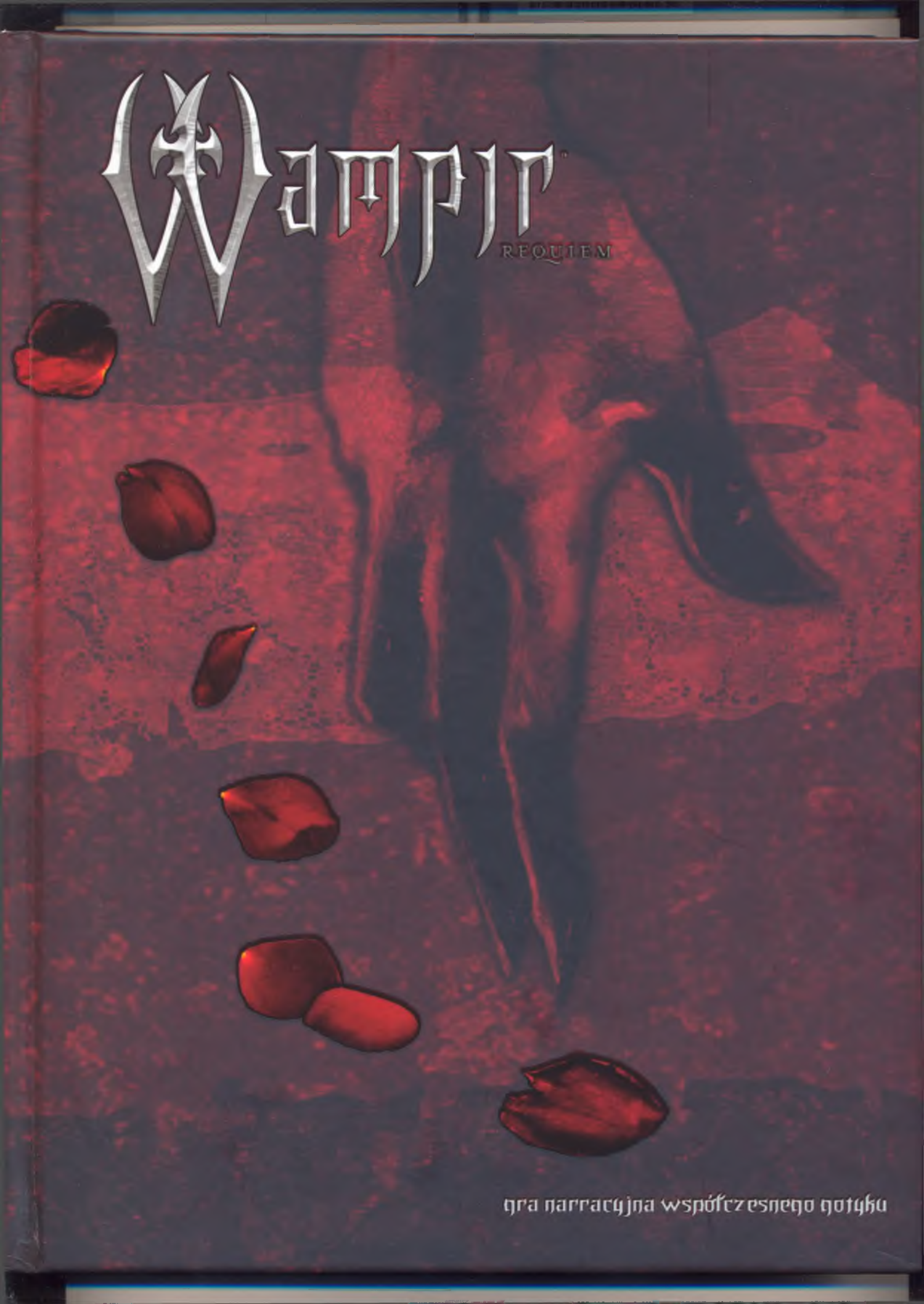
Wampir

REQUIEM



gra narracyjna współczesnego gotyku

Może zatańczysz? – spytała. Umarłem tamtej nocy. Była zima, ale choć mróz z zewnątrz nawet nas nie tknął, wewnętrzny chłód pokonał ciepło ognia płonącego na jej tarasie. Promieniował z nas samych i ścierał się z zimą na własnych warunkach. Tańczyliśmy i choć trzymałem dłoń na jej plecach, to ona cały czas prowadziła. Nie wiedziałem, skąd płynęła muzyka. Smyczki. Pianino. Tylko tyle. Nie ujrzałem muzyków, choć słyszałem melodię. Dziwnie się przy niej tańczyło, była bowiem niczym pieśń żałobna. Niczym requiem. Wiatr poruszał zasłonami. Tańczyliśmy, a ona zbliżała się, jakby chciała ucałować mnie w szyję. Nie był to jednakże pocałunek – było to słodkie potępienie. Odebrała mi życie. Czułem, jak wypływa z mego gardła i wykwita karmazynem. A potem dała mi je na nowo.

II

Osiem lat przygotowywałem się do zawodu lekarza. Od razu po studiach medycznych podjąłem pracę u przyjaciela rodziny, znajomego lekarza. Po roku od rozpoczęcia praktyki zaprosił mnie na przyjęcie zorganizowane przez jednego ze swych pacjentów. Kogoś szczególnego, komu wciąż składał wizyty domowe. Przyjęcie miało być eleganckie, w strojach wieczorowych, pełne gości z wyższych sfer.

Wprost wychodziłem z siebie. W końcu byłem tylko młodym lekarzem, dla tej społeczności mogłem więc być równie dobrze szarlatanem. Przybyłem z niepokojem, ale pojawiłem się punktualnie. Tam poznałem panów i panie – osoby, które miały towarzyszyć mi w wiecznym widowisku, o którego nadejściu nic jeszcze nie wiedziałem.

Pamiętam lady Mottis, pochodzącą z Europy piękność o reputacji czarnej wdowy (dopiero po śmierci dowiedziałem się, co owe słowa naprawdę znaczyły). Pan Audelia był dziwnym człowiekiem, który nikomu nigdy nie patrzył w oczy, i którego kończyny kurczyły się na końcach. Pan Bennett wydawał się wieśniakiem, ale gospodyni zapewniła mnie, że ma on władzę i pieniądze dużo większe niż sugerował jego prostacki wygląd. Pan Maxwell przybył z Chicago. Był wschodzącą gwiazdą lub upadłym potomkiem, w zależności od tego, kogo się o niego spytało. Kobieta imieniem Lindsay była skandalistką, bo nigdy nie wyszła za mąż i zadowoliła się stanem posiadania mniejszym niż większość kobiet.

Nie wiedziałem wtedy, że trafiłem nie na zwykłe przyjęcie, lecz na galerię potworów. Pamięć mnie teraz zawodzi, bo kilka chwil spędzonych z panią Lindsay zupełnie mi umknęło. Wiem jednak, że nasz związek nie był jedynie zauroczeniem (oraz że plama na mym nadgarstku nie powstała w wyniku skaleczenia spinką do mankietu).

Kolejna noc i kolejna ofiara. Tak to widzę. Ci skurwiele nie muszą umierać - wystarczy, że będą trzymać się ode mnie z daleka. „I choćbym kroczył ciemną doliną, zła się nie ulęknę". Jasne. To dlatego, że jestem największym sukinsynem, którego można tam spotkać.

Nie ograniczam się do zwykłych ludzi. Zabiję każdego, kogo śmierć uznam za konieczną. Ci pieprzeni „Spokrewnieni" muszą zrozumieć, że nie ma nic ważniejszego od miejsca, które uznaje się za własne. No i z pewnością mają jakąś elegancką nazwę na mnie i takich jak ja. Znam ich tytuły i stanowiska - cały ten szajs z robieniem hałasu o to, kto ma czego pilnować. Jak ktoś kilka minut po wschodzie zaczyna walić do drzwi, to wiadomo, że ma się problem. Ale dawanie sobie rady w pojedynkę jest najważniejsze. Cholera, to główny powód, dla którego odciąłem mu łeb i wypiłem jego krew i duszę.

Szacunek. Chodzi mi o szacunek. Bóg jeden wie, że po jebanych *Spokrewnionych* nie ma co się go spodziewać. Musisz go zdobyć albo stworzyć.

Nie wiesz, co to groza, młokosie. To, co mówisz? To wszystko strach. Dorastając na swoim małym, podmiejskim osiedlu nie nauczyłeś się, czym jest prawdziwa groza. A teraz potęga krwi powoduje, że czujesz się niezwyciężony. Teraz, kiedy przebywasz pośród Potępionych, odnajdzie cię prawdziwa groza. Możesz modlić się o to, by cię nie znalazła, ale znajdzie. Znalazła mnie. Horror - prawdziwy, instynktowny - mieszka tutaj, w naszym mieście. Nie chcę go więcej widzieć, ale przecież jest częścią grozy, czyż nie? Nie umiem go kontrolować. Mogę mieć tylko nadzieję, że to *coś* nigdy już nie będzie chciało *mnie* oglądać.

Powiedziała mi, że jest księciem. Uznałem, że być może chodzi o jakiś kulturowy anachronizm lub błąd językowy. Nie mamy już „książąt", a nawet gdybyśmy mieli, to przecież kobieta nie może być księciem.

– Zdarzyło ci się już chyba pomylić, czyż nie? – spytała. – Mamy inne zasady niż wy.

Niewidzialna orkiestra nieco przycichła.

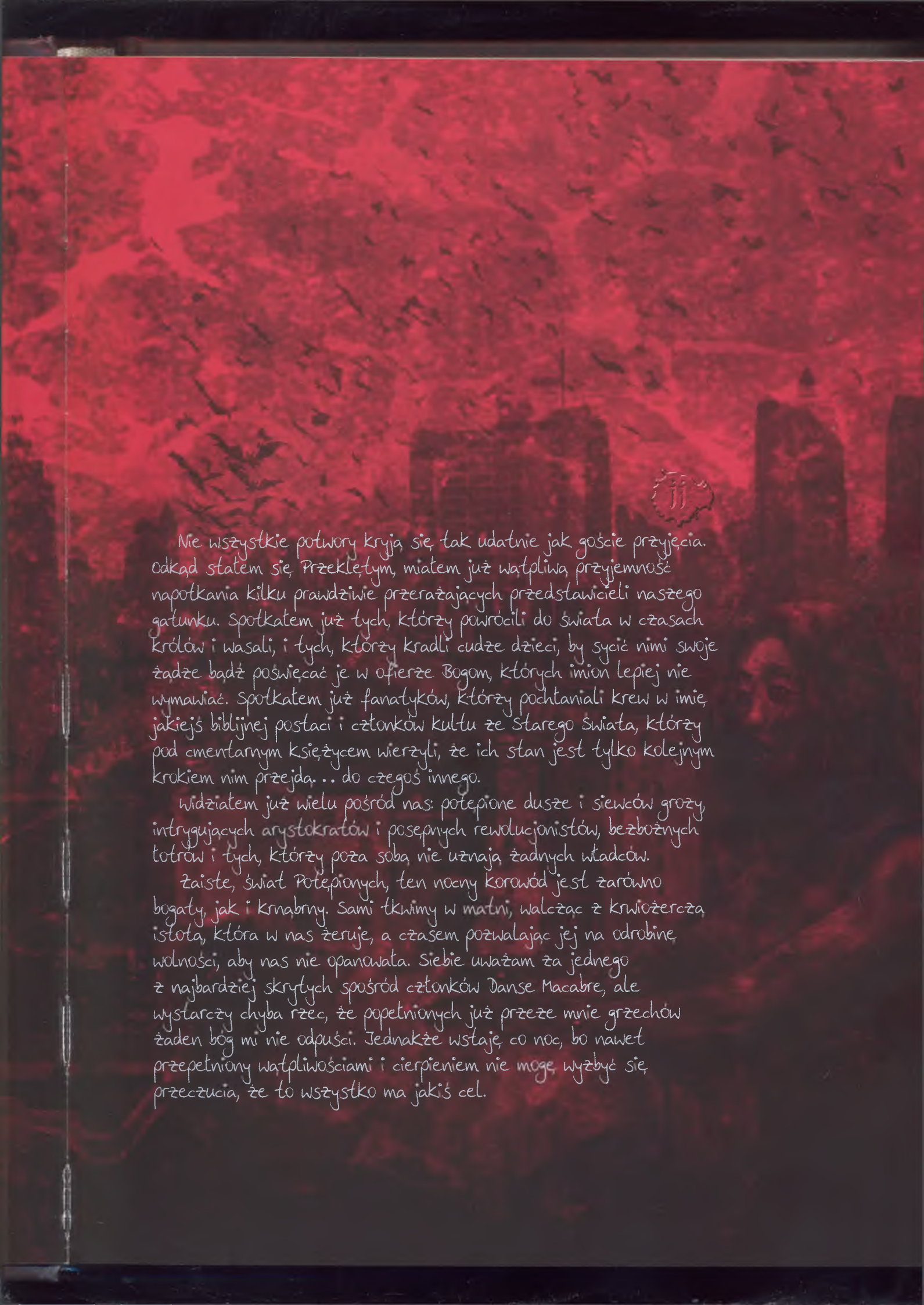
Później mieliśmy gościa. Moja pani siedziała na tarasie. Mnie kazano zaczekać w sypialni, ale widziałem i słyszałem całe zajście z okna, które wychodziło na patio.

Rozmawiał z nią zaiste przedziwny człowiek. Jego skóra była półprzezroczysta. Spodziewałem się ujrzeć pod nią żyły, ale były tak blade, że dostrzegałem je tylko dzięki wyostrzonym zmysłom. Nadto żyły jego były puste – nawet jeśli było w nich jeszcze trochę krwi, to nie płynęła. Nie słyszałem bicia jego serca. Przybysz spojrzał w okno – jego oczy były czarnymi kulami, pozbawionymi źrenic.

– Życzę ci dobrej nocy, książę – powiedział, kiedy już jego uwaga skupiła się znów na mej zabójczyni.

Wcześniej zdarzało mi się mylić.

Znalazła się w sypialni zadziwiająco szybko. Swego gościa pożegnała zaledwie kilka sekund wcześniej. Jej dłonie znalazły się na moim ciele, moje wargi na jej ustach. Zdarzało mi się bardzo mylić i z pewnością pomylę się jeszcze nie raz.



Nie wszystkie potwory kryją się tak udatnie jak goście przyjęcia. Odkąd stałem się Przeklętym, miałem już wątpliwą przyjemność napotkania kilku prawdziwie przerażających przedstawicieli naszego gatunku. Spotkałem już tych, którzy powrócili do świata w czasach królów i wasali, i tych, którzy kradli cudze dzieci, by sycić nimi swoje żądze bądź poświęcać je w ofierze Bogom, których imion lepiej nie wymawiać. Spotkałem już fanatyków, którzy pochłaniali krew w imię jakiejś biblijnej postaci i członków kultu ze Starego Świata, którzy pod cmentarnym księżycem wierzyli, że ich stan jest tylko kolejnym krokiem nim przejdą... do czegoś innego.

Widziałem już wielu pośród nas: potępione dusze i siewców grozy, intrygujących arystokratów i posępnych rewolucjonistów, bezbożnych totrów i tych, którzy poza sobą nie uznają żadnych władców.

Zaiste, świat Potępionych, ten nocny korowód jest zarówno bogaty, jak i krnąbrny. Sami tkwimy w matni, walcząc z krwiożerczą istotą, która w nas żeruje, a czasem pozwalając jej na odrobinę wolności, aby nas nie opanowała. Siebie uważam za jednego z najbardziej skrytych spośród członków Danse Macabre, ale wystarczy chyba rzec, że popełnionych już przeze mnie grzechów żaden bóg mi nie odpuści. Jednakże wstaję co noc, bo nawet przepełniony wątpliwościami i cierpieniem nie mogę wyzbyć się przeczucia, że to wszystko ma jakiś cel.

Robię, co chcę i kiedy chcę. Choćby dziś - poszedłem do baru. Można mówić o mnie, że jestem pijakiem, ale podobało mi się to, jak za życia czułem się po alkoholu. Nadal lubię to uczucie, chociaż teraz whisky muszę mieszać z odrobiną starej dobrej czerwieni. Kobiety... Niestety, niewiele z nich pija whisky. Te, które piją, to najczęściej wulgarne, stare pudła, śmierdzące papierosami, potem i gnojkiem, który ostatnio je obracał.

Postanowiłem poderwać jedną z tych wiedźm przy barze, więc zacząłem z nią gadać. Uwielbiają, kiedy facet jest mocny w gębie. Wystarczy opowiedzieć o złamaniu komuś ręki lub wsadzeniu kciuka w oko, a już na całą noc włażą ci do łóżka. Tylko nie wolno przesadzać. Nawet one nie są na tyle popaprane, by jarać się świrem, który zabija ludzi i pije ich krew.

W każdym razie, urabiam właśnie tę lampucerę przy barze, kiedy pojawia się jakiś typ, co to liże buty większego spokrewnionego i wiecznie wpycha nos w cudze sprawy. Każdy zna takich jak on - chcą mieć nad człowiekiem przewagę, żeby upewnić się, że nikt nie wciska im jakiegoś pieprzonego kitu.

Jak już powiedziałem, na szacunek trzeba zasłużyć lub go sobie wyrobić. Odchodzę więc od stołu, podjeżdżam do tego syfiarza, a po drodze zbieram kij bilardowy. Koleś mruży oczy i otwiera usta, jakby miał powiedzieć coś owaniackiego - i wtedy PRASK! Prosto w jadaczkę, z całej siły, jaką potrafiłem wykrzesać ze swoich martwych mięśni. Szczęka tego dupka pękła - trzasnęła równo w dwóch miejscach. Zaczęły wypadać pojedyncze zęby.

Mam go w dupie. Wracam do stolika, przy którym już czeka kolacja. Czuję, że kobieta jest podniecona. Stara, brudna dziwka. Rozumiecie, co znaczy „podniecona", co?

IV

Piwnica w etnicznej dzielnicy, w sąsiedztwie, z którego dawni właściciele wyprowadzili się do lepszych miejsc, odsprzedawszy swoje rodzinne domy. Okolica zamieniła się w getto – są tu Żydzi, Ormianie, Czesi i tacy, których narodowości nie da się określić. Nad piwnicą stał dom, ale mój przewodnik powiedział, że nie łączyła się ona z nim, i że jego właściciele w istocie nie mieli pojęcia o tym, że pod ich piwnicą kryje się kolejna.

Moim przewodnikiem był biedak, który sam zakosztował Vitae Spokrewnionych, ale nie był Przeklętym. Nie obchodziło mnie, kto dostarczał mu krwi. Wiedziałem tylko, że jedynie on wiedział, gdzie kryje się ta istota, która nawiedza moje niespokojne sny. Przewodnika rozpoznałem, bo i on pojawiał się w moich snach.

Odrapane drzwi z drewna oddzielają niewielkie pomieszczenie od reszty piwnicy. Przewodnik miał ze sobą tylko jedną, cieknącą świecę. Wskazał mi drzwi. Otworzyłem je ostrożnie – ze środka powiało chłodnym powietrzem, które trąciło rozkładem. Słabe światło świecy mego przewodnika ledwie przebijało się przez ciemność za drzwiami, ale dzięki temu nie ujrzałem wszystkiego, co się za nimi kryło. Pamiętam gładkie futro i tuzin nienawistnych oczu, które otworzyły się i skoncentrowały na mnie. Usłyszałem wycie psa, nigdy jednak nie słyszałem wycia tak gardłowego. Dobiegało ono *spode mnie*. Zatrzasnąłem rozklekotane drzwi, odepchnąłem przewodnika i rzuciłem się na schody. Popędziłem w noc, przysięgając sobie, że zapomnę to... czego tak naprawdę nie widziałem. Zaledwie *poczułem*.

Ba! Uważasz mnie za słabego? Z twej twarzy mogę wyczytać zbyt wiele nawyków człeka jeszcze żywego. Widać w niej twe myśli. Tylko podsyciłem twoją ciekawość, tak? Chociaż ci się zwierzam, ty niemal nie obawiasz się moich słów. Nie znasz jeszcze prawdziwej grozy.

Opracowanie

Pomysł i projekt: Justin Achilli, Philippe Boulle, Bill Bridges, Dean Burnham, Ken Cliffe, Conrad Hubbard, Mike Lee, Chris McDonough, Ethan Skemp, Richard Thomas, Mike Tinney, Stephan Wieck, Stewart Wieck i Frederick Yelk

Pomysł i projekt drugiego etapu: Justin Achilli, Bill Bridges, Ken Cliffe, Chris McDonough i Frederick Yelk

Pomysł i projekt trzeciego etapu: Justin Achilli, Bill Bridges, Ken Cliffe, Conrad Hubbard, Chris McDonough, Mike Tinney, Aaron Voss i Frederick Yelk

Pomoc koncepcyjna i projektowa: Carl Bowen, John Chambers i Matthew McFarland

Wampir: Requiem jest inspirowany Wampirem: Maskaradą

Wampir: Maskarada został stworzony przez Marka Rein • Hagena

Autorzy: Ari Marmell, Dean Shomshak i C. A. Suleiman

Świat Mroku został stworzony przez Marka Rein • Hagena

Świat Mroku był współtworzony przez Stewarta Wiecka

Materiały dodatkowe: Justin Achilli, Carl Bowen, John Chambers, Matthew McFarland, Sarah Roark, Matthew Rourke i Greg Stolze

Projektant: Justin Achilli

Pomoc projektowa: Bill Bridges i Ken Cliffe

Redaktor: Carl Bowen

Kierownik graficzny: Pauline Benney

Layout i czcionka: Pauline Benney

Ilustracje wewnętrzne: Samuel Araya, Daren Bader, Tim Bradstreet, Brom, Avery Butterworth, Pauline Benney, Shane Coppage, Marko Djurdjevic, Fred Hooper, Travis Ingram, Alex Maleev, Ken Meyer JR, Mark A. Nelson, Michael Phillippi, Jeff Rebner,
J S Rossbach, Mattias Snygg, Rich Thomas, Joshua Gabriel Timbrook, Andy Trabbold, Conan Venus, Cathy Wilkins

Projekt okładki: Matt Milberger

Testerzy pierwszej i drugiej fazy: Chastain Addington; Alan Alexander; Demian Anderson; Sara Anderson; Nils-Johnson Andreasson; David Bergkvist; Kraig Blackwelder;
James Luke Boswell; Cassandra Brackett; Ryan Brandos; Daniel Byström; Ben Chism; James Comer; Chris Cowan; Tara De Blois; Corey Dixon; J. Entsminger; Gala Ferriere; Kevan Forbes; Douglas A. Forsyth; James Ganong; Fred Grass; Jasmine Marie Gribble; Brent Halstead; Aaron Harmon; Robert Holmberg; Conrad Hubbard; Julian Hubbard; Charles Kelley; Steve Kenson; Bishop Lewis; Terje Loklingholm; Chad McGrath; Mario Meo; Krister M. Michl; Albert Mowatt; Robin Nair; Mike Nudd; Corey Ovendale; Matthew Petosa; Chris Renfroe; Mattias Renmark; Steven Sharpe; Malcolm Sheppard; Kearsley Shieder-Wethy; Dean Shomshak; Jeff Skagen; Justin Smith; Ted Sunnerton; Helen E. Taylor, Ph.D.; Joseph Turner; Jarett Underwood; Rachel „Bunnie" Winter; Jim Zubkavich

Testerzy trzeciej fazy i zdalni: Justin Achilli; Charles Bailey; Andrew Bates; Philippe Boulle; Carl Bowen; Bill Bridges; Chad Brown; Dean Burnham; Brad Butkovich; Raphael Castle; John Chambers; Mike Chaney; Ken Cliffe; Lisa Eidson; Brian Glass; Paul Gregory; Conrad Hubbard; Terrence James; Becky Jollensten; Katie McCaskill; Chris McDonough; Matt Milberger; Ben Monk; DeCarlo Murray; Rebecca Schaefer; Mike Tinney; Aaron Voss; Adam Voss; Frederick Yelk; Diane Zamojski

Podziękowania

Dziękujemy wizjonerom, którzy przełamali granice i na nowo zdefiniowali gry fabularne, tworząc poprzednie wcielenie Wampira: Markowi Rein • Hagenowi, Stewartowi Wieckowi, Stevenowi C. Brownowi, Tomowi Dowdowi, Andrew Greenbergowi, Jennifer Hartshorn, Robertowi Hatchowi, Lisie Stevens, Joshowi Timbrookowi i wielu pomocnym ludziom, których nigdy nie wymieniono z nazwiska, ale którzy sami świetnie wiedzą, kim są. Nie udałoby się nam, gdybyście nie przetarli szlaku. Szczególne podziękowania należą się również Wam, bez względu na to, czy towarzyszycie nam już od 13 lat, czy dopiero przybywacie po raz pierwszy. Czas zagrać!

Polska wersja językowa

Przygotowanie wydania polskiego:
Roboto Translation, www.roboto.pl
Tłumaczenie: Łukasz Czułno • Błażej Kubacki • Tomasz Piątkowski
Redakcja: Rafał Paśniewski
Korekta: Marta Kucharska
Korekta techniczna: Radosław Coner • Andrzej Rakow
Skład i łamanie: Piotr Piotrowski
Przygotowanie do druku: Jacek Goliatowski

Wydawca: ISA Sp. z o.o.

ISBN: 978-83-7418-224-9

WHITE WOLF GAME STUDIO
1554 LITTON DR.
STONE MOUNTIAN,
GA 30083
USA

© 2004 White Wolf Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Powielanie bez pisemnej zgody wydawcy jest zabronione, poza celami recenzenckimi i pustymi kartami postaci, które można kopiować do prywatnego użytku. Żadna część tej publikacji nie może być powielana, przechowywana w systemie odzyskiwania danych ani przesyłana w jakiejkolwiek formie, z wykorzystaniem jakichkolwiek metod mechanicznych bądź elektronicznych, kserograficznych, nagraniowych lub innych bez pisemnej zgody White Wolf Publishing, Inc. Zastrzeżenia te nie odnoszą się do kart postaci zawartych w tym podręczniku, jeśli są kopiowane na użytek własny. White Wolf, Vampire, World of Darkness, Vampire the Masquerade i Mage the Ascension są zarejestrowanymi znakami towarowymi Wydawnictwa White Wolf Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Vampire the Requiem, Werewolf the Apocalipse, Werewolf the Forsaken, Mage the Awekening, Storyteller System oraz Storytelling System są znakami towarowymi Wydawnictwa White Wolf Publishing, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Pojawienie się w niniejszej książce jakichkolwiek nazw firm czy produktów oraz odwoływanie się do nich nie jest próbą naruszenia praw do znaków handlowych lub praw autorskich. Podręcznik wykorzystuje motywy świata nadprzyrodzonego w sceneriach, postaciach i tematach. Wszystkie elementy okultystyczne i nadprzyrodzone są fikcją. Wykorzystywane są wyłącznie w celach rozrywkowych. Podręcznik zawiera treści przeznaczone dla dorosłych. Doradzamy czytelnikom rozwagę.

Prawa do wydania polskiego i wszelkich produktów powstających na podstawie systemu narracyjnego Świat Mroku należą do ISA Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Uwzględniono oficjalną erratę.

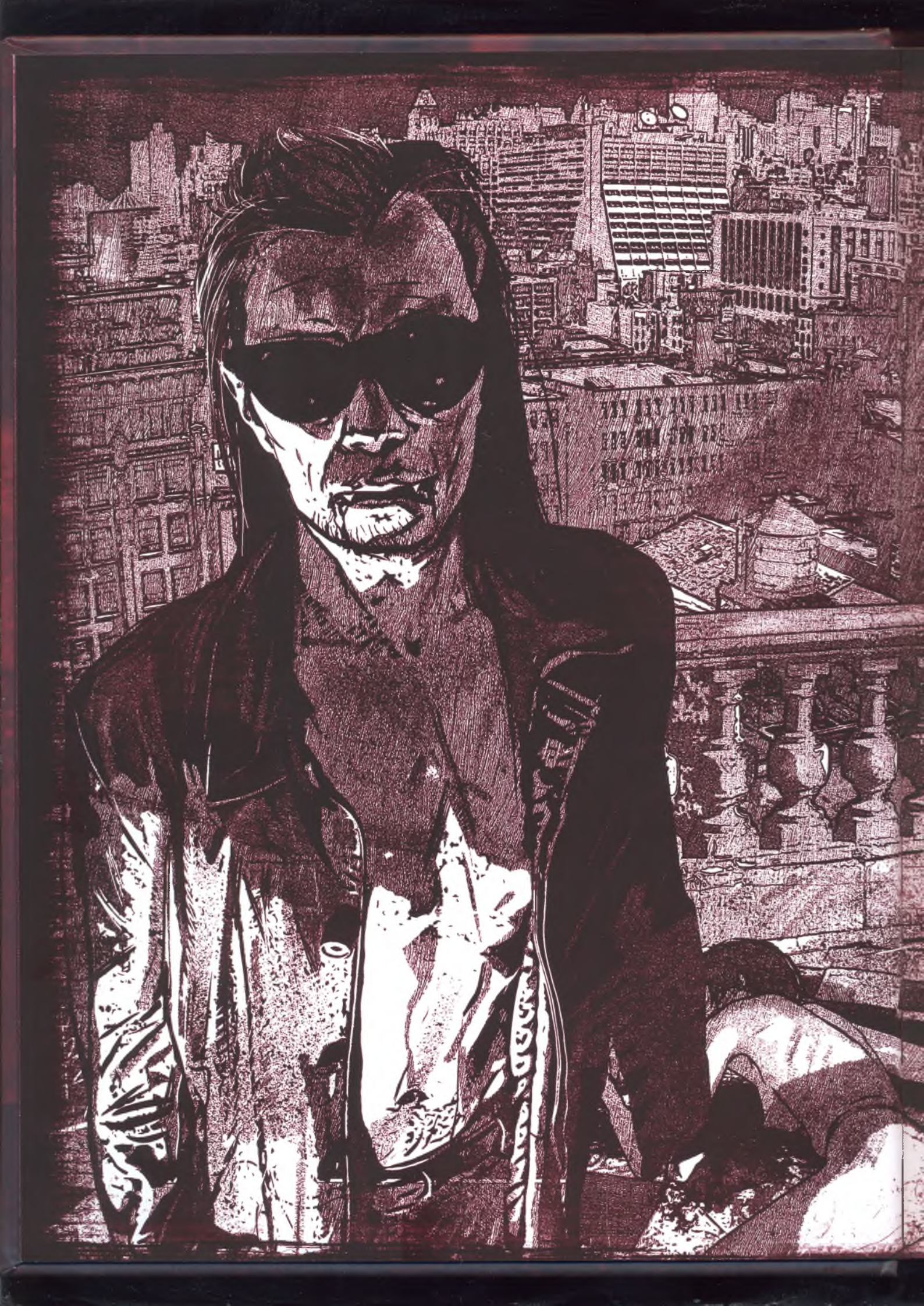
ISA Sp. z o.o.
Al. Krakowska 110/114
02-256 Warszawa
tel./fax: 022 8462759
e-mail: isa@isa.pl, handel@isa.pl
www.isa.pl

Firma White Wolf obecna jest w Internecie pod adresem:
http://www.white-wolf.com
alt.games.whitewolf
oraz rec.games.frp.storyteller

Wampir™ REQUIEM

Spis treści

Prolog: Taniec umarłych	3
Wprowadzenie	13
Rozdział pierwszy: Społeczeństwo przeklętych	19
Rozdział drugi: Postaci	89
Rozdział trzeci: Zasady specjalne i systemy	155
Rozdział czwarty: Narracja i przeciwnicy	197
Dodatek pierwszy: Linie krwi i unikalne Dyscypliny	233
Dodatek drugi: Nowy Orlean	267
Epilog: Fortepian i smyczki	297



Wprowadzenie

Każda noc wyróżnia się tak wyjątkowo,
jak poszczególna nuta wielkiego opusu.
Gdy jednak słuchamy utworu,
nie zastanawiamy się nad każdą nutą.
Doświadczamy ich sumy.
Oto więc klucz do uniknięcia monotonii wieczności.
Niechaj każda noc i każda nuta wyróżnia się
Na tle większej całości Requiem, którym stało się twe życie.

— Charlotte Gaudibert, *Aequitas Fatalis*

Nie żyje, wasza wysokość. Nie żyje, szlachetni panowie. Nie żyje, prawi i nieprawi kaznodzieje wszelkiego wyznania. Nie żyje, panie i panowie, zrodzeni z niebiańską pasją w sercach. I umiera dnia każdego wokół nas.

— Charles Dickens, *Samotnia*

Wampiry – krwiożercze istoty nocy. Stworzenia zrodzone z ciemności, które żyją – a właściwie istnieją – tylko po to, by sycić swe plugawe pragnienie krwią żywych. Niewątpliwie wampiry są potworami.

Jednakże nawet potwory nie muszą być bezmyślne, nieczułe i pozbawione ludzkich odruchów, takich jak skrupuły czy współczucie. W rzeczy samej, wampiry potrafią przezwyciężyć swą nieśmiertelną klątwę – stają się wtedy antybohaterami, a czasem nawet prawdziwymi bohaterami.

Powtórzmy jednak raz jeszcze: niektóre z nich pozostają potworami.

Oto cel gry **Wampir: Requiem**. Trzymasz w dłoniach grę narracyjną współczesnego gotyku – pozwoli ci ona tworzyć opasłe kroniki moralności, budowane dzięki metaforze wampiryzmu. W **Wampirze** „wcielasz się w potwora" i to, co czynisz w roli tego monstrum, tworzy porywającą opowieść. Być może odsłoni ona prawdziwe wartości, którymi kierujesz się ty oraz twoi przyjaciele.

Świat współczesnego gotyku

Świat **Wampira** czerpie całymi garściami z literatury gotyckiej, w znacznej części koncentrując się na *entourage* samego ruchu gotyckiego. Kluczowymi elementami literackiej tradycji gotyku są zarówno idee barbarzyństwa i zepsucia, jak i średniowieczny klimat. Świat Mroku można uznać za nasz własny, acz postrzegany w mrocznym zwierciadle.

W kwestii barbarzyństwa świat wampirów jest podobny do naszego, choć w znacznie większym stopniu przepełniony przemocą i zepsuciem. Ulice to miejsca o wiele brutalniejsze, a oczy tych, którym się w życiu nie powiodło, wypatrują bezustannie ludzi, którym wiedzie się lepiej. Ci drudzy to ofiary, którym można skraść coś, co nędzną egzystencję uczyni bardziej znośną. Uliczne gangi działają prężnie, wykazując się bezwzględnością. Włóczędzy są śmielsi i bardziej skorzy do mordowania się nawzajem. Nawet cieszący się bogactwem bardziej obawiają się krzywdy lub z rosnącą zazdrością patrzą na tych, którzy rywalizują z nimi pod względem majątku i władzy. Wystarczy najmniejszy choćby pretekst, aby ich działania nabrały cech zaciekłości.

Zepsucie kroczy wespół z ideą barbarzyństwa. Świat jest bezwzględny i przepełniony złem, a każdy, kto zdoła wyjść przed szereg, musi umieć z tego skorzystać. Oto świat rozpasanego kleru, chciwych biznesmenów, gliniarzy, którzy żądają haraczu, i gangsterów, którzy nie znają innej drogi niż ta usłana przestępstwami. Nawet ci, którzy nie pasują do żadnego z tych archetypów, muszą stawić czoła moralnej zgniliźnie. To samotna matka, którą uzależnienie zmusza do sprzedania małego dziecka za kilka gramów narkotyku, czy uczciwy dziennikarz, który ukrywa fakt, że jego brat zmienił się w monstrum żądne krwi.

Średniowieczna estetyka zdobi wszelkie elementy wizualne świata, a często przesącza się także do innych aspektów opowieści. Budynki pną się pod samo niebo, wsparte zdobnymi przyporami, a czasem – pozłacane lub przystrojone gargulcami – odstraszają złe duchy, będące w tym świecie zjawiskiem aż nazbyt prawdziwym. Rozpacz panuje na ulicach miast, przypominających średniowieczne bastiony – odcięte od świata zewnętrznego i trawione przez ksenofobię. Świat pełen jest anachronizmów, od antycznych zdobień na supernowoczesnych budowlach, po zapomniane katakumby pod bankowymi skarbcami i tunelami metra. W Świecie Mroku prawdziwe zamki mogą istnieć tam, gdzie próżno by ich szukać w realnym świecie. Mech i winorośl porasta wszelkie budowle, a pochodnie i świece walczą z mrokiem korytarzy i poczekalni. Mury pobliźnione są pęknięciami i wyrwami – to bolesne symbole rozpaczy. Sztuka naznaczona jest przez *ars moriendi*. Poczucie grozy i strachu odciska się na twarzy każdego przechodnia.

Czy tak trudno zatem uwierzyć, że w takim świecie żyją Przeklęci?

Wieczna klątwa

Większość wampirów nie uważa, by ich gatunek pojawił się na tym świecie z przypadku i tylko po to, by straszyć ludzi. Spokrewnieni – jak same siebie nazywają – uznają bowiem, że w sensie metaforycznym (a może nawet dosłownym) wampiry istnieją tak długo jak ludzie, którymi się karmią. Według tej teorii wampiry podążają za ludzką cywilizacją od momentu jej powstania. Inni wierzą, że wampiryczne początki podobne są do stworzenia biblijnego Adama i że Spokrewnieni zostali wybrani przez moc. To ona, czymkolwiek jest, zezwala im na nocne polowania. Są wreszcie i tacy, którzy twierdzą, że wampiry stanowią część naturalnego – lecz skrytego – porządku świata, łącząc początki rasy z pogańskimi wierzeniami oraz starożytnymi mitologiami. Większość wampirów nie zaprząta sobie tym głowy, wierząc, że tajemnica ta jest równie niemożliwa do zgłębienia, jak zagadka pochodzenia śmiertelnego życia.

Bez względu na to, jaka jest prawda, wiadomo, że wampiry żerowały na świecie od starożytności. Rzekomo zawodna pamięć społeczeństwa Spokrewnionych wskazuje, że nieumarli byli aktywni już w czasach świetności Rzymu, jeśli nie wcześniej. Nawet te niezbyt wiarygodne opowieści sugerują, że działalność Spokrewnionych może sięgać jeszcze dawniejszych czasów.

Tradycja i zwyczaje z nią

Spokrewnieni, wyjątkowe wampiry **Wampira: Requiem** różnią się pod pewnymi względami od wampirów znanych z literatury i kultury masowej. Jedno z założeń gry mówi, że większość opowieści dotyczy grupy wampirów – koterii Spokrewnionych – w przeciwieństwie do samotnych drapieżników znanych z klasycznych lektur. Od Drakuli z powieści Brama Stokera po lorda Ruthvena z *Wampira* Johna Polidori, nieumarli często pokazywani są jako samotnicy. Z drugiej strony, wampiry żyjące w Theatre des Vampyres w *Kronikach wampirów* Anne Rice działają jako grupa, podobnie jak Straceni chłopcy i wędrowne potwory z *Blisko ciemności*.

Żaden z tych obrazów wampirów nie nadaje się jednak na potrzeby **Wampira: Requiem**. Grupy wampirów są w swoich historiach antagonistami, a samotne wampiry nie wpisują się w dynamikę grupową gier narracyjnych. W związku z tym przyjęliśmy kulturalne ramy wampirów pasujące do trupy graczy. Dodaliśmy do mieszanki własną mitologię i struktury społeczne, by lepiej podkreślić blaski i cienie nieumarłego stanu. Nasze – *wasze* – wampiry charakteryzują się egoizmem samotnego drapieżnika oraz popędami społecznymi istot, lękających się monotonii wiecznej samotności. Dlatego też oddajemy w wasze ręce tętniące spiskami połączenie grozy i suspensu, istnie gotycką mieszankę szaleństwa, zepsucia, zmysłowości, podejrzliwości i przemocy, targaną sprzecznymi namiętnościami bohaterów.

Klany

Każdy Spokrewniony jest członkiem klanu. Klan to grupa wampirów charakteryzujących się podobnymi cechami. Popularna wśród Spokrewnionych mitologia sugeruje, że wszystkie wampiry wywodzą się od jednego wspólnego Przodka, założyciela danego klanu, choć nikt nie wie, kim mógł on być. Kiedy wampir Przeistacza nowego Spokrewnionego, dziecię należy do tego samego klanu, co rodzic. Istnieją pewne „podklany" wampirów, zwane liniami krwi, lecz wampir nigdy nie może zmienić swego klanu.

Zgromadzenia

Zgromadzenia, podobnie jak klany, są grupami wampirów. Różnica między klanem a zgromadzeniem polega na tym, że zgromadzenie można sobie wybrać. Jeśli klan to rodzina, to zgromadzenie jest frakcją polityczną, filozoficzną czy wręcz quasi-religijną. Niektóre wampiry rezygnują z przynależności do jakiegokolwiek zgromadzenia, nie uznając nad sobą żadnej władzy.

Fakty i mity

W którym miejscu mitologia **Wampira** różni się od popularnych wierzeń? Które przesądy są prawdziwe? Poniższe twierdzenia podsumowują prawdziwe legendy o nieumarłych i wyjaśniają ich prawdziwość w Świecie Mroku.

Wampiry muszą żywić się krwią śmiertelników: Fakt. Dla Spokrewnionych akt pożywiania się staje się bardzo zmysłowy. Puchar odczuwa wówczas ekstazę, a i pożywiający się wampir czuje uderzające do głowy podniecenie. Pewne wampiry podtrzymują swój byt, pijąc krew zwierząt, lecz nie mogą robić tego na dłuższą metę, gdyż zarówno apetyty, jak i potrzeby ich przeklętych ciał zmuszą ich w końcu do sięgnięcia po ludzką krew.

Wampiry są „nieśmiertelne": Fakt i mit. Choć wampiry zdają się nie starzeć, a niektóre przetrwały całe wieki, Spokrewnieni posługują się słowem „nieumarli", miast „nieśmiertelni". Wampiryzm to klątwa, a nie błogosławieństwo. Niesie ze sobą wielką moc, lecz wampirzy los każe Spokrewnionym borykać się z wieloma przeciwnościami, w tym z wewnętrzną furią Bestii i pożywianiem się ludzką krwią.

Ofiara wampira staje się wampirem: Mit. Jeśli ugryzie cię lub zabije wampir, wcale *niekoniecznie* sam nim zostaniesz. By stworzyć nowego wampira, potrzeba świadomego aktu woli, zwanego Przeistoczeniem. W istocie, ostrożny wampir pozostawi niewiele śladów świadczących o jego ataku. By ukryć ranę, wystarczy, że po ukąszeniu ją poliże.

Wampiry posiadają najróżniejsze nadprzyrodzone moce, pozwalające im zmieniać się w zwierzęta, latać i dysponować siłą tuzina mężów: Fakt. Choć moce te nie są dostępne dla wszystkich wampirów, Spokrewnieni dysponują wyjątkowymi zdolnościami zwanymi Dyscyplinami, które dają im moce wspomniane powyżej, a także inne.

Wampiry mogą uprawiać seks: Fakt. Choć akt pożywiania się zaspokaja wszystkie fizyczne popędy, wampiry wciąż mogą uprawiać seks, a nawet czerpać z niego przyjemność. Co ciekawe, emocjonalny aspekt seksu znika po Przeistoczeniu. Wampir może odczuwać przyjemność płynącą z fizycznego aktu, lecz nie różni się ona od przyjemności płynącej z wyjątkowo miłego zapachu czy dotyku luksusowej tkaniny.

Drewniany kołek niszczy wampiry: Mit. Poprzez wbicie kołka w serce wampiry nie zostają zniszczone, lecz jedynie unieruchomione. Ciało wampira w tym stanie powoli wysycha i zapada się, jeszcze bardziej upodabniając się do zwłok.

Wampiry nie są widoczne w kamerach i lustrach tak jak ludzie: Fakt. Na zdjęciach i filmach wampiry są rozmazane, podobnie jak w lustrach. Mogą czasowo zniwelować ten efekt, lecz „domyślnie" ich obraz jest zniekształcony. Właściwość ta nie dotyczy nagrań dźwiękowych; głosy Spokrewnionych nagrywają się bez przeszkód.

Światło słoneczne pali wampiry: Fakt. Częścią ich klątwy jest to, że uciekają przed dotykiem słońca, gdyż jego życiodajne promienie palą ich nieumarłe ciała. Wampiry zazwyczaj spędzają dzień w zimnym, nieumarłym odrętwieniu, a tylko najodważniejsze z nich potrafią choćby na chwilę otrząsnąć się z wymuszonego przez słońce snu.

Czosnek i bieżąca woda odpędza wampiry: Mit. To zwyczajne przesądy i zabobony, ewentualnie słabości pewnych linii krwi Spokrewnionych.

Wampiry lękają się krzyży i innych świętych symboli: Mit – lecz nie do końca. Choć zdarza się to bardzo rzadko, żarliwi wyznawcy swojej wiary mogą w cudowny sposób wpłynąć na Spokrewnionych.

Dusze wampirów są równie martwe jak ich nieumarłe ciała: Fakt i mit. Choć wampir może myśleć, że odczuwa emocje, w istocie odczuwa echo śmiertelnych emocji przypisywanych danej sytuacji przez pozostałości jego duszy. Dlatego wampir czujący gniew może w rzeczywistości gniewać się na obiekt swej złości, lecz echo tej emocji pochodzi z sytuacji, której wampir doświadczył za życia. Prowadzi to do wielu dziwnych sytuacji. Wampir, który nigdy nie odczuł danej emocji, nim został Przeistoczony, może poczuć się skonfundowany, zaś Spokrewniony artysta może stworzyć dzieło „sztuki" wyprane z jakiegokolwiek prawdziwego wglądu w uczucie.

Temat i nastrój

Choć każda historia opowiedziana przez ciebie i twą trupę będzie miała własny temat i nastrój, **Wampir** sam w sobie posiada pewien temat i nastrój. Choć możesz grać wbrew nim lub zepchnąć najistotniejsze motywy i nastroje w tło, i tak będą obecne.

Temat

Wielu Spokrewnionych definiuje swą egzystencję jako pozbawioną odpowiedzi zagadkę: „Bestią jestem, by Bestią się nie stać". Idea ta czyni z moralności temat przewodni Wampira. Co zrobi postać, która stała się wampirem? Czy z radością odda się pasjom Bestii? Czy będzie walczyć o zachowanie więzów z tym, co było jej udziałem w śmiertelnym życiu? Czy jej nieumarłe istnienie to kłamstwo, egzystencja wiedziona pod pretekstem, że nie stała się wampirem? Czy rzuci się w mroczny wir folgowania złym pokusom? Większość Spokrewnionych wypada gdzieś w środku. Oto właśnie istota zagadki. Na jak wiele wampir może pozwolić swej Bestii, by uznać jej istnienie, lecz nie dopuścić, by przejęła nad nim kontrolę?

Nastrój

Pod pewnymi względami nastrój Wampira odpowiada kluczowym elementom świata. Świat Mroku jest mroczny i ponury, skrywa w cieniu ohydne tajemnice i straszliwe zagrożenia. Rozgrywaj to tak mocno, jak chcesz – uczyń z gry krynicę bezbrzeżnego niepokoju, jeśli zechcesz. Z drugiej strony, jako że tajemnice i szpiegostwo są częścią tego świata, nastrój spiskowy również jest odpowiedni. Najlepiej grze przysłuży się połączenie obu nastrojów. Pewna dawka przygnębienia płynącego z losu Spokrewnionych podkreśla osobistą grozę i gotyckie korzenie gry, zaś spiski i tajemnice nadają światu pewną aurę narastającego horroru na ponadjednostkowym poziomie, stopniowo odkrywając prawdziwą głębię swej złowieszczości tak, jak czarne niebo spowija pogrążony w nocy świat.

Jak korzystać z tej książki

Książka ta podzielona jest na liczne rozdziały, z których każdy opisuje pewien zestaw tematów, odnoszących się do informacji potrzebnych podczas tworzenia kroniki i udziału w grze.

Wprowadzenie pozwoli ci szybko zapoznać się ze światem Spokrewnionych z Wampira, jak również podpowie ci, do czego zaprojektowano tę grę.

Rozdział pierwszy dotyczy dużo bardziej szczegółowego spojrzenia na społeczeństwo Spokrewnionych oraz świat, w którym się ukrywają. Opisuje wszystko, od Zgromadzeń i zwyczajów, aż po domenową politykę i starożytne tajemnice Danse Macabre, niekończącego się zmagania Spokrewnionych o władzę.

Tematem **Rozdziału drugiego** są aspekty postaci, od szczegółów dotyczących kreacji alternatywnej osobowości, poprzez charakterystyki klanów i mechanikę przeklętych mocy Spokrewnionych.

Systemy gry i kwestie związane z rzutami kości tworzą **Rozdział trzeci.** Mechanika ta rządzi wszystkimi aspektami losowymi opowieści, traktując o wszystkim, od zagrażających postaci napadów szału zrodzonych z Bestii, poprzez otrzymywanie obrażeń, po utratę Moralności i poczytalności, i nie tylko.

Rozdział czwarty zawiera porady dla Narratora. Mieści się w nim wszystko od sugestii, jak traktować świat gry, po czynniki, które należy uwzględnić przy projektowaniu kroniki. W rozdziale tym znajdują się również różnorodni przeciwnicy, gotowi do wykorzystania w opowieściach.

Dodatek pierwszy opisuje linie krwi i nowe Dyscypliny. Jedną z właściwości **Wampira: Requiem** jest elastyczny system pochodzenia, pozwalający postaciom tworzyć własne rody i rodziny wampirów, a także unikatowe moce, którymi władają. W rozdziale tym znajduje się kilka linii krwi, które z góry są uważane za część świata gry, oraz systemy pozwalające graczom i Narratorom tworzyć nowe.

Wreszcie przykładowe tło gry składa się na **Dodatek drugi**. W rozdziale tym znajduje się mnóstwo wątków fabularnych, tajemnic – i wiedzy powszechnej, rzecz jasna – dotyczących domeny Nowego Orleanu, twierdzy Zgromadzenia znanego jako Lancea Sanctum.

Źródła i inspiracje

Wampiry od stuleci należą do tradycyjnych opowieści wielu ludów. **Wampir** opiera się oczywiście na tradycji gotyckiej i znajomym, współczesnym przedstawieniu świata, więc pewne źródła są bardziej wpływowe niż inne. Znajdujące się poniżej akapity *Dodatkowe inspiracje* zawierają tytuły, które niekoniecznie traktują o wampirach, lecz tematycznie lub nastrojowo dobrze wpisują się w świat gry.

Literatura

Kroniki wampirów Anne Rice. Jedne z najpopularniejszych przedstawicieli współczesnej literatury, traktujące o wampirach. Powieści te są prawdopodobnie czytane częściej, niż ich klasyczni poprzednicy. Pierwsze trzy tomy serii są dla **Wampira** najbardziej przydatne, ponieważ skala dalszych tomów staje się bardziej epicka i opisuje dziwniejsze skraje nadprzyrodzonego świata.

