuchiwanego). Liczba sukcesów oznacza ilość wyciągniętych informacji (tabela poniżej). Niepowodzenie sprawia, że bohater nie dowiaduje się niczego wartościowego, natomiast pech – że przesłuchiwany milczał jak grób i nie powiedział albo, co gorsza, kłamał. Dlatego lepiej by było, gdyby to Narrator wykonał ten rzut za gracza.

| Liczba sukcesów | Zeznania                           |
|-----------------|------------------------------------|
| 1               | Kilka wymamrotanych faktów         |
| 2               | Kilka ciekawych faktów             |
| 3               | Wiele interesujących informacji    |
| 4               | Przesłuchiwany nie przestaje mówić |
| 5               | Wszystkie wartościowe informacje   |

## UWODZENIE

Uwodzenie tym różni się od normalnych zalotów i dążenia do zbliżenia, że to drugie jest zawsze procesem powolnym, rozciągającym się na całe tygodnie czy nawet lata, podczas gdy uwodzenie dąży



do szybszego skumulowania wpływu trwającego zazwyczaj najwyżej kilka godzin. Dzieli się je na fazy i jeśli bohater zawałi którąś z nich, nie ma szans na powodzenie. Zasady uwodzenia stanowią symulację interakcji osoby dominującej z osobą o naturze uległej. Jeśli emocje i motywy są prawdziwe, powinienes zignorować zasady i całą scenę rozegrać.

**Poderwanie:** Gracz wykonuje rzut na Wygląd + Przebiegłość. Stopniem Trudności jest Spryt + 3 ofiary (gracz otrzymuje premię od 1 do 3 kostek za dobrą taktykę lub traci 1–3 kostki za głupią). Każdy dodatkowy sukces ponad pierwszy oznacza dodatkową kostkę w rzucie następnej fazy.

**Flirt:** Gracz wykonuje rzut na Spryt + Przebiegłość. Stopniem Trudności jest Inteligencja + 3 ofiary. Podobnie jak wyżej, zmodyfikuj Sumę w zależności od rozgrywki. Każdy sukces ponad podstawowy oznacza dodatkową kostkę w rzucie następnej fazy.

**Konwersacja:** Gracz wykonuje rzut na Charyzmę + Empatię. Stopniem Trudności jest Percepcja + 3 ofiary. Tutaj także przyznaj premię lub odejmij kostki za sposób odegrania.

**Intymne zbliżenie:** Teraz para udaje się w odosobnione miejsce, gdzie będzie mogła zażyć kontaktu cielesnego. Nie trzeba wykonywać żadnych rzutów.

## WIARYGODNOŚĆ

Poniższe zasady znajdują zastosowanie, gdy bohater stara się przekonać kogoś, że mówi prawdę, np. zapewnia szlachcica o swojej prawdomówności lub zaklina się przed strażnikiem miejskim, że jest tym, za kogo się podaje. Gracz wykonuje rzut na Oddziaływanie + Autorytet. Stopniem Trudności jest Inteligencja + Przebiegłość rozmówcy. Zmniejsz ST od 1 do 3, jeśli bohater mówi prawdę (to rzeczywiście ma znaczenie). Im więcej sukcesów, tym większa wiarygodność. Pięć sukcesów to całkowicie przekonany rozmówca. Niepowodzenie oznacza, że rozmówca nie uwierzył, a pech, że bohater został przyłapany na kłamstwie (lub przynajmniej jego rozmówca tak uważa).

## AKCIE UMYSŁOWE

Opisane poniżej zasady dotyczą wykorzystywania zdolności mentalnych i Atrybutów Umysłowych. Sięga się po nie w tych sytuacjach, w których czynnikiem akcji nie jest dramatyzm, ale psychologiczne napięcie.

## PRZESZUKIWANIE

Poniższe zasady stosuje się wówczas, gdy bohater szuka czegoś w obrębie wyznaczonego miejsca, np. w pokoju. Gracz wykonuje rzut na Percepcję + Śledztwo; Stopień Trudności zależy od tego, jak dobrze ukryty jest poszukiwany przedmiot (zwykle od 7 do 10). Im więcej sukcesów, tym więcej bohater znalazł. Czasami trzeba zbierać więcej sukcesów, aby odnaleźć coś, co jest dobrze ukryte. Jeśli chcesz, uznaj, że mniejsza liczba sukcesów pozwala odkryć wskazówkę, która podpowiada, gdzie szukać – skłoni to gracza do narracji i rozwiązywania zagadki. O ile tylko czujesz się na siłach, prowadź gracza przez poszukiwania krok po kroku. Poproś, by opisał ci miejsca, gdzie postanowił szukać. Nie pozwól jednak, żeby znalazł cokolwiek, jeśli szuka w niewłaściwym miejscu, a jedynie wtedy, gdy opis przeszukiwanych miejsc będzie wystarczająco trafny.

## TROPIENIE

Poniższe zasady mają zastosowanie wtedy, gdy bohater tropi kogoś (lub coś), podążając pozostawionymi przezeń śladami. Gracz wykonuje rzut na Percepcję + Sztukę Przetwarzania. Stopień Trudności zależy od warunków pogodowych, rodzaju terenu i świeżości śladów, ale zwykle wynosi około 8. Każdy sukces zmniejsza Stopień Trudności następnego rzutu o 1.

Bohater musi utrzymać trop przez pewną liczbę tur. Dokładna ich liczba zależy od długości tropu. Każda tura to około pięciominutowy dystans. Jeśli graczowi nie uda się rzut, może go powtarzać, choć za każdym razem ST rośnie o 1, a kiedy przekroczy 10, oznacza to, że bohater zgubił ślad.