Dracula Brama Stokera. Od niego wszystko się zaczęło, gdy autor sięgnął po prawdziwą historię i wschodnioeuropejski folklor, czyniąc z wampira współczesne monstrum.

Wampir Johna Polidori. Opowiadanie to prawdopodobnie pierwszy raz przedstawiło wampira jako istotę rozumną (albowiem jego wcześniejsze wcielenia były pijącymi krew trupami).

Możliwe do uznania za homoerotyczne, opowiadanie to opisuje grupę przyjaciół, wśród których znajdują się lord Byron (na którym wzorowany jest Wampir, lord Ruthven), Percy Shelley i Mary Shelley, którzy sami mają niemałe zasługi dla nurtu gotyckiego i romantycznego.

Carmilla Sheridana LeFanu. Cudowny przykład wampirów ukrywających się pośród swych ofiar, Carmilla (czy też Millarca, czy...) pojawia się i znika z życia swych ofiar, kreując się na nowo, gdy wspomnienia jej żywicielek blakną. *Carmilla* posiada podteksty erotyczne tak samo jak *Wampir* Polidori, kładąc fundamenty pod obraz wampira jako zmysłowej metafory.

Dodatkowe inspiracje

Lęk i odraza w Las Vegas Huntera S. Thompsona, *Trainspotting. Ślepe tory* i *Ohyda* Irvine'a Welsha, *Ognisko próżności* Toma Wolfe'a, *Zmory z dalekiej przeszłości* Charlesa Pallisera, *Wielki Gatsby* oraz *Piękni i przeklęci* Francisa Scotta Fitzgeralda.

Film

Nosferatu, zarówno oryginalna wersja F. N. Murnaua z Maxem Schreckiem, jak i film Wernera Herzoga z Klausem Kinskim. Jeśli szukasz opowieści o niepokojącym i dziwacznym wampirze, nic nie pobije historii hrabiego Orlocka.

Cień wampira z Johnem Malkovichem i Willemem Defoe w rolach głównych. Skoro mowa o dziwnych zdarzeniach i dziwakach, film ten opisuje produkcję oryginalnego filmu Nosferatu, stawiając wiele pytań na jej temat. Czy film był przeklęty? Czy zjawiska nadprzyrodzone rzeczywiście nękały zespół filmowy? Czy sam Schreck naprawdę był wampirem?

Straceni chłopcy z Kieferem Sutherlandem, Coreyem Haimem i Coreyem Feldmanem. Choć film chwilami nabiera cech parodii i campu, w swej istocie jest horrorem, zwłaszcza poprzez ujęcie wampirów. Praktycznie samodzielnie tworzy obraz współczesnego wampira jako atrakcyjnego przedstawiciela kontrkultury, podobnego do buntowników i antybohaterów romantyzmu.

Blisko ciemności z Lancem Henriksenem i Billem Paxtonem. Chcesz, by przeraziły cię wampiry pozbawione jakiejkolwiek moralnej odpowiedzialności za swe czyny? Obejrzyj ten film.

Zagadka nieśmiertelności z Catherine Deneuve i Davidem Bowiem. Film ten przenosi na srebrny ekran wampira jako metaforę seksualną. Jest jednym z najbardziej zmysłowych filmów o wampirach w historii kina. Osobom lubiącym szczyptę muzycznej kontrkultury przyjemność sprawi rozpoczynający film występ Bauhausa.

Należy również wspomnieć o filmowej adaptacji *Wywiadu z wampirem* Anne Rice z Tomem Cruisem i Bradem Pittem w rolach głównych, jak też o *Drakuli* Francisa Forda Coppoli. Oba te obrazy zostały już wspomniane w punkcie o literaturze.

Dodatkowe inspiracje

Niebezpieczne związki, Łowca androidów, Mulholland Drive, Kandydat, Szósty zmysł, Krupier, Casablanca, Amadeusz

Muzyka

Tutaj temat staje się drażliwy. Tak wiele zespołów, cieszących się w danej chwili popularnością, po chwili znika bez śladu. W związku z tym wspomnimy o kilku gatunkach muzycznych i omówimy ich przydatność, podając kilku kluczowych wykonawców i kompozytorów.

Muzyka klasyczna: Każdy starszy, który spędził pośród nieumarłych ponad sto lat, prawdopodobnie lepiej zna się na muzyce klasycznej niż popularnej. Złożone aranżacje instrumentalne i staranna kompozycja czynią z muzyki klasycznej archetypiczny dźwięk stuleci, zarówno wyrafinowania, jak i snucia intryg. Jak łatwo się domyślić, requiem jest doskonałym przykładem takiej muzyki. Polecani przez nas kompozytorzy to, między innymi: Beethoven, Bach, Dvorak i Mozart.

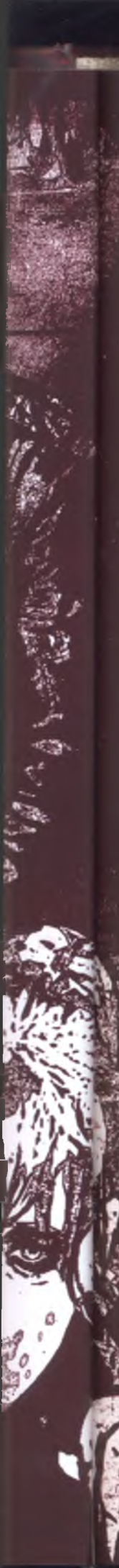
Punk: Oryginalne brzmienie punka powstało z chęci zbuntowania się przeciw *status quo* i bycia przy tym zauważonym (i usłyszanym). Choć punk nie zestarzał się zbyt dobrze, zdołał przynajmniej zachować swą popularność, tracąc jednak ironię wynikającą ze swej dostępności. Nie można przegapić kapel takich jak: Sex Pistols, The Damned, The Misfits oraz Black Flag.

Gotyk: Bardziej wampirycznie już się nie da. Teksty o nietoperzach, krwi i wampirach igrające z religijnymi, pogańskimi czy wręcz bluźnierczymi podtekstami, zestawione z pompatyczną ścianą dźwięku, ociekającego perkusją i rozstrojonymi gitarami. Kluczowe zespoły gotyckie (choć wiele z nich się do tego nie przyznaje) to: Sisters of Mercy, This Mortal Coil, Faith and the Muse, Switchblade Symphony i Bauhaus.

Dodatkowe inspiracje

Kim niby jesteśmy, by mówić ci, jakiej muzyki masz słuchać? Bez wątpienia masz własne gusta i pomysły, jak za pomocą odpowiedniej piosenki podkreślić wrażenia płynące z **Wampira**. Nie musisz nawet ograniczać się do „muzyki wampirycznej". Piosenka Johny'ego Casha czy Public Enemy może pasować do danej opowieści czy kroniki o wiele lepiej niż *The Bloodletting* Concrete Blonde.

Co cesarskie, cesarzowi, lecz nawet cesarz jest jeno królem pośród ludzi.
— Testament Longinusa



Rozdział pierwszy: Społeczeństwo Przeklętych

1

Ujrzawszy, że Chrystus skonał,

żołnierze nie połamali mu nóg.

Jeden z żołnierzy jednakowoż

przebił bok jego włócznią,

i wypłynęły zeń krew i woda.

Kropla krwi Chrystusowej spadła na usta żołnierza,

który otarł je dłonią,

Lecz dnia następnego przespał świt,

i powstał z łoża po zmroku.

Skosztowawszy krwi Chrystusa,

łaknął jej smaku.

Wiem to.

Wiem to, albowiem to ja jestem tym żołnierzem.

— Testament Longinusa

Brudne zyski sprowadzają kaźnie.
— Sofokles, *Antygona*

Bez względu na to, jak bardzo tego pragną, Spokrewnieni nie mogą stać się częścią społeczeństwa śmiertelników. Bez względu na uczucia, pragnienia i zamiary wampiry zawsze odróżniają się od innych. Są wilkami pośród owiec – sama natura nie pozwala im nigdy o tym zapomnieć. Niezależnie od tego, jak wielką miłością wampir darzy śmiertelnika, jak bardzo pragnie z nim pozostać – zew Krwi nigdy nie cichnie. Bestia to wieczna groźba wybuchu szału, którego ofiarami nader często padają najbliżsi. Zaporą nie do przebycia, oddzielającą Spokrewnionych od lwiej części społeczeństwa, jego kultury i tętniącego wokół życia, są palące promienie słońca. Wampiry to istoty nastawione terytorialnie, egzystujące praktycznie tylko na poziomie lokalnym, ponieważ do większości zewnętrznego świata nie mają dostępu.

Śmiertelnicy tworzą społeczności niemal mimochodem, dzielą się na narody, ich kultury trwają przez wieki, a niekiedy tysiąclecia. Każdy człowiek jest częścią większej całości, nawet jeśli sam nie potrafi lub nie chce otwarcie tego przyznać.

Spokrewnieni zaś na ogół przykuci są do miast, które zostały wzniesione przez śmiertelników. Każde z miast jest osobną i wyróżniającą się spośród innych domeną. Spokrewnieni nie znają narodów, nie mają jednego rządu. Miejscowy władca to zatem władca jedyny. Choć wampir zachowuje wspomnienia i tożsamość ze śmiertelnego żywota, nie przynależy do nikogo i niczego – nie jest już integralną częścią żadnego większego organizmu, z którym się wcześniej identyfikował. Wszelką lojalność czy poczucie przynależności ogranicza do kręgów lokalnych: posłuszeństwo wobec Księcia, członkostwo w klanie czy zgromadzeniu. To jedyne związki, jakie Spokrewniony zdoła utrzymać, jedyne kultury, których jest częścią, jedyna podpora społeczeństwa wampirów.

Przeistoczenie

Wszystko zaczyna się od śmierci – potop gorącej krwi tryskający z gardła lub nadgarstka ofiary. W odpowiedniej chwili wampir rozrywa swą skórę i składa na ustach ofiary kilka kropli swej drogocennej Vitae. Wówczas mroczna magia dokonuje bluźnierczego cudu. Ofiara umiera, lecz... nie do końca. Choć naturalne procesy życiowe wygasają, Vitae rodzica napełnia mocą pozwalającą przetrwać śmierć. Oto Przeistoczenie, pierwszy krok na drodze wiodącej śmiertelnika do gotyckiego świata Przeklętych.

Na czym polega tajemnica? Co powoduje, że wampiry powstają z grobu, by sycić się krwią swych niedawnych przyjaciół? Nawet najmędrsi spośród Spokrewnionych tego nie wiedzą. Mity wywodzą z Biblii, z pogańskich rytuałów i czarów, od niesławnego Vlada Drakuli, od samego Diabła i z wielu innych źródeł. Każda kultura świata zalicza wampiry w poczet istot ze swej mitologii, a niekiedy uważa je za część populacji. Rodzina Spokrewnionych to nieprzenikniona tajemnica – nie wiadomo, ilu liczy członków, lecz nie brakuje pośród nich niedoszłych proroków i filozofów głoszących własne dogmaty, teorie, nierzadko herezje odnoszące się do genezy potępienia.

Nie ulega jednak wątpliwości, że Przeistoczenie nie jest błogosławionym darem wiecznego życia. Byt wampira to klątwa, być może zesłana przez samego Boga. Choć wampiryzm ma swe zalety – Dyscypliny (mistyczne i nieziemskie moce Potępionych), nieśmiertelność, możliwość wykroczenia poza ludzkie ograniczenia – to jednak wady znacznie nad nimi przeważają. Cena nieumarłego istnienia jest nader wysoka, o czym przekonują się czasem romantyczni głupcy rozmiłowani w micie wampira. Przeistoczony zostaje na zawsze podświadomie wzgardzony, wyizolowany ze świata, w którym się urodził. W rzeczy samej, może udawać, że wciąż w nim żyje, lecz przez swą wampirzą naturę nawet w tych krótkich chwilach ułudy szukać będzie pożywienia, a nie towarzystwa. Nie ujrzy już promieni słońca, albowiem ich dotyk spowoduje, że strawi go ogień. Nie zazna rozkoszy życia. Requiem oznacza dla wampira ostracyzm, który może trwać całą wieczność. Nic dziwnego, że wielu Spokrewnionych próbuje się przed nim skryć w sieci intryg i spisków. Ich niekończąca się wojna, Danse Macabre, może być jedynym sposobem na ucieczkę przed wiecznym potępieniem. Droga ta jednak nie wiedzie ku odkupieniu, lecz prowadzi do zapomnienia.

Requiem

O tyleż jest to znamienne, co niestosowne, że Spokrewnieni, by nazwać swój nieumarły stan, odwołują się do formy muzycznej zwanej „requiem". Słowo to oznacza mszę, utwór za

zmarłych. Czasami requiem to pieśń pogrzebowa, innym zaś razem prośba o wieczne spoczywanie lub znak szacunku.

Nie dziwi więc, że słowo to nabrało wśród Spokrewnionych specjalnego znaczenia. Jego konotacje świadczą o tym, że przyjęło się w bardziej oświeconych czasach. Dziś jednak niemal wszystkie wampiry wiedzą, co oznacza naprawdę. Requiem to wampirze istnienie, wielki walc zgubionych tańczony co noc, popędzany metaforycznymi strzępami muzyki oznaczającymi ukryte moce, które prowadzą i inspirują Spokrewnionych, jednocześnie na nich żerując.

Lecz czemuż to?

Istnieje wiele powodów Przeistoczenia. Każdy Spokrewniony chodzący dziś w mroku nocy ma wiele motywów, by przeistoczyć swe dziecię. Najistotniejsza jest samotność, gdyż wiele wampirów nie godzi się z rozłąką ze światem żywych. W Przeistoczeniu powstaje kolejny Spokrewniony, który sam czuje się wyobcowany i odizolowany, napędzając spiralę zatracenia. Niektórzy Spokrewnieni przeistaczają, gdyż chcą ocalić talent śmiertelnika. Przekonują się jednak wkrótce, że Przeistoczenie nie pozwala ich dziecięciu wspiąć się na wyżyny śmiertelnych możliwości. Inni przeistaczają z poczucia obowiązku lub by zapobiec nieszczęściu. Na przykład, gdy przypadkiem zabiją, „ratują" ofiarę klątwą wampiryzmu – co zresztą z czasem prowadzi do zguby kolejnych śmiertelników. Choć trend ten jest nieunikniony, nie da się go odwrócić. Bez względu na zamiary, Przeistoczenie jest klątwą, sprowadzającą na świat kolejnego wampira.

Żaden Rodzic nie może dokonać przeistoczenia nierozważnie czy lekkomyślnie, bez względu na powód. Stworzenie Spokrewnionego wymaga niezłomnej woli, a wampir chełpiący się przeistoczeniem potomka „bez powodu" zwykle głęboko skrywa prawdziwe okoliczności tego czynu.

Danse Macabre

Jeśli istnienie pojedynczego wampira nazwiemy Requiem, to jego stosunki z innymi Spokrewnionymi zwą się Danse Macabre – w tym „tańcu" losy wielu wampirów splatają się, rozgrywają i kończą.

Dla wielu Spokrewnionych Danse Macabre ma negatywne konotacje. Związki między wampirami są w najlepszym wypadku wymuszone, gdyż Spokrewnionych uważa się za samotnych drapieżników. Przeistoczenie nie gasi jednak żądz, jakie targają człowiekiem za życia. Wszyscy Spokrewnieni, prócz największych odludków, z biegiem czasu łakną towarzystwa tych, którzy mogą ich zrozumieć. Czyż nie jest naturalnym odruchem szukanie otuchy wśród tych, którzy w swym Requiem poznali (i zadawali) ten sam ból?

Rzecz jasna, wiąże się z tym nieuniknione ryzyko. Choć Przeistoczenie nie odziera jednostki z człowieczeństwa, to pozostawia znamię Bestii, żądze i humory tego okrucha osobowości tkwiącego w każdym Spokrewnionym, który łaknie krwi, by przeżyć, i nie dba o to, kogo skrzywdzi, by osiągnąć swój cel. Kiedy Spokrewnieni się spotykają, czują przed sobą strach lub widzą w sobie nawzajem wyzwanie. W istocie wszyscy Spokrewnieni walczą o ograniczone zasoby i zachowanie tajemnicy, zatem inne wampiry są dla nich odwiecznym zagrożeniem. Jak można innego wampira obdarzyć zaufaniem, skoro by przeżyć, każdy Spokrewniony musi ukrywać się i zabijać?

Requiem kładzie się cieniem na duszy Spokrewnionego. Zdając sobie sprawę ze swej nieśmiertelności, traci on poczucie pośpiechu. Cóż zdoła na wieczność przykuć uwagę wampira? Cóż zainteresuje stuletniego Spokrewnionego? Aby przezwyciężyć wieczystą niemoc, Spokrewnieni knują i spiskują przeciw sobie. Wyczerpawszy wszystkie źródła radości i zainteresowań, wiele wampirów zwraca się ku nikczemności, by choć na chwilę zbudzić w sobie wypalone emocje.

To właśnie prawdziwy Danse Macabre – „tan śmierci", w którym rej wodzą wampiry wynoszące się ponad swych towarzyszy pod względem społecznym, politycznym czy wręcz fizycznym. To niebezpieczny taniec pełen sideł, spisków starszyzny, ambitnych neofitów i intryg, które nim wydadzą owoce, ciągną się latami, wiekami, a nawet przez tysiąclecia. Spokrewnieni mogą przez wieczność knuć, wcielać w życie swe wielkie plany i żywić urazę – nie ma się po co spieszyć. Wielu Spokrewnionym zemsta najlepiej smakuje na zimno, co wywołuje reakcję w postaci kolejnego kroku Danse Macabre. Krąg się zamyka.

Danse Macabre to dla Spokrewnionych wybawienie, a zarazem poddanie się potępieniu. Odciąga uwagę wampirów od indywidualnych, nihilistycznych, introspektywnych Requiem, lecz przy tym sieje zniszczenie, stając się dla nich zagrożeniem.

Klany

Klan to wampirzy ród. Spokrewnieni potwierdzają istnienie pięciu klanów – każdy wampir należy do jednego z nich. Najpopularniejsza teoria na temat klanów głosi, że są one jak „rodziny" wampirów. Wszyscy członkowie klanów dziedziczą pewne mistyczne elementy wspólne: od inklinacji do pewnych Dyscyplin, po tradycyjne przywary konkretnego typu. Jednym z niedostatków teorii „rodzin" jest brak pewności co do założycieli klanów – udało się ustalić tylko niektórych. Z pewnością klany skądś pochodzą, ale skąd? Obecnie znanych jest tylko dwóch Spokrewnionych, którzy nie przynależą do klanu, jednak nie wykazali się oni zdolnością Przeistoczenia podczas swojego Requiem. Te wampiry to legendarny Drakula oraz rzymski centurion, Longinus – obaj odpowiedzialni za stworzenie nie tyle klanów, co raczej swego rodzaju zgromadzeń. Może jednak i oni zmierzali ku tworzeniu własnych klanów? Skoro jednak klany nie wywodzą się od konkretnych praprzodków, to co jest ich źródłem? Jeśli Longinus i Drakula nie należeli do żadnego klanu, to może istnieją jeszcze bardziej skryci Spokrewnieni, którzy swej klątwy doświadczyli tak samo jak oni?

Dzisiaj wpływy klanów daje się odczuć niemal wszędzie. Pięć klanów zaznacza swą obecność w zachodnim świecie – tak przynajmniej zwykło się uważać. Spokrewnieni przybyli do Nowego Świata wraz z kolonistami, co sugeruje europejskie pochodzenie wampirów. Możliwe również, że Spokrewnieni wyrośli pośród cywilizacji zaludniających świat na samym początku historii i podążali za śmiertelnikami. Przekazy ustne i ubogie zapisy sugerują wampirzą obecność pośród kultur Ameryki Północnej jeszcze przed kolonizacją, jednakże nie można określić, czy byli to członkowie klanów czy też wyjątkowe, samotne istoty. Ani nawet czy w ogóle były to wampiry. Choć informacje z Dalekiego Wschodu również są ubogie, wiadomo, że pozostaje aktywnych

tam pięć klanów – tak jak w Afryce, Ameryce Południowej i na Bliskim Wschodzie. Nie ma jednak pewności co do tego, jak miejscowe kultury kształtują rozumienie klanów na wspomnianych obszarach, więc aby zbadać niniejszy fenomen, trzeba się zapewne pozbyć wszelkich założeń.

Linia krwi jest podobna do klanu, ale jej cechy nie są tak uniwersalne. Można właściwie uważać ją za coś w rodzaju „podklanu". Nie wszystkie wampiry są członkami linii krwi. Każda z nich posiada ojczysty klan, od którego wyraźnie odbiega, równocześnie potwierdzając swe pochodzenie. Uczeni Spokrewnionych nie potrafią dokładnie określić, ile linii krwi istnieje w dzisiejszym świecie, mogą one bowiem powstać w każdej chwili. A nawet gdyby stworzyć formalny spis, niewielu Spokrewnionych chciałoby się w nim znaleźć.

Daeva

Daeva są uczuciowi, zmysłowi i atrakcyjni. Zarówno seksualni drapieżcy, jak i zmysłowi hedoniści zapełniają szeregi sukubów-uwodzicieli.

Historycy Spokrewnionych podejrzewają, że Daeva to najstarszy klan Przeklętych. Nazwa sugeruje mitologiczne, perskie pochodzenie, a zdolności przywodzą na myśl pokrewieństwo z demonami, od których też pochodzi nazwa klanu. Niektóre starożytne zapiski jako założyciela klanu wskazują Spokrewnionego znanego jako Aesma Daeva, ale wampirzy badacze wciąż spierają się, czy ten praprzodek zaiste był nieumarłym, czy też może chodzi o porównanie do perskiego demona pożądania i gniewu.

Nazwa „Daeva" pochodzi sprzed czasu uznanego za moment założenia społeczności Spokrewnionych, czyli okresu chwały Rzymu. Z pewnością pewne wcielenia Daeva występowały już wcześniej, ale nie wiadomo, czy istniały we własnej społeczności, czy stanowiły zbieraninę oszalałych od chuci potomków. W czasach świetności Rzymu Daeva stali się nieodłącznym elementem społeczności Spokrewnionych. Wampirza historia wykazuje ich aktywność w Camarilli, pierwszej znanej organizacji nieumarłych.

Gangrel

Gangrele są pierwotni, twardzi i dzicy. Stanowią wcielenie mitu o wampirach przemieniających się w zwierzęta lub w inny sposób zmieniających swą fizyczną formę (wilki, nietoperze, mgła).

Wielu Spokrewnionych uważa, że klan Gangrel jest wiekowy, ale z uwagi na dzikość jego członków istnieje niewiele zapisów mogących wiązać ich początki z jakąkolwiek ramą czasową. Chociaż mętna prehistoria Spokrewnionych zawiera wiele legend o zwierzęcych wampirach, nie wszystkie opowieści pokrywają się z założeniami klanu Gangrel.

Pod względem geograficznym Gangrele wywodzą się z terenów określanych dzisiaj jako Europa Wschodnia. Tam weszły w kontakt z Camarillą i, choć niechętnie, zostały wciągnięte do wampirzej społeczności. Gdy rubieże Rzymu przesuwały się na wschód, podobnie działo się z Camarillą i Gangrelami. Historycy teoretyzują również na temat istnienia silnych skandynawskich korzeni Gangreli. Od początku istnienia społeczności Gangrele osiedlali się na granicach domen. Dlatego często postrzega się ich jako pionierów, żyjących tam, gdzie domeny powstaną w przyszłości, lub jako desperatów, którzy odmawiali ustąpienia z upadłej domeny.

Mekhet

Członkowie klanu Mekhet są szybcy, dyskretni i mądrzy. Legendy o wampirach skrytych w cieniu, w tajemnicy żerujących na swych ofiarach i poznających sekrety, których nikt nie powinien poznać, prawdopodobnie traktują właśnie o Mekhetach.

Niektórzy spośród najstarszych znanych Spokrewnionych są właśnie członkami klanu Mekhet, chociaż większość spędza dany im czas w głębokim śnie, zwanym letargiem. Jakkolwiek większość Mekhetów wybiera samotność, niektórzy członkowie klanu odbywali podróże z armiami śmiertelników. Podejrzewa się ich nawet o tworzenie najemnych frakcji nieumarłych. Podobnie jak w przypadku innych klanów, niewiele wiadomo o praprzodku linii Mekhet. Liczne opowieści przedstawiają Mekhetów jako wodzów lub mistrzów w szkołach nieuchwytnych wojowników, co oznacza, że klan może mieć korzenie wspólne z faraonami lub królami-filozofami ze świata starożytnego lub klasycystycznego.

Sama nazwa „Mekhet" daje pewne wskazówki co do pochodzenia klanu. To egipskie słowo oznaczające 'amulet'. Najstarsi spośród starszych zaiste posiadają rysy, które można opisać jako egipskie, choć niektórzy cieszą się wyglądem bardziej hellenistycznym (co nie dziwi, zważywszy na bliskość Grecji i Egiptu). Handel między Grekami a Egipcjanami, a później Rzymianami, pokrywa się chronologicznie z legendarnymi podróżami członków klanu, a także z rolą odegraną w tworzeniu Camarilli. Od tego czasu Mekheci podróżują tam, gdzie kryją się tajemnice i gdzie Spokrewnieni poszukują doradców.

Nosferatu

Nosferatu są tajemniczy, silni i przerażający. Sama ich obecność niepokoi ludzi – fizyczną brzydotą, potwornym odorem lub skrytą, osobistą zjadliwością.

Badania nad legendami Nosferatu sugerują, że klan jest stosunkowo młody, być może pochodzący z czasów bliskich początkom świetności Rzymu. Nosferatu byli wtedy aktywni pośród klanów Camarilli, ale dowody ich wcześniejszego istnienia są w najlepszym przypadku mgliste. Mimo to od czasu do czasu pojawiają się informacje o bardzo starych Spokrewnionych, którzy, jeśli nawet nie są Nosferatu, są do nich bardzo podobni. Można tylko zgadywać, czy faktycznie są to członkowie tego samego klanu, Spokrewnieni jakiegoś „praklanu", który później stał się klanem Nosferatu, czy może to wampiry zupełnie z nim niespokrewnione.

Legendy o Nosferatu najpopularniejsze są w Europie – szczególnie w Niemczech, w północnych Włoszech i we wschodniej Francji. Wczesne zapisy przedstawiają prawdopodobne pomioty Nosferatu na terenach współczesnej Polski, Słowacji, Węgier, Rumunii, Bułgarii i Grecji. Ślady ich obecności pojawiają się też w Afryce Północnej. Niczym Gangrele, Nosferatu wyszukują terytoria jeszcze niezajęte bądź opuszczone przez inne kultury Spokrewnionych. Jednakże w odróżnieniu od Gangreli, członkowie klanu Nosferatu szybko przystosowują się do obecności innych wampirów, licząc na to, że ich potworna natura pomoże im znaleźć miejsce w społeczności Przeklętych.

Ventrue

Ventrue to dostojni, charyzmatyczni arystokraci. Do klanu tego należą najróżniejsi wampiryczni władcy, od panujących nad szczytami gór wschodnioeuropejskich wielmoży poprzez ziemską szlachtę po współczesne rekiny finansjery.

Co zaskakujące, Ventrue uważa się za najmłodszy z klanów, prawie na pewno wywodzący się z samego Rzymu, współczesny powstaniu Camarilli. Choć historia klanu jest stosunkowo krótka (z wampirzego punktu widzenia), jest również wybitna, gdyż Ventrue stworzeni są do władzy. Choć nikt nie pamięta imienia pierwszego Ventrue, różne wampirze historie wywodzą pochodzenie klanu, który uważa się za niegdysiejsze zgromadzenie, od jednej wampirzycy. Mroczniejsza wersja historii sugeruje, że nie była ona pierwszą Ventrue, lecz że pochłonęła duszę swego własnego rodzica, tworząc tym samym nową linię krwi, która wzniosła się do statusu właściwego klanu.

Jak można przewidzieć, Ventrue historycznie byli najsilniejsi w Europie – stąd ich wpływy promieniowały na Amerykę Północną i Środkową – lecz w pozostałych regionach globu ich obecność jest stosunkowo niewielka. Jako klan są prawdopodobnie najmniej liczni, ale ich liczebność zależy od domeny, jako, że mogą istnieć wampirze społeczności składające się wyłącznie z Ventrue – prawdopodobnie dzieci swej wybitnej przodkini.

Koterie

Dziesięciolecia i stulecia temu, gdy miasta były mniejsze, a technika mniej zaawansowana, Spokrewnieni mogli pozwolić sobie na życie pomiędzy ludźmi jako samotni drapieżcy. Dziś świat jest inny. Zarówno populacja śmiertelników, jak i Spokrewnionych jest większa, niż ktokolwiek mógł przypuszczać jeszcze kilkadziesiąt lat temu. Spokrewnieni, zwłaszcza młodzi, pozbawieni politycznej siły przebicia i mający minimalny wpływ na świat śmiertelników, potrzebują sojuszników dużo bardziej niż starsi, gdy byli w ich wieku. W połączeniu z wiecznym pragnieniem towarzystwa pozostałym z czasów śmiertelnego życia potrzeba ta inspiruje współczesnych Spokrewnionych do tworzenia niewielkich grup społecznych zwanych koteriami.

Koterie, liczące zwykle od trzech do sześciu Spokrewnionych, a w wyjątkowych przypadkach nawet tuzin, istnieją od setek lat. W minionych wiekach koterie powstawały w konkretnym celu, na przykład przemierzenia ważnego szlaku i stworzenia schronienia lub obrony domeny przed zewnętrznym agresorem. Dzisiaj pomysł, że koteria powstaje i trwa, by realizować cele długofalowe czy nawet dla dobra społeczności, wydaje się większości starszych obcy i sztuczny. Ich pozycja jest już bezpieczna, ich schronienia ukryte zarówno przed wrogami, jak i przed nieświadomym niczego bydłem. Odrzucają więc tworzenie koterii jako młodzieńczą głupotę czy wręcz zachowanie godne zwierząt.

Z kolei dla Spokrewnionych nieuznawanych za starszych koterie to przejaw zdrowego rozsądku. Niektóre z nich zbierają się dziś dla osiągnięcia pewnego celu, tak samo jak w przeszłości. Może to być cel, do którego członkowie koterii dążą sami, lecz może być ona także stworzona na życzenie Spokrewnionego przywódcy, frakcji, ich rodziców lub każdego, kto może wymagać od członków grupy wykonania jakiegoś zadania. W większości przypadków koterie są jednak konstrukcjami czysto społecznymi, pozbawionymi wszelkich celów poza długofalowymi korzyściami i wspólną ochroną członków grupy. Zapewniają młodym Spokrewnionym, niemającym do kogo się zwrócić, sojuszników i wsparcie. W najgorszym przypadku koteria zapewnia swoim członkom wzajemną ochronę, pomoc w łowach i jedną wersję wydarzeń podawaną starszym lub władzom – korzyści nie do przecenienia w świecie Przeklętych.

Mimo to koterie nie są buszującymi po domenie radosnymi kółkami wzajemnej adoracji. Właściwa wszystkim Spokrewnionym nieufność nie mija po stworzeniu grupy. W koteriach zdarzają się takie same wewnętrzne sprzeczki, oszustwa i, od czasu do czasu, jawne zdrady, jak w każdej innej instytucji Spokrewnionych, zwłaszcza że większość koterii jest kosmopolityczna pod względem pochodzenia członków. W istocie, prawie każda koteria ma charakter tymczasowy; nawet jeśli utrzyma się przez dziesięciolecia, w końcu się rozpadnie. Im więcej czasu upłynie, tym więcej pojawi się okazji do awansu poprzez zdradę (czy przynajmniej odsunięcie się) i w końcu któryś członek koterii prawie na pewno ulegnie pokusie. Nawet jeśli nikt nie odejdzie ani nie obróci się przeciw grupie, Spokrewnieni z wiekiem popadają w coraz większą paranoję. Biorąc pod uwagę, w jakim społeczeństwie „dorastają", reakcja ta ani trochę nie dziwi. Oznacza to jednak, że po przekroczeniu pewnego wieku większość wampirów przestaje ufać swym dawnym towarzyszom, nawet jeśli nikt nie dopuścił się otwartej zdrady. Koterie, które nie rozpadną się na skutek nieuczciwości lub ambicji czeka nieuniknione rozstanie spowodowane przekonaniem, że w końcu ktoś jednak zdradzi.

Oczywiście istnieją wyjątki od tej reguły. Niektórzy starsi wciąż działają w swych dawnych koteriach, a przynajmniej utrzymują kontakty z ich członkami, choćby po to, by podtrzymać rozległe sieci kontaktów i sojuszników. Rzadko jednak można napotkać takie długotrwałe grupy. Większość starszych nie ma zaufania do instytucji koterii – nawet ci, którzy za młodu byli ich członkami – i, co za tym idzie, do żółtodziobów, którzy je tworzą. W istocie wielu starszych obawia się, że szerzący się fenomen koterii da ich przyszłym rywalom podstawę władzy, do której oni nie będą mieli dostępu.

Martwe kultury

Społeczeństwo Przeklętych jest tajemnicze i obce. Wszak sama natura Spokrewnionych – wrodzona paranoja, nieufność i wrogość, którą wampiry nierzadko żywią do siebie nawzajem, nie mówiąc o ciągłych sporach o terytoria łowieckie – zdaje się sugerować, że mieli oni być samotnymi myśliwymi.

Niektórzy sądzą, że społeczeństwo Spokrewnionych wygląda dziś tak samo, jak tysiąclecia temu. Według legend wampiry panowały niegdyś nad światem jako królowie, a ich feudalne domeny przetrwały niezmienione przez wieki. Rzecz jasna, żaden współczesny wampir, a przynajmniej żaden ze znanych, nie jest w stanie przypomnieć sobie szczegółów z tak zamierzchłych czasów. Wspomnienia Spokrewnionych pogrążonych przez dziesięciolecia w letargu stają się niepewne, sny mieszają się z rzeczywistością i nie da się już odróżnić tego, co *było*, od tego, co *zechcieli* zapamiętać.

Pewni Spokrewnieni, zwłaszcza neofici, uważają, że ich społeczeństwo powstało stosunkowo niedawno, przynajmniej w skali historycznej. Utrzymują, że dopiero współczesny świat, w którym ukrywanie się przed bydłem stało się naprawdę trudne, ze względu na szybką komunikację i inne wynalazki, wymusił pełną separację Spokrewnionych od śmiertelników. Dopiero teraz, jak twierdzą, istnienie osobnego społeczeństwa stało się konieczne.

Podstawową rolą społeczeństwa Spokrewnionych jest, według wampirzych filozofów, regulacja. Spokrewnieni zbliżyli się nie tylko pod względem odległości, lecz i społecznie, poddając się lokalnemu samorządowi, bo wielu z nich rozumie, że muszą nadzorować i dyscyplinować swe szeregi. Gdyby Spokrewnieni zamieszkiwali zatłoczone miasta pozbawieni jakiegokolwiek zwierzchnictwa, nic nie powstrzymałoby niedyskretnych i głupich wampirów od toczenia ze sobą otwartych wojen, nierozważnego pożywiania się i zagrażania nawzajem swej bezpiecznej egzystencji. Postać zwana Księciem (czy ktokolwiek reprezentujący lokalną władzę) jest przede wszystkim strażnikiem zasad.

Ponadto Spokrewnieni twierdzą, że trzymają się razem i tworzą społeczność z przyczyn dużo bardziej osobistych i głębokich niż potrzeba ochrony przed sobą nawzajem. Społeczeństwo Spokrewnionych daje swym członkom to, czego nie znaleźliby pośród śmiertelników: poczucie przynależności i wspólnoty. Wampiry mogą gardzić większością swoich współbraci i ich Księciem lub gubernatorem – i wielu w istocie nimi gardzi – lecz mimo to tworzą oni ich własną społeczność w ich własnym mieście. Śmiertelnicy zwracają się ku swej rodzinie, a Spokrewnieni mają klany. Śmiertelnicy tworzą narody i kultury, Spokrewnieni zaś – zgromadzenia. Owe struktury socjalne pozwalają Spokrewnionym czuć się częścią większej całości. Unikają w ten sposób krańcowego wyobcowania, które w przeciwnym wypadku musieliby znosić przez całą wieczność.

Wielu starszych, rzecz jasna, ma takie teorie za rewizjonistyczne życzenia swych leniwych dzieciąt, nie mających pojęcia, jak naprawdę funkcjonuje świat. Ale, jako że nie mają żadnych dowodów na swe konserwatywne słowa, iż „społeczeństwo istnieje od zawsze", starsi nieprędko zechcą uciszyć głosicieli nowoczesnych teorii. Tak oto Danse Macabre toczy się dalej na kolejnym froncie.

Zgromadzenia

Zgromadzenie to jednostka społeczna wampirów. Każde z nich jest sztuczną grupą złożoną ze Spokrewnionych podzielających filozofię, ideały, cele polityczne czy nawet idee religijne. Wampiry zazwyczaj należą w tym samym czasie tylko do jednego ze zgromadzeń, jako że ich zasady niejako wykluczają się. Czasem jednak Spokrewnieni porzucają jedno zgromadzenie, by przejść do innego, ukrywają się z przynależnością do kilku czy też celowo tworzą fałszywe tożsamości, by szpiegować obce zgromadzenia. Niektóre wampiry nie należą do żadnego ze zgromadzeń. Choć wszystkie organizacje są bardziej szczegółowo opisane w dalszej części podręcznika, warto zapoznać się już teraz z podstawowymi informacjami.

Kartianie chcą pogodzić społeczeństwo Spokrewnionych z nowoczesnymi strukturami rządowymi i systemami społecznymi. W wielu miastach na świecie eksperyment kartiański znajduje się w różnych stadiach swego nieuchronnego cyklu, od naiwnego idealizmu po „rewolucję zjadającą własne dzieci".

Krąg Wiedźmy czci rozmaite przedstawienia kobiece, łącząc je w zbiorowy wizerunek stwórczyni wampirów, Matki wszystkich Potworów. Uważany przez bardziej konserwatywne frakcje Spokrewnionych za pogański, Krąg opiera się bardziej na holistyce i odkupieniu niż na pokucie i winie podkreślanych przez inne zgromadzenia ideologiczne. Członkowie Kręgu to czarownicy i krwawe wiedźmy.

Invictus to arystokracja nocy. Zgromadzenie to, choć neofeudalne i przeżarte korupcją, jest bardzo potężne. Czerpiąc siłę z tradycji, Invictus utrzymuje, że jego korzenie sięgają czasów starożytnego Rzymu, jeśli nie jeszcze dawniejszych.

Lancea Sanctum czerpie swoje poglądy z historii biblijnej. Zgromadzenie to pragnie wpływać na społeczeństwo Spokrewnionych za pomocą przykazań Longinusa, który, jak wierzą członkowie zgromadzenia, stał się Przeklętym poprzez krew Chrystusa. Zgromadzenie to uprawia magię czerpiącą z elementów z czasów biblijnych, gdy objawiona została boska wola.

Ordo Dracul to neowiktoriańska frakcja przypominająca tajne stowarzyszenie. Dysponuje mistyczną wiedzą i rytuałami pozwalającymi jego członkom wznieść się ponad ich wampiryczny stan. Zgromadzenie to utrzymuje, że wywodzi się od historycznej postaci Vlada Tepesa – Drakuli.

Spokrewnieni nienależący do żadnego zgromadzenia noszą wiele nazw, lecz powszechnie znani są jako „niezrzeszeni" lub „niezwiązani". Nie mają formalnych struktur, a większość z nich woli mierzyć się z Requiem na własnych warunkach niż na zasadach narzuconych przez zgromadzenia i inne instytucje.

Posłowie

Ile więc jest wampirów? Jeśli stworzyły społeczeństwo, muszą być dość liczne, a jednak zdołały ukryć się przed większością otaczających je śmiertelników.

Prawda jest taka, że liczba Spokrewnionych różni się w zależności od miasta. W małych miastach proporcja nieumarłych do żywych jest dość niska: często jest to zaledwie jeden wampir na 100000 lub więcej śmiertelników. W większych miastach stosunek ten zbliża się raczej do jednego wampira na 50000 śmiertelnych. W miastach, które z jakiegoś powodu przyciągają Spokrewnionych – takich jak Nowy Jork, Londyn, Nowy Orlean czy Chicago – szacunek ten może być jeszcze wyższy. Większość Książąt nie prowadzi szczegółowych rachunków. Dopóki populacja jest na tyle niska, by ludzie nie zauważali czających się wśród nich drapieżników, ich liczba nie ma znaczenia.

Jeśli trzeba by wyliczyć światową średnią, proporcja prawdopodobnie wynosić będzie około jeden do 50000. W zależności od domeny stosunek ten zmienia się jednak tak bardzo, że nie można polegać na opartych na nim wyliczeniach.

Złota klatka

Być może najważniejszą przyczyną powstania społeczeństwa wampirów jest nierozerwalny związek Spokrewnionych z miastem. Nieumarli przywiązani są do miast bydła tak samo mocno, jak do samej Krwi. Miasto jest dla nich w istocie klatką, choćby i o złotych prętach, i Spokrewnieni nie mogą go opuścić, podobnie, jak i nie mogą przejść na wegetarianizm.

Głupotą byłoby jednak sugerować, że Spokrewnieni nigdy nie podróżują. Gdyby tak było, nie rozszerzyliby swego zasięgu tak jak ludzkość i wciąż byliby ograniczeni do niektórych obszarów Starego Świata. Mimo wielu powodów, by nie podróżować, które dosłownie ukształtowały dzisiejsze społeczeństwo Spokrewnionych, podróż jest czasem konieczna (lub jest mniejszym złem). Rzecz nie w tym, że Spokrewnieni nie podróżują, lecz że nie podróżują na co dzień.

Cóż jest zatem takiego w miastach, że utrzymują one Spokrewnionych, jakby przybito im stopy do podłogi? Dlaczego każde miasto istnieje jako zamknięta domena i praktycznie nie utrzymuje stosunków z sąsiadami?

Nie oddalać się od stada!

Być może najbardziej oczywisty powód, że Spokrewnieni gromadzą się i pozostają w miastach, to fakt, że właśnie tam mieszkają ludzie. Ostatecznie, nieważne, jakie poglądy religijne, kulturowe i mistyczne wyznają Spokrewnieni, liczy się wyłącznie krew. Jest istotą wszystkiego, co robią. Choć rezultat łowów nigdy nie jest gwarantowany, Spokrewnieni mogą być zasadniczo pewni, że przy odpowiednim wysiłku i ostrożności w mieście uda im się pożywić, nie wzbudzając zbyt wielu podejrzeń. W miastach są slumsy, kluby, meliny, szpitale i – w ostateczności – ciemne zaułki. Nawet jeśli Spokrewnieni mogą znaleźć ludzi poza miastem, nie zawsze będą mieli okazję na nich żerować.

Oczywiście jest możliwe, że odpowiednio twardy lub zdesperowany wampir zdoła wegetować poza miastem. Miasteczko liczące 500 mieszkańców, pośrodku niczego, może pozwolić szczególnie ostrożnemu Spokrewnionemu na krótkotrwały pobyt. W tak małej społeczności jednak w końcu ktoś na pewno odkryje jego ślady, zwłaszcza że wampir prędzej czy później straci panowanie nad sobą i wpadnie w szał. W najlepszym razie Spokrewniony będzie się musiał wówczas liczyć z przerażoną i rozwścieczoną ludnością, która albo odejdzie, albo weźmie strzelby w dłoń i pójdzie szukać winnego. W najgorszym wypadku skomplikowana maskarada, ukrywająca istnienie Spokrewnionego przed światem śmiertelnych, zostanie złamana, przynajmniej na poziomie lokalnym.

Niektóre wampiry decydują się na jeszcze bardziej radykalne rozwiązanie i uciekają w dzicz, próbując żerować na zwierzętach. Wiele z nich stosunkowo szybko z tego rezygnuje. Nie tylko zmagają się z niedostatkiem przydatnej krwi, lecz w pewnym momencie osiągają stan, w którym zwierzęca posoka jest zbyt słaba, by ich posilić. Po co więc szukać ochłapów na podwórku, gdy można zostać bliżej stołu i ucztować?

Nie licząc problemów związanych z pożywianiem się, przebywanie poza miastem nieuchronnie wystawia Spokrewnionego na inne niebezpieczeństwa i utrudnienia związane z podróżą.

Wsparcie społeczne

Paradoks Spokrewnionych polega na tym, że mają zarówno samotniczą naturę drapieżnika, jak i społeczne ciągoty właściwe ludziom. Łączą się w grupy, choć ich ambitna i gwałtowna natura często sprawia, że zgromadzenia takie są niebezpieczne, a przynajmniej niewygodne. Rywalizują ze sobą – spiskując, knując i zdradzając się nawzajem – a jednak nie potrafią funkcjonować w innym środowisku. Nawet gdyby Spokrewnieni mieli łatwy dostęp do krwi poza granicami miasta, niewielu z nich zechciałoby je opuścić, bo potrzebują społeczności – zarówno Spokrewnionych, jak i śmiertelników.

Spokrewnieni większość swej siły i władzy czerpią nie z przyrodzonych im zdolności, lecz z wpływów, jakie roztaczają w świecie śmiertelnych. Nieważne, jak stary i potężny jest dany wampir, zawsze znajdzie się ktoś starszy i silniejszy od niego. Po co więc narażać własne, potencjalnie wieczne istnienie, jakkolwiek byłoby żałosne, jeśli można w owo ryzyko wmanewrować swoje pionki? Spokrewniony pozbawiony wpływów to rzadki widok, a nawet najpośledniejsi z nich mają kilka kontaktów, czy to w rządzie, czy to w biznesie, zorganizowanej przestępczości lub w innym potencjalnie użytecznym elemencie społeczeństwa bydła. Zazwyczaj powiązania te ograniczają się do miasta, bo właśnie tam mieszkają ludzie.

Spokrewniony bez kontaktów jest w zasadzie bezsilny. Ma oczywiście przyrodzone moce – siłę i zdolności płynące z krwi i nieumarłej natury – lecz dysponują nimi również jego wrogowie, a on nie ma do kogo zwrócić się o pomoc.

Nawet społeczeństwo Spokrewnionych jest w pewnej mierze siatką bezpieczeństwa, póki wszyscy jego członkowie chcą grać zgodnie z zasadami. Przede wszystkim, żaden wampir raczej nie zaatakuje innego w mieście. Nawet najbardziej zdesperowani Spokrewnieni pomyślą dwa razy, nim rażąco naruszą tradycje swych współbraci lub miejscowe prawo, lękając się kary wymierzonej przez Księcia i inne władze. Gdzie jednak władza Księcia nie sięga, wszystkie chwyty są dozwolone. Dla Spokrewnionych tereny leżące poza miastem to dzikie ziemie, pozbawione najwyższej władzy, do której można by wnieść skargę. Jako że większość roztropnych Spokrewnionych nie opuszcza swej klatki, ci, który się na to odważą, nie mają nieumarłych sojuszników ani śmiertelnych pionków, na których pomoc mogliby liczyć.

Rozgrywanie Danse Macabre

Potrzeba wykształcenia wpływów pośród śmiertelników i więzi ze Spokrewnionymi sojusznikami to błędne koło. Młode, niezwiązane z nikim wampiry stawiające pierwsze kroki w swym Requiem, szybko przekonują się, że muszą mieć jakiś środek nacisku, by znaleźć dla siebie miejsce w świecie Przeklętych. Być może wampirzy żółtodziób nadepnął na odcisk innemu neoficie, może ktoś nie lubi jego rodzica, może musi przekonać starszego, by pozwolił mu pożywiać się na swoim terenie, a może po prostu trafi na kogoś, komu nie odpowiada jego zgromadzenie, klan, linia krwi czy kolor włosów. Spokrewnieni potrzebują sojuszników pośród miejscowych wampirów lub chociaż czegoś, czym mogliby zagrozić rywalom. Największą korzyścią, jaką Spokrewnieni mogą sobie zaoferować, jest dostęp do swoich znajomości w świecie śmiertelników. Oczywiście szczególnie uzdolnieni Spokrewnieni mogą oferować inne usługi, a Książę może zaproponować teren lub specjalne przywileje, lecz dla większości Spokrewnionych liczą się wpływy. Starszy kontrolujący lotnisko może zechcieć przemycić coś, czego potrzebuje inny starszy, jeśli ten dzięki swoim wpływom zadba, by policja nie przeszkodziła pierwszemu w szemranych interesach. Spokrewnieni pozbawieni wpływu na społeczeństwo śmiertelników nie mają zbyt wiele do zaoferowania.

Młody wampir odkrywa zatem, że musi mieć kontakty i sprzymierzonych śmiertelników, by wyrobić sobie sojuszników wśród Spokrewnionych. Im więcej jednak będzie ich miał, tym większą uwagę będzie na siebie zwracał. Wrogowie przyjaciół postaci mogą stać się jej wrogami. Inni Spokrewnieni, którzy dotychczas dawali jej spokój, zaniepokojeni wzrostem jej wpływów, mogą zechcieć zdusić zagrożenie w zarodku. Nagle okazuje się, że sojusznicy, którymi dysponuje wampir, nie wystarczają. Musi zdobyć więcej kontaktów i bardziej wpływowych mentorów. A w tym celu musi rozszerzyć kontakty i wpływy w świecie śmiertelników.

Mimo przyjaźnie brzmiącej nazwy, którą dla siebie wybrali, Spokrewnieni nie uważają się za rodzinę, chyba że zostaną do tego zmuszeni. Wśród wampirów więzi przyjaźni praktycznie nie istnieją, a jeśli jakieś mimo wszystko się wykształcą, nieczęsto przetrwają próbę czasu. Spokrewnieni, którzy spróbują zachować neutralność i nie mieszać się w sprawy śmiertelników ani nieumarłych, zazwyczaj przekonują się, że społeczność nie pozwoli im siedzieć z założonymi rękami.

I tak to się kręci, w nierozerwalnej, wiecznej pętli, sprawiającej, że tylko nieliczni Spokrewnieni zdołają się wyrwać z bagna, którym jest współczesne miasto.

Więzi klanu, linii krwi i zgromadzenia również pozwalają Spokrewnionym zbudować wspólną sprawę. Wampiry zamieszkujące w dużej społeczności lub w regionie zdominowanym przez członków swego klanu i zgromadzenia mają oczywistą przewagę społeczną i polityczną nad innymi. Więzi społeczne, niemalże z definicji, ograniczają się wyłącznie do miast. Rezygnacja z nich może się młodym Spokrewnionym zdawać wyzwoleniem od trosk. Nie będą musieli martwić się, że rozgniewają swych współbraci, rozsierdzą starszych, zapolują na cudzym terenie lub odezwą się do niewłaściwej osoby. Wielu spośród nich przekonało się jednak, że trudności nierozerwalnie związane z próbą przetrwania poza ośrodkami populacji są większe, niż się spodziewali, i że są zdani wyłącznie na siebie.

Samotność

Jednym z najbardziej fundamentalnych powodów, by pozostać w mieście, jest samotność. Spokrewnieni nie są już śmiertelni, lecz dla większości z nich przejście to dokonało się stosunkowo niedawno. Nawet najstarsi spośród starszych potrafią w pełni porzucić ostatnie ślady swego dawnego życia. Drapieżcy z natury dążą do życia w samotności, lecz ludzie są niezwykle towarzyscy, a poczucie wspólnoty i przynależności, choć słabnące, pozwala

Spokrewnionym utrzymać resztkę Człowieczeństwa. Wampiry z pewnością odczuwają samotność tak często i łatwo, jak śmiertelnicy (jeśli nie bardziej), a niektóre, zbyt długo pozostające z dala od mas, przekonują się, że po powrocie nie mogą się już w nie wmieszać.

Niektórzy młodzi Spokrewnieni podjęli niedawno próby przeżycia w dziczy jako koterie, nie jako jednostki. Podejście to znacznie zmniejsza poczucie samotności na wygnaniu, lecz problemem dla takich koterii staje się niedostatek pokarmu. Samotnemu wampirowi trudno jest żywić się krwią zwierząt i okazjonalnego wędrowca. Dla grupy próba ta na dłuższą metę może być niezmiernie trudna.

Elizjum

Jeden z najstarszych i najbardziej szanowanych zwyczajów Spokrewnionych, często niedoceniany przez współczesnych neofitów, to Elizjum. Książę może ogłosić, że pewne miejsca w jego mieście są Elizjum, pozbawione przemocy, bezpieczne dla wszystkich Spokrewnionych. Większość oficjalnych spotkań Spokrewnionych odbywa się w Elizjum. Właśnie tam zbiera się zazwyczaj dwór Księcia i tam młode wampiry szukają przywódców i starszych, z którymi chcą porozmawiać. W murach Elizjum polityka i spisek są równie powszechne, jak szczury na okalających je ulicach, a debaty i negocjacje słyszy się w nich tak samo często, jak plotki. Wielu starszych spędza tam całe noce, a neofici, choć są tam mile widziani (zazwyczaj), powinni znać swoje miejsce.

Większość Elizjów to centra kultury i sztuki, pobudzające intelektualnie i roztaczające aurę spokoju, którą większość Książąt pragnie utrzymać. Elizja znajdują się w teatrach i operach, muzeach, galeriach, na uniwersytetach i w bibliotekach. W miarę jak Książęta oswajają się ze zwyczajami i wygodami nowoczesnego świata, a młodzi Spokrewnieni sięgają po władzę, Elizjami ogłasza się restauracje i nocne kluby. Tak czy inaczej, goście Elizjum, bez względu na to, gdzie się ono znajduje, powinni się odpowiednio ubierać i zachowywać. Wymaga tego dochowanie tajemnicy, nie wspominając o dobrych manierach.

Choć w Elizjum często podaje się przekąski, zwłaszcza podczas posiedzeń dworu i innych formalnych okazji, nie jest to regułą. Dobre maniery nakazują przed wizytą w Elizjum zaspokoić głód, gdyż spragniony wampir łatwo się irytuje i może złamać zasadę powstrzymywania się od przemocy. Większość książąt jest również niechętna pożywianiu się w promieniu kilku przecznic od Elizjum lub wręcz tego zabrania. Wszak miejsca te są ośrodkami działalności Spokrewnionych. Gdyby łowy w okolicy były dozwolone, prędzej czy później rosnąca liczba dziwnych przypadków i zgonów zwróciłaby na nie uwagę. Spokrewnieni, którzy wprowadzają do Elizjum gości – niewolników krwi, śmiertelne sługi lub nowe dziecięta, wampiry spoza miasta czy nawet miejscowych Spokrewnionych, którzy celowo nie zostali zaproszeni na dane spotkanie – są odpowiedzialni za ich zachowanie i mogą zostać surowo ukarani za przewinienia podopiecznych.

W Elizjum wszelkie formy konfrontacji fizycznej i mistycznej są surowo wzbronione (zakaz ten obrócił konflikt społeczny w formę sztuki, jak i otwartej wojny). Winnych naruszenia tej zasady wypędza się lub skazuje na śmierć. Kiedy krew zaczyna się gotować, Książę, Szeryf lub Mistrz Elizjum, by zażegnać niebezpieczeństwo wybuchu przemocy i grożącej zań kary, może rozkazać zainteresowanym, by wyszli i ochłonęli. Elizjum to ziemia neutralna i Spokrewnieni mają zostawiać swoje konflikty – przynajmniej ich fizyczną kontynuację – za drzwiami. Należy jednak dodać, że starsi są mistrzami w żywieniu uraz i nawet jeśli neoficie ujdzie na sucho napyskowanie starszemu w Elizjum, lepiej, żeby miał zapewniony transport do domu i nauczył się spać z otwartymi oczami. Wiele konfliktów Spokrewnionych, które zakończyły się wybuchem przemocy, zaczęło się od niewłaściwego słowa wypowiedzianego w korytarzach Elizjum.

Schronienia

W każdej dyskusji o bezpieczeństwie Spokrewnionych należy wspomnieć o idei schronienia – będącego zarówno miejscem spoczynku wampira, jak i jego domeny osobistej i prywatnego sanktuarium. Schronienie to miejsce, być może jedyne, w którym wampir może schować się przed światłem słońca i przespać dzień. Ze względu na naturę swej klątwy, wybór i prowadzenie schronienia często stają się (lub szybko mogą się stać) jednymi z najważniejszych aspektów egzystencji młodego wampira.

Ogromna większość neofitów nie rozpoczyna swojego wampirzego bytu, jeśli nie dysponuje własnym schronieniem. Z reguły ludzie nie utrzymują swych mieszkań w stanie przydatnym dla wampira, więc Przeistoczenie często wymusza na młodym wampirze natychmiastową zmianę otoczenia. Zazwyczaj nowe schronienie, przynajmniej przez jakiś czas, zapewnia Spokrewnionemu jego rodzic. Gdy neofita zapozna się już z zasadami rządzącymi jego nowym bytem, może – często z pomocą swego rodzica – znaleźć sobie w domenie własne schronienie. Czasem neofita wraca do domu, który zamieszkiwał jako śmiertelnik, z zamiarem odnowienia go i dostosowania do swoich potrzeb. W istocie, niektórym domom potrzeba zaskakująco mało pracy, by stały się funkcjonalnymi schronieniami. Zazwyczaj jednak rodzic odradza swemu dziecięciu taki krok, ponieważ wiąże się on z dawnym życiem wampira i niepotrzebnie komplikuje jego położenie.

Gościnność rodzica

Wśród Spokrewnionych wykształciła się z czasem dziwna, nieoficjalna tradycja, na przestrzeni wieków odpowiedzialna za wiele konfliktów między rodzicami i dzieciętami. Najczęściej spotykana jest pośród klanu Ventrue; ponoć wywodzi się ze starożytnego zwyczaju z Europy Wschodniej. Niektórzy Spokrewnieni postępują zgodnie z tradycją, mówiącą, że schronienie powinien zapewnić swemu potomstwu rodzic, póki jego dziecię nie będzie gotowe na kontakt ze światem. Wszak, jak twierdzą, gdy neofita zdobędzie własne schronienie, technicznie rzecz biorąc, staje się panem swej domeny, a wielu staromodnych rodziców uważa, że ich dziecięta nie mają prawa do domeny, póki nie zostaną przez nich uwolnione spod skrzydeł. Dlatego też czas oczekiwania na własne schronienie może być dużo dłuższy, niż spodziewa się neofita, w zależności od tego, jak jego rodzic rozumie konwencję. Niejeden zgorzkniały neofita szybko zauważa, że jego status polityczny jest zależny od rodzica, i że musi polegać na nim w kwestii

ochrony przed czyhającymi na niego zagrożeniami. Wielu rodzicom ten stan rzeczy odpowiada. Na szczęście, w miarę upływu czasu tradycja ta jest praktykowana coraz rzadziej i niewielu rodziców życzyłoby dziś sobie, by ich dziecięta latami mieszkały z nimi pod jednym dachem.

Schronienie ma charakter niezwykle osobisty. Biorąc pod uwagę, ile czasu musi w nim spędzać Spokrewniony – minimum 12 godzin, codziennie, przez całą wieczność – schronienie może być jedyną rzeczą, którą postać może nazwać swoją własnością. Nie trzeba mieć obsesji na punkcie estetyki, by docenić dostosowanie wystroju domu, i nawet najbardziej ascetyczny wampir, prędzej czy później, wykształci pewien indywidualny styl (czy choćby funkcjonalność) projektu, wystroju i rozłożenia swego schronienia.

Technicznie rzecz biorąc, schronienie jest po prostu domostwem wampira. Nie musi być niczym więcej, by spełnić definicję. Dlatego też rodzajów schronień jest tyle, ile rodzajów domów śmiertelników czy nawet więcej, biorąc pod uwagę możliwości, jakimi dysponuje wampir. Zwyczajny śmiertelnik nie będzie mógł żyć w skrajnych warunkach pogodowych czy przy bardzo wysokim lub niskim ciśnieniu, lecz kwestie te w przypadku nieumarłych nie znaczą zbyt wiele. Pewni Spokrewnieni (zwłaszcza Gangrele i niektórzy Nosferatu) wolą samotność, którą daje im niedostępne otoczenie. Zakładają oni schronienia głęboko pod ziemią, na wielkich wysokościach czy nawet pod wodą. Inni wolą jak najlepiej wtapiać się w otoczenie. Wolą więc ciepło schronienia we współczesnych wyższych sferach, niż chłód mogiły na cmentarzu. Zwłaszcza Daeva i Ventrue znani są z wyszukanego smaku w doborze schronienia (i związanych z nim przedmiotów), a niektórzy zamożni Spokrewnieni utrzymują luksusowe rezydencje i apartamenty, których pozazdrościliby im najwięksi bogacze pośród śmiertelników.

Najważniejszą kwestią jest oczywiście bezpieczeństwo. Spokrewnieni dysponujący odpowiednimi środkami materialnymi nie żałują grosza, by zabezpieczyć swoje schronienie przed słońcem i nadchodzącymi za dnia intruzami. Do tego celu mogą wykorzystać zarówno najnowocześniejsze alarmy, baterie kamer, płyty podłogowe wrażliwe na nacisk i inne nowinki techniczne, jak i samo położenie. Schronienie ukryte głęboko pod ziemią czy w starym skarbcu siłą rzeczy będzie bardzo bezpieczne, nawet bez dodatkowych ulepszeń.

Domeny umarłych

Bez wątpienia izolacja i wynikające z niej nastawienie i praktyki stworzyły współczesną formę wampirzego rządu, kultury i społeczeństwa. Choć ludzkość rozwinęła olbrzymie kraje, religie obejmujące swym zasięgiem cały świat, wielonarodowe kultury czy nawet zalążki czegoś, co któregoś dnia może stać się społecznością światową, Spokrewnieni odrzucili je. Są bowiem równie niezmienni, co nieśmiertelni. Istnieją oczywiście wyjątki od tej reguły, lecz jeśli chodzi o rozwój rządów i społeczeństw, Spokrewnieni nigdy nie wyszli z czasów dużo bardziej prymitywnych (albo też do nich powrócili).

Nie ma dwóch identycznie zarządzanych domen, lecz większość z nich przypomina znane z historii kraje feudalne. Nie oznacza to, że Spokrewnieni ignorują współczesne wygody lub ubierają się niczym obsada szekspirowskiego dramatu. Chodzi o to, że struktura ich władzy jest zazwyczaj hierarchiczna i w dużej mierze nienaruszalna.

Przyjrzyjmy się szczegółom. Z punktu widzenia Spokrewnionych dane miasto jest odizolowane od innych. To otoczone murem sanktuarium, pod którego bramami kręcą się barbarzyńcy. Społeczność składa się ze Spokrewnionych drastycznie różniących się pod względem wieku, wpływów i władzy. I, co być może najważniejsze, poza miastem nie istnieje żadna wyższa władza. Nikt nie przyjdzie i nie powie miejscowym, że robią coś nie tak.

Kiedy zsumujemy te czynniki, powstanie „rząd", w którym każdy, kto jest na tyle silny, by sięgnąć po władzę i ją utrzymać, ma do tego prawo. W większości przypadków jest to jeden wampir, zwykle najstarszy i najpotężniejszy mieszkaniec miasta. Standardowe określenie na władcę domeny to „Książę", niezależnie od płci, choć istnieje wiele tytułów alternatywnych, dokładniej odzwierciedlających osobowość i styl rządów władcy. Nad niektórymi miastami panują grupy Spokrewnionych, a kilka społeczności próbuje naśladować bardziej współczesne sposoby sprawowania władzy. Miasta te są jednak tylko wyjątkami od reguły.

Zasadniczo Spokrewnieni nie mają wyboru i muszą uznać dyktat i przywództwo danego Księcia, bez względu na to, jak wielkim jest tyranem i jak nieznośne ustanawia prawo. W końcu, jakie mają wyjście? Poproszą o pomoc? Kogo? Nie istnieje władza wyższa nad Księcia. Obalą reżim? Prawdopodobnie żadna z miejscowych frakcji nie ma takiej siły, by odebrać władzę Księciu, inaczej już dawno by to uczyniła. Teoretycznie możliwe jest skrzyknięcie pod jednym sztandarem kilku frakcji, najsilniejszych starszych lub po prostu większość populacji Spokrewnionych, lecz by taktyka ta się powiodła, ambitni Spokrewnieni muszą odłożyć na bok swe obawy, różnice i żądze, i współpracować. Zdarza się to zbyt rzadko, by można było żywić nadzieję, że uda się w konkretnym przypadku. Jest to możliwe praktycznie tylko wtedy, gdy Książę tak straszliwie uciska swych poddanych, że niemal każdy wampir w mieście uważa, iż zyska na obaleniu Księcia. Czasem jakiś starszy zdoła dzięki swym intrygom sięgnąć po władzę, usuwając przy tym słabszego Księcia, lecz proces ten ciągnie się latami, wymaga licznych sojuszy i dziesięcioleci doświadczenia.

Cóż więc pozostaje, jeśli nie można liczyć na apelację, a rewolucja raczej się nie powiedzie? Może opuścić miasto i zacząć na nowo gdzie indziej? Spokrewnieni doskonale zdają sobie sprawę z niebezpieczeństw czyhających na tej drodze. Większość z nich może tylko zgiąć kark, zacisnąć zęby i znosić humory Księcia, licząc, że z czasem uda im się zgromadzić dość siły i wpływów, by podjąć odpowiednie kroki.

Należy zaznaczyć, że nie wszyscy Książęta Spokrewnionych są sadystycznymi tyranami, rządzącymi żelazną pięścią. Niektórzy sprawują władzę tak absolutną, że mogą robić wszystko, co zechcą. Inni starsi pozostają w swych domenach. Niektóre wampiry (znane zbiorowo jako Starszyzna) mogą

być doradcami Księcia, nie znaczy to jednak, że podzielają wszystkie jego cele i pragnienia. Niewielu Książąt jest na tyle pewnych swej władzy, by móc pozwolić sobie na ignorowanie życzeń starszych swego miasta. Nie jest to jednak wcale dobra nowina – nie ma żadnej gwarancji, że życzenia innych starszych są lepsze dla młodych Spokrewnionych niż życzenia Księcia. Niemniej jednak pojawiająca się od czasu do czasu konieczność pójścia na ustępstwa to jedyne ograniczenie książęcej władzy, nie licząc Tradycji (zob. str. 74).

Wiele domen jeszcze bardziej rozwija model feudalny. Książę może zaspokajać ambicje innych starszych, a jednocześnie delegować odpowiedzialność poprzez, między innymi, podzielenie swego miasta na części i przyznanie go innym Spokrewnionym jako osobistych terenów łowieckich. Niewielu Książąt dzieli całe swoje miasto. Większość skupia się na najlepszych obszarach: centrum, konkretnych slumsach, dzielnicach szpitalnych, rejonach bogatego życia nocnego (w wielu miastach tereny tego rodzaju zwie się Lunaparkiem). Jeśli Książę przyzna ten rejon starszemu, to on będzie decydował, kto, jeśli w ogóle, będzie mógł się tam pożywiać. Daje to starszemu dużą władzę, jako że wielu Spokrewnionych koncentruje się na poszukiwaniu w Lunaparku łatwych ofiar. Jeśli chcą kontynuować tam łowy, muszą odwdzięczyć się właścicielowi przysługami lub ustępstwami. Oczywiście pewni Spokrewnieni ignorują fakt, że dane terytorium nie jest już otwarte. Większości uchodzi to na sucho, lecz wampir przyłapany na kłusowaniu na cudzej ziemi może trafić przed oblicze Księcia, zostać uznanym za przestępcę i osądzonym.

Domeny zależne

Zakres władzy sprawowanej przez poszczególnych starszych nad przebywającymi w ich domenie Spokrewnionymi różni się w zależności od miasta. W niektórych domenach ich władza jest bardzo ograniczona. Mogą oferować prawo do pożywiania się i schronienia w zamian za przysługi i usługi, lecz nic więcej, jeśli nie chcą narazić się swemu Księciu.

W innych miastach starsi panują nad swoimi terenami niemal jak nad domenami w domenach. Starszy może wówczas dyktować własne prawa i wymuszać ich przestrzeganie, jeśli nie przeczą one wyraźnym zarządzeniom Księcia. W niektórych przypadkach Książę nawet nie przyznaje praw terytorialnych. Starszy po prostu udaje się do niego i mówi: „Biorę sobie tę część miasta. Czy chcesz to przedyskutować?". Słabi Książęta (przynajmniej w porównaniu z innymi miejscowymi starszymi) czasem godzą się na takie rozwiązania, by uniknąć konfliktu.

Aby uzyskać więcej informacji na ten temat, zobacz akapit *Subinfeudacja* na str. 35.

Podobnie zatem jak w królestwie feudalnym, domena dzieli się na mniejsze terytoria, nad którymi panują właściciele, mający władzę nad Spokrewnionymi, polującymi lub mieszkającymi na ich terenie. Władza ta jednak ostatecznie należy do Księcia, który może cofnąć swoje nadanie lub zaproponować je komuś

innemu. W ten sposób roztropny Książę obłaskawia możnych, którzy inaczej mogliby stać się jego wrogami, zapewniając sobie jednocześnie przewagę, którą może później wykorzystać.

W niektórych miastach proces ten idzie jeszcze dalej. Ci, którzy kontrolują dany teren, mogą podzielić go na mniejsze części i przyznać władzę nad nimi swym ulubionym dzieciętom lub sojusznikom. Jest to możliwe tylko w największych miastach, jednak i tam nie zawsze. Kiedy taki podział jest możliwy, hierarchia władzy często ma trzy lub więcej poziomów, przez co powstaje łańcuch zależności tak skomplikowany, że nawet Spokrewnieni zaznajomieni z systemem bizantyjskim mogą poczuć się skonfundowani.

Rządy Terroru

Niccolo Machiavelli napisał o dzierżeniu i utrzymywaniu władzy politycznej: „(...) władca winien być zarówno miłowany przez poddanych, jak i napawać ich lękiem. Jako że trudno oba połączyć, bezpieczniej jest, gdy poddani lękają się go, niż miłują, jeśli z jednego trzeba zrezygnować". Spokrewnieni niezdolni, by kochać się tak, jak rozumieją to śmiertelnicy, stosują tę regułę od tak dawna, jak tylko sięga pamięć najstarszych istniejących wampirów, a być może jeszcze dłużej. Wszak to właśnie strach najsilniej spaja społeczeństwo Spokrewnionych.

W większości przypadków każda akcja społeczna lub polityczna, której podejmuje się Spokrewniony, jest umotywowana strachem. Książę lęka się utraty władzy, więc uderza w tych, którzy buntują się przeciw jego słowu. Starsi obawiają się utraty statusu, więc walczą między sobą, by zniszczyć wrogów i jednocześnie zademonstrować swą siłę Księciu. Neofici boją się tyrańskiej machiny politycznej, więc albo stają się jej częścią, albo mierzą się z nią, by zmienić system, nim system dopadnie ich. Zgromadzenia jako takie lękają się śmiertelników i młodych Spokrewnionych. Invictus obawia się, że obrotni, młodzi Spokrewnieni lepiej reagują na nowoczesny świat niż zgrzybiali starsi, tak samo jak obawia się zgrzybiałych starszych, którzy przez wieki powiększali władzę i wpływy. Lancea Sanctum lęka się zmian i laickiej natury współczesnego świata. Kartianie boją się aktualnej struktury władzy. Niezrzeszeni boją się skrępowania cudzymi prawami. Krąg Wiedźmy najwyraźniej boi się samej istoty wampirzego stanu. Ordo Dracul lęka się tego, czego nie może opisać ani zrozumieć. Zaś wszyscy Przeklęci boją się utraty dostępu do krwi i wygnania z rodzinnego miasta.

Nie byłoby niedorzecznością stwierdzenie, że Spokrewniony, który chce zostać Księciem, musi być najgroźniejszym ze swych konkurentów, a dopiero później najpotężniejszym, najlepiej powiązanym lub najstarszym. Dlatego właśnie Książęta są zwykle dużo większymi despotami, niż wymaga tego sytuacja. Wiedzą, że jedynie strach utrzymuje ich poddanych w ryzach. Niektórzy Spokrewnieni są lojalni wobec swego Księcia ze względu na związki osobiste czy wdzięczność za dawne przysługi. Oczywiście nie ma reguły bez wyjątku.

Anachronizm w rozkwicie

Niektórzy młodzi Spokrewnieni, zwłaszcza ci, którzy nie znają zbyt dobrze modelu feudalnego, są zaskoczeni przestarzałą naturą społeczeństwa Spokrewnionych. Zasady społeczne, nawet umieszczone w kontekście, który rozumieją, stoją w sprzeczności ze stosunkowo nowoczesnym światem, z którego wywodzą się neofici. Społeczność Spokrewnionych opiera się na różnych klikach, które zwykle trzymają się razem i gardzą wszystkim, co nie wywodzi się z ich kazirodczych kręgów. Pełna jest uraz, zdrad i rozdmuchanych sprzeczek, wynikłych z drobnych czy wręcz urojonych uchybień. Jak w wielu podzielonych na frakcje populacjach, społeczeństwem wampirów rządzi jednostka (w paru przypadkach, grupa), która zyskała największą popularność, głównie poprzez manipulację cudzymi lękami i obawami przed wykluczeniem lub naznaczeniem.

Nie trzeba dodawać, że społeczeństwu Przeklętych daleko do ideału. Fakt, że tak okrutne i barbarzyńskie zwyczaje wciąż zachowują aktualność dowodzi, jak zaciekłe i niebezpieczne mogą być osobiste i polityczne zmagania Spokrewnionych.

Kolejnym czynnikiem kształtującym społeczeństwo Spokrewnionych, wiążącym się z rządami strachu, jest plaga kłótni i wendet. Spokrewnieni doprowadzili żywienie urazy i jątrzenie ran do rangi sztuki, a wielu z nich nie potrafi puścić płazem nawet najdrobniejszego uchybienia. Częściowo wynika to z fizjologii wampirów. Spokrewnieni przestają się starzeć, a co za tym idzie, często przestają dojrzewać mentalnie i emocjonalnie. Dlatego też wampir liczący sobie 200 lat prawdopodobnie wie dużo więcej, niż wiedział, gdy miał lat 20, lecz wcale nie jest dojrzalszy ani mądrzejszy. Jako że większość współczesnych Spokrewnionych zostaje przeistoczona w kwiecie wieku – czyli stosunkowo młodo – niewielu z nich potrafi dojrzeć tak, jakby przeżyli jeszcze z dziesięć lat w świetle dnia.

Być może głównym winowajcą jest ponownie strach. Spokrewnieni na najmniejsze uchybienia odpowiadają urazą i starają się poniżyć lub zniszczyć winowajcę, bo boją się puścić mu to płazem. Obawiają się, że stracą twarz, więc muszą pokazać, że na każdy atak odpowiedzą z nawiązką. Boją się, że jeśli okażą słabość, wystawią się tym samym na pogardę i kolejne ataki. Wpływ na to ma również niesławna skłonność Spokrewnionych do gniewu, lecz mimo to najsilniejszym motywatorem jest strach.

Wzajemne urazy często znacząco wpływają na całe społeczeństwo. Frakcje w danym mieście czy wręcz w całych domenach toczyły ze sobą zimne wojny rozpętane przez przypadkowy komentarz czy inne drobne przewinienie. Wielu starszych dąży do zdobycia pozycji i urzędów tylko po to, by mieć władzę nad swoimi rywalami.

Kłótnie często wykraczają poza sferę prywatną i rozrastają się do olbrzymich rozmiarów. Wampir skłócony z przeciwnikiem może wezwać na pomoc pobratymców z klanu lub członków swego zgromadzenia i choć nie wszyscy odpowiedzą na ten zew, kilku z pewnością to zrobi. Może wtedy odwołać się do sojuszników w strukturach władzy miasta, przez co spór zyska charakter polityczny, nawet jeśli to nie polityka była kością niezgody. Otwarta pozostaje kwestia, czy konflikty między

zgromadzeniami, które obecnie tak często wybuchają nocą, rozpoczęły się od różnic kulturowych czy wynikły z prywatnych kłótni, które wymknęły się spod kontroli.

Działalność rządowa

Powyższy opis feudalnych domen Spokrewnionych sugeruje, że wszystkie są podobnie skonstruowane. Choć praktycznie rzecz biorąc, bliżej temu twierdzeniu do prawdy niż do fałszu, specyfika zarządu domeny zależy od konkretnego miasta. Poniżej opisujemy tylko kilka z nieograniczonego wachlarza modeli zarządzania domeną. Wszystkie opisy zakładają, że rządzi jednostka, Książę lub jego odpowiednik, lecz możliwe jest również, że władzę sprawuje Starszyzna lub rada innego rodzaju. Istnieje wiele rodzajów rządów Spokrewnionych. Poniżej podajemy najpowszechniejsze (czy, jak w przypadku demokracji, te, których wprowadzenie najczęściej kończy się porażką). Choć formy władzy znacząco się różnią, ostateczny rezultat – dyktatura jednostki, na którą wpływ wywiera garstka możnych, niedająca poddanym możliwości odwołania się od wyroków – jest w zasadzie powszechny.

Pamiętaj też, że wszystkie te modele sprawowania władzy odnoszą się *wyłącznie do społeczeństwa Spokrewnionych*. Żaden Książę na świecie nie ma tak dużej władzy, by miejscowy burmistrz, szef policji czy parlamentarzysta tańczył tak, jak mu zagra. Żadne miasto nie jest w całości podporządkowane zachciankom wampira. Nawet gdyby było to możliwe, nieuchronnie doprowadziłoby to do złamania Maskarady, bo ktoś w końcu zauważyłby, że dzieje się coś dziwnego. Potężni Książęta i przywódcy Spokrewnionych prawdopodobnie mają szerokie wpływy wśród elit śmiertelników. Wspierają kampanie wyborcze znacznymi sumami. Mogą naciskać na lobbystów, którzy z kolei użyją swych wpływów w radzie miasta. Spokrewnieni muszą jednak ukrywać się i nawet najbardziej gwałtowny Książę wie, że śmiertelnikami musi manipulować w białych rękawiczkach.

Strój z epoki

Pamiętaj, że jeśli w którymś z opisów pojawia się informacja, że dwór lub spotkanie „przypomina" dawne czasy, nie oznacza to, iż biorący w nich udział Spokrewnieni odziewają się w peleryny, pończochy i pudrowane peruki. Pewni bardzo ekscentryczni lub anachroniczni starsi mogą utrzymywać styl, w jakim nosili się za życia (przynajmniej w domowym zaciszu), lecz większość nie wlecze się zbyt daleko w tyle za aktualną modą. Anachroniczny ubiór to świetny sposób na ściągnięcie na siebie uwagi, a Spokrewnieni doskonale wiedzą, że to dla ich gatunku śmiertelne zagrożenie. Bez względu na to, czy władca danej domeny tytułuje się Księciem, Arcybiskupem, Dyrektorem Generalnym czy Donem, będzie odziany raczej w garnitur niż w gronostaje.

Monarchia feudalna

Jeden z najczęściej spotykanych modeli społecznych, uznawany za „domyślny", gdy mówi się o nieznanym mieście, najbardziej przypomina średniowieczne królestwo. Pojedynczy władca dzierży władzę absolutną i wcale tego nie ukrywa. Jego słowo jest prawem – jego przestrzegania pilnują inni starsi, których wybrał (lub do wybrania których został zmuszony), i którym nadał tytuły, władzę i ziemię. Książęta takich domen często zwołują formalny dwór i zazwyczaj ogłaszają różne prawa ograniczające poruszanie się Spokrewnionych po domenie oraz wymagają, by nowo przybyłe wampiry przedstawiły się i poprosiły o gościnę. Dwory takie często celebrowane są z wielką pompą; Seneszal ogłasza przybycie dworzan i petentów, nadaje się im tytuły, którymi nikt nie posługuje się na ulicy itd. Tego rodzaju rządy sprawowane są najczęściej w miastach zdominowanych przez Invictus i Ordo Dracul, a także stanowi drugi najważniejszy sposób sprawowania władzy w domenach Lancea Sanctum i tam, gdzie panują członkowie Kręgu Wiedźmy o szczególnie tyrańskich zapędach.

Rada nadzorcza

To powstały na skutek współczesnych trendów model, w którym miastem zarządza się niemal jak korporacją. Książę pełni rolę prezesa zarządu, w którym pozostali starsi są dyrektorami zarządzającymi. Efekt ostateczny w dużej mierze przypomina model feudalny, lecz Spokrewnieni sprzyjający takiej formie rządów lubią okazywać swoje oświecenie. Większość decyzji podejmuje się na głosowaniu zarządu (o ile Książę nie postanowi odrzucić wyniku głosowania), o polityce decyduje komitet, a starsi – jeśli nie przez uczciwość, to przynajmniej na pokaz – nagradzają lojalnych i zdolnych podwładnych. W przeciwieństwie do prawdziwej rady nadzorczej wampirze prezydium rzadko kiedy może usunąć przewodniczącego poprzez głosowanie, a ich podwładni nie mogą nawet marzyć, że na skutek śmierci lub przejścia na emeryturę pojawi się wakat w zarządzie. Ten model sprawowania rządów często wykorzystują Invictus oraz Kartianie.

Diecezja

Kościół wywarł na historię zarówno śmiertelnych, jak i Spokrewnionych, większy wpływ niż jakakolwiek inna instytucja Zachodu. Wielu nieumarłych nawet dziś upodabnia organizację swojej domeny do hierarchii kościelnej. Nieuświadomieni przybysze często uznają taki system za identyczny z feudalnym, a jedyną różnicę widzą w terminologii. Książę – przybierający zwykle kościelny tytuł, taki jak Arcybiskup lub Kardynał – dzierży władzę absolutną, w czym wspiera go grupa doradców (zwanych Księżmi, Biskupami itp.), stojących zarazem na straży prawa i posiadających ziemię. Większość domen wzorowanych na Kościele dąży zwykle do jednej ze skrajności. Często te, które najchętniej wykorzystują ten system, zwłaszcza zdominowane przez Lancea Sanctum (i, w mniejszym stopniu, Krąg Wiedźmy) – rzeczywiście forsują rządy oparte na doktrynie religijnej. Wymagają od wszystkich mieszkańców domeny, a przynajmniej od tych, którzy sprawują urzędy i rzeczywiście wyznają religię chrześcijańską, określonych zachowań i przestrzegania przykazań. W drugą skrajność popadają Spokrewnieni, którzy chcą wykorzystać pozór wiary i religii do manipulowania innymi. W takich domenach – zwykle w miastach kontrolowanych przez Invictus, Ordo Dracul, Krąg Wiedźmy lub niezrzeszonych, jawnie religijna natura sprawowania władzy jest albo celową parodią, albo ma wzbudzić u wierzących Spokrewnionych lojalność, której nie podzielają rządzący. W obu rodzajach domen samo kwestionowanie władzy przywódców uważa się

często za przestępstwo cięższe niż w domenach feudalnych, jako że „zbrodniarz" nie tylko rzuca wyzwanie władzy świeckiej, ale i podaje w wątpliwość zwierzchność Boga (czy Longinusa, Wiedźmy lub kogo chcecie). Domeny te często celebrują formalne okazje z równą pompą jak monarchie, lecz podczas oficjalnych spotkań prym wiodą ceremonie religijne, w tym modlitwa, hymny i rytuały, miast fetowania samych władców.

Przez Spokrewnionych dla Spokrewnionych

Ta forma występuje praktycznie tylko w domenach kartiańskich (choć próbowali tego modelu niektórzy niezrzeszeni, a Invictus udawał jego wprowadzenie). Model ten odwzorowuje nowoczesne systemy sprawowania władzy. Wyznający go Spokrewnieni pragną wziąć sobie do serca nauki śmiertelników i zerwać z rządami najstarszego lub najsilniejszego nieumarłego, które dotychczas musieli znosić, a dać wszystkim Spokrewnionym prawo głosu lub przynajmniej szansę na zdobycie władzy. Dotychczas niewiele takich przedsięwzięć przetrwało próbę czasu, jako że ci Spokrewnieni, którzy sięgną po władzę, zwykle nie chcą się z nią rozstać, gdy pobratymcy mówią im, że powinni. Tych kilka miast, w których model demokratyczny się utrzymał, przypomina najgorsze aspekty śmiertelnego rządu. Domeny te toną w powodzi zasad, reguł i biurokratycznych zarządzeń, mających zapobiec zbyt wielkiej władzy jednego Spokrewnionego. Paraliżują je konflikty urzędników, z których każdy posiada jedyną słuszną wizję rozwoju domeny. Dwory w takich domenach albo przypominają chaotyczne zgromadzenia publiczne, albo bardzo uporządkowane (i trudne do zaaranżowania) prywatne spotkania z wysokimi urzędnikami.

Prawo zwyczajowe

Choć Tradycje (zob. str. 74) stanowią podstawę prawa Spokrewnionych, nie są jego jedynym przejawem. Każda z domen ma własne zasady i rozporządzenia. Niektóre mają ich więcej niż inne, jedne pilnują przestrzegania prawa bardziej zasadniczo niż drugie. W niektórych domenach prawa są wyjątkowo dziwaczne, jako że stworzył je ekscentryczny lub szalony Książę. Nie ma jednak domeny bez praw. Najpowszechniej spotykane prawa prezentujemy poniżej.

Prezentacje

Wielu Książąt wymaga, by Spokrewnieni przybywający do ich miast oficjalnie przedstawili się na dworze. Wymóg ten, po pierwsze, pozwala Księciu orientować się, kto w danej chwili przebywa w jego mieście, a po drugie zapewnia, że przybysz będzie wiedział, jakie obowiązki czekają go podczas pobytu i kto sprawuje w mieście władzę. Oczywiście stosowanie się do tego zwyczaju może być kłopotliwe, bo nowo przybyli rzadko kiedy wiedzą, jak znaleźć Księcia, lecz, prawdę mówiąc, to ich problem. W domenach, w których obowiązuje to prawo, Spokrewniony, który dłużej niż przez kilka nocy nie stawi się przed Księciem, prawdopodobnie zostanie zaciągnięty przed jego oblicze, gdy tylko zostanie schwytany. Jeśli Książę wykaże się wyrozumiałością, może jedynie udzielić przybyszowi ostrzeżenia. Równie dobrze może jednak skazać go na natychmiastowe wygnanie, nie dając czasu na przygotowanie się do podróży, co jest niemal jednoznaczne z wyrokiem śmierci.

Szykany wobec klanu, zgromadzenia lub linii krwi

W niektórych miastach władca czuje do pewnego klanu, zgromadzenia lub linii krwi tak wyjątkową niechęć, że ogłasza należące do nich wampiry pariasami. W takich domenach sam fakt, że jest się Nosferatu, Kartianinem lub jeszcze kimś innym oznacza złamanie społecznej umowy. Członek danej grupy jest zmuszony opuścić miasto, lecz szczególnie okrutni i nienawistni Książęta ogłaszają krwawe łowy na wygnańców.

Choć miasto może być zdominowane przez jedno ze zgromadzeń, praktycznie żadne z nich nie należy wyłącznie do jednej frakcji, a w większości można spotkać przedstawicieli przynajmniej trzech lub czterech, jeśli nie wszystkich pięciu głównych zgromadzeń. Jeszcze rzadsze są miasta, jeśli w ogóle takie istnieją, nad którymi absolutną władzę sprawuje jeden konkretny klan.

Zakaz żywienia

Niektórzy Książęta zakazują Spokrewnionym polowania na niektórych śmiertelników. Zakaz może dotyczyć konkretnej rodziny („Nikomu nie wolno tknąć potomków Philipa Danfortha, który uratował mi życie, gdy byłem śmiertelnikiem"), zawodu („Policja musi być zdolna do opanowania przestępczych gangów wykorzystywanych przez niezrzeszonych") czy nawet całej grupy społecznej („Jako że jestem katolikiem i uważam, że tylko my poznaliśmy prawdę, zakazuję wam tknąć wyznawców mej wiary, byśmy mogli głosić Słowo innym"). Oczywiście Książę może zakazać polowania na daną grupę z całkowicie egoistycznych przyczyn – może sam żywi się tylko krwią jej przedstawicieli i nie życzy sobie konkurencji – lecz prawo jest prawem. Naruszający je Spokrewnieni zazwyczaj są wypędzani, lecz niektórych się zabija.

Tytuł, ranga i stanowisko

Kto zatem dzierży władzę w społeczeństwie Spokrewnionych? Jaka jest definicja Księcia, członka Starszyzny czy Szeryfa? Czy wszyscy są tym samym? Co robią naprawdę?

Poniżej podajemy podstawowe rangi i stanowiska z domen Spokrewnionych. Nie we wszystkich miastach wykorzystywane są wszystkie stanowiska. W najmniejszych społecznościach w użyciu będą tylko dwie lub trzy funkcje, lecz wszystkie są na tyle popularne, by o nich wspomnieć. Zwróć uwagę, że choć każde stanowisko wymieniono według najczęściej używanego tytułu, wszystkie funkcje są znane na świecie pod wieloma nazwami.

Książę

Najważniejsza i wszechobecna postać w polityce Spokrewnionych to Książę, zwykle dzierżący władzę absolutną. Pewni Książęta są oczywiście słabsi niż inni, a niektórzy są jedynie figurantami, za którymi stoi potężna Starszyzna lub inne wampiry. Zazwyczaj jednak Książę piastuje swą pozycję dlatego, że był wystarczająco silny, by po nią sięgnąć. Książę może być wytrawnym politykiem, który zdobył władzę, „gromadząc" przysługi u Starszyzny sprawującej rządy za pomocą dyplomacji i kompromisu. Może być też wodzem, który zgromadził całą władzę w swoich rękach, zastraszając lub „eliminując" swoich rywali, i utrzymuje ją, mordując wszystkich, którzy kwestionują jego przywództwo. Większość Książąt wypada gdzieś pomiędzy tymi skrajnościami, lecz niemal wszyscy mają jakąś cechę lub zaletę pozwalającą im utrzymać się na szczycie.

Oczywiście Książę musi potrafić więcej, niż tylko wykrzykiwać rozkazy i wydawać wyroki śmierci. Jego zadanie to nie tylko zarząd, ale i regulacja. Domena Spokrewnionych to wrzący kocioł pełen konfliktów osobistych i frakcyjnych, błahych uraz i niekończących się politycznych korowodów, i to w połączeniu z gwałtownością właściwą drapieżnikom żywiącym się krwią. Książę ma utrzymywać na tym kotle pokrywkę, a ściślej – sam ma się nią stać. Większość Książąt z biegiem czasu zostaje dyktatorami, właśnie dlatego, że musi utrzymać w ryzach wiele potężnych i łatwo wpadających w gniew wampirów.

W nielicznych miastach, zwykle tych, w których dominują niezrzeszeni i Kartianie, Książę może zyskać władzę niekoniecznie dzięki własnym zdolnościom. Może zostać wybrany przez miejscowych starszych. Kartianie próbowali nawet wyborów powszechnych. Najczęściej Książęta tacy są albo obalani przez silniejszych Spokrewnionych, albo sami stają się tyranami, by utrzymać władzę.

Inne tytuły

Choć zdecydowanie najpopularniejszym tytułem jest Książę, przywódcy Spokrewnionych tytułowali się także Kardynałami, Biskupami, Arcybiskupami, Donami, Prezydentami (zwłaszcza w przypadku rzadkich elekcji, o których była mowa powyżej), Sułtanami, Lordami, Diukami lub używali dowolnych określeń, które przypadły im do gustu, w zależności od rodzaju sprawowanych rządów. Istniało również kilka samozwańczych „Królowych", choć większość przywódców Spokrewnionych unika tytułu Króla.

Seneszal

Seneszal, prawa ręka Księcia, odpowiada za codzienne szczegóły związane ze sprawowaniem władzy. Podczas gdy Książę zajmuje się wybuchającymi w mieście konfliktami i pilnuje, by nie łamano Maskarady, Seneszal dba, by koła machiny rządowej obracały się bez zgrzytów. Prowadzi ewidencję środków Księcia (jak również Starszyzny lub innych ciał rządowych). Ustala harmonogramy i terminy oraz dba o logistykę, by żaden starszy nie uznał, że jego rywal traktowany jest preferencyjnie. Seneszal ma nad domeną sporą władzę, bo to on decyduje, czyje petycje trafią do Księcia, kto i kiedy otrzyma audiencję. W kilku godnych uwagi domenach władza Seneszala i wiedza na temat starszych jest tak duża, że trudno powiedzieć, kto tak naprawdę przewodzi domenie.

Inne tytuły

Choć najczęściej spotyka się tytuł Seneszala, piastujących ten urząd określa się również mianem Amanuensis, Szambelana, Majordomusa czy Sekretarza, a w najmniej formalnych domenach nazywa się go po prostu asystentem.

Herold

Herold jest megafonem Księcia. Gdy Książę ustanawia dekret, zadaniem Herolda jest upewnić się, że wszyscy Spokrewnieni w mieście o nim usłyszą (o ile ma dotrzeć do wszystkich uszu...). Kiedy Książę zwołuje nieplanowany

wcześniej dwór, Herold ma zawiadomić wszystkich, którzy mają się stawić. Herold ogłasza wyroki, reprezentuje Księcia, gdy ten nie może (lub nie chce) pojawić się osobiście, i pełni rolę „sekretarza stanu". Zakłada się, że słowa Herolda są słowami Księcia. Ambitni lub zdradzieccy Heroldzi wykorzystują to, by sterować innymi Spokrewnionymi, czyniąc sugestie, które inni (mylnie) uznają za książęce rozkazy. Pewni Heroldzi, którzy tylko we własnym mniemaniu byli znacznie bardziej subtelni niż to ma miejsce w rzeczywistości, zostali z tego powodu straceni, więc większość rozsądnych Heroldów pozostaje mniej lub bardziej uczciwa.

Funkcja Herolda często nie jest wykorzystywana w mniejszych miastach. W takim przypadku Seneszal (lub rzadziej Szeryf) bierze na siebie odpowiedzialność za zadania Herolda.

Inne tytuły

Oprócz Herolda stanowisko to nazywa się też Ministrem, Gońcem, Rzecznikiem lub Sekretarzem (nie licząc, rzecz jasna, domen, w których tytułem tym posługuje się Seneszal).

Starszyzna

Jeśli jakiekolwiek stanowisko jest równie wszechobecne i charakterystyczne dla polityki Spokrewnionych jak Książę, to jest nim Starszyzna. Starszyzna służy jako ciało doradcze Księcia w kwestiach polityki. Dokładna natura tej rady zależy od konkretnej domeny. Jeśli Książę jest zarówno silny, jak i wyjątkowo despotyczny, Starszyzna może być tylko formalnością, radą starców podpisującą wszystko, co podsunie im Książę. W większości domen są to jednak prawdziwi doradcy i mądrzy Książęta starają się w miarę możliwości uwzględniać sugestie Starszyzny, nie tylko dlatego, że mogą okazać się słuszne, lecz również, by uniknąć drażnienia całej grupy starszych. Niektóre Starszyzny są tak potężne (lub Książę, któremu doradzają, tak słaby), że mogą niekiedy anulować decyzje Księcia. Kilkoma miastami w istocie włada Starszyzna – albo poprzez Księcia-figuranta, albo otwarcie, jako instytucja.

Dokładny rozmiar i natura Starszyzny są różne. Niektóre nie są sformalizowane, spotykają się na ciemnym zapleczu, gdy wymaga tego sytuacja, i dyskutują o kwestii, która wymusiła spotkanie. Inne pilnują harmonogramu i porządku obrad, jawiąc się jak rada zarządzająca, kongres, staromodny grecko-rzymski senat, synod lub dowolna inna organizacja. Starszyzna może w małym mieście liczyć trzy wampiry lub być dużym ciałem doradczym złożonym z tuzina lub jeszcze większej liczby członków.

Zazwyczaj Starszyzna składa się z miejscowych starszych, mających wystarczającą władzę, by sięgnąć po swe stanowisko. Często Starszyzna sama decyduje, kogo zaliczyć w swój poczet. Rzadziej pochodzi z mianowania Księcia, lecz dzieje się to w miastach, w których Książę jest szczególnie silny lub Starszyzna wyjątkowo słaba. Większość Starszyzn składa się z przedstawicieli różnych klanów i zgromadzeń, choć niektóre są bardziej jednorodne, w zależności od domeny. W mieście zdominowanym przez Kartian w Starszyźnie zasiadać będzie więcej Kartian niż członków innych zgromadzeń, a tam gdzie prześladowani są Gangrele, raczej nie wejdą oni w skład rady.

Inne tytuły

Zdecydowanie najpopularniejsze jest określenie „Starszyzna", choć instytucja (i jej członkowie) posługuje się też nazwami: Pierworodni, Rada, Zarząd, Krąg, Senat, Trybunał, lub po prostu zwą się doradcami.

Pryskus

Pryskus (l.mn. Pryskusowie) to nieformalna „głowa" klanu w danej domenie. Nie jest to oficjalne stanowisko w miejscowych strukturach władzy, lecz powstaje organicznie, gdy jeden silny Spokrewniony bierze odpowiedzialność za swych klanowych współbraci. Może to być jego świadomy, samodzielny wybór. Sytuacja ta może też wynikać z faktu, że inni członkowie klanu przychodzą do niego ze swoimi problemami. Jest to pozycja nieformalna, więc Pryskusowie nie mają oficjalnej władzy ani stanowiska w hierarchii. Mimo to funkcja ta daje im wysoki status, a ponieważ z reguły sprawuje ją potężny i szanowany Spokrewniony, Książę i pozostali starsi uczynią mądrze, jeśli przynajmniej wysłuchają jego zdania. Wielu Pryskusów zasiada również w Starszyźnie, lecz nie wszyscy są jej członkami, podobnie jak nie wszyscy członkowie Starszyzny są Pryskusami. W wielu miastach Pryskusów nie ma wcale, a w innych Pryskusa mają tylko niektóre klany.

Knut

To jedna z najdziwniejszych funkcji w społeczeństwie Spokrewnionych. Knut to stanowisko równie nieoficjalne, co Pryskus. Jego zadaniem jest „inspirowanie" członków swego klanu do prezentowania jednolitego stanowiska w istotnych kwestiach i wypowiadania się w sprawach lokalnych, jak również pilnowanie, by inne klany traktowały ich poważnie. Knut jest zarówno przywódcą, jak i poganiaczem, marionetką i tyranem. Spokrewnieni często popełniają błąd, myśląc, że Knut jest pomocnikiem Pryskusa. Stanowiska te są niezależne od siebie, a piastujący je nieumarli często dążą do sprzecznych celów. Knut odnosi sukcesy tylko tak długo, jak długo ma dość siły lub wystarczające wpływy, by wymusić na swych współbraciach określone postępowanie. Knuci istnieją tylko w tych miastach, w których populacja danego klanu jest dość duża, a i wówczas tylko wtedy, gdy pewien jego członek czuje potrzebę objęcia tego stanowiska.

Inne tytuły

Knut jest często określany, w gniewie i nieformalnie, mianem poganiacza albo dyrektora, nie licząc słów zdecydowanie mniej uprzejmych.

Harpia

Stanowiska Harpii, zarówno oficjalne, jak i nieoficjalne, zajmują, w uproszczeniu, członkowie „elity Spokrewnionych". Harpie są najbardziej wpływowymi wampirami, celebrytami i prekursorami mód. Inni Spokrewnieni obserwują Harpie, by wiedzieć, kto cieszy się powodzeniem, a kto popadł w niełaskę, czyje opinie zyskały na popularności, a czyje straciły. Znana Harpia potrafi szybciej zawładnąć opinią publiczną za pomocą jednej jadowitej uwagi niż niektórzy Książęta za pomocą solidnych dekretów.

Harpie, które zyskały swoje wpływy i pozycję nieoficjalnie, zawdzięczając je wyłącznie własnej sile i charyzmie, są często bardziej poważane niż te, które zostały mianowane przez Księcia

lub Starszyznę. Nieoficjalna Harpia prawdopodobnie nazywa rzeczy po imieniu, zaś oficjalna jest zazwyczaj uważana (słusznie lub nie) za naganiacza czy wręcz propagandzistę Księcia.

Szeryf

Szeryf, połączenie inspektora, stróża prawa i inkwizytora, odpowiada za przestrzeganie zarządzeń Księcia, doprowadzanie przed jego oblicze przestępców i – czasami – za wykonywanie wyroków. Niektórzy Szeryfowie szczerze wierzą w rządy prawa i uważają, że utrzymują porządek w mieście, służąc swemu społeczeństwu i Spokrewnionym. Inni uwielbiają władzę, która wiąże się z tym stanowiskiem, bo pozwala im naciskać na wampiry, które w innych okolicznościach byłyby śmiertelnie niebezpieczne. Jedni Szeryfowie to mądrzy, wytrawni śledczy, inni zaś to zwyczajni bandyci z odznaką.

Inne tytuły

Choć najpowszechniej używa się tytułu Szeryfa, czasem pojawia się też nazwa Konstabla, a także inne.

Ogar

Najprościej rzecz ujmując, Ogar jest pięścią Księcia (lub Starszyzny). Jeśli Szeryf jest policjantem, to Ogar jest zabójcą i łamaczem nóg. Nie prowadzi śledztwa, nie zadaje pytań. Ma wymierzyć karę każdemu, czyje imię usłyszy. Niekiedy Ogar i Szeryf popadają w konflikt przez pokrywające się obowiązki. W innych miastach oba stanowiska piastuje jeden wampir. Choć Ogar może zostać wyznaczony do wykonania publicznej i oficjalnej kary, obowiązek ten zwykle przypada Szeryfowi. Ogar wkracza do akcji, gdy Książę chce ominąć normalną (oraz być może publiczną) procedurę.

Inne tytuły

Prócz Ogara wykorzystuje się tytuły: Zabójcy, Archonta, Bicza Bożego i Templariusza.

Mistrz Elizjum

Mistrz Elizjum, połączenie mistrza ceremonii i gospodarza, odpowiada za utrzymywanie miejskich Elizjów, zapewniając ich gotowość na spotkania dworu i inne oficjalne okazje. Obowiązkiem Mistrz Elizjum jest także sprzątanie po zakończeniu zgromadzenia i dbanie, by informacja o konkretnym spotkaniu dotarła do wszystkich, którzy muszą się na nim pojawić. Mistrz Elizjum ma również dbać o zachowanie spokoju na spotkaniach; w tym celu często współpracuje z Szeryfem lub Ogarem. W wielu miastach rolę Mistrz Elizjum pełni Seneszal lub Herold. W szczególnie dużych miastach jest kilku Mistrzów, niekiedy nawet jeden na każde Elizjum.

Subinfeudacja

Choć model feudalny, na którym opiera się społeczeństwo Spokrewnionych, ma korzenie w podobnych historycznych praktykach śmiertelników, tylko najbardziej oderwani od rzeczywistości nieumarli nie przyznają, że w świecie śmiertelnym upadł ostatecznie. Wydarzenia, które doprowadziły do końca feudalizmu w świecie ludzi, trapią też społeczeństwo Spokrewnionych. W przeciwieństwie do śmiertelnych rządów wampiry znalazły jednak sposób, by obejść te problemy.

Miasta są po prostu zbyt rozległe, populacje zbyt duże, a szczegóły zbyt liczne, by jeden Książę mógł władać którąkolwiek domeną w całości. Szanse na to mają jedynie Książęta najmniejszych domen. W rezultacie następuje proces subinfeudacji domeny, czyli podziału na mniejsze części i tworzenie z nich subdomen, z których każda przypada „pod-Księciu", podporządkowanemu władzy prawdziwego Księcia. Władcy tacy zwani są Regentami, a ich subdomeny – lennem.

Z praktycznego punktu widzenia Regenta różni od Księcia tylko nazwa, nie licząc jednej istotnej różnicy. Regent nie ma w swoim lennie „prawa do władzy". Otrzymuje swe stanowisko od Księcia i w każdej chwili może zostać go pozbawiony. Wyznaczeniu regencji prawie zawsze towarzyszy formalna przysięga posłuszeństwa, zwłaszcza wśród Ventrue i w domenach, gdzie silną pozycję mają bardziej tradycyjne zgromadzenia, takie jak Invictus czy Lancea Sanctum. Nawet wśród bardziej „postępowych" klanów i zgromadzeń Regencji nie wprowadza się pochopnie, a mądry Książę zapewnia sobie lojalność Regenta poprzez przysięgę, kontrakt lub inną umowę.

Zakres władzy Regenta nad domeną zależy od siły miejscowego Księcia oraz od tego, dlaczego w ogóle lenno zostało wydzielone. Jedną z korzyści płynących z regencji jest możliwość ustanawiania własnych praw, dopóki umacniają one dyktat Księcia. Oczywiście pewni Książęta szczegółowo ograniczają przywileje swoich Regentów (na przykład, „nie wolno ci wyznaczać Elizjów" albo „wyłącznie prawdziwy Książę może przyznawać prawo do Przeistoczenia"), lecz zwykle z tytułem wiąże się prawie pełna niezależność, chyba że Książę zdecyduje inaczej.

Regenci są najróżniejsi. Niektórzy są lojalnymi i szanowanymi starszymi, których Książę nagradza poszczególnymi domenami w uznaniu dla ich statusu, wpływów czy wiedzy. Najlepszymi kandydatami do takiej regencji są Harpie i Pryskusowie, lecz Regent wcale nie musi wywodzić się z ich kręgu. Inni Regenci to wyniesieni ancillae czy nawet neofici, którzy otrzymali zadanie utrzymania lenna (w nagrodę, jako szansę lub za karę). Niektórzy Regenci są szanowanymi postaciami w swych klanach lub zgromadzeniach i otrzymują lenno odpowiednie dla ich statusu, podobnie jak w historii śmiertelników biskupi i arcybiskupi otrzymywali ziemię i stanowiska polityczne. Byli Książęta, którzy zostali strąceni ze swego stanowiska przez pretendenta, lecz nie ponieśli Ostatecznej Śmierci, często zostają mianowani Regentami, by dowieść lojalności wobec nowej władzy lub by nowy Książę miał ich na oku, choć ostatnia sytuacja zdarza się rzadko.

Lenno

Spokrewnieni często mylą pojęcie lenna z terenami łowieckimi (zob. str. 81). W istocie oba pojęcia często są ze sobą związane, lecz jedno niekoniecznie musi zawierać się w drugim. Lenno to obszar zarządzany przez danego Regenta wewnątrz większego terytorium. Na przykład, potężny starszy może przyznać sobie pewną dzielnicę, a Książę może uprawomocnić jego pretensje. Książę może zdecydować się na to, by starszy miał wobec niego dług, lub jest zmuszony mu ulec, jeśli nie ma siły

na konfrontację. W innych okolicznościach Książę mniejszego miasta może zachować swą władzę nawet wtedy, gdy jego dawna domena zostanie zaanektowana przez większe miasto i tym samym przeistoczy się w lenno.

Inna możliwość występuje, gdy Książę postanowi przyznać ulubionemu słudze lub sojusznikowi prawo lenna do niewielkiego obszaru. Książę wygrywa pod każdym względem. Sprawia, że zapewnienie gładkiego funkcjonowania części domeny i przestrzeganie prawa staje się cudzym problemem, daje sojusznikowi dość władzy, by poczuł się zobowiązany, lecz zachowuje możliwość pozbawienia go jej jednym słowem, jeśli podwładny okaże się zdrajcą lub zagrozi swemu zwierzchnikowi w inny sposób.

Niekiedy Książę nie planuje dać Regentowi zbyt wielkiej władzy i przyznaje mu jedynie „prawa łowieckie". Przebiegli Spokrewnieni mogą je przekuć w faktyczną władzę, udostępniając swój teren łowiecki w zamian za przysługi lub nawet dalszą subinfeudację (wszak Regent ma w swym lennie wszystkie prawa Księcia). Mądrzy Książęta wykorzystają okazję, by część obowiązków związanych z prowadzeniem miasta poruczyć innym, zaś mniej roztropni i bardziej tchórzliwi władcy będą starali się zapobiec powstaniu takich domen. Większość takich tyranów zostaje strącona z piedestału, gdy uciskani przez nich Spokrewnieni mają serdecznie dość braku perspektyw na awans.

Nietypowe domeny

Razem z rozwojem domen lennych samo pojęcie domeny zaczęło się rozmywać. Podczas gdy kiedyś Książę mógł przyznać Regentowi getto lub dzielnicę willową, dziś niektórzy Książęta przyznają władzę nad sferami wpływów w charakterze zarówno własnej domeny, jak i lenna. Książę, który uzna wpływy jednego ze swych poddanych wśród śmiertelnych władz, może przyznać mu jako lenno „policję". Spokrewniony posiadający majątek w porcie handlowym może otrzymać prawo do „doków" w rozumieniu geograficznym, a także jako kontrolę nad przepływem towarów.

Takie domeny są równie prawdziwe, jak inne lenna, lecz trudniej o nich pamiętać. Wszak jeśli wampir wchodzi w teren znany jako ziemia innego Spokrewnionego wie, że przekracza fizyczną granicę, linię demarkacyjną. Dokąd jednak sięga granica niekonwencjonalnej domeny? Jeśli lennem jednego ze Spokrewnionych jest infrastruktura służby zdrowia, czy zaliczają się do niej szpitale (na pewno), niezależne gabinety (być może), czy nawet apteki (raczej nie)? Jeśli Książę nie określi szczegółowych granic domeny Regenta – przez co tytuły robią się niezręcznie długie i mogą rozgniewać Spokrewnionego nagrodzonego przyznaniem lenna – granice pozostają rozmyte.

Nietypowe domeny są niczym obosieczny miecz. Regent musi być bardziej czujny w materii swego lenna niż Spokrewniony, który otrzymał domenę fizyczną. Skąd Spokrewniony panujący nad „policją" ma wiedzieć, czy gdzieś w jej szeregach nie kryje się sługa innego Przeklętego? Co więcej, jeśli Spokrewnieni zbyt szeroko rozumieją lenno Regenta, jego zakres może obrócić się przeciwko niemu. Wampiry pozbawione swobody w ramach jego domeny podniosą temat tłumienia jednego z aspektów nieumarłej egzystencji i podburzą Spokrewnionych przeciwko Regentowi. Regent Sztuk Pięknych spotkałby się z silną opozycją, podobnie jak Regent Finansów. Nie znaczy to, że sytuacje takie są niespotykane, lecz że stanowiska takie albo są kontestowane, albo należą do nieumarłych dysponujących taką władzą, że mogą pozwolić sobie na utrzymywanie rozległego lenna.

Dysputy terytorialne

Między Regentami dochodzi czasem do konfliktów (rzadziej między Regentami a Księciem). Niewielu Regentów jest na tyle potężnych, by ustanawiać prawa stojące w sprzeczności z dekretami Księcia, lub zdolnych odmówić ich wykonywania. Granice domen czasem na siebie nachodzą, zwłaszcza gdy domeny nietypowe zderzają się z geograficznymi. Jeśli, na przykład, w dzielnicy Regenta zostanie popełnione przestępstwo, powinien zająć się nim pan na włościach czy Regent Policji?

W wielu podobnych przypadkach prawdziwym zwycięzcą jest Książę, bo Regenci współzawodniczą ze sobą, zamiast wykorzystywać wszystkie środki przeciw niemu. Jeśli sytuacja zrobi się naprawdę zła i jeden z Regentów poniesie Ostateczną Śmierć, potencjalny wakat może stać się nagrodą dla kolejnego Spokrewnionego.

Jak można się domyślać, konflikty o lenno są dość częste. Rzadko eskalują poza granice urazy i zemsty, lecz mogą być gorzkie i długotrwałe, jak wszystkie stosunki między Spokrewnionymi. Niektóre miasta prowadzą nawet istną wojnę domową rozpoczętą przez dysputy terytorialne, lecz rozsądni Książęta zainterweniują i przeanalizują działania Regentów, nim dojdzie do najgorszego.

Stosunki społeczne

Choć wiele czynności Spokrewnionych ma podłoże polityczne, nie jest to jedyna płaszczyzna ich stosunków. Spokrewnieni spotykają się przede wszystkim na gruncie społecznym, a wyniki ich stosunków nie są ściśle określone. Struktura władzy Spokrewnionych jest sformalizowana, w przeciwieństwie do ich struktury społecznej, której różnorodność nie pozwala na ujęcie tego w jednej książce.

Requiem Spokrewnionych to ciekawe zjawisko – jak wspomniano powyżej, wampiry są samotnymi drapieżnikami, a jednak łakną kontaktów społecznych, pozwalających oddalić myśli o wiecznej samotności. Każdy Spokrewniony ma jakiś powód, by spotykać się z innymi. Daeva pociąga przede wszystkim zmysłowość wzajemnego kontaktu. Ventrue łakną okazji, by demonstrować swe dostojeństwo i szczodrobliwość. Gangrele lubią się wyszaleć w odpowiednich okolicznościach. Nawet Mekheci i Nosferatu muszą czasem wyłonić się z cienia i choć na chwilę zapomnieć o tym, że są potworami.

Poniżej znajduje się kilka przykładów okazji do nieformalnych spotkań Spokrewnionych, na których atmosfery nie krępuje konwenans ani polityka. Rzecz jasna, spotkania te mają wpływ na politykę (a tylko najbardziej naiwni spośród Spokrewnionych uważają, że to rzadkie zdarzenie), lecz są one dla Spokrewnionych odskocznią od rządzącą ich stosunkami polityką.

Życie nocne: Przeklęci są częstymi gośćmi klubów, barów, dyskotek, sal bilardowych i innych lokali, do których śmiertelnicy chodzą się zabawić. Dla większości Spokrewnionych wizyta

w takim miejscu ma podwójne znaczenie. Po pierwsze, pozwala im szukać zdobyczy w miejscach, w których ich ofiary czują się swobodnie, a po drugie, udział w życiu nocnym daje im okazję do upragnionego kontaktu z innymi osobami.

Wydarzenia kulturalne: Można być pewnym, że ilekroć galeria sztuki urządza wernisaż lub na afisz trafia nowa opera czy balet albo następuje dowolne inne wydarzenie ukazujące wyjątkowość ludzkiego żywota, pojawiają się Spokrewnieni, by upajać się jego wielkością i pokazywać się w towarzystwie. Wydarzenia te niekoniecznie wiążą się z klasą wyższą; pokazy dzieł sztuki może urządzić przymierający głodem artysta z miejscowej bohemy, a i nie każda sztuka jest godna wystawienia na Broadwayu.

Imprezy: Jak można zapomnieć o bólu Klątwy, jeśli nie świętując – świętując cokolwiek? Od wystawnych przyjęć w salach balowych największych hoteli i prywatnych pałaców po imprezy w magazynach, podziemne rave'y i festiwale kontrkultury, impreza może być wielkim wydarzeniem lub beztroską popijawą. Niektórzy Spokrewnieni urządzają własne imprezy; bogaci brylują na salonach w iście wiktoriańskim stylu, podczas gdy biedni podburzają tłum. W zależności od skali i przeznaczenia imprezy, czasami na przyjęciach i balach Spokrewnionych pojawiają się śmiertelnicy.

Ceremonie religijne: W zamierzchłej przeszłości w centrum społeczności znajdował się kościół. Choć nastały bardziej bezbożne czasy, wciąż prawdziwe jest przysłowie, że społeczność, która modli się razem, utrzyma się razem. W domenach kładących nacisk na religię lub duchowość podstawą związków i stosunków społecznych są centra wiary, których funkcje nie kończą się na zaspokajaniu potrzeb religijnych. Namaszczenie nowego dziecięcia czy formalne przyjęcie nowego członka do zgromadzenia religijnego może zbliżyć najróżniejsze wampiry. W niektórych ceremoniach pojawiają się również śmiertelnicy, czy to jako ofiary, czy też bardziej otwarcie, na przykład w kultach krwi lub w grupach łączących dogmaty Spokrewnionych i śmiertelnych.

Salony: Salony to zwykle przedsięwzięcia intelektualne, na których zaproszeni Spokrewnieni dyskutują na wybrany temat. Niekiedy jest nim nowa filozofia lub teoria zyskująca zwolenników. Na innych salonach dokonuje się reinterpretacji idei klasycznych, nawet antycznych. Salony mogą być formalnymi spotkaniami przedstawicieli wyższych sfer, jak ich historyczne odpowiedniki, debatami tylko nieznacznie różniącymi się od zgromadzeń politycznych czy nawet nieformalnymi wystąpieniami, w których Spokrewniony będzie mówił na swój ulubiony temat do wszystkich, którzy zechcą go wysłuchać. Gospodarze salonów zwykle zyskują wielki prestiż – jeśli spotkanie przebiegnie w udanej atmosferze.

Elizjum: Nie każde spotkanie w Elizjum to wydarzenie polityczne pod przewodnictwem Księcia. Niektóre spotkania mają funkcję czysto towarzyską – pozwalają Spokrewnionym spotykać się bez obaw o... nieprzyjemności, które czasem im towarzyszą. Większość Elizjów w mieście jest otwarta (rzecz jasna, tylko dla Spokrewnionych) już od zmroku, zwiększając liczbę miejsc, gdzie Spokrewnieni mogą względnie bezpiecznie się gromadzić.

Danse Macabre

Przez całą swą długą historię Spokrewnieni angażowali się w niekończący się konflikt – najzimniejszą z zimnych wojen,

toczoną w cieniu społeczeństwa śmiertelników. Morderczy tan Spokrewnionych zwany Danse Macabre co noc grozi ostateczną zagładą całej rasy Przeklętych.

Tajna wojna Spokrewnionych to dla nieumarłych początek i koniec. Jako rasa, skazani są na krew i przemoc, jednak ich przetrwanie zależy od tego, czy zapanuje między nimi pokój. Co noc trawi ich lęk, że pochłonie ich wojna, i bez przerwy pracują w krwawym pocie czoła, by odsunąć jej nadejście, zakończyć wieczny konflikt z pobratymcami. Danse Macabre to prawdopodobnie najsmutniejszy paradoks świata Spokrewnionych i zarazem fundamentalny aspekt egzystencji Przeklętych.

Deus Vult

Jak na ironię, początek Danse Macabre wiąże się z nastaniem chrześcijaństwa. Rozłamy niczym pożar strawiły społeczeństwo śmiertelników od Europy po Ziemię Świętą i odpowiadające im wstrząsy po raz pierwszy pojawiły się w samym Rzymie. Po wydarzeniach związanych z Ukrzyżowaniem „Dziecięta Longinusa" – jak członkowie zgromadzenia nazywają najstarsze wampiry – nie miały najmniejszej ochoty siedzieć w swych komnatach przy świetle świec i modlić się do ojca, którego czyny sprowadziły na nich klątwę, bez słowa sprzeciwu akceptując wszystko, czego nauczyli ich rodzice. O nie. Świat zmieniał się, a wraz z nim zmienili się nieumarli. Niektóre wampiry przyrównywały zmartwychwstanie Chrystusa do swego groteskowego Przeistoczenia, inne zajęły się sporami o naturę Jego boskości. Bluźniercy pośród Spokrewnionych sugerowali wręcz, że Chrystus był wampirem, być może nawet samym Longinusem! Oczywiście te i inne rozłamy sprawiły, że starsi i rodzice okrzepli jeszcze bardziej. Podczas Mrocznych Wieków to, co dotychczas uważano za herezję, uznano za oczywistą prawdę. Wierzono, że Bóg całkowicie odwrócił swe oblicze od świata i Spokrewnieni porzucili swe starożytne tradycje na rzecz zachcianek apetytu i egotyzmu. Konflikty między wampirami osiągnęły apogeum; rodzice starali się kontrolować swe dziecięta, tonąc w bezbrzeżnym oceanie mroku i ognia. Wśród Spokrewnionych pojawiło się kilka religijnych zgromadzeń, z których każde inaczej rozumiało naturę Przeklętych i ich miejsce w bożym świecie. Wiele wampirów skupiło się na obrzeżach Kościoła i jego instytucji, a Przeklęci byli gorliwymi zwolennikami wczesnych i średnich krucjat. W istocie, sam Bóg stał się zasłoną, zza której wampiry występowały przeciw sobie, a każdy wzywał Jego imię odważniej niż poprzednik, by zyskać władzę lub okazać swą prawość. A gdy odkryto ich bluźnierczą zuchwałość, nastąpił jeszcze większy rozlew krwi, który miał „naprawić" zło.

Konflikt osiągnął apogeum, gdy zapłonęły ognie świętej Inkwizycji. Walki między wampirami stały się tak intensywne, a arogancja Spokrewnionych tak wielka, że Przeklęci ściągnęli na siebie uwagę śmiertelników. Choć bezpośrednią tego przyczyną było masowe łamanie Pierwszej Tradycji, głównym powodem było coraz częstsze występowanie przeciw zakazowi zabijania siebie nawzajem oraz malejący szacunek do Boga i umiłowanie Go (czy czegokolwiek Mu podobnego).

Gdy stosy Inkwizycji zgasły, Spokrewnieni rozejrzeli się dokoła i spostrzegli, że ich liczba zmalała, majątki obróciły się w perzynę, społeczeństwo rozpadło się i praktycznie znikąd pojawiły się nowe frakcje. Gdy ujrzeli, jaki konflikt wywołali, nie wyciągnęli wniosków ani nie zechcieli odnaleźć przyczyn katastrofy. Zamiast tego, w skrytości ducha winili siebie nawzajem, a Spokrewnieni odwrócili się od świata i zwrócili się ku sobie. Tam, gdzie kiedyś miały miejsce jawne ruchy, eskapady do cudzych domen i wtręty do cudzych spraw, teraz nastały tajne intrygi i snute cierpliwie dalekosiężne plany. Spokrewnieni wciąż działali przeciw sobie i nadal tańczyli Danse Macabre, lecz teraz nauczyli się go smakować i uczyć sztuki cierpliwego rozgrywania gry. Spokrewnieni są rasą cierpliwą – gdy ma się za nauczyciela wieczność, cierpliwość jest pierwszą rzeczą, którą należy posiąść – i nauczyli się ją wykorzystywać.

Kiedy nie kłamie

Nadejście epoki przemysłowej wywołało niemal paradoksalny podział świata Spokrewnionych. Miasta rozrastały się w błyskawicznym tempie, a każda nowinka techniczna pociągała za sobą kolejne możliwości zdobycia wpływów w świecie śmiertelników. Tym samym jednak lokalizacja władzy i pieniędzy stała się nowym cennym towarem, o który rywalizowali nieumarli. Podział miast na terytoria zyskał na ważności i po raz pierwszy w historii do grona liczących się frakcji społeczeństwa Spokrewnionych dołączyły grupy polityczne. Epoka wymusiła zmiany w sposobie egzystencji nieumarłych, jak to jednak bywa z rasą samolubnych drapieżników, niewielu Spokrewnionych sięgnęło po odpowiedzialność, by zadbać o wspólne przystosowanie się do nowych czasów.

Nawet po wmieszaniu się w społeczeństwo śmiertelników Spokrewnieni nadal grają w swe lokalne gierki miłości i nienawiści, punktów i kontrapunktów. Natura wampirzego bytu nie pozwala już na szerokie manewry i przesuwanie wojsk po mapie. Wampiry nie są już generałami rozkazującymi legionom dzieciąt i niewolników krwi, gotowych rzucić się do boju na skinienie swego pana, jak niegdyś. Stały się człekokształtnymi szakalami, terytorialnymi drapieżnikami nieposiadającymi nic prócz pożywienia i ziemi. Cynicznie rzecz ujmując, wampiry są więźniami swojego terytorium, choćby i nazywały go swym domem. Zdawszy sobie z tego sprawę, wielu Spokrewnionych spróbowało stać się strażnikami swych własnych cel, rywalizując o władzę z innymi więźniami. Dopiero jako strażnik bowiem wampir mógł mieć pewność, jak jego więzienie będzie funkcjonować z nocy na noc.

Koncepcja kontroli jest sednem dzisiejszej odmiany Danse Macabre. W miarę upływu lat Spokrewnieni czują, jak władza wyślizguje się im ze szponów. Mimo wpływów muszą tkwić na marginesie wydarzeń, niezdolni do tworzenia i rozwoju znanego z bardziej zamierzchłych czasów. Świat kręci się obok nich, nie wokół. Starają się więc zgromadzić jak największą władzę i wpływy, by poczuć, że wciąż liczą się w dzisiejszym świecie. Na próżno zaspokajają głód władzy doczesnej, by wypełnić pustkę duchowej i kreatywnej niemocy.

Co gorsza, inni Spokrewnieni są często jedynym wskaźnikiem pozwalającym oderwanemu od rzeczywistości wampirowi oszacować swój rzekomy sukces. Jeśli jego braciom i siostrom w ciemności nie powodzi się zbyt dobrze, to logicznie rzecz biorąc, jemu powodzi się doskonale. System ten napędza się dotąd, aż zostaje sama walka o władzę. Niektórzy Spokrewnieni rozumieją to i twierdzą, że to jedyny sposób, by ich społeczność utrzymała względny pokój. Wszak tylko jeśli ktoś ma nad wszystkim kontrolę, nie musi uciekać się do diabolizmu i mordowania współbraci. Danse Macabre, jak utrzymują niektóre wampiry, jest wybawieniem ich rasy! Nie trzeba dodawać, że wielu Spo-

krewnionych stanowczo odrzuca te słowa, lecz ukazują one, jak daleko gotowi są posunąć się nieumarli, by zracjonalizować, czym się stali.

Mgła wieczności

Niektórzy współcześni neofici są zaskoczeni, kiedy dowiadują się, jak mało wiadomo o ich rasie. Podobnie jak ich poprzednicy, mylnie zakładają, że wiecznej egzystencji towarzyszy wieczna pamięć. Spokrewnieni Przeistoczeni w ciągu ostatnich trzech dekad, wychowawszy się w epoce informacji, przeżywają jeszcze głębszy szok. Dowiedziawszy się, jak starzy są Spokrewnieni, wielu neofitów z ochotą – czy wręcz z nadmiernym entuzjazmem – próbuje odszukać najbardziej sędziwe wampiry i wypytać je o ludzi, miejsca i wydarzenia z zamierzchłej przeszłości.

Szybko jednak okazuje się, że historia jest dla Spokrewnionych kapryśną towarzyszką. Nawet jeśli pojedynczy (za życia) ludzki umysł zdołałby zapamiętać wszystko, co widział, wszystko, czego się nauczył i czego doświadczył na przestrzeni wieków, sama fizjologia nieumarłych uniemożliwia zachowanie jasnej i niezafałszowanej pamięci. Krew wampira nabiera mocy, im dłużej opiera się on letargowi i działa. Im większa jest Moc krwi, tym trudniej przychodzi mu zachowanie spokoju i pokojowa egzystencja. Potężna krew ma wszak swoje wymagania. Pragnienie sędziwego i potężnego Spokrewnionego zaspokoi jedynie Vitae innych wampirów – co może ewentualnie doprowadzić do nadzwyczajnego grzechu, diabolizmu. Jeśli zaś wampir nie nasyci swego apetytu, poczuje senność, by krew miała czas rozrzedzić się i wystygnąć, pozwalając mu odzyskać panowanie nad sobą. Co gorsza, pewne praktyki Spokrewnionych mogą sprawić, że ich krew zgęstnieje przedwcześnie, powodując jeszcze większe napięcia i frustracje, wystawiając jego umysł na ciężką próbę.

Sam ten fakt każe wątpić w możliwość, by którykolwiek starszy pamiętał szczegóły z zamierzchłych stuleci, lecz Krew nie jest ani jedynym, ani najważniejszym czynnikiem odpowiedzialnym za pełne sprzeczności świadectwa przeszłości Spokrewnionych. Gdy starszy ulegnie wreszcie przemożnej potrzebie spoczynku, zapada w letarg, głęboki sen, podczas którego ich wampiryczna esencja rozrzedza się. Zapadłszy w letarg, Spokrewniony nie musi się pożywiać, by zachować niezmienny stan swej nienaturalnej formy. Po prostu śpi, odświeżając swe ciało i rozrzedzając krew do bardziej znośnego poziomu.

Problem pamięci wiąże się z rodzajem i naturą letargu. Zapadnięcie weń oznacza ciągnące się latami senne marzenia. Wizje, wspomnienia i obrazy dawnych wydarzeń (a być może i proroctwa przyszłości) kłębią się w opętanym krwią umyśle Spokrewnionego, a to tylko najłagodniejszy objaw letargu. Dla niektórych sen ten staje się wiecznym koszmarem pełnym wspomnień dawnych zbrodni i porażek. Wyobraźcie sobie najintensywniejsze wizje wywołane przez silny narkotyk, połączone ze świadomością wyobcowania właściwą najgłębszemu snu, a dowiecie się, czego doświadcza podczas letargu wampir, godzina za godziną. Pomyślcie teraz, w jakim stanie będzie jego umysł po 50 latach takich doświadczeń? A po 100? Wynik może być przerażający.

Nawet najsilniejszy ludzki umysł nie zniesie takich psychicznych katuszy dłużej niż kilka dni; a mowa przecież o latach. Przebudzenie się z takiego snu pozostawiłoby na psychice zwykłego

śmiertelnika głębokie blizny albo od razu wpędziłoby go w katatonię. A Spokrewnieni są regularnie poddawani tym kaźniom, by przetrwać upływ wieków. Czemu miałoby więc kogokolwiek dziwić, że ich pojęcie czasu oraz sekwencji wydarzeń jest lekko (lub nawet nie tak lekko) wypaczone? Niektóre wampiry są po prostu zbyt słabe, by znieść torturę powtarzających się letargów. W końcu tracą zmysły i nie potrafią przebudzić się z własnej woli. Chodzą szepty o setkach, jeśli nie tysiącach takich Spokrewnionych, śniących pod powierzchnią ziemi, kompletnie oszalałych. Niektórzy wierzą, że te szalone wampiry powstaną pewnej nocy z grobów i niczym plaga spadną na Spokrewnionych, mszcząc się za wykluczenie z ich społeczności.

Roztropni Spokrewnieni podejmują odpowiednie kroki, by zachować jasny i niezmącony umysł oraz zabezpieczyć swe wspomnienia. Jedni prowadzą dzienniki lub po prostu zapisują daty i wydarzenia, inni zaś zwracają się ku środkom bardziej drastycznym, często o mistycznej naturze. Pewna grupa, określana mianem Agonistów, postanowiła skatalogować wiedzę utraconą przez Spokrewnionych z biegiem lat i podczas letargu, jak również szukać sposobów na złagodzenie najcięższych objawów wielkiego snu. O ile uczeni Agoniści nie odnieśli zbyt wielu sukcesów na pierwszym polu, o tyle na drugim poczynili wystarczające postępy, by ich usługi stały się „poszukiwane" na całym świecie. W rzeczy samej, wielu starszych Spokrewnionych, przewidując nadejście letargu, wzywa jednego z Agonistów, by czuwał nad przebiegiem ich zapadnięcia w sen, a także wspomógł ich w zadaniach związanych z przygotowaniem zapisków. Grupa ta bardzo poważnie bierze „poufność" powierzonych im informacji i wspomnień i, jak dotąd, skargi na niesolidność pojawiały się niezwykle rzadko.

Siała i krew

Spisek, intryga i przynoszenie zagłady własnej rasie leży zatem w naturze Spokrewnionych, a jednocześnie jej przeczy. To ich los i osobisty wybór. Nawet ci, którzy chcą dać swym współbraciom (lub przynajmniej niektórym z nich) lepszy świat, forsują jedynie błędne wierzenia i ideały, wpędzające Spokrewnionych w jeszcze większą niedolę. Niektórzy wierzą, że tak po prostu ma być. Taka jest wola boska, tak działa właściwe wampirom duchowe zło czy też najbardziej naturalny aspekt nienaturalnego gatunku.

Inni rozpoznają, ku czemu zmierza Danse Macabre, i słusznie lękają się, co przyniesie przyszłość. Ostatnimi czasy pojawia się coraz więcej dowodów na istnienie starożytnych wampirów – dawno zapomnianych starszych, którzy mogli być założycielami współczesnych klanów. Sędziwi starsi nie bez przyczyny napawają wszystkich przerażeniem, lecz najczęstszą postawą wobec zagrożenia jest wśród współczesnych Spokrewnionych myślenie życzeniowe: „udawajmy, że nie są groźni, to może sobie pójdą".

A jednak marionetki i grzesznicy wciąż przynoszą wieści do rozproszonych domen Spokrewnionych. Opowieści o nadchodzącej nowej epoce stosów, kiedy to zbłąkanych Przeklętych spotka sąd ostateczny. Niektórzy sądzą, że pojawią się zwiastuni wielkiego sądu, że ziszczą się proroctwa zawarte w świętych i okultystycznych księgach Spokrewnionych, że sprawiedliwość swym potomkom wymierzą Longinus albo Wiedźma, że powróci Drakula i, zobaczywszy swoje zgromadzenie w rozsypce, zgładzi zbłąkanych, lub że tylko najczystsi z czystych uchowają się przed złowieszczą karą. Wiele wampirów wciąż studiuje stare księgi i zwyczaje, szukając znaków i omenów zapowiadających ten czarny dzień. Spokrewnieni dają wiarę słowom proroków i szaleńców, i niech Bóg strzeże tych, którzy ich porzucili. Inni sądzą, że opowieści te to tylko plotki – kolejna intryga polityczna zrodzona w chorych umysłach młodych, upartych wampirów. Są też ci, którzy wierzą, że wszystkie te opowieści mają wspólny element lub że tajemnicza natura tych historii zwiastuje powrót linii krwi czy zgromadzenia zwanego Moirai, o którym – choć od dawna uważa się je za wymarłe – wciąż nocami szepcze się ze strachem.

Co do jednego wszyscy są zgodni – przynajmniej ci, którzy zwrócili uwagę na rozwój wydarzeń. Danse Macabre wkracza w nową erę. Postęp, który dokonał się przez ostatnie 30 lat, pozwolił wewnętrznym konfliktom Spokrewnionych rozkwitnąć na arenach, których nikt wcześniej nawet sobie nie wyobrażał. Młode, przebiegłe wampiry wykorzystują Internet tak samo, jak każde inne narzędzie manipulacji i fałszu, a pojawienie się światłowodów, sieci neuronowych i innych wynalazków dało im nieograniczone możliwości. Jeszcze nigdy sztuka wojny nie miała takiego pola do popisu, a przeciętny wampir patrzy w przyszłość z nadzieją, nawet mimo cichych protestów resztek swego nieumarłego sumienia.

I tak oto dziecięta wciąż knują i spiskują przeciw swym rodzicom, rodzice zaś wciąż knują i spiskują przeciw swym dzieciętom i rywalom. Zgromadzenia snują intrygi przeciw sobie, a niezrzeszeni walczą przeciw ich władzy. Eksperyment Kartiański ani myśli zwalniać tempa, a obok niego trwa Krąg Wiedźmy, czujny i tajemniczy. Scena czeka na kolejny akt Danse Macabre, a tancerze zajęli już swoje miejsca. Nikt nie wątpi, że są gotowi do ruszenia w tan.

Wszak kroki znają od dawna.

In Vitae Veritas

Krew Spokrewnionych ma wiele interesujących właściwości, między innymi tę, że w szczególny sposób reaguje na krew innych wampirów. Nie wiadomo, dlaczego tak się dzieje. Żaden specjalista od krwi ani wampirzy hematolog nie przebadał wystarczająco dokładnie jej fenomenu, żaden mistyk nie przeniknął natury jej Klątwy. Zjawiska te są jednak na tyle powszechne, że wiedzą o nich wszyscy Spokrewnieni.

Skaza Drapieżcy

Wampiry rozpoznają Spokrewnionych na pierwszy rzut oka, gdyż Bestia słyszy zew innych Bestii w pobliżu. Gdy Spokrewniony spotka swego pobratymca po raz pierwszy, sierść się jeży, kły obnażają i zdejmuje go na chwilę lęk lub poczucie terytorialności. Jest to odruch pierwotny i zwierzęcy – Spokrewniony o potężniejszej krwi widzi drugiego jako intruza i zagrożenie swojej władzy, zaś wampir o krwi słabszej instynktownie pragnie uciec przed silniejszym drapieżnikiem. Obaj Spokrewnieni ryzykują napad szału wywołany przemożnym instynktem. Agresywniejszy wampir zapragnie zaatakować słabszego, by zaznaczyć swoją przewagę, ten zaś chce rzucić się do ucieczki. Spokrewnieni obdarzeni krwią równej mocy mają ochotę zaatakować się nawzajem, by rozstrzygnąć kwestię zwierzchności raz na zawsze. Kiedy dwaj Spokrewnieni oswoją się ze sobą, żądze te słabną, lecz pierwsze spotkanie może być doświadczeniem strasznym lub perwersyjnie podniecającym.

Najsłodszy z grzechów

Krew Spokrewnionych jest pożywna i słodka, jej zakazany smak pieści podniebienie i uderza do głowy. Kto spożyje Vitae Spokrewnionego, zwłaszcza starszego, zapragnie skosztować jej ponownie. Choć Przeklęci nie zniżą się, by zasugerować, że ich krew uzależnia, prawda za nic ma semantyczne wybryki. Może pojawić się pragnienie lub tęsknota, a nawet pełne uzależnienie.

Dlatego też społeczeństwo Spokrewnionych niechętnie patrzy na dzielenie się krwią. Choć w sprzyjających okolicznościach jest to wybaczalne, gdy chodzi, na przykład, o schadzkę kochanków lub inną oznakę czułości, to ci, którzy mają w zwyczaju pić Vitae Spokrewnionych, uważani są w najlepszym razie za degeneratów, w najgorszym zaś za potencjalnych diabolistów.

Vinculum

Częściowo za niechęć do kosztowania krwi innych wampirów odpowiada Vinculum, zwane też więzami krwi. Spokrewnieni, którzy spożyją krew innego wampira trzy razy, poddają się wyjątkowej, emocjonalnej kontroli. Vinculum sprawia, że poddany pała do swego trzykrotnego żywiciela gorącą, choć sztuczną miłością.

Każdą istotę pozostającą pod wpływem Vinculum nazywa się sługą. Wampira, z którym związany jest sługa, zwie się panem lub żywicielem. W sytuacjach społecznych terminem sługi określa się podległych więzom krwi Spokrewnionych, jako że spętanych nimi śmiertelników wampiry nazywają ghulami, ludźmi, którzy pili krew Przeklętych (zob. str. 80). Nie jest to jednak rozróżnienie całkowicie odpowiednie. Może zdarzyć się śmiertelny sługa, który nie jest ghulem, gdyż śmiertelnicy, którzy skosztowali Vitae, nie stają się automatycznie ghulami. Ci, którzy nimi zostaną, zachowują moce i cechy ghula tylko tak długo, jak długo mają w swoim organizmie Vitae Spokrewnionego, lecz moc Vinculum wykracza daleko poza takie ograniczenia. Krążą plotki, że potęga Vinculum potrafi wpłynąć na wolę nawet najdzikszych istot nadprzyrodzonych, lecz brakuje solidnych danych, by to potwierdzić.

Sługi nie są całkowitymi niewolnikami swych panów, lecz niewiele im do tego brakuje. Nieustannie czują sztuczną miłość, czułość i lojalność narzucone im przez więzy, nawet jeśli równocześnie nienawidzą swych żywicieli za poniżenia i niewolę, które zostały im zgotowane. U sług o słabej woli, naiwnych, niezrównoważonych czy wręcz poddanych z własnej woli wytwarza się wyjątkowe oddanie. Większość Vinculum kończy się właśnie oddaniem, bo gros poddanych więzom krwi sług albo wie, jaki los ich czeka, albo przynajmniej ma na temat swych stosunków z przyszłymi żywicielami jakieś pojęcie. Ghule, które uważają swych panów za mroczne anioły, Spokrewnieni kochankowie, okazujący swą miłość poprzez wzajemne więzy czy nawet zbłąkane „krwawe lalki" chętnie oddające własną krew, by zadowolić swych nieumarłych patronów... Wszyscy oni wstępują w Vinculum z własnej woli (a przynajmniej nie żałują potem tego kroku). Inni nie podzielają ich entuzjazmu, na przykład niezrzeszeni Spokrewnieni, zmuszeni do posłuszeństwa wobec Księcia poprzez Vinculum, lub wojownicze dzieci spętane przez rodzica „dla ich własnego dobra". Miłość płynąca z Vinculum to istne bluźnierstwo, gdyż jest sprzeczna z naturą, a często także z sumieniem. Zwykle

sługi nie są w stanie zdobyć się na otwarte nieposłuszeństwo lub działanie przeciw swoim panom, lecz niektórzy mają dość silnej woli, by sabotować wysiłki swych władców w sposób bardziej subtelny.

Niektóre, rzadko spotykane, koterie chcą przeciwdziałać nieuniknionemu powstaniu wzajemnych podejrzeń, łącząc się w sieci Vinculum. Wspólne więzy nie zdołają utrzymać koterii razem; zwiększą wzajemną lojalność par. Zamiast tego członkowie koterii praktykują metodę pogardliwie zwaną przez młodych Spokrewnionych „kółkiem wzajemnej masturbacji". Jeden neofita poddaje się drugiemu, drugi trzeciemu, trzeci czwartemu, czwarty z kolei pozwala, by spętał go więzami krwi pierwszy. Zaufanie, jakie muszą żywić do siebie członkowie koterii, by zdecydować się na ten krok, jest niesłychane, zaś związki takie kończą się cierpieniem, gdyż każdy z uczestniczących w nim wampirów często widzi, jak obiekt jego afektów wzdycha do kogoś innego. Wiele koterii, które zdecydują się na takie więzy, w końcu dosłownie rozszarpuje się przez obsesje i zwykłą zazdrość. Te, które przetrwają próbę, są w istocie bardzo dopasowane.

Zgromadzenia Spokrewnionych

Jeśli klany odpowiadają wśród Spokrewnionych rodzinie i, być może, kulturze, a miasta są ich domenami, to rozmaite zgromadzenia są wampirzym odpowiednikiem narodów, partii politycznych czy wręcz religii. Zgromadzenia stanowią trzon społeczeństwa nieumarłych i są – o ile można to stwierdzić, biorąc pod uwagę rozmytą pamięć Spokrewnionych o historii – starożytnymi tradycjami istniejącymi w świecie wampirów od setek lat. Najstarsze (rzekomo) zgromadzenia cieszą się bardziej szacownym „rodowodem" niż pozostałe, lecz żadne z nich nie jest prawdziwie nowoczesne. Nawet młode wampiry, uważające, że dzisiejsze społeczeństwo Spokrewnionych wykształciło się stosunkowo niedawno, przyznają, że zgromadzenia prawie na pewno istnieją w takiej czy innej formie co najmniej od czasów sprzed rewolucji przemysłowej.

Zgromadzenia są narodami, ponieważ dają Spokrewnionym poczucie wspólnoty, którego nie znajdą nigdzie indziej. Spokrewnieni są Przeistoczeni na łono klanu, nie mając w tej kwestii prawa głosu. Jak wielu śmiertelników, nawet jeśli czują lojalność wobec swej krwi i rodziny, często różnią się poglądami. Większość z nich jest uwięziona w swej ojczystej domenie i kieruje swą lojalność ku miejscowemu reżimowi, przymuszona do niej strachem lub zachęcona ambicją. W sprawie przynależności do zgromadzenia Spokrewnieni sami podejmują decyzję. Przyciągają ich frakcje wyznające poglądy, z którymi się identyfikują (lub którym przynajmniej nie są przeciwni). To na łonie zgromadzenia najłatwiej będzie im spotkać Spokrewnionych podzielających przynajmniej niektóre ich ideały i cele.

Zgromadzenia pełnią rolę partii politycznych, ponieważ dają oparcie ambitnym Spokrewnionym. Większość zgromadzeń łaknie jak największych wpływów w miejscowej strukturze władzy Spokrewnionych albo po to, by realizować swe cele, albo by zapobiec zdobyciu przewagi przez swych rywali. Aktywni politycznie Spokrewnieni wolą zazwyczaj, by władzę sprawował członek ich własnego zgromadzenia, a nie rywal (choć wielu najchętniej skupiłoby władzę we własnych rękach). Wampir mający sojuszników pośród starszych, wspierających jego marsz ku władzy, ma niezaprzeczalną przewagę nad rywalami pozbawionymi takiego wsparcia.

Co najdziwniejsze, zgromadzenia są dla niektórych Spokrewnionych instytucjami religijnymi. Podczas gdy pewne zgromadzenia – zwłaszcza Lancea Sanctum i Krąg Wiedźmy – mają charakter jawnie religijny, wszystkie wampirze frakcje żywią silne przekonania, które czasem stają się wręcz dogmatami. Choć młodzi Spokrewnieni często flirtują z różnymi ideologiami albo szukając sobie odpowiedniego miejsca, albo próbując zrozumieć własne poglądy, wiele innych wampirów tak kurczowo trzyma się doktryn swego zgromadzenia, że nie są w stanie zrozumieć innych punktów widzenia. Chociaż tylko niektóre zgromadzenia otwarcie twierdzą, że ich reguły pochodzą od Longinusa, Boga czy innej siły wyższej, w większości z nich znajdują się fanatycy, którzy zachowują się, jakby tak właśnie było.

Kolejna różnica między klanami a zgromadzeniami polega na tym, że członkostwo w tych drugich nie jest stałe. Choć klan Spokrewnionego nigdy się nie zmieni, może on przejść z jednego zgromadzenia do innego. Oczywiście porzucenie jednego zgromadzenia i przejście do innego nie jest rzeczą łatwą ani małą, lecz nie jest również niemożliwe. Zachowanie takie skutkuje utratą zaufania towarzyszy, lecz tylko najsurowsi członkowie zarówno opuszczonego, jak i nowego zgromadzenia zniżają się do podnoszenia (nieugruntowanych) oskarżeń konwertyty o zdradę. Najczęściej podczas Requiem zmienia się filozofia Spokrewnionego. Większość członków zgromadzenia wolałaby raczej pozbyć się ze swego grona dyletanta, który nie wyznaje całym sercem wspólnej ideologii, niż pozwolić, by jego zwątpienie zaraziło innych. Oczywiście zaprzańcy porzucający wszystkie zgromadzenia po kolei tracą zwykle wiele szacunku w oczach swych niedawnych towarzyszy, lecz czasem Spokrewniony po prostu się... oddala.

W takim przypadku Przeklęci pozwalają swym współbraciom, choć nie bez zdziwienia, przejść z jednego zgromadzenia do innego. Co ciekawe, najłatwiej jest dokonać tego neofitom i niespełnionym ancillae, bo brak powiązań ze zgromadzeniem pozwala im pozostać niezauważonymi. Niektórzy Spokrewnieni uważają się za członków kilku zgromadzeń naraz, ale tylko do chwili, aż zostaną nakryci i zmuszeni do wyboru strony. Dla Spokrewnionych cieszących się osiągnięciami zmiana zgromadzenia jest bardziej kłopotliwa, zwykle ze względu na tajemną wiedzę i kontakty zdobyte podczas członkostwa w oryginalnym zgromadzeniu. Słynni „uciekinierzy" stają się zwykle tematem plotek, a nieraz dochodziło przez nich do konfliktów, a nawet do krwawych wendett.

Zgromadzenia niekoniecznie muszą trwać w ciągłym konflikcie. W większości miast znajdują się członkowie wszystkich głównych grup (lub przynajmniej kilku z nich), a władzę i urzędy pośród Spokrewnionych sprawują stronnicy różnych frakcji. Podobnie jak rywalizujące ze sobą w zamierzchłej przeszłości

kościoły czy partie polityczne we współczesnych rządach śmiertelników, zgromadzenia często współistnieją, lecz rzadko zgadzają się w istotnych kwestiach.

Niemniej jednak sam fakt, że zgromadzenia istnieją, nieuchronnie wiedzie do niezgody. Nawet ci nieliczni Spokrewnieni, którzy nie pragną władzy dla siebie, rozumieją, czemu w ich dobrze pojętym interesie jest, by jak największa władza spoczywała w rękach ich towarzyszy z tego samego zgromadzenia. Każda frakcja pragnie rządzić, a każde zgromadzenie ma własny pogląd na to, jak Spokrewnieni powinni owe rządy sprawować (a nawet, jak się zachowywać). W większości miast konflikt ten toczy się w ukryciu, pod postacią politycznych manewrów, szpiegostwa, sabotażu, przekupstwa, szantażu i okazjonalnych zabójstw. W niektórych domenach wieczna zimna wojna wybucha płomieniem i zgromadzenia stają ze sobą do otwartej walki (otwartej na tyle, na ile to możliwe wśród Spokrewnionych). Podobnie jak w przypadku wojen gangów śmiertelników, konflikty te są zwykle krótkie – im dłużej bowiem toczy się wojna, tym trudniej chronić Maskaradę – lecz bardzo krwawe. Konflikty nie tyle kończą się, ile wygasają, gdy jedna ze stron lub wszystkie są zbyt wyczerpane, by kontynuować walkę. W efekcie pojawia się nietrwały pokój, a wyniszczone zgromadzenia zostają zmuszone do współpracy, urywającej się zwykle, gdy tylko jedna z frakcji zyska siłę wystarczającą, by wszcząć konflikt na nowo.

Zgromadzenia na świecie

Spokrewnieni istnieją wszędzie tam, gdzie ludzkość wznosi swe miasta i szerzy kulturę. Wampiry zaludniły całą ziemię i choć ich liczba jest mała w porównaniu do liczby ich żywicieli, populacja Przeklętych jest zbyt duża, by móc podzielić ją na eleganckie frakcje. Zgromadzenia opisane tu różnią się nieznacznie – co potencjalnie może być istotne – w zależności od domeny. Znaczy to, że choć członek Invictus z Londynu prawdopodobnie podziela większość głównych poglądów członka Invictus z Detroit, zapewne znacznie różnią się pod względem szczegółów.

Co ważniejsze, w różnych rejonach świata istnieją także pomniejsze zgromadzenia. Grupy opisane w tym podręczniku są największe i najpotężniejsze, przynajmniej na Zachodzie, lecz istnieją też inne, w innych kulturach, w mniejszych społecznościach i w krajach Trzeciego Świata. Uwzględnione tu zgromadzenia odpowiadają za większość Spokrewnionych, a także większą część ich wpływów, lecz nie wszystkich i wszystkie.

Należy pamiętać, że choć członkowie danego zgromadzenia zwykle zgadzają się w podstawowych kwestiach i często sprzymierzają się przeciw rywalom z zewnątrz, wewnątrz organizacji istnieje wiele napięć i wrogości. W rzeczy samej, nawet w miastach zdominowanych przez dane zgromadzenie, współzawodnictwo wewnątrz zgromadzenia jest spotykane częściej niż na zewnątrz. Spokrewnieni z Invictus rywalizują ze swoimi współbraćmi z Invictus, Kartianie zmagają się z innymi Kartianami itd. Przynależność do danego zgromadzenia pozwala dobrze ocenić pewne polityczne i filozoficzne poglądy danego wampira, lecz wszystko inne podlega dyskusji.

Camarilla

W dawnych czasach, pod jednym sztandarem zgromadziło się całe społeczeństwo wampirów, przynajmniej na Zachodzie. Organizacja ta była zwana Camarillą, co z grubsza odpowiada hiszpańskiemu słowu oznaczającemu „grupę wpływów" lub krąg poufnych doradców. Moc Camarilli była niekwestionowana. Wszędzie, gdzie sięgała władza Cesarstwa Rzymskiego, docierała i Camarilla. Podejrzewa się, że wiele zwyczajów Spokrewnionych, które przetrwały aż do dzisiaj, ma swe korzenie w strukturze Camarilli, na przykład idea Książąt panujących nad autonomicznymi domenami. Choć dowody na wampiryzm preromański są rzadkie lub niekompletne, niemal wszyscy Spokrewnieni przyjmują, że wampiry preromańskie prawdopodobnie istniały. Powszechnie uznaje się je za dzikie, potworne i zupełnie niezorganizowane. Jeśli można mówić o jakiejkolwiek „społeczności", to były nią rozrzucone, tymczasowe domeny, zamieszkiwane przez jednego wampira i jego miot. Nieistniejąca dziś Camarilla była pierwszą udaną próbą stworzenia prawdziwego społeczeństwa Spokrewnionych.

Razem z upadkiem Cesarstwa Rzymskiego nastąpił też upadek struktur utrzymujących Camarillę. Jako że Spokrewnieni wymagają krwi śmiertelników, by podtrzymać swą egzystencję, czynią ze śmiertelnego społeczeństwa fundament własnego. Gdy Europa rozpadła się w Mrocznych Wiekach na odosobnione, feudalne domeny, społeczeństwo Spokrewnionych nie miało innego wyboru, jak uczynić to samo lub popaść w dawne barbarzyństwo.

Sama natura Spokrewnionych również przyspieszyła rozpad Camarilli. Ciągłe intrygi i zazdrość sprawiają, że mało który wampir, zyskujący wysoką pozycję w Camarilli, czyni to z poczucia sprawiedliwości lub altruizmu. Spokrewnieni pragnęli wówczas władzy i wpływów tak samo jak dzisiaj, a zdobyć je można było, odbierając je rywalom.

Nie dziwi zatem, że na gruzach Camarilli wyrosło kilka różnych frakcji, z których każda wyznawała inne poglądy polityczne i filozoficzne, podzielane przez podobnie myślących starszych i charyzmatycznych demagogów. Tam, gdzie niegdyś była jedna organizacja, po epoce mroku wyłoniło się kilka. Wydarzenie to ustaliło nawet standard dla nowych zgromadzeń, pragnących wyróżnić się ze społeczności Spokrewnionych.

Wiele z tych zgromadzeń zginęło w mrokach dziejów – zostały zniszczone przez wrogie frakcje, wchłonięte przez podobne organizacje, wytrzebione za herezję lub porzucone jako nieudane. Wampiry szukają zgromadzeń, dzięki którym mogą zdobyć władzę, lecz zawsze baczą, by organizacja nie wymagała od nich zbyt wiele w stosunku do korzyści i nie krępowała ich zbyt mocno dogmatami.

W miarę biegu dziejów, dwie grupy europejskich Spokrewnionych zawiązały sojusz. Tak jak siła społeczeństwa śmiertelników opierała się na dwóch fundamentach, Kościele i państwie, tak i zgromadzenia te stworzyły podobną

równowagę władzy doczesnej i duchowej. Lancea Sanctum, żarliwe zgromadzenie religijne twierdzące, że pochodzenie wampirów tłumaczy Biblia, zyskało znaczenie jako duchowy przywódca Spokrewnionych. Ich odpowiednik, znany jako Invictus (w odniesieniu do rzymskich korzeni grupy), wyznaczył sobie rolę wampirzej szlachty. W domenach, w których sojusz ten był silny, członkowie Invictus byli politycznymi władcami Spokrewnionych, podczas gdy Lancea Sanctum dbało, by mieszkańcy domeny należycie oddawali cześć Bogu i pamiętali o miejscu wampirów na świecie.

Sojusz Invictus i Lancea Sanctum stał się udanym modelem, łatwym do ukrycia w warstwach społeczeństwa śmiertelników, które naśladował. Przymierze to odniosło olbrzymi sukces i szybko objęło swym zasięgiem całą Europę, podobnie jak feudalny model rządów, na którym się wzorowało.

Nie wszyscy Spokrewnieni wspierali jednak władzę sojuszu. Wiele starych domen, które skrywały Spokrewnionych wyznających wierzenia przedchrześcijańskie, jeśli nie preromańskie, sprzeciwiło mu się. Choć nigdy nie stworzyły zjednoczonego frontu, jako że ich położenie ani poglądy temu nie sprzyjały, buntowniczy nurt nie pozwolił sojuszowi zdobyć władzy w wielu miejscach. Magia starych obyczajów utrzymywała w szachu mroczne cuda Lancea Sanctum, a poganie potrafili skutecznie opierać się najeźdźcom. Wiara ta przetrwała do dziś jako luźna koalicja frakcji, rzadko zorganizowanych, lecz zdecydowanie silnych, z których każda ma własną sferę wpływów. Zgromadzenie, zjednoczone jedynie powszechną wiarą w przodkinię lub patronkę rasy Spokrewnionych, znane jest jako Krąg Wiedźmy. Wpływy swoje utrzymuje dzięki zasadom mniej przytłaczającym niż godne zdobywców taktyki sojuszu.

W Europie Wschodniej pojawiło się swego czasu kolejne zgromadzenie, na którego czele stał niesławny, choć popularny, przywódca wywodzący się ze śmiertelnej szlachty. Przywódca ów twierdził, że nie Przeistoczył go żaden wampir, lecz że opuścił go Bóg. Porzucony przez Niego, stał się jednym z Przeklętych. Nauczając filozofii wampirzej transcendencji, zgromadzenie Ordo Dracul naruszyło równowagę wpływów między Invictus i Lancea Sanctum i rzuciło się, by zdobyć jak najwięcej, korzystając z zamieszania. Idea transcendencji przypadła do gustu wielu Spokrewnionym i tak oto filozofia Ordo Dracul zakorzeniła się i poszerzyła wpływy. Od założenia zgromadzenia w XV lub XVI wieku do nocy XXI wieku Zakon wciąż rośnie w siłę i wpływy.

Spokrewnieni odczuwają upływ czasu, nawet jeśli ich ciała są nań odporne. Dla wielu wampirów feudalny model ich społeczeństwa w XVIII wieku był już anachronizmem. Gdy śmiertelnicy zwrócili się ku nowym formom sprawowania władzy, wiele młodych wampirów przystosowało nowy system polityczny do społeczeństwa Przeklętych. Kartianie ci nie zawsze zgadzają się co do tego, który system polityczny jest najlepszy, lecz wszyscy są rozczarowani staromodnym modelem rządzenia, którego tak kurczowo, bezmyślnie trzymają się inni Spokrewnieni. Filozofia ta przyjęła się zwłaszcza w Nowym Świecie, który sam wywalczył swą niezależność od krajów arystokracji. Kartianie są zdania, że również wampiry mogą po nią sięgnąć.

Dziś zapanowała dziwna równowaga. W Starym Świecie wiele domen wciąż honoruje zasady sojuszu. Tu i ówdzie nadal utrzymują się garstki wyznawców Kręgu Wiedźmy, zaś Ordo Dracul wciąż włada Europą Wschodnią. W Nowym Świecie proporcje są jednak dużo bardziej wyrównane. Sprawa Kartian wciąż przyciąga nowych zwolenników, zwłaszcza pośród młodych, którzy nigdy nie zaznali władzy szlachty i nie podejrzewają, że panuje ona w świecie Spokrewnionych. Invictus i Lancea Sanctum wciąż są potężne, lecz ich sojusz jest dużo bardziej wątły. Domeny należą wyłącznie do Księcia z Lancea Sanctum lub z Invictus i nie czyni się starań, by utrzymać zwyczajowe relacje między zgromadzeniami, wciąż żywe w Starym Świecie. Ordo Dracul i Krąg Wiedźmy cieszą się niemałym poparciem, choć ich wcielenia z Nowego Świata są dużo mniej osadzone w tradycjach, z których się wywodzą, zaś mocniej w poglądach stanowiących (rozsądną, jeśli nie zbyt tajemną) alternatywę dla nieumarłego atawizmu kruszącego się przymierza.

W taki właśnie świat trafiają współcześnie Przeistaczane wampiry. Zgromadzenia trwające od dawna w sojuszu rozpadają się, a co noc zawiązują się nowe stronnictwa gotowe zwalczać władzę. Lancea Sanctum i Invictus to dziwni partnerzy – chyba że różnice poglądów doprowadzą ich do wojny. Rzekomo przeciwne zgromadzenia, takie jak Krąg Wiedźmy i Kartianie, spierają się o idee – chyba że muszą zakopać topór wojenny, by oprzeć się wspólnemu wrogowi. Świat wampirów jest iście gotycki, z niezmiennymi od wieków, jeśli nie tysiącleci, barbarzyńskimi anachronizmami. Równocześnie technika i kulturalny Zeitgeist objawiają się w duchu rebelii pozwalającej zrzucić stare okowy i zastąpić je nowymi, podniecającymi ideałami. Świat jest jednocześnie średniowieczny i nowoczesny, a społeczeństwo Przeklętych ucieleśnia każdy aspekt tego paradoksu.

Czasami grupa historyków, zwolenników unifikacji lub wręcz spiskowców próbuje odnowić Camarillę, by była taka jak za dawnych czasów. Do dziś wysiłki te były skazane na porażkę, krusząc się pod ciężarem polityki. Nie można powiedzieć, że w przyszłości wysiłki dążące do zjednoczenia nie zostaną zwieńczone sukcesem. Wiadomo jednak, że do tej pory to się nie udało.

Do Pani Tanit Pine Baal i Pana Baala Hammona,
to, co owo nowe dziecię nocy przyrzekło, bo usłyszała jego głos i pobłogosławiła mu.
— Modlitwa Przeistoczenia Kręgu Wiedźmy

RUCH KARTIAŃSKI

Kartianie są zdecydowanie najmłodszym zgromadzeniem Spokrewnionych, zrzeszającym płomiennych reformistów, gotowych rzucić establishment na kolana, jeśli to właśnie jest niezbędne, by zapoczątkować pozytywną zmianę w polityce. O ile niezrzeszeni stanowią irytującą zgrajęsamotników i indywidualistów, o tyle Kartianie są ich politycznie zmotywowaną przeciwwagą, tymi, którzy pragną zachwiać *status quo* poprzez uczciwość swojej pasji i pomysłowość swoich ideałów. Z racji powszechnego występowania młodych Spokrewnionych na całym świecie, Ruch Kartiański cieszy się ogólnym poparciem.

ZARYS OGÓLNY

Kartianie mają mnóstwo nowych pomysłów. Widzą nowe, śmiałe możliwości i modele samostanowienia Spokrewnionych, które pojawiły się na scenie politycznej dopiero z ich przybyciem. Pragną swymi pomysłami dzielić się z innymi – szczególnie z tymi, których uważają za odpowiedzialnych za zatrzymanie zgromadzenia i jego idei. Niewielu Kartian zastanawia się, czy aby *status quo* (jakie by nie było) nie trwa z jakiegoś konkretnego powodu. Większość cieszy się możliwością stawienia mu czoła tylko po to, by dokonać czegoś pozytywnego w ponurym świecie Spokrewnionych.

Jeśli istnieje pojedynczy i jednoznaczny wróg Kartian w świecie Spokrewnionych, będzie nim skostnienie. Zmiana jest konieczna w każdym systemie społecznym. Dlatego też wielu Kartian obawia się przedstawicieli starszyzny. Nie uważają starszych za bezpośrednie zagrożenie, ale wiedzą, że jako najbardziej skostniali przedstawiciele gatunku, starsi będą najmniej skłonni słuchać o nowych ideach i akceptować je. Dlatego właśnie wiele wewnętrznych ruchów pośród Ruchu Kartiańskiego wprowadza bardzo restrykcyjną politykę dotyczącą przyjmowania nowych członków z obawy przed tym, by ich idee nie stały się celem krucjaty starszych.

W znacznym stopniu mają rację. Większość starych wampirów nie jest zachwycona pomysłem modyfikowania hierarchii władzy, która istniała od wieków – zgrai neofitów, którzy pragną odrzeć starszyznę z pracowicie zdobywanych wpływów. Wampiry to niemiłe, drapieżne istoty, które z wiekiem stają się coraz bardziej niemiłe i żądne krwi, dlatego niewielu starszych cieszy się tym nowym „trendem" pośród neofitów. W wyniku tego Ruch Kartiański stał się kozłem ofiarnym dla potężnych starszych. Gdyby nie obecność wielkich myślicieli w szeregach Ruchu (oraz kilku starszych z innych zgromadzeń), frakcja już dawno rozpadła się, zmiażdżona ciężarem tradycji. Niemniej jednak Kartianie na wielu polach odnieśli co najmniej umiarkowany sukces i z czasem zaczęli zyskiwać coraz więcej tylko dzięki temu, że wykazali się cierpliwością i wciąż pozostali w grze, rozgrywając ją prawidłowo. Ich demokratyczne idee nie wszystkim się podobają, ale braki w mądrości i poparciu Kartianie nadrabiają pasją i jednością (chociaż oni również są podzieleni wewnętrznie i skorzy do prowadzenia wewnętrznych starć).

CZŁONKOWIE

Kartianie ucieleśniają najmłodsze pokolenie Spokrewnionych nawet bardziej niż wampiry niezrzeszone. Zdecydowana większość samozwańczych Kartian to neofici, z niewielkim dodatkiem ancillae, którzy już zdobyli nieco władzy lub zadowolili się swymi wysiłkami w roli członków zgromadzenia, albo po wielu latach tworzenia (lub niszczenia) związków obawiają się opuścić zgromadzenie. Raz na jakiś czas pojawia się również starszy, który związany jest z Ruchem Kartiańskim, chociaż większość starszyzny wręcz brzydzi się samą jego ideą.

Kiedy wampir oddaje się sprawie Kartian, zwykle czyni tak z prawdziwej chęci ujrzenia radykalnych zmian pojawiających się w tajemnym świecie Przeklętych. Co łatwo zrozumieć, najliczniejszym (i najgłośniejszym) klanem zgromadzenia jest Mekhet – wielu członków jego zostaje przyciągniętych do Ruchu możliwościami, które on daje. Często uważa się zgromadzenie za ostatnią i najlepszą możliwość stworzenia pozytywnych relacji pomiędzy Spokrewnionymi i bydłem – dlatego niejeden wampir gotów jest przyczynić się do przetrwania Ruchu. Chociaż większość Ventrue odnosi się do Kartian z niechęcią, na zebraniach zgromadzenia można spotkać wielu Nosferatu i Daeva – ci pierwsi przybywają, ponieważ cieszy ich możliwość motywowania poprzez strach, a ci drudzy, ponieważ odczuwają wampirzą chęć bycia częścią spraw innych.

FILOZOFIA

Podstawą istnienia Ruchu Kartiańskiego jest założenie, że wampiry nie powinny bezmyślnie akceptować status quo. Chociaż ci Spokrewnieni wiedzą, iż Przemienienie wprowadziło ich w świat pełen własnych tajemnic, historii i tradycji, nie uważają, że owe historie i tradycje trzeba akceptować tylko ze względu na nakazy starszych. Uważają raczej, że każdy może, a wręcz powinien, mieć prawo głosu, zarówno po śmierci, jak i za życia, oraz

że głosu tego należy słuchać, by zachować pokój i sprawiedliwość, a także istnieć wewnątrz pewnego systemu.

Cała filozofia obraca się wokół dwóch kluczowych koncepcji, które nadają Ruchowi jego moc.

Władza dla ludu

Pierwszym i najważniejszym założeniem Kartian jest to, że każdy model rządu, który działa w świecie śmiertelników, będzie również służyć Spokrewnionym. Podstawę sposobu myślenia Kartian stanowi głównie demokracja – ponieważ daje każdemu prawo wypowiedzenia się w kwestiach zarządzania społecznością. Popularnym modelem jest również socjalizm. Z uwagi na niewielką skalę wampirzego społeczeństwa wielu uważa, że socjalizm lepiej nadawałby się dla Spokrewnionych niż dla śmiertelników. Kartianie z niechęcią odnoszą się do idei władzy płynącej od Boga (jakkolwiek by to interpretować) i starają się przekonać obecnych włodarzy, że istniejące struktury należałoby dokładnie zbadać i zmodyfikować lub zupełnie rozbić, by stworzyć lepszy świat dla Spokrewnionych. Nie trzeba chyba dodawać, że niewiele potężnych wampirów godzi się na te idee. Rozumieją one naturę nieumarłych – być może aż za dobrze – i wiedzą, że nawet jeśli Kartianie „odniosą sukces", to stworzą co najwyżej wampirzy odpowiednik związku robotniczego. Takie sztuczne twory są niebezpieczne dla społeczności Spokrewnionych.

Zmiana jest konieczna

Jeżeli częścią klątwy pośmiertnego istnienia jest stagnacja, to Spokrewnieni winni chętnie się zmieniać i dopasowywać do nowych czasów, jeśli mają przetrwać. Odrzucanie nowych pomysłów tylko dlatego, że wcześniej czegoś takiego się nie robiło, jest głupotą, która Kartian doprowadza niemal do krwawych łez. Jeśli oni, tak przecież młodzi, potrafią rozpoznać prawdę o wampirzej egzystencji, to czemu nie potrafią tego starsi? A może starszyzna po prostu już zapomniała? Bez względu na przyczyny, to właśnie Kartianie pragną przypominać swym rodzicom i dziadkom, że żadne królestwo nie może trwać wiecznie, i że z czasem zmiany zawitają wszędzie – bez względu na to, czy zmian będzie się pragnęło, czy też nie.

RYTUAŁY I OBRZĘDY

Chociaż Kartianie są dużo mniej chętni rytuałom niż Lancea Sanctum czy Krąg Wiedźmy, posiadają jednak kilka uświęconych praktyk. W większości jednak „rytuały" Kartian obracają się wokół polityki, więc to, co zaczyna się jak debata, może zmienić się w rytuał w zależności od biorących w niej udział Spokrewnionych.

Łańcuch

Na niemal każdym zebraniu Kartian, w którymś momencie jeden ze Spokrewnionych (zwykle Prefekt) wzywa wszystkich obecnych, by wziąć udział w zwyczajowej ceremonii Kartian zwanej Łańcuchem. Cały rytuał kończy się w kilka chwil, więc nawet najbardziej niespokojni Spokrewnieni zgadzają się brać w nim udział. Idea jest prosta. Wszyscy Kartianie stają w kręgu i po kilku inspirujących słowach Prefekta, każdy przekazuje jakiś przedmiot szanowany przez miejscowych Kartian Spokrewnionemu stojącemu obok, co tworzy symboliczny łańcuch, ukazujący jak jeden wampir wpływa na drugiego. Symbolika jest prosta, ale efektywna. Każdy wampir w kręgu jest związany

z innym wampirem i odpowiedzialny za niego – ale nie bezpośrednio. W ten sposób Kartianie przypominają sobie o swych poglądach i wspólnych celach. Przedmioty mogą być w zasadzie czymkolwiek – od reliktu po dawnym przywódcy Kartian, po wizerunek wroga lub jakąś własność osobistą kogoś, kto wkrótce ma wstąpić w szeregi Kartian.

Dzień niepodległości

Kartianie, jako miłośnicy demokracji w każdej formie, czują się szczególnie związani z dniem niepodległości. Nazwa może jednakże być myląca, zważywszy na to, że nie zawsze celebruje się go wtedy, kiedy robi to większość Amerykanów – czyli czwartego lipca. W krajach innych niż Stany Zjednoczone Ameryki Północnej – czyli na przykład w Meksyku czy we Francji – Kartianie zwykle świętują tego samego dnia co śmiertelnicy, dlatego popularną datą jest, na przykład, piąty maja. W domenach znajdujących się pod władzą Kartian świętuje się tej nocy, w której ich marzenie stało się rzeczywistością. Zwycięstwo alternatywnego systemu politycznego jest wydarzeniem zarówno rzadkim, jak i niezwykłym. Kartianie zapamiętują więc Spokrewnionych i czczą noc z nimi związaną. Jeśli nie istnieją żadne ograniczenia, Kartianie świętują naprawdę głośno, a ich imprezy stają się legendarne.

TYTUŁY I OBOWIĄZKI

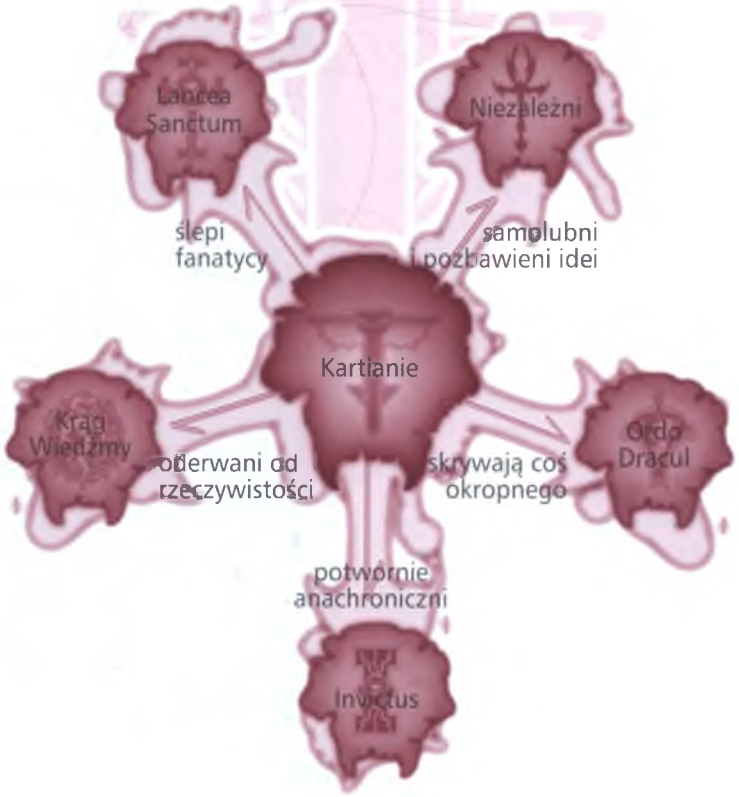
W odróżnieniu od innych zgromadzeń, których tytuły zwykle pokrywają się ze standardowymi funkcjami władzy, w przypadku Ruchu Kartiańskiego stanowiska oznaczają raczej odpowiedzialność i szacunek, jakimi otaczany jest wampir, a nie jego władzę.

Prefekt

Spokrewniony odpowiedzialny za conocne zarządzanie działaniami Kartian w danym mieście nazywany jest Prefektem. W większości przypadków Prefekta wybiera się (na różne sposoby) większością głosów Kartian. Nie głosuje jedynie Myrmidon, który zgodnie z tradycją wstrzymuje się od głosu. Prefekt jest zarazem rzecznikiem Ruchu w swej domenie, „przywódcą" i organizatorem wszelkich działań Kartian oraz osobą odpowiedzialną za to, by działania pojedynczego Kartianina nie zagroziły innym. Dlatego Prefekt musi wyznawać się na relacjach międzyosobowych, ponieważ to, do niego z pewnością zgłosi się Książę, gdy będzie podejrzewał Kartian o złamanie prawa. Choć Prefekt cieszy się znacznym posłuchem wśród swych pobratymców, w istocie nie jest ich przywódcą nawet z nazwy. Większość Prefektów dba o zachowanie takiego stanu rzeczy.

Myrmidon

Większość wcieleń Kartiańskiego eksperymentu wymaga, by Spokrewnieni wspólnie i demokratycznie rozdzielili pomiędzy sobą prawa do polowań oraz rozstrzygania sporów. Pojawia się również potrzeba stworzenia „neutralnego stronnictwa", które dbałoby o porządek i potrafiło, w razie potrzeby, przywrócić negocjacjom pokojowy charakter. Taką właśnie rolę spełnia Kartianin nazywany Myrmidonem. Chociaż Myrmidon współpracuje blisko z Prefektem, nie jest jego prawą ręką; może jednak sprawiać takie wrażenie. Zwykle to on działa jako mediator pomiędzy skłóconymi Kartianami lub pomiędzy Kartianinem a osobą nienależącą do zgromadzenia (a równocześnie pozbawioną władzy politycznej). Zważywszy na zakres obowiązków Prefekta, Myrmidon często zaczyna w końcu działać jako osoba odpowiedzialna za wcielenie w życie obowiązków Prefekta, a to dlatego, że nikt inny nie może robić tego bez wzbudzania sprzeciwu.



KRĄG WIEDŹMY

Niewiele wampirów spoza Kręgu Wiedźmy chociażby ogólnie rozumie tajemne wierzenia i zachowania zgromadzenia. Jako frakcja, Krąg jest równie oddany swej sprawie co Kartianie, lepiej zorganizowany niż Invictus i często bardziej przerażający czy niezrozumiany niż Lancea Sanctum czy Ordo Dracul. Dla wielu neofitów ci tajemniczy Spokrewnieni to „czarne ludy" wampirzej społeczności – ci, którzy zbierają się w tajemniczych kabałach, gdzie odprawiają starożytne rytuały ku czci krwawych bogów i bogiń, dawno zapomnianych lub znienawidzonych kultur. To wampiry, przed którymi starszyzna przestrzega swe dzieci: polityczne wyrzutki, ikonoklaści, a dla niektórych, heretycy pośród Przeklętych.

ZARYS OGÓLNY

Krąg Wiedźmy potępia to, co powszechnie uważa się za mitologię stworzenia wampirów. Według kultystów tej frakcji założyciela Lancea Sanctum nie należy czcić, nie należy go wyznawać ani nawet poważać. Podobnie niemalże mityczny założyciel Ordo Dracul jest niczym więcej niż tylko oszustwem. Zamiast tego Krąg Wiedźmy wierzy w bardziej naturalistyczny obraz początku wampirzej rasy. Według zgromadzenia Wampiry od zawsze były one częścią świata, a zrodziły się w mrocznych miejscach, do których śmiertelnicy boją się zaglądać i w których ludzka podejrzliwość ugina się pod naporem strachu. Historie o pochodzeniu Spokrewnionych pełne są istot takich jak rosyjska Baba Jaga, rogaty bóg Cernunnos, tracka bogini księżyca i magii, Bendis, bóg-zwierzę Pashupati, czczony poprzez składanie ofiar z byków Mitra czy krwawe wcielenia Morrigan. Członkowie Kręgu Wiedźmy czasami inkorporują nawet elementy pochodzące sprzed czasów dogmatyki Lancea Sanctum, takie jak Lilith, pierwsza żona Adama. Akolici, jak często określa się członków Kręgu, odrzucają w pełni wampirzą koncepcję pokuty. Zamiast niego podchodzą do pośmiertnego istnienia bardziej organicznie – wedle niego wszelkie istoty, zarówno żywe jak i umarłe, mogą się dalej uczyć, by z czasem osiągnąć poziom oświecenia. Chociaż wiele tradycji Spokrewnionych kładzie spory nacisk na pokutę związaną z modelem judeochrześcijańskim, Krąg Wiedźmy widzi siebie jako frakcję poza niniejszą ramą.

Członkowie tego zgromadzenia uważają, że z każdego mitu o stworzeniu wampirów wyciągnąć można wniosek, iż wampir – choć jest przeklętym wiecznym istnieniem pośmiertnym – jest także ofiarą, bez względu na to, czy chce nią być, czy też nie. Dojście do potęgi i oświecenie znajdują się w zasięgu każdej istoty, zarówno wampira, jak i każdego innego stworzenia, które w wystarczającym stopniu poświęci się ich zdobywaniu. Chociaż Krąg stanowi głównie wampirzy fenomen, jego ideologia wychodzi poza granice świata Spokrewnionych i staje się atrakcyjna także dla innych istot. Dzięki temu Krąg chwali się najszerszą i najbardziej niezwykłą siecią kontaktów pośród innych stworzeń o podobnych poglądach, między innymi pośród magów i wilkołaków.

Nie powinno nikogo dziwić, że Akolici nie są szczególnie popularni pośród żarliwych członków Lancea Sanctum. Uświęceni czują się osobiście dotknięci „zepsuciem" Kręgu i jego ideałów. Niektórzy radykalni Spokrewnieni, szczególnie ci, którzy rządzą w konserwatywnych domenach, posuwają się nawet do delegalizacji praktyk Kręgu i określania ich mianem „czczenia demonów". Nakładają oni surowe kary na tych, których przyłapują na odstępstwach od obowiązujących praw. W większości przypadków nawet najodważniejsi Książęta czy Arcybiskupi są usatysfakcjonowani, gdy upewnią się, że w ich bezpośrednim otoczeniu nie szerzy się herezja Akolitów, tym samym odcinając u źródła wszelkie potencjalne zagrożenia.

CZŁONKOWIE

Krąg Wiedźmy cieszy się zdywersyfikowaną strukturą Spokrewnionych w swoich szeregach. Członkowie wszelkich klanów w dowolnym wieku ulegają przyciąganiu przez konkretny etos Kręgu, co zdecydowanie wzmacnia zgromadzenie. Jeśli już jakaś grupa miałaby w Kręgu występować nielicznie, byliby to przedstawiciele klanu Ventrue. Są oni bowiem dziećmi tradycji, a pośród bardziej konserwatywnych członków klanu tradycja sugeruje, że podstawy ideologii Akolitów to w najlepszym przypadku głupota,

a w najgorszym – herezja. Z drugiej strony, Gangrele (którzy znani są z lekceważenia śmiertelności i wampirzych tradycji) wydają się wręcz idealnie pasować do założeń zgromadzenia. Wielu Akolitów zaiste wywodzi się z klanu Dzikusów, którzy odnajdują symboliczny rezonans pomiędzy swoją naturą i wieloma bogami oraz duchami panteonu Kręgu.

Zważywszy na dosyć radykalne filozofie Akolitów, Krąg Wiedźmy stale zajmuje się zwiększaniem liczby swoich członków. W ostatnich latach wielu zaczęło aktywnie poszukiwać konwertytów, szczególnie w najniższych, odrzuconych warstwach społeczności Spokrewnionych. Poszukiwania te często prowadzą Akolitów ku wampirom niezrzeszonym, którzy są w stosunku do nich dużo bardziej tolerancyjni niż wobec Lancea Sanctum czy Invictus. Wielu innych zauważa zgodność ideologii Akolitów z ich własnymi poglądami politycznymi. Dzięki powyższym misjonarskie wysiłki Kręgu przynoszą wymierne rezultaty – niemal co noc szeregi zgromadzenia wzbogacają się o nowych członków, rekrutujących się spośród wampirów niezależnych. W końcu jeśli wampiry są prawdziwe, to kto mógłby stwierdzić, że bogowie krwi i bóstwa z dawnych czasów nie istnieją?

FILOZOFIA

U źródeł wierzeń Akolitów znajduje się Wiedźma – wampiryczna mentorka i kochanka mitologicznych „potworów" na różnych etapach historii, pośród niezliczonych kultur. Co oczywiste, otoczenie Wiedźmy czcią to źródło nazwy Kręgu, a sama jej postać stanowi połączenie duchów i bogów, od których pochodzą wampiry. Jest również istotą niewiele różniącą się od założyciela Lancea Sanctum. Akolici uświęcają obrazy i nauki wielu bogiń-matek, które zgodnie z wieloma mitologicznymi i religijnymi tekstami zostały odrzucone przez inne bóstwa za to, że pragnęły udoskonalić się poprzez picie krwi tych, których bogowie stworzyli na swój obraz i podobieństwo. Poprzez wielokrotne próby i trudy Wiedźma zdołała odkryć tajemnice stworzenia i przetrwać na niegościnnych pustkowiach poza boskim rajem. Mówi się, że Wiedźma zupełnie sama nadała formę, kształt i piękno jałowej pustce, która znajduje się poza zrozumieniem ludzi i bogów, a jej Krąg stara się powtórzyć jej czyny, aby również doświadczyć jej mądrości i potęgi.

Z niniejszego źródłowego założenia wyłaniają się dwie podstawowe kwestie.

Kreacja jest potęgą

Wampiry z tego zgromadzenia są najprawdopodobniej najuczciwsze wobec samych siebie, zważywszy na to, co uważają za prawdę o wampirzym bycie. Wiedzą, że Requiem wyrywa ich naturalnemu światu i zawiesza w stanie wiecznego zastoju, na wieki odbierając im zdolność tworzenia życia. Dla tych, którzy pozwalają tej prawdzie zniszczyć siebie, egzystencja staje się nieskończoną spiralą manipulacji prowadzącej do destrukcji, w której pewnych zasobów potrzebuje się tylko po to, by przedłużać cykl. Wszystko to oznacza, że kreacja jest zarówno źródłem prawdziwej potęgi, jak i jedynym sposobem, dzięki któremu statyczna istota może pozostać żywym elementem porządku świata. Niektórzy Akolici oddają się niniejszej ideologii w sposób dyskretny – dbają o ogrody lub hodują zwierzęta. Inni starają się dokonać czegoś bardziej znaczącego,

tworząc przedmioty o nieprzemijającym pięknie czy stałej użyteczności – tworzą więc zarówno sztukę, jak i wynalazki. Bez względu na formę, wszyscy Akolici starają się na swój sposób emulować akt kreacji.

Udręka przynosi oświecenie

Akolici wierzą, że każda istota może pokonać swoją słabość i swe moralne niepowodzenia, stale poddając próbom swe fizyczne, mentalne i duchowe ograniczenia. Tylko poprzez próby udręki można poszerzyć swoją świadomość i osiągnąć tym samym prawdziwe zrozumienie. Kultyści dodają sobie siły poprzez podniecanie i testowanie swych zmysłów, a dzięki nowemu pojmowaniu zmieniają swoją statyczną naturę nieśmiertelnego istnienia w cud kreacji. Wielu kultystów interpretuje te działania dosłownie, biczując się lub umęczając ciała na sposoby, które zmroziłyby zwykłego śmiertelnika. Inni z kolei swoje ciała stawiają w trudnych sytuacjach, by móc lepiej zrozumieć samych siebie – swój strach i swoje ograniczenia. Bez względu na motywację, rezultatów nie sposób przeoczyć. Ci, którzy przetrwali próby, wzmacniają się dzięki swym doświadczeniom, co czyni ich bardziej wytrzymałymi na to, co przyniesie przyszłość.

RYTUAŁY I OBRZĘDY

Krąg Wiedźmy to silnie zrytualizowane zgromadzenie. Zna wiele różnych rytuałów, z których wiele pojawia się unikalnie pośród Akolitów z jednej koterii lub domeny. Spośród tych, które odprawia się w szerszych kręgach, wyróżniają się trzy.

Liturgia Wiedźmy

To jeden z najczęściej odprawianych rytuałów, polegający na odczytywaniu ustępów z różnych zapisów mitologicznych lub opowieści kreacjonistycznych. Liturgia stała się ceremonialnym początkiem (lub zamknięciem, w zależności od domeny) regularnych spotkań i zbiórek Akolitów. Odczytywane (lub czasem odśpiewywane) ustępy snują opowieść o tym, jak Wiedźma przetrwała nieszczęścia, które spotkały ją po wypędzeniu z grona bogów. Tekst ma zwykle wartość liryczną w związku z naturą życia Wiedźmy, więc wielu Akolitów w przedstawianiu go przyjmuje grecką formę wezwań i odpowiedzi (powoduje to, że wszyscy obecni czują się związani z rytuałem i nie ogranicza się on do samego mówcy). Jako że większość ustępów jest dosyć długa, większość Akolitów woli recytować krótszy fragment Liturgii, najlepiej odnoszący się bezpośrednio do tematu lub tematów zebrania.

Odwiewanie

Dla Akolitów wiele nocy stanowi świętość – ich daty zaczerpnięte są z mitologii, z którymi członkowie zgromadzenia najmocniej się identyfikują. Noce takie czci się z jak największym oddaniem i szacunkiem. Najważniejszym dla zgromadzenia wydarzeniem jest ogromny, coroczny rytuał zwany Odwiewaniem. Noc ta jest świętem ruchomym, zależnym od bardzo wielu zmiennych, włącznie z ustawieniem gwiazd oraz fazą Księżyca. Ogólnie jednak przypada najczęściej w okolicach zimowego przesilenia (podobnie jak celtyckie święto Yule, choć mniej związane z bóstwami płci męskiej). Tej nocy Akolici wyliczają próby, którym udało się sprostać, cierpienia, które znieśli, oraz wszystko to, co stworzyli i co zniszczyli w ciągu zeszłego roku. Z racji tego, że każda z wymienianych kwestii ma indywidualne znaczenie dla każdego kultysty, rytuał przeprowadza się w ciszy przy świetle gwiazd. W czasie ceremonii każdy z biorących w niej udział wylewa nieco własnej Vitae na ziemię, w nadziei oczyszczenia swego ducha przed nadchodzącym rokiem. Rytuał kończy się włożeniem na głowę każdego z kultystów laurowego wieńca. Dokonuje tego Hierofant, a sama czynność symbolizuje odtworzenie połączenia Akolity ze światem naturalnym – zarówno zewnętrznym, jak i wewnętrznym.

Inne święta związane z Odwiewaniem, a wyglądające odmiennie, pojawiają się w całym kalendarzu Kręgu. Święto Samhain (31 października) reprezentuje pożegnanie Wiedźmy ze światem przygotowującym się do zimy, a czci się je z wielką pompą, urządzając krwawe orgie. Latha Lunasdal (około 1 sierpnia) upamiętnia porę roku, w której noce stają się dłuższe niż dnie, i kiedy Spokrewnieni mogą więcej czasu uznawać za swój. Akolici, którzy pragną dokonać Przemienienia, często na jego datę wybierają Noc Walpurgii (25 lutego), aby uczcić rytuały płodności związane z tym świętym dniem. Pyanepsion Noumenia (26-27 września) stanowi dzień oddawania czci samej Wiedźmie, a świętuje się go na różne sposoby – od wampirzych celebracji przypominających dzikie rajdy po kontemplację znaczenia bycia istotą nocy.

Crúac

Krąg Wiedźmy hołduje mistycznym tradycjom Crúac – „krwawego półksiężyca". Jako forma rytualnej magii Crúac czerpie z systemów wierzeń szamanów, druidycznych praktyk oraz sztuk, które przypominają nawet „czarną magię". Rytuały zawsze opierają się na krwi – wymagają zatem krwawych ofiar, rzadziej skaryfikacji ciała wampira lub nawet śmierci ofiary dla uzyskania najsilniejszego efektu. Chociaż budzą one trwogę, nikt, kto widział ich moc w działaniu, nie potrafi odmówić im efektywności. Osoby spoza Kręgu mogą uznać Crúac za „gusła", ale Akolici nigdy nie zniżyliby się do użycia tego słowa dla określenia swego duchowego czarnoksięstwa.

TYTUŁY I OBOWIĄZKI

Rytualna natura Kręgu Wiedźmy wydaje się idealnie pasować do hierarchii tytułów i ról, z których każda posiada unikatową niszę lub reprezentuje jakiś aspekt ezoterycznych działań zgromadzenia. Jednakże rzeczywistość wygląda inaczej. Istnieje tylko jeden „oficjalny" tytuł – inne zaś są zależne od miast, tymczasowe lub stanowią niejako opisy obowiązków, które każdy Akolita mógłby wypełniać.

Hierofant

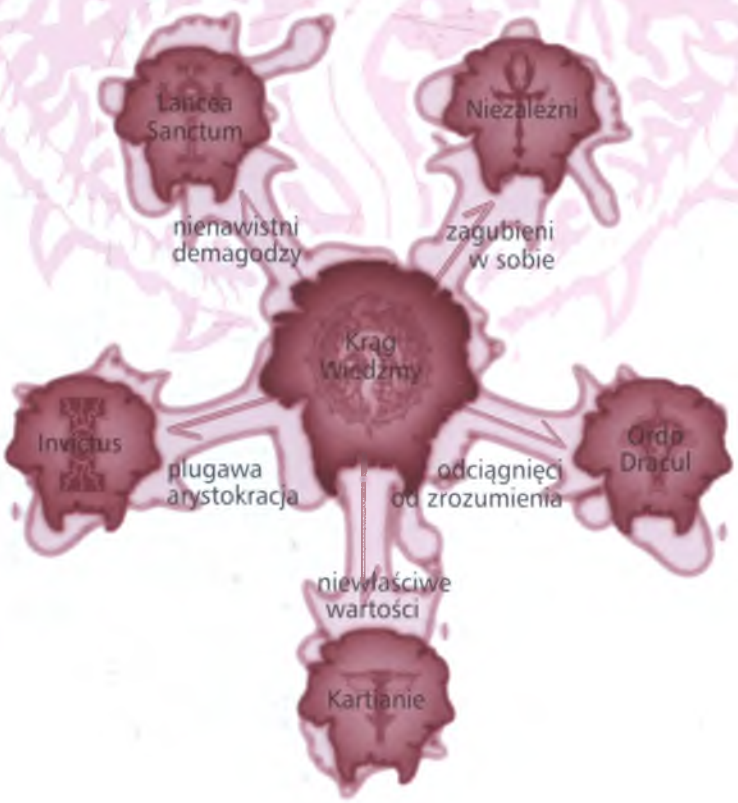
W domenach, w których Krąg Wiedźmy posiada dość członków (czyli w miastach, gdzie należących do zgromadzenia jest trzech lub więcej), najmądrzejszy z nich zajmuje stanowisko najwyższego kapłana. Takiego duchowego przywódcę określa się mianem Hierofanta i obarcza pewnymi obowiązkami. Hierofant jest odpowiedzialny za zwoływanie zebrań zgromadzenia i za przewodzenie rytuałom, takim jak Liturgia Wiedźmy. Hierofant również kontroluje wprowadzanie nowych członków w szeregi Kręgu, a bez jego zgody żaden Akolita nie może uzyskać pełnego dostępu do zgromadzenia. „Hierofant" to również tytuł oznaczający poszanowanie, więc nawet starsi, którzy nie przewodzą rytuałom, wciąż mogą zachować go jako znak statusu i oświecenia.

Pośród obowiązków Hierofanta znajduje się również formowanie dogmatyki zgromadzenia w danej domenie. Na przykład,

niektórzy Hierofanci zwracają się głównie do celtyckiego panteonu, interpretując byt Spokrewnionych, inni natomiast przyzywają „demony", które w istocie są duchami natury, pochodzącymi z wierzeń Europy Wschodniej. Inni z kolei mogą mieć poglądy mocno wsparte mitologią judeochrześcijańską, zamieniając Wiedźmę na Lilith, czy też uważać się za rdzennoamerykańskie wcielenia *wendigo* czy *manitou*. Wielu wciąż miesza ze sobą różne religie, by stworzyć swój unikalny pogląd na Spokrewnionych. Z czasem cała dogmatyka prawie zawsze staje się bardziej organiczna, wchłaniając wierzenia nowych Akolitów, zmieniając się wedle zapatrywań zgromadzenia czy biorąc pod uwagę nowe informacje bądź odkrycia. Poglądy Kręgu Wiedźmy przystosowują się i zmieniają częściej niż w innych zgromadzeniach, a odpowiedzialność utrzymania jednolitości wierzeń spoczywa na barkach Hierofantów.

Chórzysta

Chór nie jest właściwie tytułem w zgromadzeniu, ale raczej opisem pewnego typu członka. Jest to określenie ogólne „nowych konwertytów" na ideologię Kręgu Wiedźmy, którzy są jeszcze w swoim okresie próbnym. Niewielu chętnych jest w istocie zdolnych pogodzić się z często bolesną prawdą na temat poglądów Akolitów, więc większość nowych członków przechodzi okres „czeladnictwa", w czasie którego z wolna przyzwyczajają się do egzystencji w Kręgu Wiedźmy. Jednym z założeń okresu próbnego jest nieujawnianie pewnych tajemnic zgromadzenia (takich jak Cruac) chórowi, który w okresie próbnym podlega nauczaniu oraz obserwacji. Ten okres funkcjonuje zarówno dla bezpieczeństwa chóru, jak i samego zgromadzenia, ponieważ po pełnej inicjacji nie ma już sposobu na opuszczenie Kręgu Wiedźmy.



Invictus

W oczach tych, którzy nie rozumieją tego zgromadzenia – oraz w oczach niektórych rozumiejących je dość dobrze – Invictus to pogardzana arystokracja nieumarłych, szlachta, która niczym nie zasłużyła na swoją pozycję, ale gotowa jest zrobić wszystko, by tylko ją zachować. Stanowią władcę, pana i dyktatora. Chociaż Invictus mogą w istocie nie mieć władzy w domenach zarządzanych przez inne zgromadzenia, to tam, gdzie ją mają, robią wokół tego tyle hałasu, że większość Spokrewnionych często wiąże tę frakcję z najwyższymi stanowiskami. Invictus zwykle kreuje się na jedno z najstarszych zgromadzeń, bez względu na to, czy pragnienie to znajduje odzwierciedlenie w rzeczywistości. Najstarsze czy nie, cieszy się zasłużonym statusem. Interesuje się sprawami śmiertelników i ma pośród nich znaczne wpływy, a wielu spoza członków Invictus uważa zgromadzenie za strażnika (czasem nadgorliwego) Maskarady.

Zarys ogólny

Do pewnego stopnia obiegowa opinia na temat Invictus jest słuszna, chociaż nie analizuje dogłębnie natury zgromadzenia. Tak zwany Pierwszy Stan wciąż głęboko osadzony jest w systemie feudalnym. Prawdopodobnie wkrótce po upadku Cesarstwa Rzymskiego Invictus uzyskał formę znaną dziś, cementując dogmatykę, która wedle starszyzny pochodzi jeszcze sprzed schyłku Cesarstwa. Można nazwać to prawem boskim, naturalnym porządkiem rzeczy, rządami silnych czy czymkolwiek innym – Invictus działa na zasadzie połączonych monarchii. Chodzi tylko o władzę. Ci, którzy jej nie mają, pragną jej, a ci, którzy już ją posiadają, pragną posiąść jej więcej.

Wedle samego Invictus zgromadzenie reprezentuje merytokrację. Spokrewnieni obdarzeni umiejętnościami, największymi ambicjami i największymi prawami do sprawowania władzy sięgają po nią i przejmują dominację. W trakcie samego procesu zdobywania władzy uczą się pokonywać wszelkie przeszkody – czy to polityczne, społeczne, czy fizyczne. Jeśli Invictus rządzą Książęta, są to zawsze władcy z własnego nadania.

Jest to miła koncepcja, w niektórych regionach nawet bliska prawdy. W większości jednak Pierwszy Stan jest jak feudalny rząd – znajdujący się na szczycie hierarchii pozostają w miejscu, a ci na dole są przez nią miażdżeni. Jeśli własna siła określa polityczną potęgę, jak młodzi Spokrewnieni mogą piąć się po szczeblach kariery? W końcu ich starsi rywale mają już ogromną przewagę całych dekad, a czasem nawet wieków doświadczeń. Są silniejsi. Są mądrzejsi. Są dużo bardziej doświadczeni na politycznej arenie. Ale w odróżnieniu od arystokracji śmiertelników, gdzie młodzi mogą liczyć na to, że w którymś momencie zwolnią się miejsca na szczycie, starszyzna Invictus raczej nie umiera z przyczyn naturalnych, a ci, którzy zapadają w letarg, mają zwykle dość czasu, by właściwie umiejscowić swoich sojuszników i swoje pionki. Invictus zatem reprezentuje sam szczyt osiągnięć arystokracji – iluzję dawania możliwości bez opcji faktycznego ich wykorzystania. Wielu młodych Spokrewnionych nie daje się oszukać, ale równie wielu zawierza możliwościom awansu i wielu z nich nawet udaje się wyszarpnąć sobie własną niszę, w której czują się właściwie. Mimo wszystko, chociaż wydaje się, że Invictus nie daje jednostkom możliwości, zgromadzenie pozostaje jedną z najpotężniejszych i najbardziej wpływowych frakcji. Trudno jest wspiąć się po drabinie, ale kiedy już uda się dojść wyżej, osoba, która tego dokona, staje się dużo potężniejsza niż ktoś podobnie umiejscowiony w strukturze, na przykład, Kartianin lub wampir, który zdołał wypracować sobie wysoką pozycję pośród niezrzeszonych.

Invictus twierdzi, że to ono spopularyzowało korzystanie z wielu powszechnych tytułów w społeczeństwie Spokrewnionych, ze szczególnym uwzględnieniem tytułu Księcia. Wszelkie sprawy zgromadzenie rozpatruje jak arystokracja lub przynajmniej klasa uprzywilejowana. W Europie przypomina ono stare dwory szlacheckie. W Ameryce obraz zgromadzenia gdzieniegdzie przybrał postać stowarzyszenia baronów przemysłowych czy rodzin z tradycjami – elity nieoficjalnej, ale nie mniej efektywnej. W każdym przypadku jedno pozostaje bez zmian – ci, którzy mają to coś, będą je mieć, a ci, którzy nie mają, nigdy nie zyskają do tego dostępu.

Ostatecznie Invictus istnieje po części również po to, by dbać o porządek pośród Spokrewnionych. Jak w przypadku każdej arystokracji, Pierwszy Stan cierpi z powodu braku praw. Tylko w skodyfikowanym społeczeństwie przywódcy zgromadzenia mogą zachować swoją władzę. Być może za wyjątkiem Lancea Sanctum, które swoje działania tłumaczy religią, Invictus jest najbardziej drakońskim zgromadzeniem w kwestii przestrzegania Tradycji i praw Spokrewnionych. Zachowuje iluzję wolności i możliwości wewnątrz frakcji, maskując swój tyrański charakter metaforami w stylu „władza w rękach najlepszych" w nadziei, że skusi nowych członków, chociaż w istocie zgromadzeniu dużo bardziej zależy na zachowaniu porządku we własnych szeregach. Jeśli masy nie zechcą się podporządkować, to posypie się cała potęga wzniesiona na ich grzbietach.

To oczywiście prowadzi do niewypowiedzianego (choć nie do końca tajnego) drugiego celu Invictus: nie tyle utrzymywanie porządku, ile dbanie o to, by starszyzna przewodząca frakcji zachowała swoją władzę. Mogą mówić, ile chcą o ekspansji praw i o szczytnych celach zgromadzenia, ale przecież chodzi tylko

o Książąt, Starszyznę i innych starszych, którzy chcą zachować pozycje na szczytach władzy, wsparci na głowach tych, którzy znajdują się pod nimi.

To, co najbardziej niepokoi wszystkich młodych Spokrewnionych, zarówno członków jak i kandydatów do wstąpienia w szeregi Invictus, to że, być może, starszyzna ma prawo do takiego zachowania. Chociaż brzmi to przerażająco, pomysł utrzymywania władzy w rękach kilku nieśmiertelnych starszych wymusza zadanie sobie pytania: „Jeśli nie oni, to kto?". Kto inny posiadałby zarazem wiedzę i potęgę, potrzebną do zarządzania zgromadzeniem egoistycznych drapieżników? Jeśli tyrania Invictus istnieje od tak dawna, to, być może, stanowi to dowód na to, że takie metody działają.

Członkowie

Co również wydaje się całkiem oczywiste, Invictus dużo bardziej przyciąga starszych Spokrewnionych niż neofitów. Na bezwzględnej politycznej arenie, którą faworyzuje Invictus, wiek i doświadczenie stanowią dużo większą wartość niż to, co mogą zaoferować młodsze wampiry. Jednak młodych Spokrewnionych jest więcej niż starszych, a dodatkowo są oni w stanie dużo lepiej rozumieć zmiany współczesnego świata. Wielu starszych spogląda na to ze strachem porównywalnym z tym, co wampir odczuwa na widok otwartego płomienia. System społeczny, który utrzymuje silnych na pozycji władzy, a ich dzieci czyni słabymi, ogromnie do nich przemawia.

Mimo powyższego, do Invictus należy zaskakująco wielu ancillae, a nawet neofitów. W niektórych przypadkach jest to wyłącznie kwestia Przemienienia. Zgodnie z tradycją dzieci mają służyć interesom swoich rodziców, przynajmniej przez jakiś czas. Invictus od swych młodych członków wymaga posług w stopniu większym niż w innych zgromadzeniach. Potomstwo wielu Spokrewnionych z Invictus pozostaje w zgromadzeniu najpierw z obowiązku, a potem ponieważ udało im się pozyskać pewien status lub dlatego, że nie znają niczego innego.

Inni neofici przyłączają się do zgromadzenia z powodu czystej ambicji lub pewności siebie (a czasem arogancji). Co prawda, większość młodych Spokrewnionych ma niewielkie szanse na prawdziwy awans, to niektórzy mający najwięcej szczęścia i największe możliwości zajmują pozycje władzy lub nawet wyrywają dla siebie własne lenno. Może i trudno awansować w strukturze Invictus, ale przynosi to ogromne zyski.

Invictus niektórym to ułatwia. W końcu zgromadzenie chce mieć jak najwięcej członków. Więcej członków to nie tylko mocniejsza baza, ale – co rozumieją nawet najbardziej strachliwi starsi – młodsze wampiry potrzebne są również, by zrozumieć i lepiej wykorzystać atuty współczesnego świata. Oczywiście, co zupełnie normalne pośród władców, starsi z Invictus poszukują sług i wasali, a nie równych sobie. Królowie nie budują dróg, ale do tego inspirują innych i wydają rozkazy. Im większa świta i armia danego króla, tym więcej ma władzy, a Invictus pragnie zgromadzić wszelką władzę. Członkowie zgromadzenia poszukują stale Spokrewnionych chętnych, by wstąpić w jego szeregi, eksponując mocne strony i zyski, dawane przez zgromadzenie, i ukrywając jego poważne wady.

Nie istnieje żadna procedura ani żadna próba, którą trzeba przejść przed wstąpieniem w szeregi Invictus. Potencjalny członek musi zaprzysiąc lojalność przed przedstawicielem władzy zgromadzenia lub lokalnego rządu (przed Księciem, Starszym lub pomniejszym „patronem"). Oczywiście w zgromadzeniu są członkowie i członkowie. Nowy rekrut może spodziewać się bycia obserwowanym przez

lata, a czasem nawet całe dziesięciolecia, zanim *członkowie* Invictus zdecydują się go wysłuchać lub dopuścić do ważnych informacji.

To wszystko powoduje, że dwiema cechami wspólnymi dla wszystkich członków Invictus – zarówno starszych, jak i neofitów – są: płomienna ambicja i wiara w prawa. Ci, którzy nie chcą ciężko pracować, by zdobyć choćby skrawek władzy – i przy okazji cały czas strzec się podobnie postępujących rywali – nie znajdą dla siebie miejsca na dworach i w korporacyjnych gabinetach rad nadzorczych Pierwszego Stanu. Ci, którzy nie są gotowi, by działać w ramach niewypowiedzianych zasad czy prowadzić polityczne rozgrywki wymiany przysług, nigdy nie zdobędą dość sojuszników, by osiągnąć cel (a przy okazji i przetrwać).

Filozofia

Jeśli można powiedzieć, że Invictus oddany jest jednej filozofii, to z pewnością będzie nią pojęcie władzy, która w świecie Spokrewnionych musi pozostać w rękach tych, którzy są godni, by ją dzierżyć. Samo w sobie założenie takie nie wydaje się nierozsądne. Spokrewnieni stanowią brutalny, paranoiczny i ambitny gatunek. Jeśli ich społeczność ma przetrwać w tajemnicy, ktoś musi nimi rządzić. To, co nie podoba się innym zgromadzeniom w filozofii Invictus, to dokładne określenie znaczenia słowa „godni".

Invictus wierzy w skupienie maksimum władzy w swoich rękach, zatem przez cały czas zbiera jej coraz więcej. Dobry członek to taki, który wciąż wzmacnia swoją pozycję w społeczeństwie lub który wspomaga innych członków Invictus we wzmacnianiu swojej. Apatyczni lub nieefektywni Spokrewnieni tolerowani są tylko jako lokaje i pionki.

Nadrzędna filozofia zgromadzenia wytworzyła kilka wytycznych, z których wszystkie istnieją na zasadzie niepisanych zasad, chociaż każdy, kto w szeregach Invictus spędził chociaż chwilę, wie, że nie należy ich ignorować.

Invictus należy szanować

Bez wątpienia Invictus lubi obwieszczać swoją obecność, chociaż nie czyni tego bezmyślnie. Członkowie Pierwszego Stanu są ekspertami w kwestii umów zakulisowych i, jak inni, potrafią dochować tajemnicy. Jednakże jeśli Invictus posiada w danym regionie władzę, to chce, by wiedzieli o tym wszyscy spokrewnieni. Takie podejście powoduje, że kolejni kandydaci lgną do zgromadzenia, bo przecież każdy chce być tam, gdzie jest prawdziwa władza. Publiczne pokazy pomagają również zgnieść wszelką opozycję i przeciwników osiągania przez Invictus lokalnych celów, z racji tego, że większość Spokrewnionych mniej chętnie stawi czoła członkowi tak potężnej organizacji niż, na przykład, Kartianinowi. Dodatkowo pokazy potęgi są pewnego rodzaju konwencją społeczną. Invictus jest zgromadzeniem ekstremalnie zhierarchizowanym i niezwykle formalnym. Jego członkowie często wymagają szacunku i pragną pozycji, które uznają za należne. Wielu Książąt Invictus i innych przywódców, którzy decydują się na założenie formalnego dworu, ogłasza swoją przynależność do Invictus bez wymieniania nazwy zgromadzenia.

Invictus, jako jedyne zgromadzenie, uważa się za byt godny podziwu. Kartianie wystrzegają się wszelakich przysiąg lojalności, a Lancea Sanctum i Krąg Wiedźmy ślubują wierność wyższym mocom, takim jak bogowie czy duchy, posłuszeństwo względem zgromadzenia umieszczając dopiero na drugim miejscu. Invictus natomiast żąda nie tylko ślubowania lojalności lokalnym przywódcom frakcji, ale uznaje lojalność wobec zgromadzenia nadrzędną względem wszystkich innych.

Prawdopodobnie ta właśnie praktyka tworzy iluzję, że tak wielu Książąt należy do Invictus. Przywódcy Invictus często podkreślają swoją przynależność do zgromadzenia bardziej niż członkowie innych frakcji, dlatego Pierwszy Stan zwykle kojarzy się z osobistościami u władzy.

Śmiertelnicy dają władzę

Chociaż wszystkie zgromadzenia rozumieją potrzebę podtrzymywania Maskarady, Invictus skupia się najbardziej na infiltrowaniu ludzkiej społeczności, manipulowaniu śmiertelnikami i wpływaniu na ich społeczeństwo. W dążeniu do politycznej władzy, zgromadzenie nie marnuje żadnej możliwości. Większość starszyzny z innych frakcji posiada pewne wpływy w strukturach lokalnych i pośród biznesmenów, ale jeśli wyobrazimy sobie wampira u szczytu korporacyjnej, politycznej, kryminalnej czy społecznej sieci koneksji – co zdarza się rzadko, ale ma miejsce – z pewnością będzie on członkiem Invictus.

Rytuały i obrzędy

Invictus posiada kilka obrzędów rozpowszechnionych w całym zgromadzeniu. Ogólnie rzecz biorąc, Pierwszy Stan zwykle bardziej troszczy się o tradycje niż zachowanie jednostek czy ich konkretne działania. Jednakże pewne obwarowania i obyczaje społeczne przetrwały do chwili obecnej i stały się częścią Requiem tylu wampirów, że wielu Spokrewnionych nie dostrzega nawet ich związku z Invictus.

Ślubowanie wierności

Z uwagi na strukturę w znacznym stopniu feudalną, każda warstwa interakcji wewnątrz zgromadzenia Invictus posiada stosowne ślubowanie wierności i lojalności. Członkowie przysięgają swoim wodzom, dzieci swoim rodzicom, lennicy regentom. To oczywiście poza ślubowaniami, których związane z Invictus władze miasta żądają od swoich poddanych bez względu na przynależność. Rzadko zdarza się spotkać Spokrewnionego, który nie złożył trzech lub czterech ślubowań.

Wymienianie przodków

Chociaż Invictus twierdzi, że przywódców się tworzy, a nie hoduje, zgromadzenie kładzie ogromny nacisk na przodków. Im więcej swych przodków Spokrewniony potrafi wymienić, tym więcej zdobędzie szacunku. Pochodzenie od szczególnie znanych Spokrewnionych daje wampirowi znaczny status wewnątrz zgromadzenia. Pochodzenie od niepokornego przodka lub niezdolność wyrecytowania swego pochodzenia są podstawami do bycia pogardzanym. Posiadanie przodków pośród bardziej szanowanych linii krwi jest niemal równe monarszemu pochodzeniu, więc Invictus ze zdrowym poważaniem traktuje każdą linię krwi lub rodzinę zdolną wyróżnić się na tle swego klanu słowem lub czynem.

Sformalizowanie prezentacji

Większość Książąt Invictus posiada niezwykle sformalizowane dwory i mocno zhierarchizowane domeny (o ile mogą sobie na to pozwolić). Bez względu na to, czy domena jest rządzona jak korporacyjna rada nadzorcza, dawna południowa plantacja czy prawdziwy feudalny dwór, zawsze jest sformalizowana i posiada procedury, które z łatwością można zauważyć. Spokrewnieni z Invictus zwykle częściej korzystają z lokalnych tytułów, opisanych wcześniej w niniejszym rozdziale, niż inne zgromadzenia, a to z powodu swego zainteresowania oficjalnymi stanowiskami i formalnościami. Wielu Książąt Invictus ma na swych usługach Seneszala, który ogłasza przybycie gości, wymieniając ich z imienia, tytułu (o ile takowy posiadają) i pochodzenia (o ile jest ono znane). Kładą oni nacisk na formy oficjalne, a czasem nawet na style ubioru tych, którzy odwiedzają ich dwór. Mogą nawet nalegać na konkretny stopień wyrafinowania w interakcji socjalnej na dworze (zakazują opowiadania niestosownych żartów czy korzystania z wulgarnego języka). Bezczelne traktowanie Księcia, Regenta

czy innego starszego mogą stanowić powód wymierzenia bolesnej kary. Niejeden młodzik przekonany, że „nikt nie będzie mu rozkazywał", został skazany na Vinculum, wygnanie czy ujrzenie wschodu słońca po tym, jak wielokrotne ostrzeżenia okazały się niewystarczające.

W niektórych miastach, gdzie Invictus dzierży większość władzy, formalności pozostają w mocy nawet poza granicami Elizjum. Spokrewnieni w takich domenach mają bardzo uważnie śledzić status społeczny tych, z którymi wchodzą w interakcje i odpowiednio się do nich odnosić. W takim mieście nieokazywanie należnego szacunku może się skończyć karą, okazywanie zaś go w nadmiarze może doprowadzić do utraty twarzy. Harpie mają niemalże tyle władzy w tych miastach co Starsi, ponieważ mogą przyznawać i odbierać status społeczny według własnej woli.

Tradycyjna komunikacja

Konsekwencją formalności zgromadzenia jest to, że wielu starszych Invictus nalega, by przy korespondencji korzystać głównie z tradycyjnych listów. Telefon czy e-mail uważane są za grubiaństwo – za narzędzia nieokrzesanej i źle wychowanej młodzieży (co więcej, wielu starszych słusznie uważa, że wie zbyt mało o tych środkach komunikacji, by chronić swoją prywatność). Większość starszyzny jednak nie zachowuje się niemądrze względem niniejszego zalecenia. W awaryjnej sytuacji godzą się na korzystanie z telefonu czy poczty elektronicznej (chociaż i w takich przypadkach większość Książąt woli, by ich Seneszalowie sami otrzymywali informacje, a potem osobiście im je przekazywali). Jednakże stałe korzystanie z tych metod uznawane jest za społeczny afront. Wielu młodszych Spokrewnionych twierdzi, że tę „tradycję" utrzymuje się tylko po to, by starszyzna nie musiała przyznawać się do swej niekompetencji w kwestiach nowoczesnych wynalazków. Rzadko jednakże wygłaszają ten osąd w obecności starszych.

Monomachia

Zgodnie z tradycją w danych latach członkowie Invictus zwykli sformalizowanymi pojedynkami, zawodami bądź próbami załatwiać spory, których inaczej nie da się rozsądzić. Te właśnie pojedynki i próby wspólnie nazywało się Monomachią. Niektórzy członkowie zgromadzenia uważali – podobnie jak wielu śmiertelników w czasie średniowiecza – że Bóg zapewniał w takiej sytuacji zwycięstwo stronie, która postępowała właściwie. Inni członkowie po prostu chcieli mieć na podorędziu sposób rozwiązywania osobistych sporów bez wciągania w nie pionków czy nawet całych domen. Dzisiaj Invictus w znacznej mierze wyzbyło się idei boskiego namaszczenia – nawet najbardziej oddane dusze nie wierzą, że Bóg osobiście zabiera głos w pojedynku – ale najbardziej zagorzali zwolennicy tej idei wciąż korzystają z niej w odpowiednich sytuacjach.

Tytuły i obowiązki

Spokrewnieni, którzy nie do końca rozumieją Invictus, często dziwią się, gdy odkryją, że zgromadzenie ma stosunkowo niewiele tytułów i pozycji. Nie wiedzą, że Invictus nie potrzebuje wielu nowych tytułów, ponieważ uważa ogólne pozycje władzy, opisane wcześniej, za stworzone przez siebie. Większość decydentów w lokalnej hierarchii zajmuje podobną pozycję co w szeregach zgromadzenia. Oznacza to, że Książę Invictus prawdopodobnie jest również przywódcą miejscowego zgromadzenia. Starsi i Pryskusi mają władzę zarówno w szeregach Invictus, jak i w mieście. Należący do zgromadzenia Szeryf prawdopodobnie pilnuje porządku w szeregach frakcji oraz w samej domenie.

W rzeczywistości tylko dwa tytuły nie odpowiadają w pełni politycznym pozycjom w domenach Invictus.

Wewnętrzny krąg

W niektórych domenach, gdzie Invictus nie sprawują pełni władzy lub gdzie część oficjalnych stanowisk zajmowana jest przez członków innych zgromadzeń, frakcja wymaga stworzenia ciała zarządzającego, które nie będzie składało się wyłącznie z przedstawicieli zarządu miasta. Nazywa się je Wewnętrznym Kręgiem. Jego członkami mogą być wszyscy – od Księcia i niektórych Starszych, po Spokrewnionych, którzy w mieście nie piastują żadnego oficjalnego stanowiska. Krąg ustanawia politykę miejscowego odłamu Invictus i zawsze stara się wypatrywać możliwości wzmocnienia swojej pozycji. W miastach, w których silnie dominuje Invictus, rzadko pojawia się Wewnętrzny Krąg. Istnieje on tylko tam, gdzie struktura zarządzających miastem nie jest tożsama z hierarchią rządzących wewnątrz frakcji. Co więcej, taki twór może pojawić się tylko w większych domenach, gdzie populacja Spokrewnionych jest na tyle duża, by móc uformować taką grupę.

Judex

Czasami członkowie Invictus kłócą się między sobą. W takich okolicznościach większość członków zgromadzenia uważa, że zwracanie się do osób z zewnątrz (np. do przedstawicieli władz miasta), by rozwiązać problem, jest złym pomysłem. Zgromadzenie wydaje się bowiem wówczas podzielone. Monomachia zarezerwowana jest tylko dla najpoważniejszych sporów, ponieważ ledwie kilku starszych skłonnych jest, by swe istnienie ryzykować dla rozwiązania jakiegoś sporu. Oznacza to, że większość miast, w których Invictus posiada przedstawicielstwo rozsądnej wielkości, ma swojego Judeksa. Jego zadaniem jest rozstrzyganie sporów pomiędzy skłóconymi Spokrewnionymi a Invictus. Kiedy już obie strony zgodzą się na jego mediację, wyrok Judeksa jest wiążący, nawet jeśli któryś ze skłóconych zajmuje wyższą pozycję niż rozjemca (np. Książę). Judeksów wybiera się spośród funkcjonariuszy miejskich (w domenach zdominowanych przez Invictus), członków Wewnętrznego Kręgu lub, w najgorszym przypadku, spośród najbardziej szanowanych członków zgromadzenia. Niektóre miasta mają stałego Judeksa, na którego kandydaturę zgadzają się zarówno Książę, jak i Starszy (lub którego na Starszym wymusi Książę). Inne domeny mediatorów wybierają przy każdym konflikcie. Zgodnie z tradycją w takiej sytuacji Judex powinien zostać obrany spośród szanowanych Spokrewnionych, którzy z samym sporem nie mają żadnego związku. Jest to jednakże czasem niezwykle trudne zadanie, więc wiele domen często zezwala na to, by ostatnim czynem obecnego Judeksa było wybranie następnego, zanim jeszcze wiadoma stanie się natura kolejnego sporu.

Lancea Sanctum

Członkowie Lancea Sanctum, uznający się za głosicieli moralności pośród nieumarłych, definiują swe istnienie poprzez początki swego zgromadzenia. Zaiste współczesny przydomek „Uświęceni" wywołuje gniew niektórych członków zgromadzenia, preferujących łacińską nazwę „Lancea Sanctum". Uświęceni stanowią religijny, a nawet moralny kręgosłup społeczności Spokrewnionych, ale mienią się również kapłanami i inkwizytorami pośród wampirów. Jako najbardziej nieludzcy przedstawiciele nieludzkiej rasy, hołubią swą rolę drapieżników. Otoczeni są powszechnym szacunkiem i strachem, bezustannie poszukując sposobu na zdobycie władzy nad Spokrewnionymi na całym świecie. Nie pragną potęgi politycznej – jak to czyni Invictus – lecz chcą stać się władcami praw, postaw i myśli, które przekazał im ich założyciel, Longinus, który otrzymał je uprzednio od samego Boga.

Według katechizmu Lancea Sanctum zgromadzenie wywodzi się od rzymskiego centuriona, który włócznią przebił bok Chrystusa na Krzyżu. Część krwi Zbawiciela spłynęła na żołnierza i obdarzyła go wiecznym życiem. Była w niej jednak również boska zemsta i chociaż to Longinus obnażył boskość Chrystusa, jego czyn był również aktem niewiary. Wtedy to Longinus został przeklęty żywotem wiecznym, ale po świecie mógł kroczyć jedynie nocą, a żywić się tylko krwią, która go odmieniła. Na styku mitu wampirzej Genesis i filozofii zgromadzenia wampiry stanowią wcielenie „grzechu pierworodnego". Bóg pozwala im jednak egzystować, a nawet przyznaje im rolę tych, którzy pokazują, jak wielkim ryzykiem jest narażanie się na Jego niezadowolenie.

Zarys ogólny

Prawdopodobnie najbardziej fundamentalną różnicą pomiędzy Lancea Sanctum i Invictus jest to, że członkowie Invictus pragną władać wszystkimi Spokrewnionymi, a członkowie Lancea Sanctum uważają, iż ich zgromadzenie już rządzi w każdej liczącej się dziedzinie. Nie martwi ich nawet to, że członkowie Lancea władają mniejszą liczbą domen niż Invictus. Przemawiają w imieniu Boga i są najwyższą formą tego, czym powinien być każdy nieumarły. W istocie, według ich własnej analizy, prawdziwa władza już spoczywa w ich rękach.

Skoro Invictus stanowią odpowiednik arystokracji, to Uświęceni są w tej nomenklaturze kapłanami, biskupami, paladynami oraz doradcami religijnymi i duchowymi (członkowie Invictus niejednokrotnie nazywają Lancea Sanctum Drugim Stanem, korzystając tym samym z metafory ukutej na ich użytek, zarazem dokonując trawestacji historycznych warstw społecznych). Większość członków zgromadzenia bardzo poważnie traktuje swą rolę eklezjastów pośród innych wampirów. Wielu Przeklętych – Lancea Sanctum woli termin starszy i bardziej pejoratywny niż „Spokrewnieni" – doradza Książętom w sprawach religii i moralności. Omawiają teologiczne konsekwencje decyzji oraz wykazują, jak dane działania bądź domniemane zbrodnie naruszają (bądź omijają) Tradycje, zgodnie z interpretacją Longinusa. Niektórzy członkowie Lancea Sanctum uznają również za swój obowiązek przekazywanie młodszym Uświęconym istotę bycia wampirem. Nauczają ich o mitologii i duchowości rasy, a nawet udzielają wskazówek pomagających zostać skuteczniejszym łowcą. Uważają, że taki jest narzucony im przez założyciela obowiązek – mają upewniać się, że każdy wierny zna swoje miejsce w planie Boga.

Gdyby Lancea Sanctum zajmowało się tylko powyższymi kwestiami, prawdopodobnie nie zasłużyłoby na tak przerażającą reputację. Uświęceni uznają niezmiennie, że wszyscy ich pobratymcy powinni postępować zgodnie z filozofią Longinusa. Mówiąc precyzyjniej: wszyscy powinni postępować w zgodzie z ich interpretacjami tych praw. Zgromadzenie bowiem nie tylko doradza, ale także egzekwuje. Członkowie frakcji znani są ze swego zapału religijnego. Wynika to nie tylko z tego, że Longinus był przeklęty przez Boga, ale i z przekonania, iż przemoc oraz rozlew krwi stanowią doskonałą metodę nawracania niewiernych.

Członkowie Lancea Sanctum nie stosują się jednak bezmyślnie do przykazań swego zgromadzenia; przynajmniej nie wszyscy. Przemoc nie zawsze jest pierwszym narzędziem – zawsze lepiej przekonać inne wampiry do prawości i mądrości swej sprawy niż ściąć potencjalnego brata lub siostrę. Nadto zgromadzenie niechętnie traci swych członków w wyniku niepotrzebnych konfliktów. W domenach, gdzie inne zgromadzenia wyraźnie dominują, Lancea Sanctum często skłonne jest z nimi współpracować. Uświęceni doradzają przywódcom w nadziei wpływania na ich decyzje oraz budowania własnej pozycji. Przedstawiciele krążą również pośród Spokrewnionych po ulicach miast, nauczając o lepszej drodze życia i zabiegając o poparcie potrzebne w przyszłych przedsięwzięciach. Uświęceni są bardzo cierpliwą sektą – nie stronią od przemocy, ale i nie uciekają się do niej bez wyraźnej potrzeby. Jednakże jeśli Lancea Sanctum uzna, że rozlew krwi jest jedynym sposobem osiągnięcia zamierzonego celu, niech Bóg miłościwy ma w swej opiece tych, którzy staną jego członkom na drodze.

Rzecz jasna, przerażeni członkowie społeczności Spokrewnionych mogą pocieszyć się tym, że śmiertelnicy mają jeszcze gorzej. Uświęceni cieszą się reputacją najprawdziwszych wampirów. Nie są bezmózgimi, żądnymi krwi wandalami, którzy reprezentują najgorszy stan rozpasania. Nie są też mrocznymi, niepokojącymi,

byłymi generałami Invictus, którzy bez mrugnięcia okiem wysyłają na śmierć swych poddanych. O nie. Uświęceni przerażają tak bardzo, ponieważ mają do swej wampirzej natury bardzo rzeczowe podejście, bywają wręcz skorzy do oddawania jej czci. Już pierwszej nocy istnienia zgromadzenia, zaraz po przeklęciu Longinusa, za jedno z kluczowych założeń uznali konieczność pogodzenia się z faktem utraty statusu śmiertelników. Dla nich wampiry stoją wyżej w hierarchii istnień. Są drapieżnikami, które karmią się śmiertelnikami, tak jak Kanalie karmią się krowami i owcami. Aby żyć w pełnej zgodzie z naukami Longinusa, Uświęcony musi przyjąć rolę drapieżnika, nawet nie próbując udawać ludzkiego bydła, z którego się wywodzi. Członkowie Lancea Sanctum nie są szczególnie przywiązani do okrucieństwa (przynajmniej większość z nich), ale gros wierzeń i praw pozwala im na całkowitą bezwzględność. Przedstawiciele tej klasy wampirów traktują swe ofiary jako istoty równe zwierzętom i ten brak skrupułów jest często bardziej niepokojący niźli przypadkowe wybuchy świadomej nienawiści.

Z Testamentu Longinusa

Pierwsze: Chociaż jesteś istotą Przeklętą, twe potępienie ma cel. Z woli Boga jesteś tym, czym jesteś. Takoż z woli Boga Przeklęci istnieją, by ukazać sobą, czym jest odwrócenie się od Niego. Występni zostają Przeklętymi. Bóg bowiem godnych swej miłości zabiera do siebie.

Drugie: To, czym byłeś, nie jest tym, czym jesteś. Jako śmiertelny owcą, tak Przeklęty wilkiem jest pomiędzy owcami. Role rozpisała natura – wilki polują na zdobycz, lecz nie są dla niej okrutne. Rola drapieżcy jest naturalna, nawet jeśli sam drapieżca istotą naturalną nie jest.

Trzecie: Hierarchia jest nam narzucona. Jako człowiek jest ponad zwierzętami, tak Przeklęty stoi ponad człowiekiem. Jest nas mniej po to, aby nasz cel był skuteczniej osiągany.

Czwarte: Wraz z potęgą Klątwy, kroczą ograniczenia. Przeklęci kryją się pomiędzy tymi, którzy cieszą się miłością Boga. Wychodzą z cienia tylko po to, by siać postrach. Przeklęci nie czynią innych Przeklętymi, bowiem osąd duszy to przywilej jeno Bogu należny. Przeklęci cierpieć będą jeszcze bardziej, jeśli zabiją brata swego, by odebrać mu duszę.

Piąte: Ciała nasze do nas nie należą. Celem naszym jest posługa, a jeśli zboczymy z drogi, zostaniemy ukarani. Światło słońca wypędza duchy nieczyste, a ogień oczyszcza cielesne zło. Wszelka pożywka poza Vitae jest jako popiół na językach naszych.

Członkowie

W odróżnieniu od Invictus – klanu odwołującego się częściej do starych niźli do młodych wampirów czy też od Kartian, którzy mierzą głównie w młodzież – Lancea Sanctum wydaje się równie atrakcyjne dla młodych i starszych nieumarłych. Trzeba jednak zauważyć, że starszyzna często poszukuje w zgromadzeniu czegoś zupełnie innego niż neofici.

Starsze wampiry w większości dołączają do zgromadzenia z powodów religijnych lub duchowych. Niektórzy pośród Uświęconych poszukują oświecenia i zrozumienia. Z racji istnienia na świecie od wielu ludzkich pokoleń uznają, że zarówno oni sami, jak i cała wampirza rasa istnieje z jakiegoś ważnego powodu. Uznają, że Bóg musiał mieć jakiś powód, by stworzyć ich takimi, jakimi są, i że filozofia Longinusa stanowi przynajmniej kilka pierwszych kroków na drodze ku odpowiedzi. Niektórzy dołączają do zgromadzenia nie po to, by znaleźć odpowiedzi, ale by udzielić ich innym. Religijni zeloci często uważają, że świat byłby lepszy, gdyby wszyscy zaczęli myśleć tak samo jak oni. Fanatycy z Lancea Sanctum nie stanowią tu wyjątku. Wielu starszych dołącza do Uświęconych (lub pozostaje w ich kręgu) nie dla siebie samych, ale z powodu innych. Chcą, by wszystkie wampiry zrozumiały, czym naprawdę są, czym być powinny i co powinny czynić. Wszystkim byłoby wówczas lepiej, a jeśli ktoś będzie musiał przy okazji zginąć, wtedy... Cóż, wszak cel ten uświęca środki.

Oczywiście niemądrze byłoby zakładać, że Uświęceni, pragnący nawrócenia wszystkich nieumarłych, kierują się jedynie altruizmem. Niektórzy chcą nawracać swych braci po to, by wzmacniać swoją pozycję. Z pewnością sam Bóg (lub chociaż przełożony w zgromadzeniu) nagrodzi ich za wysiłki. Wystarczy, że dowiodą swej wartości, nawracając kilku innowierców.

Młode wampiry w większości nie kierują się pobudkami religijnymi. Powoduje nimi raczej brak wiary i ugruntowanego poczucia tożsamości. Lancea Sanctum nie tyle pozwala, co wręcz zmusza swych członków do zaakceptowania tego, czym są. Nacisk jest tu o wiele większy niż w innych zgromadzeniach (może za wyjątkiem Kręgu Wiedźmy). Neofitę, który poszukuje wskazówek dotyczących istnienia diametralnie odmiennego od bycia śmiertelnikiem, szukającego nie tylko właściwego sobie miejsca, ale i kogoś, kto odpowie na pytania „dlaczego?" i „jak?", niewiele rzeczy uspokoi tak jak stwierdzenie, że rolę potwora można przyjąć i zaakceptować. Nawet jeśli nowicjusz jeszcze w to nie wierzy, to jednak, gdy usłyszy, że oto stał się czymś lepszym, znajdzie w tym stwierdzeniu pocieszenie w życiu wypełnionym nowymi, obcymi mu z początku pragnieniami.

Wszystko powyższe to, naturalnie, jedynie uogólnienia, a nie nienaruszalne zasady. Wielu neofitów dołącza do zgromadzenia, ponieważ ma już silne motywacje religijne, a z kolei wielu starszych poszukuje tego samego sensu istnienia, który tak przyciąga wampirzą młodzież. Co oczywiste, Uświęceni bez względu na wiek często dołączają do zgromadzenia z powodu ambicji – awans w Lancea Sanctum bywa dużo prostszy niż w innych zgromadzeniach.

Od nowych członków zgromadzenia wymaga się wielu demonstracji oddania Longinusowi, Bogu oraz ideom frakcji. Czeka ich wiele rytuałów i obrządków, a także próby mające sprawdzić ich hart ducha i wiarę. Testem może być wszystko – od tortur po teologiczne debaty. Próby nie są wymogiem koniecznym do wstąpienia w szeregi Lancea Sanctum, ale ci, którzy dobrze sobie z nimi poradzą, zyskują szacunek nowych pobratymców. Z kolei jednostki, którym się nie powiedzie, muszą przez kolejne miesiące, a nawet lata, znosić drwiny i upokorzenia – często w ilości wystarczającej, by danego nowicjusza przepędzić.

Filozofia

Mówiąc bez ogródek, członkowie Lancea Sanctum uważają się za wybrańców Boga. Uświęceni nie są z założenia lepsi od innych wampirów, ale wynoszą się ponad innych, całe serce oddając naukom

Longinusa. Nadejdzie taka noc, gdy wszystkie wampiry zaczną oddawać cześć Bogu i Longinusowi, tak jak czynią to Uświęceni. Zadaniem zaś wszystkich wiernych wyznawców jest dołożyć wszelkich starań, by noc ta nadeszła jak najszybciej. Bez ustanku nawracają więc inne wampiry, próbując zdobyć współwyznawcę jeszcze długo po tym, jak inne zgromadzenia dawno dałyby sobie z nim spokój.

Longinus uważany jest za Mrocznego Proroka. Choć zgodnie z wierzeniami sekty, nie musi być „pierwszym nieumarłym", to z całą pewnością jest pierwszym, który wzniósł się ponad swą samolubną, zwierzęcą naturę. Razem z Longinusem pojawił się kodeks etyczny. Akt przebicia boku Chrystusa włócznią jest ważniejszy niż sam Longinus jako człowiek czy wampir – jego rola rozpoczęła się dopiero po tym akcie. Longinus stał się „pożeraczem grzechów", obrazem zła, które popełnia człowiek pozbawiony wiary; kara staje się sprawiedliwą zapłatą za grzechy.

Filozofia ta wiedzie do dziwnej dychotomii wierzeń, której próżno szukać w najdziwaczniejszych choćby religiach śmiertelników. Filozoficzne nakazy rządzące członkami Lancea Sanctum – przynajmniej tymi, którzy w istocie wierzą w to, co robią – wydają się wręcz wzajemnie wykluczać, lecz mimo to zgromadzenie zdołało utrzymać owe nakazy przez wieki, a nawet tysiąclecia.

Przykazania i Tradycje

Pierwsza i najważniejsza reguła, której przestrzegają członkowie Lancea Sanctum, mówi, że Tradycje są absolutne i nienaruszalne – co do zasady. Zgromadzenie pragnie nakłonić całą społeczność wampirów do ich ścisłego przestrzegania, bo tylko w ten sposób Uświęceni mogą uczcić swego założyciela i przybliżyć resztę Spokrewnionych do zrozumienia jego roli.

Niemniej jednak większość członków Lancea Sanctum wykazuje się pragmatyzmem, a jego przywódcy rozumieją, że zgromadzenie nie wypełni swego świętego zadania, jeśli samo podda się słabości. Dlatego też Uświęceni dokonują Przeistoczenia Dzieci, choć jest to sprzeczne z Tradycjami. Przede wszystkim starają się nawracać inne wampiry, lecz wiedzą, że zgromadzenie uschnie bez pojawiających się od czasu do czasu zastrzyków świeżej krwi. Trzymając się podobnej logiki, Lancea Sanctum nie stroni od zabijania tych, którzy zagrażają jego celom (choć Uświęceni wolą, mimo wszystko, nawracać lub omijać przeciwników, o ile to możliwe). Morderstwo również jest dozwolone, bowiem bez niego zgromadzenie nie zdołałoby przetrwać. Co ciekawe, prawdziwi wyznawcy pośród członków Lancea Sanctum nie uważają, aby byli zwolnieni z przestrzegania łamanych Tradycji. Utrzymują, że wolą narazić się na gniew Boży, poświęcając się dla dobra większej społeczności – podobnie jak to uczynił Longinus, przeklęty za pozostawienie na ciele Chrystusa świadectwa Jego boskiej natury. Przyjmują wszelką karę, która zostanie im ostatecznie wymierzona.

Lancea Sanctum nie zdecyduje się jednak złamać Tradycji Tajemnicy, przynajmniej nie w taki sposób, by ujawnić śmiertelnikom, czym naprawdę są wampiry. Członkowie zgromadzenia zdają sobie sprawę, że kluczową kwestią dla przetrwania wampirzej rasy jest Maskarada. Jeśli wampiry wyginą, ich boska misja nie zostanie wypełniona. Jak można się domyślić, porywczy członkowie zgromadzenia, wziąwszy sobie do serca nauki o wyższości Spokrewnionych nad Bydłem, uważają zabijanie świadków wampirzych czynów za dopuszczalny sposób utrzymania tajemnicy. Przywódcy zgromadzenia są niechętni takim pokazom zuchwałości – niejednokrotnie karząc lub pozbywając się Spokrewnionego, który ściągnął na siebie zbyt wiele uwagi. Wiedzą jednakże, że aby niepodzielnie rządzić, potrzebują młodych pokoleń, więc by nie zatrzymać napływu nowych członków, zaciskają zęby i starają się sprzątać po swoich lekkomyślnych dzieciach.

Wsparcie

Wszyscy Uświęceni godni są duchowego wsparcia. Prawdziwie wierzący nigdy nie odtrącą żadnego wampira, bez względu na jego zapatrywania, jeśli poszukuje porady w sprawach duchowych. Nawet prawo zgromadzenia zabrania jego członkom odmawiania tego typu prośbom. Oczywiście nakaz ten można rozsądnie interpretować. Uświęcony nie musi zapraszać wroga do swego schronienia i witać go z otwartymi ramionami ani w środku strzelaniny rzucać się na pomoc kompanowi, który właśnie przeżywa kryzys wiary. Jednakże tam, gdzie to możliwe, Lancea Sanctum służy całej wampirzej społeczności jako kapłani i doradcy, w ten sposób zyskując sobie wielu wiernych poplecznikow. Nawet jeśli nie dochodzi do nawrócenia, zgromadzenie wierzy, że wspomaganie Lancea Sanctum również zbliża inne wampiry do Boga.

Nawracanie

Ci, którzy nie chcą sami zrzucić łusek z oczu, muszą zostać zmuszeni do ujrzenia prawdy. Przemoc nigdy nie stanowi pierwszego wyboru, ale jeśli nieumarli nie chcą przyłączać się do Lancea Sanctum i jeśli Uświęceni uważają, że mogą dokonać czegoś przemocą, ale z niewielkimi stratami własnymi, nie cofną się przed przelewem krwi. Dokładnie rzecz ujmując, nawracanie mieczem jest możliwe. Wampir może stwierdzić, że został nawrócony, a potem uciec przy pierwszej okazji. Ci, którzy nie umrą, mogą poczekać na swoją szansę. W regionach, gdzie Lancea Sanctum dominuje, zgromadzenie może wprowadzać w życie swoje prawa i Tradycje pod groźbą straszliwych kar. Inne wampiry mogą nie mieć takiej wiary jak Lancea Sanctum, ale na Boga, będą się zachowywać jak żarliwi wyznawcy! Kto wie, może jeśli zmusi się ich do upodobnienia do Uświęconych, z czasem dostrzegą mądrość takiego stylu życia.

Rytuały i obrzędy

Niewiele organizacji, zarówno pośród Spokrewnionych jak i bydła, może konkurować z Lancea Sanctum w kwestii ilości rytuałów. Jako najbardziej religijna frakcja nieumarłych, Uświęceni mają rytuał lub obrzęd dla niejednego aspektu Requiem. Nie sposób opisać ich wszystkich. Poniżej omówiono zatem tylko kilka ważniejszych czy popularniejszych rytuałów i tradycji. Należy zauważyć, że chociaż te praktyki odnaleźć można wszędzie tam, gdzie pojawiają się Uświęceni, często w szczegółach różnią się w zależności od domeny, a nawet od koterii. Jak wszystkie ceremonie religijne, definiują się zarówno poprzez swoje cele, jak i przez zamierzone znaczenie. Poniżej opisano zatem standardy, które niekoniecznie są uniwersalne. Zauważ, że tytuł kapłana oznacza w tych opisach pozycję formalną, a nie bardziej ogólną, wedle której Uświęceni swym pobratymcom „służą za kapłanów".

Tebańskie Czarnoksięstwo

Zgodnie z tym, co mówią sami Uświęceni, członkowie zgromadzenia zdolni są do czynienia cudów. W istocie jednak Lancea Sanctum dysponuje potężną formą magii spirytualistycznej, choć umiejętność czynienia cudów jest dyskusyjna. W czasie tworzenia zgromadzenia – prawdopodobnie około III wieku n.e. – niektórzy jego członkowie poszli wraz z rzymską armią do Teb. Tam zaciągnięto spośród lokalnej ludności legion chrześcijańskich żołnierzy. Kiedy członkowie zgromadzenia ruszyli wraz z legionem tebańskim do Galii, jedna z członkiń poznała sekrety czarnoksięstwa, twierdząc, że objawił je jej anioł, którego napotkała w podróży. Do dzisiejszej nocy zgromadzenie studiuje i praktykuje czarnoksięstwo, którym demonstruje swoją moc i „dowodzi", że zrzesza wybrańców, a także karze tych, którzy sprzeniewierzyli się jego prawom.

Rytuał Tworzenia

Włączenie nowego dziecięcia do Requiem jest dla Uświęconych wielkim wydarzeniem. Z jednej strony, symbolizuje ono stały rozwój zgromadzenia i narodziny kolejnego apostoła jego wiary, z drugiej zaś, naruszenie Tradycji, których Lancea Sanctum ślubowali przestrzegać. Tym samym Rytuał Tworzenia jest zarówno celebracją narodzin nowego dziecka, jak i pokutą dla jego rodzica. Należy go przeprowadzić jak najszybciej po Przemienieniu dziecięcia, a najlepiej w trakcie samego Przemienienia. Kapłan lub inny wysoko postawiony członek Lancea Sanctum przeprowadza rytuał, który wymaga modlitw i litanii, recytowanych zarówno przez kapłana, jak i przez rodzica. Następnie dziecię namaszcza się (co opisano poniżej) i błogosławi płonącym znakiem. Znak nie dotyka ciała dziecka. Kapłan macha nim nad głową neofity, co upodabnia rytuał do katolickiego chrztu. Rodzic jest jednakże poddany działaniu znaku, który wypala się na jego piersi. Kontakt ze skórą trwa tylko chwilę, ale wpadanie w szał ze strachu lub krzyk bólu przyniesie mu hańbę. Dopiero po zakończeniu niniejszego rytuału dziecię uznaje się za „prawdziwie" Uświęcone, a jego rodzica – o ile dobrze zniósł rytuał – obdarza się większym szacunkiem.

Istnieją różne warianty niniejszego rytuału, jako że niewiele domen i koterii Lancea Sanctum działa wedle takich samych zasad. Niektóre Rytuały Tworzenia wymagają poddania się działaniu promieni słonecznych lub spędzenia nocy na smaganiu się ćwiekowanymi biczami. Jeden szczególnie niebezpieczny wariant wymaga, by dziecię (po błogosławieństwie) przebiło swego rodzica kołkiem i podpaliło którąś część jego ciała. Ma pozwolić, by ciało rodzica płonęło dość długo, by została na nim rana, ale nie dość długo, by wystąpiło ryzyko Ostatecznej Śmierci. Jeśli dziecię dobrze sobie poradzi, jego rodzica chwali się za dokonany wybór. Jeśli coś pójdzie nie tak, to rodzic i tak ma spore zmartwienie.

Namaszczanie/Krwawe kąpiele

Namaszczanie odbywa się, ilekroć Uświęcony zdobywa nową rangę lub pozycję, a przeprowadzić je musi Kapłan lub ważny dostojnik zgromadzenia. Wymaga ono czegoś więcej niż recytowanej litanii, kilku formalnych odpowiedzi, których udziela poddawany rytuałowi, i wykreślenia na jego czole religijnego symbolu. Symbol rysuje się bowiem krwią, a poddany rytuałowi nie może zmyć jej aż do następnej nocy (świeżo namaszczeni Uświęceni często wychodzą pomiędzy śmiertelników). Z powodu tej właśnie ceremonii wielu członków Lancea Sanctum nazywa się Namaszczonymi.

Pośród młodszych Uświęconych Namaszczenie przybiera bardziej pierwotną formę. Świętują to wydarzenie nie zwykłym kontaktem z krwią, ale Krwawą Kąpielą. Jej cel jest taki sam, ale poddany ceremonii wampir (a często i wszyscy inni biorący w niej udział) są dosłownie skąpani we krwi. Ci, którzy nie wpadają w szał, otaczani są szacunkiem, a ci, którzy mu się poddają, wyśmiewani są za brak samokontroli. Starszyzna Lancea Sanctum uważa Krwawe Kąpiele za deprawacje starożytnej tradycji, ale póki kapłani przeprowadzają rytuał tak, by nie zagrażał on Maskaradzie, zachowują oni dystans i pozwalają „maluczkim na odrobinę zabawy".

Msza Północna

Odprawiana przez jednego z najwyższych w mieście dostojników Lancea Sanctum Północna Msza jest dokładnie tym, co sugeruje nazwa – modlitwą do Boga, wypowiadaną w ciemnościach nocy. Niektórzy, prawdziwie oddani Uświęceni odprawiają w swych domenach mszę kilka razy w tygodniu, ale w większości miast zdominowanych przez Lancea Sanctum odprawia się ją raz lub dwa razy w miesiącu. Wszyscy okoliczni członkowie zgromadzenia powinni pojawiać się na niej chociażby od czasu do czasu. Wiele rytuałów i obrzędów, wraz z Rytuałem Tworzenia i Namaszczaniem, odbywa się właśnie w trakcie Mszy Północnych.

Inne

Pośród dziesiątek, jeśli nie setek innych rytuałów, których tutaj nie wymieniono, pojawia się Taniec Ognia (ceremonia popularna pośród młodych Uświęconych, polegająca na tańczeniu wokół ognia lub nawet w nim, by dowieść swej kontroli nad wampirycznymi słabościami), Tajemnica (coroczne święto i dziękczynienie, na którym muszą pojawić się wszyscy miejscowi Uświęceni) oraz rytuały akceptacji i wierności (próby i przysięgi, składane w chwili dołączenia do zgromadzenia lub do konkretnej koterii). Poza rytuałami mniej lub bardziej uniwersalnymi, domeny, a nawet indywidualne koterie często posiadają własne obrzędy, które nie są znane reszcie frakcji.

Tytuły i obowiązki

Podobnie jak w przypadku Invictus, wiele tytułów w Lancea Sanctum pokrywa się z lokalną władzą. Nie wszystkie, aczkolwiek i te, które wydają się znane w zgromadzeniu, wyglądają nieco inaczej.

Biskup

Religijny przywódca danej domeny Lancea Sanctum nazywany jest Biskupem. Książę może rządzić miastem, ale to Biskup stanowi najwyższą władzę w oczach Lancea Sanctum. Wielu Biskupów zajmuje również stanowiska w strukturze miasta (jako Regenci, Seneszale czy Starsi), nawet jeśli owa struktura nie jest zdominowana przez Uświęconych. Dzieje się tak, ponieważ większość Książąt wie, jaką władzę dzierżą Biskupi.

Obowiązki Biskupa pokrywają się z obowiązkami kapłana, ale jest on również odpowiedzialny za miejscowe działania zgromadzenia jako całości.

Arcybiskup

Taki tytuł najczęściej wybiera sobie większość Uświęconych Książąt, ponieważ Arcybiskup do mentalności Lancea Sanctum pasuje dużo bardziej niż tytuł Księcia. Arcybiskup, co może dziwić, zwykle nie jest tą samą osobą co Biskup – jako że przy pełnieniu obowiązków związanych z rządzeniem miastem nie ma dość czasu na posługę biskupią. Arcybiskup jest ważniejszy od Biskupa, może więc oddalać jego wyroki.

Kardynał

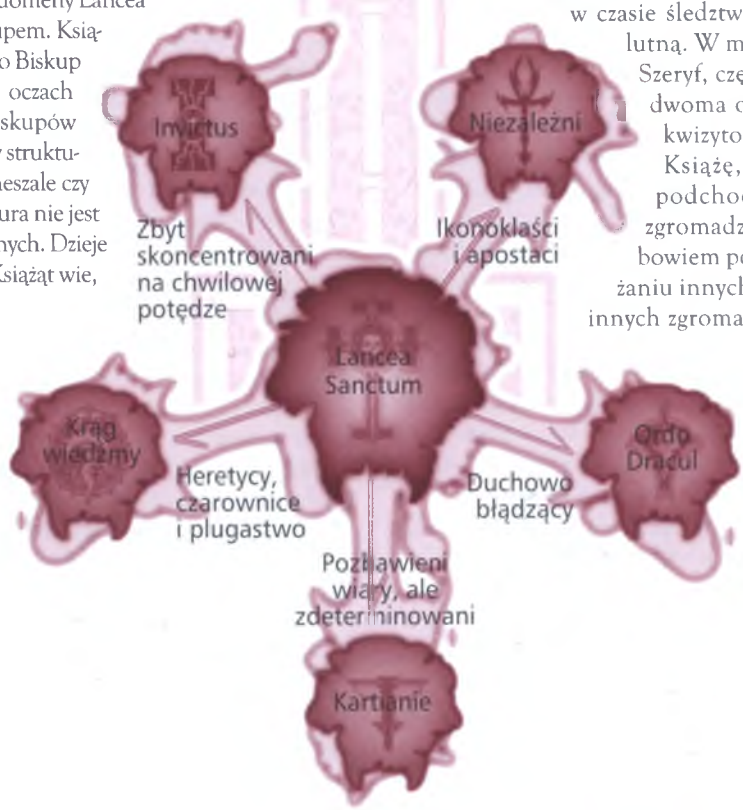
W miastach, w których pojedynczy przywódca ma dość siły, by być zarówno Arcybiskupem, jak i Biskupem, często przyjmuje tytuł Kardynała. Kardynał nie jest „formalnym" tytułem zgromadzenia, tak jak dwa poprzednie. Jest tylko skrótowym sposobem powiedzenia: „Jestem ważniejszy niż którykolwiek z was dwóch. Kto rzuci mi wyzwanie?".

Kapłan

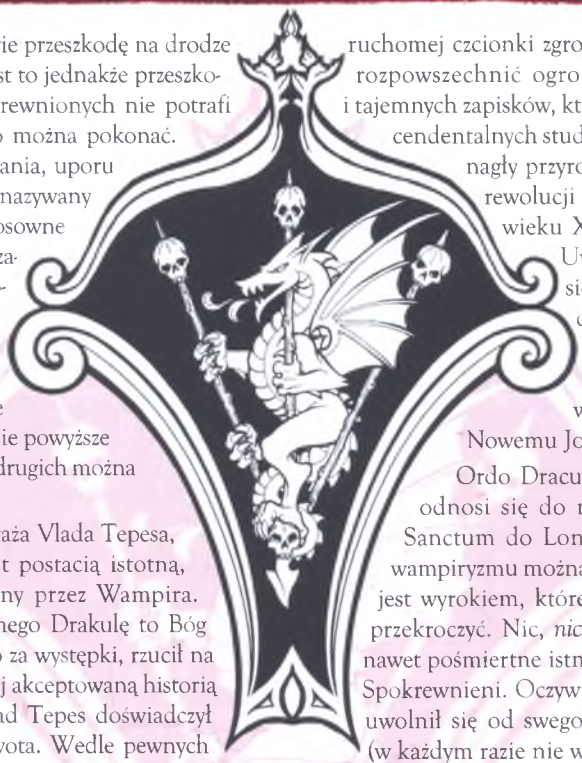
Uświęcony odpowiedzialny za duchowe nauki i pomoc innym wampirom zwany jest kapłanem. Niektórzy kapłani służą lokalnym władzom jako doradcy. Inni są kapłanami konkretnych koterii (a wiele koterii, mających więcej niż trzech członków, ma kapłana). Jest to w znacznym stopniu nieformalny urząd, chociaż czasem uznawany jest za taki przez przywódców Lancea Sanctum

Inkwizytor

Podległy tylko Biskupowi lub Arcybiskupowi Inkwizytor odpowiedzialny jest za ściganie herezji, nieposłuszeństwa i zdrady w szeregach zgromadzenia. Ma prawo badać wszystko i każdego, a każdy mądry Spokrewniony odczuwa przed nim lęk. Chociaż jego ranga jest technicznie niska, to jednak w czasie śledztwa dysponuje władzą absolutną. W miastach, w których istnieje Szeryf, często dochodzi między tymi dwoma osobami do spięć. Jeśli Inkwizytora nie popiera miejscowy Książę, powinien on ostrożnie podchodzić do relacji z innymi zgromadzeniami. Inkwizytor może bowiem pozostać samotnym w oskarżaniu innych wampirów należących do innych zgromadzeń.



Ordo Dracul



Klątwa wampiryzmu stanowi ledwie przeszkodę na drodze do osiągnięcia prawdziwej potęgi. Jest to jednakże przeszkoda przytłaczająca, a większość Spokrewnionych nie potrafi nawet postrzegać jej jako czegoś, co można pokonać. Tym, którzy mają w sobie dość oddania, uporu i inteligencji, Ordo Dracul – inaczej nazywany Zakonem Smoka – może zapewnić stosowne środki. Wampiry z Ordo Dracul to zarówno fundamentaliści, mający w sobie tyle zapału co każdy fanatyk, jak i zimni, świeccy teologowie, którzy poszukują jedynie sposobu na niszczenie swych wrogów. Zgromadzenie jako takie otwiera się jednakże na obie powyższe mentalności, albowiem od jednych i drugich można się wiele nauczyć.

Frakcja ta za swego założyciela uważa Vlada Tepesa, czyli samego Drakulę. Drakula jest postacią istotną, twierdził,że nie został Przeistoczony przez Wampira. Wedle relacji przekazanej przez samego Drakulę to Bóg odwrócił się od niego i by ukarać go za występki, rzucił na niego klątwę wampiryzmu. Najszerzej akceptowaną historią Drakuli jest boska kara, której Vlad Tepes doświadczył za zbrodnie swego śmiertelnego żywota. Wedle pewnych źródeł historycznych Tepes został wyznaczony na „obrońcę chrześcijaństwa". Ów tytuł wykorzystał jednak dla zwiększenia swoich wpływów politycznych i wytłumaczenia swych okrutnych czynów. Poza zbrodniami przeciwko ludzkości Drakula ostatecznie wyniósł własne pragnienia ponad swoją świętą przysięgę i ten właśnie czyn go zgubił.

Wiarygodność powyższych stwierdzeń pozostaje oczywiście nieudowodniona, a to, że samego Drakuli nie widziano już od ponad stu lat, nie stanowi nawet ich największej luki. Legendy o Drakuli przypisują mu różne dziwne okoliczności. Mądrzy członkowie społeczeństwa Spokrewnionych podejrzewają, że Drakula sam Przeistoczył niewiele dzieci – ale jeśli nie został Przeistoczony, to do którego należał klanu? Wedle innych źródeł Drakula nigdy nikogo nie Przeistoczył lub też poniósł klęskę, tworząc istoty podobne potworom, pragnącym tylko stale i bezmyślnie sycić wściekle swoje pragnienie.

W istocie, organizacja wyrosła wokół nauk Drakuli jest równie enigmatyczna, co jej założyciel.

Zarys ogólny

Korzenie Zakonu stanowią kwestię wciąż poddawaną dysputom – nawet wewnątrz samego zgromadzenia. Jest on bez wątpienia jedną z najmłodszych frakcji Spokrewnionych. Smoki, bo tak ze strachem (lub nienawiścią) nazywają ich inni, posiadają zapisy sięgające XVI wieku. Wraz z rozpowszechnieniem ruchomej czcionki zgromadzenie było w stanie efektywnie rozpowszechnić ogromne zasoby swoich archaicznych i tajemnych zapisków, które potrzebne są członkom do transcendentalnych studiów. Zgromadzenie również odczuło nagły przyrost potęgi i liczby członków w czasie rewolucji przemysłowej, a potem pod koniec wieku XIX i w kilku kolejnych dekadach. Uważa się, że zgromadzenie rozwinęło się najpierw w Europie Wschodniej dzięki rozwojowi techniki transportowej, ale wiarygodne teorie początek istnienia frakcji przypisują wiktoriańskiemu Londynowi, a nawet Nowemu Jorkowi.

Ordo Dracul otacza czcią swego założyciela, ale odnosi się do niego zupełnie inaczej niż Lancea Sanctum do Longinusa. Smoki uważają, że klątwę wampiryzmu można i trzeba pokonać, i że Przeistoczenie jest wyrokiem, które można jednak odwrócić, a nawet przekroczyć. Nic, *nic* nie jest stałe, jak twierdzi Zakon, nawet pośmiertne istnienie, którego doświadczają wszyscy Spokrewnieni. Oczywiście żaden znany wampir nigdy nie uwolnił się od swego Requiem poprzez rytuały Zakonu (w każdym razie nie w sposób, który przez innych mógłby zostać uznany za satysfakcjonujący – źle przeprowadzony obrzęd może w końcu zmienić kogoś w popiół lub rozkładające się truchło). Mimo to Spokrewnieni przyznają chętnie, że coś takiego zajmuje całe wieki, jeśli nie milenia. Brakuje jednakże pewnego kluczowego elementu wiedzy, ale zmniejszający się świat i rozpowszechniająca się technologia z pewnością przybliżają moment jej poznania.

W tym względzie właśnie Ordo Dracul lepiej czuje się we współczesnym świecie niż Invictus, choć nie aż tak dobrze jak Kartianie. Techniki nie należy się obawiać – stanowi ona tylko kolejne narzędzie, z którego można korzystać. Z racji tego, że zgromadzenie jednakowo ceni sobie rozwój umysłowy i duchowy, starszyzna pragnąca zachować swoją pozycję winna pozbyć się starych przyzwyczajeń i nauczyć korzystać z telefonu czy skanera. Tradycjonalistami jednak nie gardzi się zbytnio (wszak mogą dysponować użyteczną wiedzą, a nie należy palić za sobą mostów), ale zwykle pozostawia się ich samym sobie w ich schronieniach, by tam doświadczali swego Requiem i w samotności prowadzili swe badania.

Poszukiwanie wiedzy jest często wymienianym celem Zakonu, ale specjalnie jest on mglisty. Członkowie Ordo Dracul interesują się, co prawda, wiedzą, jednak fakt ten ma więcej wspólnego z typami osobowości, jakie przyciąga do siebie zakon, niż z jego faktycznymi celami. Smoki poszukują prawdy na temat wampirzego stanu, co oznacza, że chętnie rozmawiają z innymi

wampirami o ich doświadczeniach i uczuciach związanych z Przeistoczeniem – o zmianach w ich ciałach i o tym, co zmieniło się w ich podejściu do śmiertelników (Zakon w szczególności interesuje się Gangrelami, a te Dzikusy, które dołączają do zgromadzenia, szybko stają się jednymi z najbardziej szanowanych jego członków). Smoki poszukują jakichś wzorców w planach Boga, w klątwie pośmiertnego istnienia i w każdym innym aspekcie Requiem, który może dać im odpowiedź na pytanie, jak przekroczyć granice wampiryzmu.

Ordo Dracul posiada hierarchiczną strukturę, która jest unikatowa – wewnętrznie nazywa się ją Smoczym Językiem. Zakon posiada wiele rytuałów i inicjacji, które symbolizują przekraczanie przez członka „kręgów wtajemniczenia" lub też wyznaczają poziom jego dokonań wewnątrz kręgu. Pozycja w hierarchii wydaje się zgadzać z mistrzostwem posługiwania się Smoczymi Splotami, ale nie wiadomo, czy jest to prawdą, czy tylko mylnym spostrzeżeniem osoby spoza zgromadzenia. Struktura ta służy również do chronienia tajemnic zgromadzenia. Ordo Dracul niechętnie pozwala komukolwiek, nawet członkom niskiej rangi, na opuszczanie swoich szeregów. Im wyższa czyjaś ranga w zgromadzeniu, tym więcej dana osoba dokonała i tym bardziej będzie niechętna (przynajmniej w teorii) opuszczeniu zgromadzenia. Niestety i tak zdarza się, że członkowie Ordo Dracul wyrzekają się swego zgromadzenia częściej niż Zakon jest skłonny przyznać.

Członkowie

Ordo Dracul nie musi nawracać. Chociaż chętnie przyjmuje nowych członków, Zakon nie jest aż tak otwarty jak Invictus, bowiem jego siła leży bardziej w inteligencji niźli w wierności należących doń Spokrewnionych. Zakon nie zamierza niszczyć istniejącego status quo czy siłą wprowadzać coś nowego, nie planuje również poddawać się starożytnym prawom ani czcić jakiegoś boga. Członkowie Ordo Dracul pragną po prostu przełamać pewne granice, a to już przyciąga wampiry pewnej klasy – Spokrewnionych, którzy nie są zadowoleni ze swego stanu, ale winą zań obarczają kwestie duchowe lub mistyczne, a nie polityczne czy temporalne. Wampiry, które wierzą w którąś z historii pochodzenia swego gatunku, ale którym brakuje religijnego zapału, by dołączyć do Lancea Sanctum również wstępują w szeregi Zakonu. Najlepsze Smoki to ci Spokrewnieni, którzy jeszcze przed Przeistoczeniem mieli otwarte umysły i realistyczne podejście do świata. Widzą, czym się stali, i nie uznają Requiem za ostateczny koniec swojego istnienia. Te Smoki stanowią samą śmietankę.

Większość jednakże wstępuje do Zakonu, by po prostu oszukać klątwę nieumarłego istnienia. Pokusa rytuałów przyciąga wszystkie klany i nawet członkowie Lancea Sanctum czasami opuszczali swoje zgromadzenie i dopuszczali się świętokradztwa, jakim było wstępowanie w szeregi Ordo Dracul. Zdarzają się i przejścia w przeciwną stronę. Czasami członek Zakonu stwierdza, że ceremonie, których jest świadkiem, stanowią grzechy przeciwko naturze i siłom wyższym, i postanawia nigdy nie korzystać ze swej ciężko wypracowanej wiedzy. Resztę swych nocy spędzają w cichej pokucie za zajmowanie się zakazanymi tajemnicami. Zakon już zauważył, że niektóre, konkretne obszary badań wywołują taką reakcję częściej niż inne i że te teksty i formuły stanowią łakomy kąsek dla młodych Smoków, które pragną szybko dowieść swej wartości.

Ordo Dracul chętnie przyjmuje członków ze wszystkich klanów. Zgromadzenie nie dostrzega szczególnych zalet tak dużego zróżnicowania linii klanowych. Oczywiście konkretna linia krwi może być źródłem lepszych członków Zakonu, ponieważ jeden rodzic może nauczyć swe dziecię o naturze zgromadzenia, a dziecię to, stając się rodzicem, przekazać wiedzę dalej. Jednak, ogólnie rzecz biorąc, Smoki nie zważają na klan, gdy dobierają nowych członków. Na podjęcie decyzji większy wpływ ma temperament oraz potencjał intelektualny. Chociaż nie wszyscy członkowie Ordo Dracul zakopują się w księgach (w zasadzie raczej tego nie czynią), większość z nich jest oczytana i wykształcona.

Najtrudniejszą częścią dołączania do zgromadzenia jest znalezienie jego członków ufających innym Spokrewnionym na tyle, by ich nauczać. Mając świadomość tego, przysły Smok musi spowodować, że potencjalny nauczyciel go zauważy. Zbieranie wiedzy o Ordo Dracul (czyli zadawanie pytań wampirom posiadającym dość doświadczenia, by wiedzieć coś o zgromadzeniu), eksperymentowanie z wampirzą postacią i różnymi Dyscyplinami oraz sprawdzanie granic Requiem stanowią dobry sposób na zwrócenie na siebie uwagi. Jeśli cała koteria chce próbować znaleźć mentora, szanse jej członków znacząco wzrastają. Zakon zezwala na takie podejście z wielu powodów. Poza oczywistą zaletą posiadania równych sobie, z którymi można wymieniać się pomysłami, koteria może zapewnić sobie ochronę dużo lepszą niż pojedynczy wampir, zarówno przed wrogami, jak i przed mistycznymi błędami, które mogą okazać się tragiczne w skutkach. Ponadto, choć starszyzna Zakonu nigdy o tym nie wspomina, odrobina zdrowej konkurencji ostatecznie służy zgromadzeniu, ponieważ z czasem odsiewa członków, którzy znaleźli się w nim po to tylko, by dla własnego zysku oszukać śmierć.

Kiedy przyszły Smok znajdzie już mentora, rozpoczyna się pobieranie nauk. Ten okres tak naprawdę nie kończy się nigdy, ponieważ wszyscy członkowie Ordo Dracul mają uczyć się stale i stale nauczać. Zakon zna wszelkiego rodzaju ceremonie „zakończenia nauki", ale pielęgnuje założenie, że nawet członek starszyzny może nauczyć się czegoś od mądrzejszego i potężniejszego członka Zakonu (co zresztą przeraża inne zgromadzenia dużo bardziej, niż skłonne są przyznać).

Poza ceremoniami zakończenia nauki Ordo Dracul przeprowadza również inicjacje w szeregi zgromadzenia (chociaż poszczególni mentorzy mogą zdecydować się na własne sprawdziany dla przyszłych członków, nim pozwolą im wstąpić do Zakonu). W ciągu kilku pierwszych tygodni nauki jasne staje się, który uczeń posiada na tyle mocny charakter, by nauczyć się korzystać ze Smoczych Splotów, co Smoki uznają za pierwszy konieczny krok na drodze do dołączenia do zgromadzenia. Jeżeli uczeń nie jest w stanie pojąć podstaw tego ezoterycznego spisu ceremonii – a powodem tego może być zwykły brak inteligencji lub, na przykład, niechęć poświęcenia swej duszy spirytualistycznym badaniom – mentor kończy szkolenie. Uczeń może ćwiczyć nadal to, czego się już nauczył, ale jakikolwiek postęp bez dalszych instrukcji okazuje się niezmiernie trudny.

Filozofia

Ordo Dracul jest w równym stopniu zgromadzeniem religijnym i świeckim, chociaż jak dotąd, wampirzej egzystencji nie udało się wytłumaczyć inaczej jak przez istnienie Boga. Zgodnie z tym, w co wierzą członkowie Zakonu, samego Drakulę przeklął Bóg. Podobny pogląd na swego stwórcę ma Lancea Sanctum.

Różnica, oczywiście, polega na tym, że Drakula stał się wampirem długo po tym, jak na świecie zaistniało wiele innych wampirów. Ordo Dracul nie wymaga fanatyzmu, jakiego Lancea Sanctum pragnie od swych akolitów. Filozofia Smoków podlega równie rygorystycznej weryfikacji co ich ceremonie, więc dokonują oni swoich cudów bez wiary czy oddania się wyższej potędze. Uważają, że wystarcza sam szacunek.

Dla osób spoza zgromadzenia filozofia Ordo Dracul stanowi mieszankę teozofii i postulatów neowiktoriańskich. Niektórzy Spokrewnieni porównują Zakon do tajnego stowarzyszenia, jak masoneria czy Złoty Świt, i nie jest to porównanie bardzo dalekie od prawdy. Nie można się jednak spierać z faktami – ci, którzy dochodzą do znaczących pozycji w Zakonie, z pewnością na tym zyskują, otrzymując zdolność dokonywania czynów, których inne wampiry dokonywać nie mogą.

Główne przykazania Zakonu Smoka są następujące.

Nic nie jest stałe

Członkowie Ordo Dracul są na tyle mądrzy, by nie uznawać się za „nieśmiertelnych". Wampiry w rzeczywistości umierają, i to często bez pomocy intrygujących wrogów czy polujących wilkołaków. Wystarczy niekontrolowany pożar lub błąd w wyliczeniu, kiedy dokładnie wzejdzie słońce, by całe stulecia istnienia i zbierania doświadczeń dobiegły końca. Ale Smoki na tę kruchość nie spoglądają jak na słabość. Uznają, że ich stan może podlegać zmianie. Twierdzą, że gdyby Bóg chciał, by wampiry były niezmienne, nie uczyniłby ich zniszczenia tak łatwym i osiągalnym, a z pewnością niektórym ze Spokrewnionych nie umożliwiłby zmiany postaci. Dlatego Zakon widzi zmiany – nawet zmiany nagłe, które zdają się być zmianami na gorsze – jako zjawisko ogólnie pomyślne. Jeśli spłonie budynek, jeśli rozbije się samolot, jeśli upadnie Książę miasta, jeśli inne zgromadzenie utka sieć intrygi lub zaatakują wilkołaki, Ordo Dracul po prostu przypomni swoim członkom, że nic nie trwa wiecznie. Nie jest to mroczny, fatalistyczny lament, raczej wyzwanie – „Co możemy zyskać na tej zmianie?". Jeśli nic, to zmiana taka staje się przynajmniej przypomnieniem, że zmiany zawsze mogą nadejść.

Zmiana musi mieć cel

Podstawą wyjścia poza wampirzy stan jest zrozumienie, czemu istnieje taka konieczność. Zakon uważa Requiem raczej za wyzwanie niż za klątwę – chociaż jego członkowie nigdy nie zapominają, że w istocie *jest* ono klątwą. Badając i realizując Smocze Sploty, czyli dokonując wewnętrznych zmian na fundamentalnym, mistycznym poziomie, Smoki starają się dojść do celu, jakim jest porzucenie skorupy wampiryzmu.

Ten nakaz ma szersze zastosowanie. Każda akcja wywołuje reakcję, a póki Smok nie jest w stanie zrozumieć wszystkich reakcji, które wywoła dane działanie, nie powinien w ogóle podejmować się działania. Najlepsze odzwierciedlenia lekcja powyższa znajduje w duchowej sile Zakonu. Smocze Sploty szybko wyróżniają jego członków, ucząc doskonale o naturze wynikowości. Im więcej posiadasz mocy, tym mniej jej rozumiesz. Młodzi członkowie zgromadzenia, chcący zyskać to, co mogą im zaoferować Sploty, zwykle nie rozumieją tego paradoksu. Wielu mentorów Ordo Dracul uznaje go za najboleśniejszą, ale zarazem najważniejszą lekcję Requiem. Jeśli każde działanie nie prowadzi do konkretnego celu, szybko zaczyna podlegać entropii i wkrótce ulega zniszczeniu. Zakon nie wierzy w sianie zamętu i oddalanie od siebie odpowiedzialności poprzez słowa: „Zmiany są dobre".

Rytuały i obrzędy

Najważniejszym związkiem wewnątrz zgromadzenia jest relacja uczeń-mistrz. Rytuały i praktyki różnią się ogromnie w zależności od mentorów. Jeden nauczyciel może uczyć w sposób nieformalny, a inny swoich uczniów traktować jak nowicjuszy w klasztorze, zmuszając ich do kopiowania manuskryptów czy całonocnego wykonywania prostych prac, a przekazując wiedzę tylko przez ostatnią godzinę przed wschodem słońca.

Jednakże zgromadzenie posiada kilka istotnych rytuałów, a niektóre indywidualne metody nauczania stały się wystarczająco znane, by o nich wspomnieć.

Smocze Sploty

Ideą centralną Ordo Dracul jest filozofia transcendentalna, chęć wzniesienia się ponad ograniczenia przeklętej, wampirzej postaci. Poznawanie Smoczych Splotów pozwala Spokrewnionemu „oszukiwać" niektóre aspekty Requiem. Na przykład, wampir może potrafić spowalniać swój mistyczny metabolizm, spożywając co noc mniej krwi niż inni. Innym aspektem transcendentalnym jest umiejętność zaspokajania pragnienia zwierzęcą krwią bez względu na moc swojej własnej Vitae. Pokonywanie tych inkarnacji wampiryzmu, stanowi, wedle Zakonu, właściwą ścieżkę, prowadzącą do całkowitej ucieczki od klątwy. Celem staje się osiągnięcie kolejnego poziomu istnienia, czymkolwiek by nie był.

Odnajdywanie gniazd żmija

Świat jest w ciągłym ruchu na poziomach, których nawet Spokrewnieni nie dostrzegają. Dawno temu Ordo Dracul zauważył, że niektóre miejsca mają w sobie więcej magii niż inne. Miejsca te nazywano „neksusami", „świętymi miejscami" czy „gniazdami smoków", w zależności od kultury. To one nie pozostają w zastoju. W miarę jak przepływ mistycznych energii świata popycha je, migrują. Dodatkowo, każdego roku powstają nowe miejsca mocy. Zakon już określił, że wiele miejsc, które śmiertelnicy uznają za nawiedzone lub przeklęte (a czasem za błogosławione), powstały w wyniku „napłynięcia" energii w nową lokalizację. Co kilka lat Smoki modyfikują swoje mistyczne mapy świata, nanosząc na nie nowe miejsca i prądy mistycznych energii (nazywając je czasem „liniami magicznymi"). Dzieje się to na przestrzeni kilku tygodni lub miesięcy. Rozpoczęcie przypada zwykle na tydzień przed przesileniem zimowym, bo daje to kartografom najwięcej czasu na wykonanie swych zadań. Wysiłki te otoczone są czcią, a często również towarzyszą im stosowne rytuały. Mistyczni kartografowie traktowani są z najwyższym szacunkiem, a bycie odpowiedzialnym za weryfikację prawdziwości istnienia miejsca mocy wewnątrz Zakonu uznawane jest za zaszczyt. Zwykle uznaje się, że mistyczne artefakty odkryte w czasie takich badań pozostają własnością tych, którzy je znajdują (oczywiście dopiero po tym, jak zgromadzenie będzie miało szansę je przebadać i skatalogować.

Podążanie za ogonem smoka

Technika nauczania zwana „podążaniem za ogonem smoka" wraz z przyrostem populacji śmiertelników staje się coraz popularniejszym sposobem zilustrowania, że nic nie dzieje się w próżni. Mentor towarzyszy swemu uczniowi w czasie polowania i każe mu zabić jednego śmiertelnika w czasie pożywiania się (co zwykle nie stanowi problemu, szczególnie jeśli uczeń dobrze radzi sobie z nauką). Potem mentor każe podążyć mu za niepoliczalnymi łańcuchami wydarzeń, które dana śmierć powoduje. Kogo zostawił za sobą śmiertelnik? Co napisano na jego nekrologu? Czy ktoś po nim płacze? Kto przyjdzie na pogrzeb? Czy sprawę zbada policja? Ile uwagi policja poświęci jego sprawie? Czy w sprawę zamieszają się inne wampiry? Ponoć pierwsi Spokrewnieni, którzy postanowili przeprowadzić taką lekcję, wciąż śledzą efekty morderstwa popełnionego pośród śmiertelników... ponad 200 lat temu. Mniej formalnie członek Ordo Dracul może powiedzieć, że „podąża za ogonem smoka", zajmuje się niedokończonymi sprawami lub stara się przewidzieć wyniki każdej części swojego planu.

Czczenie mentora

Zwyczaj corocznego oddawania czci przełożonym w hierarchii Ordo Dracul nie jest wymagany, ale też nikt do niego nie zniechęca. Dlatego też stał się on powszechną praktyką. Każdy członek zgromadzenia, który postanowi wziąć udział w tym zwyczaju, wybiera inny sposób oddawania czci, w ogromnym stopniu zależny od postaci samego mentora. Niektórzy nauczyciele najbardziej lubią podarunki (księgi, ulubiona śmiertelna ofiara, archeologiczne odkrycie wyniesione z muzeum), inni wolą demonstrację tego, czego w ciągu kilku ostatnich lat nauczył się ich podopieczny. Koterie Smoków, które uczą się u tego samego mistrza, czasami wspólnie wymyślają sposób uhonorowania swego nauczyciela... Ale wampiry często również konkurują między sobą, starając się zostać indywidualnie docenionymi przez mentora

Tytuły i obowiązki

Jak wspomniano powyżej, podstawą Zakonu Smoka jest związek mistrz-uczeń. Wielu członków przedstawia się jako protegowani swego mentora (o ile ten, oczywiście, cieszy się szacunkiem), a starszy Smok posiadający szczególnie obiecującego ucznia może również odwdzięczyć się podobnym komplementem, mówiąc o sobie „mistrz tego-a-tego".

Nie wszyscy członkowie Ordo Dracul stale zajmują się uczeniem, jednakże zgromadzenie żywi ogromny szacunek dla tych, którzy podejmują się obowiązków uznawanych przez Smoki za ważne.

Strażnicy

Pośród czcigodnych Ordo Dracul, Strażnicy odpowiedzialni są za doglądanie wspomnianych wcześniej mistycznych miejsc. Zgromadzenie ma kilka powodów, by trzymać inne istoty z dala od takich miejsc. Po pierwsze, niedoinformowany głupiec z odrobiną talentu mistycznego, ale bez wykształcenia (Smoki za takie osoby uznają wszystkich *spoza* zgromadzenia – w szczególności członków Lancea Sanctum i Kręgu Wiedźmy) może potencjalnie zniszczyć moc danego miejsca i zasiać spustoszenie w całej okolicy. W istocie, wampirze miejskie legendy opowiadają o przeprowadzonych w wyjątkowo potężnym miejscu rytuałach, za które odpowiadali ludzcy czarodzieje, szamani Lupinów czy kulty satanistyczne. Po drugie, miejsca mocy to cenny zasób, więc jeśli Zakon już jakieś posiada, to może sam z niego korzystać i odmawiać dostępu do niego swym rywalom. Z drugiej strony, Ordo Dracul zdaje sobie sprawę z tego, że inne zgromadzenia Spokrewnionych często prędzej zniszczą takie miejsce, niż pozwolą Smokom z niego korzystać, a jeśli już – to każą sobie za to słono płacić. Po trzecie, miejsca mistyczne stale podlegają zmianom i chociaż zwykle zmieniają się z biegiem lat czy dziesięcioleci, czasami magia dokonuje jednak wielkiego skoku naprzód, a Zakon uwielbia o takich rzeczach wiedzieć jak najszybciej. Na

koniec należy dodać, że zgromadzenie uznaje niektóre miejsca za prawdziwie symboliczne lub duchowe i wymagające ochrony przed splugawieniem lub po prostu zniszczeniem.

Strażnicy to zwykle te Smoki, które potrafią kryć się i walczyć. Rzadko jednak wykonując obowiązki, gotowi są poświęcić swe istnienie. W końcu nic nie jest stałe, a oddawanie życia za coś, co może zmienić się w ciągu 50 lat, to nieroztropność.

Kogaion

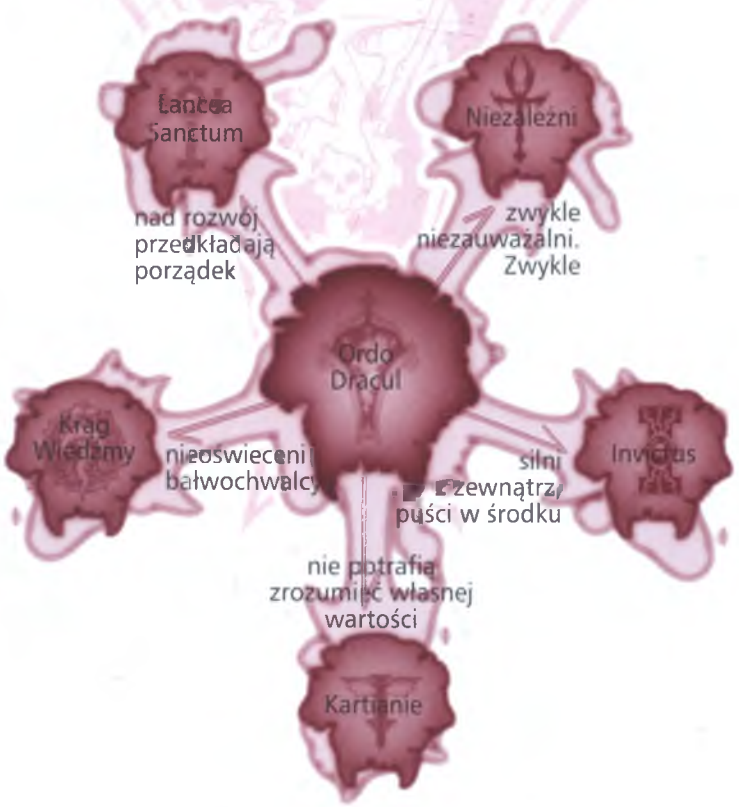
Każde miasto, w którym Zakon stanowi liczącą się siłę, zamieszkane jest przez Strażnika zwanego Kogaionem. Chroni on miejską siatkę ważnych miejsc i jego sieć mocy, a także jego największe mistyczne skarby. Najczęściej Kogaion zapamiętuje stosowne informacje lub zapisuje je w formie zagadek, kodów lub w martwych językach, by nie wpadły w ręce wroga. Sam tytuł pochodzi prawdopodobnie z języka Traków i oznacza tyle co 'wspaniała głowa'. Nowego Kogaiona wybiera się tylko wtedy, gdy poprzedni zginie, wycofa się lub zostanie uznany niegodnym zaufania (żeby do tego doszło, musi tak uznać co najmniej siedmiu inny Kogaionów). Uzyskanie tytułu Kogaiona jest jednym z największych zaszczytów wewnątrz zgromadzenia, ale oznacza równocześnie odcięcie danego wampira od innych członków Zakonu. Wszyscy szanują Kogaiona, ale z racji tego, że stanowi on oczywisty cel dla wrogów zgromadzenia, nikt nie chce pozostawać z nim w bliskich stosunkach. Kogaioni to zwykle pustelnicy, u których wielu szuka porady, ale rzadko wybiera się ich na mentorów. Kogaioni zwykle dysponują również przerażającą potęgą w dziedzinie Smoczych Splotów... Chociaż niektórzy ograniczają się tylko do uważania siebie za bardzo potężnych.

Zaprzysiężeni Drakuli

Niewiele wiadomo o Zaprzysiężonych – z zewnątrz wydają się być podfrakcją lub podzgromadzeniem w Ordo Dracul. Niewielu Spokrewnionych podejrzewa nawet, że Zaprzysiężonych Drakuli dzieli się na trzy grupy, z których każda związana jest z wyższą gałęzią Smoczego Języka. Większość wampirów poza zgromadzeniem nie zna nawet Zaprzysiężonych, chociaż tam, gdzie Zakon urasta w siłę, pojawiają się trzy znane tytuły członków: Zaprzysiężony Topora, Zaprzysiężony Tajemnic i Zaprzysiężony Umierającego Światła.

Smoczy Język

Smoczy Język jest rozwidlającą się linią awansu – drabiną społeczną, po której wspinają się członkowie zgromadzenia wraz ze zdobywaniem nowej wiedzy i uczeniem się nowych aspektów swego stanu. Chociaż dla osób spoza Zakonu zrozumienie istoty hierarchii stoi w najlepszym przypadku na niskim poziomie, wydaje się, że wszyscy członkowie kroczą po tej samej ścieżce awansu do pewnego punktu, po którym wybierają sobie specjalizację. Wielu członków zgromadzenia sięga po prawa do różnych tytułów, ale niezrzeszeni w Zakonie nie potrafią określić, które z nich stanowią o faktycznej funkcji i zakresie obowiązków, a które są tylko tytułami honorowymi. Smoczy Język stanowi dość niewyraźną koncepcję. Jest tworem niezależnym od Smoczych Splotów, chociaż ich znajomość to istotny warunek awansu na Smoczym Języku. W języku laików Smoczy Język odpowiada, mniej więcej, randze, a Smocze Sploty stanowią wyznacznik możliwości i potencjału.



Niezależni

Jeżeli wampir o innych Spokrewnionych mówi „godna pogardy arystokracja nieumarłych", z pewnością należy on do wolnomyślicieli – tych, których inne wampiry nieco mylnie nazywają „niezależnymi" bądź „niezrzeszonymi". Są oni buntownikami, banitami i ikonoklastami wampirzej społeczności, tymi, którzy chętnie (a często również zupełnie przypadkiem) lekceważą tak zwaną władzę starszych nad swymi pobratymcami. Niezależni Spokrewnieni mogą być również wampirami apolitycznymi, godzącymi się tylko na swoją własną władzę nad sobą, ale nie obnoszącymi się ze swoją buntowniczością przed miejscowymi Książętami i Regentami. Niemal każdy Spokrewniony spośród niezrzeszonych ma swój własny powód, by wyprzeć się istoty wszelkich zgromadzeń: od zwykłego buntu, poprzez ogólną niechęć do władzy, aż po osobiste, dziwaczne filozofie czy nawet herezje.

Niezrzeszeni wściekle pragną niezależności, a wielu z nich prędzej stanęłoby twarzą w twarz z porannym słońcem, niż spędziło całe wieki w uległości wobec innej istoty nocy. Chociaż niezależni nie tworzą w istocie zgromadzenia, indywidualnie bywają często niezauważani lub też traktowani jako jedna zbieranina z tymi, którzy myślą podobnie do nich. Jednakże pomiędzy niezrzeszonymi istnieje tyle punktów wspólnych, że omawia się ich jako jednolity fenomen, nawet jeśli nie stanowią oni formalnie zgromadzenia. Jeśli wampir patrzy z pogardą na wszelkie struktury rządowe, ale sam nie należy do żadnego zgromadzenia, reszta społeczeństwa Spokrewnionych zawsze uznawać go będzie za niezrzeszonego.

Zarys ogólny

„Niezależni" Spokrewnieni są niechętni neofeudalnej strukturze współczesnej społeczności Spokrewnionych lub też otwarcie nią gardzą. Istnieją równie długo jak zgromadzenia – za jedyny powód mogłoby im wystarczyć to, że ilekroć pojawia się jakiś ruch polityczny, ktoś mu się przeciwstawia lub przynajmniej się nim interesuje. Niegdyś niektóre niezależne politycznie wampiry nazywano „anarchistami" lub „autokratami", co stanowiło odwołanie do ich niechęci względem twardych praw i porządku społecznego Spokrewnionych. Wampiry te nie interesowały się proklamacjami i dekretami Książąt i zwykle pragnęły tylko, by zostawiono je w spokoju. W tamtych czasach uznawano niezależnych za głupców – niegroźnych, dopóki dany wampir miał dość oleju w głowie, by nie narażać siebie i sobie podobnych swymi bezprawnymi działaniami.

Zmiany przyszły wraz z nieformalną popularyzacją sympatii wobec niezrzeszonych. Wielu zbuntowanych, nieostrożnych Spokrewnionych dokonało istotnych rzeczy, by w krótkim czasie zatrząść wampirzym społeczeństwem w posadach. Pewne granice uległy zamazaniu, przekroczono pewne ograniczenia i podjęto pewne straszliwe decyzje. Chociaż to, co uznano za „ruch polityczny" niezależnych, uspokoiło się (albo przynajmniej wycofało z powrotem w cienie domen, w których żyją niezrzeszeni), pewne szkody już się dokonały. Dzisiaj niewielu starszych zgromadzeń uznaje działania szczególnie zadzierzystych niezależnych za reprezentację ich postaci ogólne... lub też zbudowało na nich kapitał polityczny, pozwalający podjąć przeciw buntownikom zdecydowane kroki.

Członkowie

O ile Invictus przyciąga szczególnie starszyznę, o tyle szeregi niezależnych wydają się działać jak magnes na młodych i drobnych członków społeczności Spokrewnionych. Neofici stanowią największy procent niezrzeszonych, a co noc kolejne wampiry odkrywają w sobie chęć bycia niezależnym. Wiele wampirów zmienia swoje zapatrywania po otwierających oczy na prawdę lub upokarzających doświadczeniach związanych ze zgromadzeniami. Czasami zdarza się to jeszcze na wczesnym etapie, kiedy to zgorzkniały neofita ogłasza wszem i wobec swą niezależność, by poczuć się lepiej. Czasami jednak smak wolności przyciąga także ancillae, którzy po dziesiątkach lat politycznych gier dali się wymanewrować lub poczuli niesmak na myśl o cenie, jaką przychodzi im za swe działania zapłacić. Niezależni prawdopodobnie przyjmują w swe szeregi więcej „konwertytów" niż jakiekolwiek zgromadzenie, co jest kolejnym powodem jak najgorszej opinii, jaką mają o nich prawdziwe zgromadzenia.

Chociaż bardzo wielu niezależnych Spokrewnionych to neofici lub młodzi ancillae, nie można powiedzieć, by starszyzna nigdy nie wyrzekała się życia w sekcie. Wielu starszych Spokrewnionych, szczególnie z klanów Mekhet i Gangrel, ceni sobie niezależność i wolność i chce wykorzystać swe wpływy oraz zjednoczyć lokalnych niezależnych w celu stworzenia neozgromadzeń mających realizować ich własne plany. Ta niewielka grupa zdolnych do manipulacji starszych odpowiada za wrogość niektórych komórek niezależnych wobec bardziej sformalizowanych grup Spokrewnionych. Nie można jednak powiedzieć, że każdy starszy staje się niezależnym po to, by zbudować sobie prywatną armię. Wielu członków starszyzny niezrzeszonych ignoruje po prostu nakazy społeczne, które uznają za niestosowne. W oczach wielu Spokrewnionych wraz z mocą starszeństwa na wampira spada odpowiedzialność, która niejednokrotnie zmusza ich do przyłączenia się do zgromadzeń, chociaż lepiej byłoby im istnieć bez brzemienia związanych z nimi obowiązków.

Filozofia

Zasadniczym filozoficznym przesłaniem odpowiadającym za sposób myślenia niezależnych jest fundamentalne przekonanie, że każdy wampir – jak każdy człowiek – jest wolny. Bez względu na klan czy wiek, żaden Spokrewniony nie powinien być zmuszany do oddawania pokłonów przed nieumarłym gubernatorem niczym najniższy sługus. Co w najmniejszym stopniu nie dziwi, niezależni wampirze tytuły i obowiązki uznają za godne pogardy. Nie znają „Książąt", którym winni są posłuszeństwo i uznają całą ideę formalizowania społecznych długów za ogólnie niepotrzebną. Każdy z Przeklętych jest, z definicji, indywidualistą usuniętym z braterstwa ludzi i na całą wieczność skazanym na samotność. Niezrzeszeni uznają często, że gatunek wampirów nie potrzebuje sztucznego systemu kontraktów, by mieć pewność, że każdy Spokrewniony dotrzyma słowa i uhonoruje swoją obietnicę. Będąc zupełnie samotnymi, wampiry zdają sobie sprawę z tego, że mają tylko własne słowo – niewymagające wspomagania ze strony nienaturalnej i sztucznej hierarchii – by działać słusznie. Ci, którzy tak nie postępują, zostaną odsiani w sposób naturalny, bez ingerencji arbitralnej woli starszyzny.

Ta pojedyncza idea stanowi bazę niezależnej ideologii, ale jak każdy solidny fundament objawia się w różnych praktycznych zastosowania. Trendy ogólnego sposobu myślenia niezrzeszonych dają pojedynczym Spokrewnionym poczucie bycia sobą, potrzebne do przetrwania w rzeczywistości pośmiertnego istnienia.

Po raz kolejny należy podkreślić, że poniższa lista nie zawiera formalnych zasad czy wierzeń niezależnych. Każdy niepodległy Spokrewniony jest swoim własnym Księciem – lub przynajmniej pragnie nim być. Są to jedynie najczęstsze punkty wspólne pośród niezrzeszonych w zgromadzeniach wampirów-indywidualistów.

Wampir jest z natury samotnikiem

Dla niezrzeszonych bliźniacze pojęcia wolności i indywidualizmu – tworzące wampirzą egzystencję – wywodzą się z prostej prawdy, że wampiry są istotami samotnymi. Dusza Spokrewnionego to dusza samotnika. Odcięta jest od świata, który znała przed Przeistoczeniem i zmuszona do trwania niczym wilk pomiędzy owcami. Wciąż wkracza w granice społeczeństwa śmiertelników, ale nigdy się z nim nie integruje.

Podobnie jest ze światem, w który wrzuca się Spokrewnionego w chwili Przemienienia. Chociaż wielu uważa wampirzą społeczność za istniejącą wewnątrz społeczności śmiertelników, niezależni zwykle odrzucają to twierdzenie. Dla nich pojęcie „wampirzej społeczności" jest sztucznie wymuszonym działaniem żądnej władzy starszyzny, chcącej siłą stworzyć strukturę społeczną i porządek tam, gdzie ich nie ma. Zmuszanie ich do egzystencji w sztucznym systemie stanowi drogę do zniszczenia. Tylko poprzez respektowanie naturalnego stanu Spokrewnionych – wyizolowanej, niezależnej równości – można ustanowić harmonię pomiędzy Przeklętymi.

Władza deprawuje

Niezależni nie są głupcami (w większości). Zwykle dostrzegają, jak bardzo władza deprawuje żywych. Jeśli połączyć ten problem z istotą pośmiertnej egzystencji, prawdziwą żądzą krwi i perspektywą wiecznej niezmienności, to wiadomym staje się, że wampiry kroczą

ścieżką zniszczenia. Niezależni mogą wierzyć, że Spokrewnieni są ostatnimi istotami, którym powinno się dawać władzę. W końcu nie bez powodu nazywa się ich Przeklętymi – zatem Przeklęci nie powinni władać Przeklętymi. Taka karawana może dotrzeć co najwyżej pod bramy samego piekła, a niezrzeszeni są zbyt mądrzy, by do niej dołączać. Lepiej, żeby każdy wampir na swej drodze zajmował się tylko swoim własnym rozwojem.

Nie oznacza to jednak, że niezależni wystrzegają się potęgi i wpływów. Wciąż są wampirami i mogą uznać, że ogień zwalczyć można tylko ogniem. Nawet ci, którzy nie są takiego zdania, wciąż mogą doceniać zysk płynący z wielkiego bogactwa czy obracania się w pewnych kręgach śmiertelników. Różnica leży we wpływie, jaki ich potęga wywiera na inne wampiry. Świadomość bycia samotnikiem nie oznacza udawania, że inni Spokrewnieni nie istnieją. Ta pomyłka przysporzyła już niejednemu niezależnemu znacznych problemów. Cała sprawa polega na zyskiwaniu władzy w zgodzie z potrzebami i pragnieniami swoich sąsiadów. Oczywiście zyskiwanie władzy wampirzej oraz stosownych wpływów jest uznawane pośród niezrzeszonych za niebezpieczne, co powoduje, że częściej bliżej trzymają się śmiertelnych stref wpływów.

Krew Chrystusa pozwoliła mi przejrzeć na oczy.
Chociaż Oktawian pozbawił mnie języka i me zęby wyrwał, wciąż namawiałem go,
by porzucił bożków fałszywych.
Pochowano mnie, lecz powróciłem. Powalono mnie, lecz na nogi stanąłem.
Czymże jest to, jeśli nie cudami?
Lecz jeśli cudami są, czemu Pan obdarował nimi mnie – naczynie grzechu wszelkiego?

– Testament Longinusa

Pomiot Beliala

Nie każde zgromadzenie posiada tak wyraźną strukturę jak inne. W istocie niektóre zgromadzenia stanowią lokalny fenomen lub też są zbyt małe, by konkurować z większymi, które zajęły już swoje doczesne miejsca. Jednakże w przypadku Pomiotu Beliala prawo zgromadzenia jest niepotrzebne, albowiem „Czyń wedle woli swojej i niech ona jedynym prawem ci będzie".

Zgromadzenie stanowi luźną konfederację satanistów, czcicieli demonów i odszczepieńców, twierdzących że Przeklęci pochodzą z samego piekła. Wampiry nie stanowią oddzielnego gatunku, są „demonami", którym śmiertelną powłokę ofiarowały diabły, znalazłszy przejście na powierzchnię z siarczystych głębi piekieł. Wedle Pomiotu Beliala celem istnienia Przeklętych jest oddawanie się mrocznym uciechom, do których namawia ich Bestia.

Pomiot jest zaiste piekielną frakcją Spokrewnionych. Jego członkowie cieszą się swą występnością, zadają ból i cierpienie bez cienia litości i bez żalu. Tam, gdzie pojawi się Pomiot Beliala, płoną budynki, giną śmiertelnicy, a zszokowane, zakrwawione ofiary błąkają się po ulicach, nim padną martwe. Przeklęci są wcieleniem Bestii – nauczają dzieci Beliala. Wampiry nie służą nikomu poza samym Diabłem!

W danej domenie Pomiot Beliala rzadko istnieje szczególnie długo. Jego zachowanie stanowi antytezę istnienia Spokrewnionych, zarówno ze względu na literalną, jak i symboliczną interpretację Maskarady, więc Książęta raczej nie pozwalają im pozostawać na swych terenach ani zakładać na nich schronienia. Zresztą nawet gdyby Książęta nie podrywali przeciw Pomiotowi Beliala całych domen, sami jego członkowie, prędzej czy później, sprowadziliby na siebie Ostateczną Śmierć. Ich działania i występność zwracają zwykle uwagę łowców czarownic, śmiertelnych władz i innych grup, które nie lubią, gdy zagrażają im bandy zdegenerowanych morderców.

Naprawdę zadziwiającą cechą Pomiotu Beliala jest to, że choć Spokrewnieni od dawna starają się go wyplenić, satanistyczna ideologia wciąż trwa i pojawia się w kolejnych miejscach. Pomiot Beliala rzadko działa dość subtelnie, by przez dłuższy czas pozostawać w ukryciu, a Książęta, którzy niszczą kolejne jego komórki, ze zdziwieniem stwierdzają, że problem powraca po kilku latach. Chaotyczna filozofia ugrupowania powoduje, że nie posiada ona żadnego centrum, ale jeśli naprawdę tak jest, to jak filozofia sekty może pojawiać się wciąż w nowych miejscach mimo czujnych wrogów, czekających tylko na okazję, by ją znaleźć i zniszczyć?

VII

Jedno „zgromadzenie" świata nieumarłych nie posiada nazwy. Chociaż frakcja ta składa się z wampirów, jej członkowie zdają się nienawidzić wszystkich Spokrewnionych, którzy nie należą do ich tajemnego zakonu i próbują zniszczyć każdego wampira. Być może uznawanie tej grupy za zgromadzenie jest błędem, ponieważ nie wiadomo, czy jest ona własnym klanem, czy może szczególnie zapalczywym kultem. „Siedem" – nazwa, pod jaką inni Spokrewnieni znają tę sektę, bierze się od symbolu, który wampiry te pozostawiają po dokonaniu szczególnie niegodziwych lub godnych uwagi czynów – rzymskiej cyfry siedem.

Według doniesień Siedem liczy sobie niewielu członków i nie pojawia się w każdym mieście. Niewielką liczebność jej członkowie rekompensują sobie jednak zapiekłą nienawiścią do Spokrewnionych. Niewielu członków organizacji udało się schwytać, ale z ich zeznań (zwykle wymuszonych torturami lub innymi nadprzyrodzonymi środkami), wynika aż zbyt wiele przerażających rzeczy. Członkowie Siedem rzekomo nie odczuwają napływu szału przy pierwszym spotkaniu innych nieumarłych. Potrafią jednakże natychmiast identyfikować inne wampiry, ponieważ – jak twierdzą – widzą na nich „znamię zdrajcy". Nawet sztuczne rozumienie nazwy grupy jest niepewne. Zmuszone nadprzyrodzonymi środkami do mówienia prawdy, te wampiry nie potrafią powiedzieć, czym dokładnie są, a próby sondowania ich umysłów dają nieodmiennie zaledwie obraz rzymskiej cyfry „VII" lub nieznany alfabet, znaczenia którego przepytywany wampir nie potrafi wyjaśnić.

Mimo tajemnicy osnuwającej narodziny i cele organizacji jedno jest pewne: członkowie Siedem są fanatycznie oddani idei zniszczenia innych wampirów. Siedem uważają, że stanowią spuściznę po dawnym królu, który tysiące lat temu został pokrzywdzony, i że ich celem jest zniszczenie Przeklętych. Jedynie poprzez zmiecenie z powierzchni ziemi Przeklętych będą mogli dostąpić swego „Sabatu", co rozumieją jako możliwość odzyskania swego utraconego królestwa. W szczegółach występują różnice. Niektórzy uważają, że królestwo zrzuci jarzmo mistycznej klątwy, inni z kolei uznają je za metaforę, a siebie za wybrańców bożych, którzy mają oczyścić świat z plugastwa Spokrewnionych. Nie ma jednak wątpliwości co do tego, że Siedem składa się z wampirów. Jego członkowie spożywają krew tak samo jak inni nieumarli, a prawdziwa natura ich fanatycznej misji pozostaje nieznana.

Bez względu na przyczyny swej palącej nienawiści do Spokrewnionych, Siedem nie są głupcami. Wiedzą, że świat nie dostrzeże różnicy pomiędzy nimi i ich znienawidzonymi wrogami, więc również żyją według zasad Maskarady. Nie rozpoczynają walki tam, gdzie wiedzą, że nie podołają – wybierają konflikty ostrożnie, by zyskać na nich jak najwięcej. Zważywszy na niewielką liczebność członków Siedem, otwarte walki z grupami Spokrewnionych stanowią rzadkość, ale się zdarzają. Skrytobójstwa, morderstwa i taktyki uników lepiej pasują do możliwości zgromadzenia, ale uznawanie Siedem za tchórzy to błąd w ocenie ich możliwości. Wielu Spokrewnionych padło pod ciosami szponów koterii Siedem, uznając, że już ich zniszczyło.

Mitologia Spokrewnionych

Nieumarli, żywiący się krwią drapieżnicy, dysponujący zdolnościami, które przeczą prawom nauki znanym śmiertelnikom, to istoty mityczne, legendarne, pochodzące z folkloru. Większość śmiertelników z pewnością byłaby zdziwiona odkryciem, że same wampiry również posiadają własne mity i legendy. Właściwie to większa część historii Spokrewnionych przyjmuje formę niejasnego i zniekształconego mitu. Cywilizacja ludzi lepiej rozumie swoją historię, niż Spokrewnieni swoją.

Na pierwszy rzut oka wszystko wydaje się logiczne. Wampiry są wszak właściwie nieśmiertelne. Z pewnością wiele z nich doświadczyło osobiście wydarzeń historycznych. Śmiertelnicy muszą polegać na zapiskach i odkryciach archeologicznych, by poskładać fragmenty przeszłości, ale Spokrewnieni mogą przecież po prostu spytać o przeszłość kogoś, kto już wtedy istniał, tak?

Nie. Starzejący się Spokrewniony zauważa, że aby przetrwać, potrzebuje coraz mocniejszej krwi – aż wreszcie może karmić się tylko Vitae innych wampirów. Z czasem powoduje to, że Spokrewniony zapada w letarg – albo z własnej woli, pragnąc przespać dość czasu, by jego krew się rozrzedziła, albo wbrew woli, kiedy to nie ma już jak się dalej żywić.

W letargu Spokrewniony śni. Nie wiadomo, czy to mistyczna cecha krwi, wspólna wszystkich nieumarłych, czy też jakaś właściwość wampirzego umysłu powoduje, że wszyscy Spokrewnieni doświadczają podobnych snów. Dokładniej rzecz ujmując, śnią o tym, czego dokonali i co widzieli, raz za razem. Obrazy pojawiają się ciągle i nie da się przed nimi uciec; pozostają jednakże w ciągłym ruchu. Spokrewnieni śnią o dawnych wydarzeniach, ale nigdy nie postrzegają ich tak, jak się odbyły. Pod koniec drugiej lub trzeciej dekady letargu wampir ma już nieco wypaczony obraz całego swojego Requiem. Po kilku wiekach snu to, co zapamiętał, może mieć już niewiele wspólnego z historyczną prawdą.

Oznacza to, że na każdego Spokrewnionego, który był naocznym świadkiem jakiegoś wydarzenia, przypada nieco (lub bardziej niż „nieco") inna relacja tego, co się odbyło. Żaden pojedynczy Spokrewniony nie zna prawdy dotyczącej pewnego konkretnego wydarzenia. Zewnętrzne śledztwo również nie wyłowi prawdy z wielu różnych zdarzeń, bowiem każdy Spokrewniony jest pewien, że jego wersja jest prawdziwa, i z pewnością nie przyzna, że ktoś inny może mieć w tej kwestii rację.

Spokrewnieni muszą zatem zwrócić się ku mitologii, starożytnym wierzeniom i zapisom przekazywanym przez wieki i pokolenia, podobnie jak w przypadku śmiertelników. Niektóre z tych zapisów zawierają elementy potwierdzające pamięć większości starszych i wystarczająco dużo punktów wspólnych, by udowodnić, że wspomnienia są przynajmniej częściowo trafne – jak chociażby w przypadku rzymskich początków społeczności wampirów. Inne pochodzą z czasów i miejsc, których żaden współczesny wampir nie widział, więc stanowią jedyne istniejące źródło. Jeśli chodzi o ich wiarygodność, to tylko absolutnie naiwna osoba mogłaby uwierzyć w to, że Spokrewnieni dojdą w tej kwestii do porozumienia.

Starożytne teksty stanowią podstawę przeróżnych religii i mitów o stworzeniu Spokrewnionych, tak jak Biblia czy Koran stanowią podstawę różnych religii pośród ludzi, chociaż ten stan rzeczy bardzo ciężko Spokrewnionym zaakceptować. Wampiry mają dziwny stosunek do wiary. Samo ich istnienie stanowi wystarczający dowód (przynajmniej dla niektórych z nich), że istnieje na tym świecie coś spoza królestwa nauki. Większość wampirów wierzy, że w istocie istnieje jakiś bóg bądź inna, wyższa siła. Jednakże uznawanie tego boga za istotę przepełnioną dobrocią i prawością jest zupełnie inną kwestią. Niewiele wampirów w pełni zaakceptowało to, czym są, czy choćby istnienie całego swego gatunku. Czy rzeczywiście mogą być dziełem łagodnego bóstwa, pragnącego dla swych dzieci tylko tego, co dobre? Wielu Spokrewnionych wierzy w boga w jakiejś postaci. Niewielu jednak uważa go za godnego czci.

Należy ponadto wziąć pod uwagę skłonności Spokrewnionych do manipulacji i do oszustw. Istnieje niewiele wampirów, które z kłamstwa i oszustwa nie uczyniły swojej stałej praktyki. Co z tego, że *Testament Longinusa* przedstawia coś jako prawdę, jeśli prawdą nie jest, nakazując Spokrewnionym pewne zachowania? Przecież *Obrzędy Smoka* głoszą coś zupełnie przeciwnego. Kto niby może stwierdzić, która z ksiąg o powstaniu Przeklętych zawiera prawdę? Spokrewnieni mogą polegać wyłącznie na słowach innych Spokrewnionych, nawet jeśli pragną wyśledzić źródło pogłoski lub zapisu. Niewielu Spokrewnionych wierzy choćby skrawkom informacji podane im przez inne wampiry. Dlaczego coś tak kluczowego jak powstanie, wierzenia i cele całego gatunku miałoby być traktowane inaczej? Oczywiście, podobnie jak w przypadku wielu innych elementów Requiem, ostatecznym rozjemcą będzie sama Vitae, która wszelkie Tradycje wprowadza mocniej i solidniej niż jakakolwiek inkwizycja.

Dlatego większość Spokrewnionych podzieliła się na różnorodne obozy. Lancea Sanctum i jej dawny partner od czasów rzymskiego przymierza – Invictus – wierzą, że *Testament Longinusa* głosi prawdę lub że przynajmniej jest jej bliski, co powoduje, że Uświęceni stosownie zmieniają swoje postępowanie (należy jednakowoż zauważyć, że Invictus w niewielkim stopniu respektuje te prawdy, jeśli stoją one w sprzeczności z interesami członków zgromadzenia; zwykle Spokrewnieni z Invictus wydają się w ogóle nie przejmować nakazami). Ordo Dracul ma własne nakazy, zebrane w *Rytuałach Smoka* i chociaż zapisy nie wykluczają teorii Longinusa, to jednak jego samego nie potrzebują, by być wiarygodnymi. Krąg Wiedźmy rzadko zajmuje się formalnymi opracowaniami początku wampirów, polegając raczej na przekazach ustnych, dużo starszych niż wiedza Uświęconych czy Smoków. Inni w ogóle odrzucają wszelkie postulaty początku gatunku jako fikcję lub propagandę ukutą przez skłonną do manipulacji starszyznę, która prowadzi niejasną grę. Bardzo niewiele wampirów pozostaje gdzieś pośrodku wszystkich teorii. Spokrewnieni zwykle albo bardzo silnie wierzą w któryś mit, albo odrzucają je wszystkie.

Mitologia, Wiara i zachowania Spokrewnionych

Wiara Spokrewnionych, którzy jedną z teorii uznali za szczególnie atrakcyjną czy znaczącą, jest tak szeroko rozpowszechniona, że stworzyła już wiele wampirzych praw, które potwierdzono, i którym poddają się ci, którzy nie wierzą w daną filozofię, dogmatykę czy ewangelię. Na przykład, trzy formalne Tradycje, na mocy których działa większość spo-

łeczeństwa Spokrewnionych, zostały wprowadzone (prawdopodobnie) przez słowa Longinusa oraz obecnie zapomnianej Camarilli. Wiele miejscowych tradycji czerpie również bezpośrednio lub pośrednio z ustępów *Testamentu* (na stronie 74 znajdziesz więcej informacji o Tradycjach). Maskaradę często przywołuje się jako przykład mądrości i dalekowzroczności Longinusa. Jego wierni utrzymują, że ich przodek przewidział konieczność ukrywania Spokrewnionych przed śmiertelnikami jeszcze przed czasami, gdy przewaga liczebna śmiertelników nie była tak ogromna jak dziś, więc inne jego przykazania są równie mądre.

Z drugiej strony jednak, wiele regionalnych grup Kręgu Wiedźmy wykorzystuje mitologie i kultury istniejące jeszcze na długo przed Ukrzyżowaniem lub zupełnie od niego niezależne. Ich własne teologie powstały jednocześnie na podstawie tych samych ograniczeń Spokrewnionych, jakie znają członkowie Lancea Sanctum. Według nich Longinus istniał, a jedyny sposób na osiągnięcie sławy widział w spisaniu swych komentarzy. Nie wytłumaczyły one jednak powstania Spokrewnionych.

Podobnie Ordo Dracul nie zaprzecza słuszności teorii Longinusa, wręcz potwierdza ją, zakładając prawdziwość własnego mitu powstania. Jeśli Drakula mógł zostać wampirem bez rodzica, podobnie mogło stać się z Longinusem – i wcześniej z każdym innym Spokrewnionym, którego imię i czyny dawno już poszły w zapomnienie.

Kolejnym elementem zaciemniającym przekazy dotyczące początku rasy wampirów jest istnienie klanów. Skąd wzięły się ich nazwy? Kim byli ich twórcy? Czy wszystkie wywodzą się z tego samego miejsca, czy może powstały niezależnie, pozostając tylko we współczesnej pamięci świata dużo starszego, niż wszyscy podejrzewają? Klany są oczywiście starsze niż zgromadzenia, ale czy wszystkie powstały w tym samym okresie?

Na te pytania nie ma oczywiście odpowiedzi. Żadna z teorii powstania wampirów nie daje się jednoznacznie udowodnić – czy też dotychczas nie udało się tego dokonać. Naturalnie Spokrewnieni pełni wiary, determinacji lub ognistego pragnienia, by *wiedzieć*, wciąż badają początki swego gatunku. Ukryte świątynie w zapomnianych krainach, domeny starsze niźli przekazy historyczne, opuszczone schronienia pod miastami, które dawno temu obróciły się w ruinę. Wszystko to, wraz z rodowymi reliktami, może pewnego dnia dać odpowiedź na pytanie, jaki jest właściwie cel istnienia Spokrewnionych. Albo po prostu pojawią się kolejne pytania... lub okaże się, że już nikt nigdy nie pozna odpowiedzi.

Powody i racjonalność

Lancea Sanctum oczywiście najściślej powiązane jest z opowieścią o stworzeniu wampirów przez mesjanistycznego założyciela. Członkowie zgromadzenia zwykle interpretują *Testament Longinusa* w sensie bardziej dosłownym, a kapłani Uświęconych często noszą ze sobą kopie niektórych ustępów bądź całe teksty, by odprawiać rytuały. Wojownicy zgromadzenia często cytują *Testament Longinusa* przed bitwą (lub w jej trakcie), wzmacniając swoją reputację jako religijnych obrońców wiary pośród innych frakcji.

Interpretacja powstania gatunku propagowana przez Invictus jest dla zgromadzenia dużo mniej sztywna, ale nie mniej ważna. Starsi Pierwszego Stanu często korzystają z ustępów z *Testamentu Longinusa* – szczególnie odwołując się do władzy starszeństwa czy dokonań niektórych klanów – by usprawiedliwić swoją pozycję władców społeczeństwa Spokrewnionych. Na mocy boskiego nadania rządzą swoimi domenami, a z czasem będą rządzić kolejnymi. Mało prawdopodobne jest, że wielu traktuje ten kanon jak prawdziwą wiarę, ale to właśnie wiara była fundamentem czasów, z których wywodzi się niejeden starszy. Stanowiła również odpowiedź na wiele pytań, które stawia nieśmiertelna, nienaturalna egzystencja.

Kartianie (i do pewnego stopnia również niezależni Spokrewnieni) często wyznają dosyć cyniczną interpretację powstania gatunku. Uznają mianowicie, że jest ona narzędziem stosowanym przez tych, którzy mają władzę do uciskania tych, którzy jej nie mają. Nie oznacza to jednak, że członkowie zgromadzenia nie wierzą w mit o stworzeniu gatunku czy że nie wierzą w niego z oddaniem. Wielu z nich wierzy. Uważają jednak, że Spokrewnieni nie mogą tak po prostu znaleźć pierwszego wampira, a nawet gdyby to się udało, nie stanowiłoby to dowodu boskiej interwencji. Longinus najprawdopodobniej nawet własnoręcznie nie spisał „swojej" księgi, a jeśli tak, to porządek wypracowany u zarania cywilizacji nie nadaje się do użytku we współczesnym świecie. Wskazują więc inne mitologie, szczególnie te, w które wierzą miejscowi Akolici, i niemożność dopasowania ich do współczesnego świata, by dowieść, że Spokrewnieni nie mogą pozostawać w bezruchu i muszą zmieniać się z czasem mimo swej niezmiennej natury.

Krąg Wiedźmy oczywiście kroczy własną drogą, wierząc w niezliczone dawne mitologie oraz mieszaninę tych, które istnieją dzisiaj. *Testament Longinusa* jest zaledwie dewaluacją dawnych dróg, podobny asymilacji dawnych wierzeń i rytuałów, której dokonali chrześcijanie. W oczach członków zgromadzenia nadużywanie lub daremne wzywanie którejkolwiek wiary jest tylko parodią, wspieraną jeszcze przez świętokradczą starszyznę Spokrewnionych. Nie mogą ignorować wiary bądź filozofii innych Spokrewnionych, ponieważ ukształtowały one wampirze społeczeństwo w tak znacznym stopniu, a i tak wielu uważa je za uosobienie wszelkiego zła wśród Spokrewnionych, zarówno dawniej, jak i dziś. Inni Spokrewnieni wierzą, że wampiry istniały od początku świata i że od samego początku były częścią Bożego planu. Przeklęci o naturze szamanów lub nawet nekromantów uważają, że pierwsi Spokrewnieni byli duszami umarłych, które z powodu praktyk czarnoksięskich lub duchowych zawirowań nie były w stanie opuścić swoich ciał po śmierci.

Dla Ordo Dracul kwestia powyższa reprezentuje zarówno moc, jak i ograniczenia. Wiele tajemnic, które Zakon już poznał, znajduje odbicie w różnych mitach o stworzeniu, ale samo zgromadzenie w swej naturze jest bardziej sekularne niż inne. Smocze Sploty i filozofia Zakonu nie opierają się na ustępach z jakiegoś konkretnego dokumentu, szczególnie z takiego, który zakłada istnienie potęgi większej niż własne „ja". Wszystkie mitologie zawierają odrobinę mądrości, ale w czasie cudów sprawianych przez istoty bardziej tajemnicze od Spokrewnionych, kto zawierzy autorom dawnych zapisków na słowo? *Obrzędy Smoka* można czytać dosłownie lub metaforycznie, a wynik pozostanie dokładnie taki sam.

Oczywiście grupy dużo mniejsze niż wielkie zgromadzenia kształtują się zgodnie z nakazami największych przedstawicieli swego gatunku. Każda religia ma swoje frakcje i kulty, toteż pomiędzy Spokrewnionymi pełno jest podziałów. Niektóre wampiry, uznawane za fanatyków nawet w szeregach Lancea Sanctum, każdą chwilę spędzają w zgodzie z tym, co nakazuje im Testament, wynosząc go ponad władzę Księcia czy Arcybiskupa, a nawet

upierając się przy tym, że Longinus był pierwszym wampirem, mimo sprzecznych dowodów historycznych. Wiele wampirów z Invictus, dla których w innym przypadku religia byłaby mało znacząca, spotyka się z tymi, którzy interpretują wygodną filozofię podobnie, szukając w niej wspólnej płaszczyzny z potencjalnymi sojusznikami. Niektóre ugrupowania religijne, często wyśmiewane przez innych Spokrewnionych jako kultyści dnia zagłady, przyciągają się jedynie wiarą w to, że stwórcy Spokrewnionych powrócą pewnej nocy, by zniszczyć całą rasę Spokrewnionych. Większość wampirów spogląda na te kulty z pełnym irytacji lekceważeniem, z jakim śmiertelnik patrzy na ludzi, chodzących po ulicy z tablicą, głoszącą: „Koniec jest cholernie bliski!".

Inni wciąż pragną znaleźć racjonalne, naukowe wytłumaczenie istnienia Spokrewnionych. Takich najłatwiej spotkać pośród stosunkowo młodych wampirów, które z czasem porzucają taki pogląd i akceptują to, kim są i czego potrafią dokonać.

Koterie, frakcje, klany, zgromadzenia (przynajmniej na poziomie lokalnym) często sprzymierzają się lub rywalizują z innymi ugrupowaniami, stworzonymi tylko na bazie doktryny religijnej. Owa rywalizacja rzadko przeradza się w otwarty konflikt, ale jeśli już tak się stanie, jest on równie zacięty i brutalny, jak wojna religijna w świecie śmiertelników.

Warto zauważyć, że większość mitologii Spokrewnionych nie zastępuje religii, jest raczej dodatkiem do niej. Mitologie Akolitów dostosowują się lub dodają bóstwa do panteonów istniejących pośród kultur śmiertelników. Ci Spokrewnieni, którzy czczą Longinusa, wierzą również w Boga Abrahama. Spokrewnieni prędzej wzbogacają swoje religie o elementy buddyzmu, chrześcijaństwa, hinduizmu czy wierzeń muzułmanów, niż stosują wykluczanie.

Golkonda

Jedną z koncepcji, które pojawiają się tylko przelotnie w *Obrzędach Smoka* oraz w *Testamencie Longinusa*, ale nieco częściej w innych tekstach (włącznie z *Rakta Veda* czy *Cyklem Demeter*) jest pojęcie Golkondy. Według mitów Golkonda jest odpowiednikiem wampirzego stanu oświecenia, pozwalającym Spokrewnionemu idealnie zrównoważyć potrzeby Bestii i głód ze swym świadomym umysłem. Spokrewniony w stanie Golkondy nie wpada w szał, nie pada ofiarą Rötschrecku i może nawet korzystać ze zdolności dostępnych wyłącznie wampirom o dużo mocniejszej krwi. Niektóre legendy sugerują nawet, że wampir, który osiągnie Golkondę, może na powrót stać się śmiertelnikiem. Nie udało się i zapewne nigdy się nie uda ustalić szczegółów, ponieważ Golkonda jako stan bytu, jest nie tylko rzadka, ale i unikatowa dla tych, którzy ją osiągają. Dokładne efekty tego wyższego stanu wampirzej egzystencji z pewnością różnią się w zależności od wampira.

Niewielu Spokrewnionych wierzy w Golkondę, uznając ją, w najgorszym przypadku, za mit lub błąd translatorski, a w najlepszym za wskazanie, jak powinien postępować religijny Spokrewniony. Mimo to kilku Przeklętych poszukuje możliwości osiągnięcia tego idealnego stanu równowagi, widząc w nim obietnicę odkupienia lub chociaż ucieczki od wiecznego pragnienia – stanu zdającego się podobnym do odkupienia.

Ci, którzy są w stanie przejrzeć przyjemne konotacje Golkondy, dostrzegają jednak przerażającą warstwę, znajdującą się pod powierzchnią. Wampir w stanie oświecenia niekoniecznie staje się „miły". Całkiem możliwe, że prawdą jest coś zupełnie przeciwnego. Wampir, który osiąga Golkondę, może być jednym z najstraszliwszych stworzeń, jakie może napotkać inny Spokrewniony, bowiem dusza jego jest w stanie doskonałej równowagi *w kwestii wampiryzmu*. Golkonda może nie być zatem stanem naturalnego spokoju, a zamiast tego zmienić wampira w doskonałego drapieżnika. W naturze wilk i rekin żyją w zgodzie z tym, czym są, a istota bardziej świadoma swoich możliwości niż te maszyny do zabijania może przypominać raczej wcielenie grozy niż świętego.

Prorocy i wyrocznie

Nie sposób dyskutować o wampirzej mitologii, nie wspominając o pewnej grupie Spokrewnionych okultystów, mędrców i proroków, którzy mogą być jednak tylko mitem.

Zwą się Moirai i powiada się, że sami stanowią linię krwi, choć wciąż spekuluje się co do tego, który klan jest ich macierzystym. Powszechna mitologia przypisuje ich ród klanowi Mekhet lub Daeva, ale mniej znane legendy łączą ich z innymi klanami czy nawet ze Spokrewnionymi z rodu, który dziś popadł w zapomnienie.

Mówi się, że Moirai posiadali zapisy pochodzące z czasów jeszcze przed Chrystusem i że znaleźli sposób na oparcie się wizjom w letargu, co pozwoliło ich starszym zachować jasne wspomnienia z minionych wieków. Posiadają ukryte biblioteki pełne okultystycznej wiedzy, budzące zazdrość w sercach Mekhetów i Smoków. Najdziwniejsze jednak jest to, że są ponoć obdarzeni umiejętnością przepowiadania przyszłości i wizjami. Znają nie tylko samą przeszłość, ale także teraźniejszość i przyszłość każdego ze Spokrewnionych, który kroczy po tej Ziemi. Rzekomo liczniejsi w dawnych wiekach, zostali uznani przez inne wampiry za szalonych z powodu swych wizji i przepowiedni i wymordowani. Dziś niewielu Spokrewnionych twierdzi, że poznało kogoś z tej tajemniczej linii krwi, a większość wampirów uważa, że ona w ogóle nie istniała.

Mimo wszystko niektórzy Spokrewnieni utrzymują, że Moirai byli prawdziwymi prorokami. Z pewnością dostrzegli zbliżający się koniec i podjęli działania mające ukryć ich tak, by nikt ich nigdy nie znalazł...

Tradycje

Społeczeństwo wampirów w swym obecnym stanie padłoby pod naporem własnego ciężaru już dawno temu, gdyby nie więzy, które utrzymują je w całości. Jak każda inna społeczność, Spokrewnieni żyją w swym świecie dzięki zasadom ustalonym i zaakceptowanym przez wszystkich. Wampirze „prawa" są ważniejsze dla społeczeństwa Spokrewnionych z powodu ich natury. Spokrewnieni to skłonni do manipulacji zabójcy, których wspólne przetrwanie zależy od umiejętności współistnienia, rozwiniętej wystarczająco, by efektywnie kryć się przed oczami swej zwierzyny. Jak mawiają członkowie konserwatywnych zgromadzeń, bezprawie między wampirami jest jednym z największych zagrożeń, które dziś na nie czyha.

Taki stan rzeczy powoduje, że Spokrewnieni mają zestaw praw znanych jako Tradycje. Trzy najważniejsze prawa są interesująco uniwersalne, zważywszy na to, że Spokrewnieni nie potrafią zgodzić się co do jednolitego i wspólnego mitu o początku gatunku. Są to niezmienne zasady Krwi, przekazywanej wraz z klątwą pośmiertnego istnienia i wydają się połączone z samą fizjologią Przeklętych. W chwili Przeistoczenia każdy Spokrewniony te trzy prawa zaczyna rozpoznawać intuicyjnie.

Poza Tradycjami istnieją mniej oficjalne i bardziej niedoskonałe zwyczaje, które z czasem pojawiły się w społeczeństwie Spokrewnionych. Po kilku wiekach stosowania niektóre ze zwyczajów stały się pewnego rodzaju nieoficjalnymi tradycjami. Niektóre z tych praw zależne są od prowincji lub unikalne dla danego klanu czy zgromadzenia. Trzy z nich jednakże uważane są za prawie tak ważne jak same tradycje, chociaż brak im tak fundamentalnego ugruntowania. Istnieją tylko po to, by dalej wzmacniać społeczeństwo Spokrewnionych. Każda z Tradycji dała początek jednemu z tych zwyczajów i każda z nich omówiona zostanie po odpowiednim prawie.

Bardzo wielu Spokrewnionych bierze sobie Tradycje mocno do serca. Niektórzy usprawiedliwiają je czymś więcej niż sentencjonalnym „Tak zawsze było", inni zaś ślepo w nie wierzą, gotowi zaakceptować je jako element wampirzej natury. Uczeni w powyższych kwestiach Spokrewnieni sugerują, że chociaż te psychologiczne uwarunkowania istnieją tak długo jak sami Spokrewnieni, to konkretne brzmienie nadała im w znacznym stopniu zapomniana dziś Camarilla. Taką teorię akceptuje się w najszerszych kręgach. Szczególnie żarliwi członkowie Lancea Sanctum twierdzą, że sama kodyfikacja zwyczajów jest częścią dogmatyki Longinusa. Istnieją również inne, biblijne, quasi-religijne czy filozoficzne ujęcia praw. Można je zaobserwować pośród członków Kręgu Wiedźmy czy Ordo Dracul, ale rdzenne idee Tradycji pozostają niezmienne. Prawdziwi „heretycy" praw wszystkich Spokrewnionych istnieli w dawnych czasach Przeklętych. Mimo różnic (a występowało ich wiele) większość Spokrewnionych zgodziła się co do tego, co jest, a co nie jest rzeczą dobrą dla całego gatunku, szczególnie, gdy słuszność wyborów potwierdziły ich cielesne powłoki. Mogą nie zgadzać się co do teorii lub sposobu wprowadzania jej w życie czy nawet co do ich podstawowych nakazów, ale niewielu kłóci się z logiką niepodważalnych praw.

Pierwsza Tradycja: Maskarada

Tym, co krwi w sobie nie noszą, swej prawdziwej natury nie ujawniaj. Gdy to uczynisz, swe roszczenia do krwi takoż odrzucisz.

Druga Tradycja: Progenitura

Gdy potomka stworzysz, zagrozisz i sobie, i jemu. Jeśli stworzysz dziecię, cały ciężar na twych barkach spocznie.

Trzecia Tradycja: Amarant

Nie wolno ci krwi ostatniej sobie podobnemu odbierać. Jeśli to przykazanie pogwałcisz, Bestia zażąda krwi twojej.

Pierwsza Tradycja

Prawdopodobnie najważniejszym aspektem społeczności Spokrewnionych jest Pierwsza Tradycja – Maskarada. Bez niej istnienie wampirów pośród bydła szybko wyszłoby na jaw, co mogłoby zagrozić całemu gatunkowi. Zważywszy na nawyki żywieniowe Spokrewnionych, świat śmiertelnych nigdy nie zrozumiałby ich i nie pozwolił im istnieć w obecnym stanie. Dokonano by pogromu na skalę równą jedynie temu, co ognistymi nocami urządzała hiszpańska inkwizycja, dowodząc, że jedność i wiara mogą stawić czoła nawet nieumarłym.

Nim nastał świt nowej ery, Tradycji nie przestrzegano tak mocno, a w niektórych przypadkach stały się one przedmiotem drwin bardziej wyniosłych (lub głupszych) nieumarłych. Dawne wampiry mogły spokojnie szaleć na swych terenach, demonstrując swą klątwę przerażonym śmiertelnikom, którzy padali im do stóp. Nie istniały wtedy telefony, dzięki którym bydło mogłoby wezwać pomoc, a nawet gdyby istniały, i tak nie byłoby do kogo zadzwonić. Kiedyś Przeklęci zaiste byli panami nocy.

Teraz nadszedł inny czas. Śmiertelnicy nie mogli wiecznie uciekać przed drapieżnikami. Z rozrostem i rozwojem świata żywych, świat nieumarłych począł się kurczyć. Dziś świat nieumarłych zaiste wydaje się maleńki – ale tylko z zewnątrz. Chociaż sama planeta raczej się nie zmieniła, śmiertelnicy, którzy na niej żyją, stali się sprytniejsi, bardziej rozwinięci i liczniejsi niż kiedykolwiek. Pojawienie się Internetu i bezprzewodowej komunikacji zbliżyło do siebie śmiertelnych, poważnie zagrażając Maskaradzie. Spokrewnieni, bez względu na swą potęgę, nigdy nie byli wystawieni na takie niebezpieczeństwo.

Łamanie Maskarady uznaje się więc za największą transgresję, jaką może popełnić Spokrewniony. Zależnie od Księcia, większa liczba niebezpiecznych złamań Maskarady może stać się nawet podstawą do zadania wampirowi Ostatecznej Śmierci. Niektórzy Książęta nawet stali się dość sławni z powodu twardego korzystania z tego prawa. Takie postępowanie dało początek ognistej debacie w kręgach Spokrewnionych z uwagi na subiektywną naturę determinacji. Niektórzy Książęta nie cofają się przed wykorzystaniem Maskarady jako usprawiedliwienia dla usuwania politycznych przeciwników, więc ci, z których Książę nie jest zadowolony, muszą uważać, co robią publicznie i w jakim obracają się towarzystwie.

Utracone oblicze

Mimo straszliwego losu, który spotkałby Spokrewnionych, gdyby odkryto ich istnienie, Maskarada wciąż trzyma się mocno. Jednym z powodów jest to, że sama Klątwa wyposażyła wampiry w środki, dzięki którym łatwiej im przestrzegać Maskarady (i tym samym kryć się przed śmiertelnikami). Po Przeistoczeniu powoli zanika odbicie nowego wampira. Po trzeciej z rzędu nocy wampirzej egzystencji, zmiana staje się całkowita, a odbicie na jakiejkolwiek lustrzanej powierzchni staje się rozmyte i niewyraźne. Dlatego rysy wampirów nie pojawiają się na fotografiach ani filmach (chociaż nagrania głosu pozostają niezmienione). Spokrewnieni mogą przeciwdziałać temu aspektowi Klątwy poprzez wysiłek woli (który „wyostrza" ich obraz widoczny na każdej lustrzanej powierzchni), ale efekt ten utrzymuje się zwykle przez krótki czas. Oblicze wampira można wtedy sfilmować lub sfotografować, ale w większości przypadków z czasem ulegnie rozmazaniu. Moc krwi Spokrewnionego zdaje się mieć wpływ na to, jak długo jego

obraz utrzyma się na jakiejkolwiek fotografii – im mniej potężna Vitae, tym trwalszy obraz. Od czasu do czasu pojawiają się wyjątki, ale Spokrewnieni uczeni nie potrafią wytłumaczyć, w jakich występują one okolicznościach.

Domena

Kolejną dawną tradycją jest prawo domeny. W zamierzchłej przeszłości, kiedy Spokrewnieni żyli rozrzuceni na dużych obszarach, rościli sobie prawa do większych terytoriów. Kiedy pojawiały się niezgodności, zwykle kończyły się krwawo, ponieważ nieumarli potrafili walczyć ze sobą zarówno o prawdziwe, jak i o wymyślone drobiazgi. Z czasem społeczeństwo zaczęło wymagać, by pojęcie domeny stało się ogólnie respektowanym terminem. Wampiry musiały wypracować jakiś wspólny kompromis, by uniknąć niepotrzebnego zabijania swoich pobratymców. Z czasem wypracowano tradycję domeny.

Zgodnie z tradycją wampir mógł rościć sobie prawo do danego terenu – jeśli nie był on wcześniej zajęty przez innego Spokrewnionego – jak do osobistej domeny. W jej granicach słowo właściciela było prawem pośród nieumarłych, którzy nie powinni rzucać mu wyzwań. Jeśli inny wampir pragnął przejąć część obcej domeny, musiał wynegocjować z jej właścicielem warunki przejęcia lub cały teren zająć siłą. Taka sytuacja trwała przez całe wieki istnienia Spokrewnionych i chociaż prowadziła do wewnętrznych walk, jako zwyczaj była powszechnie respektowana.

Wraz z przyjściem ery nowoczesności stare zwyczaje uległy znacznym przemianom. Spokrewnieni tłoczą się w coraz bardziej klaustrofobicznych środowiskach, a koncepcja domeny uległa podziałowi i polaryzacji. Dzisiaj Spokrewnieni znają tylko dwie definicje domeny (w tradycyjnym sensie). Pierwsza to idea domeny w szerszym rozumieniu – domeny Księcia chociażby, która stanowi cały teren miasta. Książę jest ostatecznym arbitrem w sprawach, które rozgrywają się na jego terenie, włącznie z tym, kto otrzyma terytoria łowieckie lub komu zapewnić oficjalną ochronę. Wewnątrz większej domeny istnieją jednakże mniejsze, „indywidualne" domeny – współczesne pozostałości starych zwyczajów. Każde schronienie wampira korzysta z przywileju ochrony zapewnionego przez tę tradycję. Dom wampira jest jego twierdzą – nawet jeśli twierdza ta znajduje się na ziemiach potężnego przedstawiciela starszyzny. Tylko w najdzikszych domenach Książę może zapragnąć przejąć osobiste schronienia swoich poddanych po tym, jak zostały im one nadane i przekazane.

Druga Tradycja

Druga Tradycja prawdopodobnie wywołuje najwięcej dyskusji, konfuzji i konsternacji pośród Spokrewnionych. Mówi ona, że żadnemu wampirowi nie wolno stworzyć dziecięcia. A mimo to istnieje aż tylu Spokrewnionych! Jest to prawdopodobnie największy paradoks Spokrewnionych jako gatunku (przynajmniej w oczach tych, którzy żyją zgodnie z Tradycjami).

Świat Spokrewnionych nie jest w stanie nawet zgodzić się co do tego, jak powstała ta Tradycja. Do chwili obecnej nie udało się udzielić satysfakcjonującej odpowiedzi na proste pytanie: „Dlaczego?". Jeśli istota odpowiedzialna za stworzenie nieumarłych nie chciała, by się rozmnażali, dlaczego w ogóle ich stworzyła i dlaczego dała im możliwość zwiększenia populacji? Wielu spekuluje, że pierwszy Spokrewniony został przeklęty koniecznością samotnego kroczenia po świecie, więc z czasem poczuł się samotny i postanowił, jak wiele innych stworzeń, znaleźć sobie towarzystwo. Niektórzy twierdzą, że to właśnie ta osoba – drugi wampir świata – zdradziła swego rodzica i stworzyła właściwych Przeklętych. Niektórzy uważają, że te właśnie wampiry stały się przodkami współczesnych Spokrewnionych. Niejednokrotnie ci, którzy wierzą w różne historie o stworzeniu, uważają, że Bóg (w dowolnej formie) zamierzył sobie, by pierwsi Spokrewnieni cierpieli w samotności – czego mieli nauczyć się poprzez zdradę i stratę.

Bez względu na pochodzenie niniejszej Tradycji, faktem jest, że jej znaczenie z czasem uległo wypaczeniu. Chociaż niewielu Spokrewnionych zaprzecza temu, że niewłaściwym (lub skomplikowanym) procesem jest rozszerzanie gatunku Przeklętych, wielu z nich kłóci się ze sposobem dzisiejszego przestrzegania Tradycji. Wielu spośród niezrzeszonych (oraz niektórzy członkowie oficjalnych zgromadzeń) uważa, że sama Klątwa stanowi ograniczenie liczby nowych nieumarłych, działające naturalnie i sprawnie, bez potrzeby angażowania w sprawę polityki czy hierarchii. Oczywiście niektórzy w szeregach Invictus uważają, że o takich sprawach powinna decydować starszyzna w domenie, a Uświęceni wskazują kluczowe ustępy w *Testamencie Longinusa* jako fundament swoich poglądów. Zakon Smoka czasem Przeistacza, by móc przekazać uczniowi swoje sekrety i zwiększyć jego wiedzę. To członkowie Kręgu Wiedźmy najmocniej ze wszystkich Spokrewnionych sprzeciwiają się tej Tradycji i często tworzą nowe dzieci w ramach swoich uświęconych wierzeń.

Niepewna wola

Ilekroć Spokrewniony planuje stworzyć dziecię, dąży do świadomego złamania jednego z przykazań. Tak jak w przypadku Maskarady, edykt niniejszy stanowi jeden z aspektów bytu Spokrewnionych i nie daje się łatwo ignorować. Akt potępienia innej istoty stanowi znaczny wysiłek dla duszy wampira, co od przyszłego rodzica wymaga ogromnej siły woli w czasie samego Przeistoczenia.

Nauczanie

Społecznym produktem Drugiej Tradycji jest zwyczaj nauczania, którego korzenie sięgają jeszcze starożytności, kiedy to Spokrewnionych było mniej, a system społeczny był bardziej sztywny. W tamtych czasach, jeśli wampir chciał pogwałcić fizjologię Spokrewnionych przez zwiększenie ich liczebności, musiał zadbać o to, by jego potomstwo doskonale rozumiało zasady i zwyczaje Requiem (pośród których niepoślednie miejsce zajmowała sama Druga Tradycja). Stanie się rodzicem oznacza przekazanie innemu wampirowi odpowiedzialności za swoje istnienie, czyli obarczenie go znacznym ciężarem. Dopóki nowy wampir nie zostanie wypuszczony spod skrzydeł swego rodzica, jego edukacja (lub też jej brak) w pełni zależy od tego ostatniego. Pośród Przeklętych nie funkcjonuje idea „małej społeczności". Neofitę wychowuje pojedynczy wampir i wszelkie błędy, które popełni wychowanek do chwili, w której jego rodzic uczyni go wolnym, cale społeczeństwo Spokrewnionych będzie musiało

mu wybaczyć. Gdyby było inaczej, po co byłoby dawać młodemu wampirowi wolność? Taka argumentacja często nadużywana jest przez głodnych władzy rodziców, którzy przedłużają okresy zależności i służby swego potomstwa: „Mogę zapewnić ci ochronę, dopóki przy mnie jesteś". Nie warto nawet wspominać, że niektóre dzieci wolałyby żyć raczej pod władzą Księcia.

Od chwili uwolnienia dziecię samo odpowiada za swoje grzechy. Żadna krzywda nie może spotkać jego rodzica (poza społecznym stygmatem). Dziecię nie korzysta również z protekcji swego rodzica – przynajmniej nie oficjalnie. Jest teraz stanowiącym o sobie Spokrewnionym i w takiej właśnie roli występuje. Jest to jednak również zysk płynący z uwolnienia. Kiedy dziecię staje się samodzielne, przestaje być zależne od pragnień, zachcianek czy opinii swego rodzica. Jest wolne na dobre i na złe.

Trzecia Tradycja

Zważywszy na zdradziecką i drapieżną naturę Spokrewnionych, trzecie i ostatnie „przykazanie" – zakaz diabolizowania innych Spokrewnionych – jest najczęściej łamane i nadużywane, by osiągać jednostkowe cele. Zaiste, to jedno prawo wzbudziło więcej kontrowersji niż jakiekolwiek inne, a kwestia interpretacji i przestrzegania stanowi największą kwestię sporną w dzisiejszym świecie Przeklętych.

Podobnie jak w przypadku Drugiej Tradycji, dokładne brzmienie niniejszej stanowi główną przyczynę niechęci i naczelny powód jej łamania. Wielu uważa, że jej oryginalnym założeniem było przekazanie rodzicom prawa i odpowiedzialności za istnienie i niszczenie swego potomstwa (które stworzyli wbrew Drugiej Tradycji), gdy dzieci sprzeniewierzą się tym Tradycjom. Niszczenie nie oznacza jednak możliwości pożarcia duszy Spokrewnionego. Ci, którzy niszczą swych wrogów całkowicie, roszczą sobie prawo do esencji swego przeciwnika, „by upewnić się", że ów wróg nigdy nie powróci. Jednakże taka praktyka jest nie tylko prymitywna, ale i fałszywa, przynajmniej w kontekście współczesnego społeczeństwa Spokrewnionych.

Zgon śmiertelnika jest zarówno nieunikniony, jak i konieczny, ale tylko sam Bóg może osądzać tych, których przeklął. Tym samym wampirzy byt sprzeciwia się ostateczności diabolizmu we wszelkich swych formach. Według niektórych wersji *Testamentu Longinusa* jego ostatnimi słowami skierowanymi do pozostałych wampirów było proste, acz otrzeźwiające ostrzeżenie: „Naucz swe potomstwo słuchać słowa mego i każ mu przekazać je potomstwu swemu. Gdy potomstwo moje nie będzie umiało już zliczyć krwi przez siebie przelanej – gdy nadejdzie noc, gdy pomiot twego pomiotu nie poczuje już zewu krwi swojej płynącego z ziemi – będzie to noc pogrzebania wszelkiej nadziei".

Wielu Spokrewnionych korzysta ze słów tego ustępu *Testamentu*, by wspierać zwyczaj Lextalionis – nowoczesnej wersji krwawych łowów. Tacy Książęta uważają siebie za „starszyznę" mogącą korzystać ze swego „prawa" zniszczenia wszelkich Spokrewnionych, którzy wystarczająco wzbudzą ich gniew. Sami rzadko dokonują dzieła zniszczenia, ponieważ takie działanie nadwerężą duchową siłę wampira. Dlatego pojawił się zwyczaj wzywania na łowy każdego ze Spokrewnionych w domenie (co jest niezmiernie wygodne). W wielu domenach po wszystkich Spokrewnionych oczekuje się wzięcia udziału w skonsumowaniu krwawych łowów.

Utracone *Humanitas*

Tak jak w przypadku pierwszych dwóch Tradycji, Trzecia Tradycja jest w pełni powiązana z psyche wszystkich Spokrewnionych. W rzeczywistości większość Spokrewnionych zgadza się, że zakaz diabolizmu jest jednym z najbardziej fundamentalnych aspektów bycia Przeklętym, z uwagi na przeogromną cenę łamania zakazu. Ilekroć wampir pochłonie duszę innego wampira, jego moralność ulega spaczeniu. Zniszczenie następuje automatycznie, podobnie jak w przypadku zabijającego z zimną krwią, który po swym czynie nie odczuwa żalu (gdyby odczuwał, w ogóle nie popełniłby przestępstwa).

Poważanie

Naturalnym rozszerzeniem tradycji staje się zwyczaj obdarzania wampirów szacunkiem. Kiedy cały gatunek postanowił zakończyć okres dziczy poprzez stworzenie idei domeny (i praw z nią związanych), kolejnym krokiem było zapewnienie respektowania każdego aspektu istnienia domeny. Dlatego właśnie z czasem uznano, że każdy wampir powinien przedstawić się panu domeny w chwili wkroczenia do niej. W końcu nie szanuje tradycji ten, kto na terenie domeny kogoś innego poluje bez pozwolenia. Nie trzeba od razu rzucać wyzwania panującemu w domenie, by pokazać, że nie szanuje się ani jej, ani jej właściciela.

Oczywiście nawet pozornie szlachetna Tradycja nie uchroni się przed kontrowersjami. Współcześni Książęta korzystają z Tradycji, by przez cały czas wiedzieć, kto jest, a kogo nie ma na ich ziemiach, chcąc, by każdy gość lub przyszły rezydent przedstawił się w chwili wkroczenia w granice domeny. Kiedy już gość to uczyni, Książę godzi się na to, by pozostał on w domenie (i pod ochroną Księcia) lub odmawia mu wstępu. W takim przypadku przybysz musi odejść, gdy tylko będzie miał taką możliwość lub nawet szybciej. Dlatego tę właśnie tradycję najczęściej łamią młodzi Spokrewnieni, których wielu nie wie nawet o ich istnieniu (zwykle dlatego, że nie zostali odpowiednio wyedukowani po Przeistoczeniu).

Jednym z najczęstszych powodów łamania praw jest niejasność określenia zarówno gości, jak i przyszłych rezydentów. Spokrewnieni, którzy przez domenę tylko podróżują, często nie uznają zatrzymywania się za konieczne lub nie podejmują ryzyka stanięcia przed obliczem miejscowego Księcia. Tylko ci, którzy zamierzają w domenie pozostać jakiś czas, muszą się przedstawić, a wielu uważa, że długość „jakiegoś czasu" zależy wyłącznie od interpretacji. Niektórzy Książęta określali dokładnie (w liczbie kolejnych nocy) długość, eliminując wszelkie wątpliwości, gdy Szeryf sprowadza przybyszów na przesłuchanie do Księcia. Taka praktyka jeszcze bardziej komplikuje już i tak skomplikowaną dynamikę społeczną i pogłębia przepaść między starszyzną i neofitami.

Technicznie rzecz biorąc, ta tradycja odnosi się do tych, którzy zamierzają polować w cudzej domenie. Jeśli wampir może przebywać na danym terenie bez uszczuplania jego zasobów (chociażby mając dostęp do prywatnego źródła krwi), może kłócić się, że tradycja na praktycznym poziomie nie odnosi się do niego, a przedstawienie się Księciu jest zaledwie społeczną grzecznością. Oczywiście taka sytuacja nie pojawia się zbyt często, a kiedy już się pojawi, nie wywołuje zachwytu pośród Książąt, którzy nie lubią, gdy się z nich kpi, korzystając z litery prawa. Lepiej przedstawić swoją sprawę niż tylko przyjść się przywitać.

Mniej formalną interpretację Tradycji poważania można znaleźć w dziale Przedstawienie na str. 32.

Piętno potępienia

Wielu zastanawia się nad prawdziwą naturą Klątwy, zważywszy na to, w jaki sposób współdziałają z nią Tradycje. Tak ściśle są one powiązane z naturą wampirów, że każdy Spokrewniony ma w sobie ich psychologiczny odpowiednik. Tradycja Maskarady wyraża się brakiem odbicia czy obrazu na urządzeniu nagrywającym, o ile wampir nie chce, by obraz ów się pojawił. Druga Tradycja, zakaz tworzenia nowych wampirów, wykazuje trudność, z jaką Spokrewnionemu przychodzi tworzyć nowe potomstwo. Aby sprzeniewierzyć się tej tradycji, wampir musi poświęcić mnóstwo energii i wykazać się silną wolą.

Prawdopodobnie najciekawszy jest trzeci zakaz, czyli Tradycja zabraniająca niszczenia innych Spokrewnionych z zamiarem pożarcia ich krwi i duszy. W odróżnieniu od fizjologii pierwszych dwóch Tradycji, których natura ma raczej służyć prewencji, waga Trzeciej Tradycji staje się jasna dopiero po jej naruszeniu. Niektórzy uważają, że zakaz wiąże się z boskim lub diabelskim pochodzeniem Spokrewnionych. Oczywiście w przypadku nieumarłych pozostaje wciąż możliwość dokonania osobistego wyboru. Jednakże pozbawienie wampirów odpowiedzialności za decyzje o zabijaniu, według niektórych, byłoby zaprzeczeniem samego istnienia wampirów. Historyczne przekazy ukazują bowiem wampiry (nawet w historiografii Spokrewnionych) jako istoty przeklęte za swe ohydne lub samolubne decyzje.

Siła Trzeciej Tradycji manifestuje się dopiero po tym, jak wampir zdecyduje się na diabolizm. Wchłaniając duszę innego wampira, w znacznym stopniu rozstraja swój moralny kompas, który utrzymuje go z dala od popadnięcia w szpony Bestii. Doświadczenie samo w sobie nie jest bolesne, a sam wampir może w jego wyniku poczuć niezwykły rodzaj „wolności", z racji tego, że nic go już nie hamuje i nie zmienia jego zachowań. Ta iluzja leży jednak w samej naturze Klątwy. Wampir dokonał wyboru, a poprzez wymuszenie na wampirze żalu wyższa potęga odpowiedzialna za wampiry podkreśla, że osobisty wybór nie jest istotą sprawy.

Nadal wielu uważa, że ciemne pasma w aurze diabolisty nie są stałym wynikiem działania krwi ofiary na duszę wampira, ale raczej duchowym odzwierciedleniem piętna potępienia. Zgodnie z Pierwszą Tradycją wampirów za wszelkie zbrodnie nie można piętnować na czole ani w jakikolwiek inny sposób. Nie, piętno jest dużo bardziej

tajemne i subtelniejsze, ujawniające pobratymcom prawdziwą naturę potwora, którym jest każdy diabolista.

Krwawe łowy

Czasami, gdy Spokrewniony wyjęty spod prawa staje się zbyt niebezpieczny, by dalej istnieć, a agenci Księcia nie są w stanie zlokalizować i pochwycić lub zabić przestępcy, Książę musi odwołać się do starożytnej tradycji Lextalionis, która głosi, że każdy, kto naruszył prawa, musi zginąć i uczynić wszystkich Spokrewnionych w domenie odpowiedzialnymi za wykonanie wyroku. Wtedy rozpoczynają się krwawe łowy, w czasie których wszyscy Spokrewnieni z domeny (lub przynajmniej ich znaczna większość) ruszają, by zlokalizować i zabić konkretną ofiarę.

Tylko Książę lub inni miejscy przywódcy mogą formalnie ogłosić krwawe łowy (chociaż niektórzy Starsi i Pryskusi dysponują wystarczającą siłą polityczną, by ogłosić łowy za plecami Księcia). Inni starsi czasami starają się ogłosić polowanie, ale odnoszą przy tym mniejszy lub większy sukces. Krwawe łowy to potężne narzędzie polityczne, więc wampir, który chce je rozpocząć, musi posiadać odpowiednio znaczne wpływy. Jeśli Spokrewniony powołujący się na Lextalionis dysponuje wystarczającym poparciem lub jest dość silny, by miejscowe wampiry odpowiedziały na jego wezwanie, może ogłosić krwawe łowy bez udziału Księcia. Jeśli jednak mu się to nie uda, prawdopodobnie nie zdoła również powtórzyć popisu impertynencji. Podobny los może spotkać tych, którzy wykonają jego polecenie.

Jeśli Spokrewniony nie weźmie udziału w krwawych łowach, w szczególności takich, które ogłosił sam Książę, nie jest zwykle przestępstwem, chyba że w bardzo szczególnych okolicznościach. Tym niemniej, często sprzeciw powoduje utratę statusu w oczach dworu. Wspomaganie lub chronienie przestępcy może jednakże skończyć się wygnaniem lub egzekucją.

Maskarada wciąż pozostaje priorytetem w czasie krwawych łowów. Spokrewnieni ruszają w miasto, tworząc coś, co przypomina akcję policyjną, koordynowaną (przynajmniej oficjalnie) przez Szeryfa lub innego reprezentanta Księcia. Łowcy przeszukują podejrzane miejsca, a w momencie odkrycia ofiary często robią sporo bałaganu. Polowanie rzadko odbywa się otwarcie, Spokrewnieni nie biegają po ulicach z bronią i poszczekującymi psami. Chociaż większość Książąt pragnie otrzymać nietkniętego przestępcę, w przypadku większości łowów ogłasza się, że żaden Spokrewniony nie zostanie oskarżony ani ukarany, jeśli ofiara zostanie zabita lub – w przypadku niezmiernie niebezpiecznych przestępców czy bardzo zdeterminowanych Książąt – zdiabolizowana. W ten sposób Książę omija problem Trzeciej Tradycji – w końcu sam nie będzie winny diabolizmu, jeśli dopuści się go jego poddany.

W czasie krwawych łowów Spokrewnieni korzystają z wszelkich dostępnych narzędzi, włącznie z wpływami w świecie śmiertelników. Policja może wysłać za ściganym wampirem list gończy, może on się znaleźć na czarnych listach na lotniskach, a jego konta bankowe mogą zostać zablokowane. W obecnej chwili Spokrewnieni zaczęli korzystać z systemu bursztynowego alarmu – skoordynowanego zestawienia ogłoszeń radiowych oraz elektronicznych znaków przydrożnych, których zwykle używa się, by poinformować społeczeństwo o zaginięciu lub porwaniu dziecka – by utrudnić przestępcy ucieczkę. Kilku bardzo potężnych (lub głupich) Spokrewnionych wykorzystuje nawet swe koneksje w lokalnych społecznościach religijnych, aby wciągnąć w łowy finansowanych przez kościół łowców czarownic, choć jest to niezmiernie ryzykowne posunięcie.

Ostatecznie niewielu kryminalistom udaje się ujść z krwawych łowów bez szwanku. Albo zostają wytropieni i zabici, albo udaje im się uciec z miasta, co niejednokrotnie jest równe wyrokowi śmierci.

Książę właściwie nie powinien ogłaszać krwawych łowów z powodów osobistych, a tylko wtedy, gdy na wolności pozostaje prawdziwie niegodziwy złoczyńca. Niektórzy Książęta lepiej radzą sobie z przestrzeganiem tej Tradycji niż inni, a ci o inklinacjach dyktatorskich korzystają z łowów, by uciszać niezadowolonych. Oczywiście takie postępowanie jest niezgodne z Tradycją, ale komu niby mają się poskarżyć Spokrewnieni? Dlatego właśnie kilku Książąt przekonało się już, że rozpoczęcie niesprawiedliwych krwawych łowów niejednokrotnie było iskrą w beczce prochu – początkiem rewolucji pośród poddanych – więc nawet największy tyran nie korzysta z krwawych łowów lekką ręką.

Bardzo rzadko, gdy uciekinier uznawany jest za wroga konkretnego zgromadzenia, krwawe łowy mogą rozszerzyć się na więcej niż jedno miasto. Na przykład, wszystkie zdominowane przez Invictus miasta na jakimś obszarze mogą – poprzez pocztę elektroniczną czy telefon – wymienić informacje, by otoczyć i złapać kryminalistę. W większości przypadków jednak krwawe łowy są kwestią czysto lokalną, a żadne polowanie, które wyszło poza granice jednej domeny, nie trwało dłużej niż kilka nocy. Kilka miast po prostu nie jest w stanie dłużej współpracować, zważywszy na to, że każdy Książę ma własne problemy oraz wymagania swego zgromadzenia.

Trudy Requiem

Poza ogólnymi zmartwieniami związanymi z wampirzym bytem świat Przeklętych okazuje się skomplikowany nawet w najmniejszej skali. To, czy dana kwestia dotyczy Spokrewnionego z domeny jednego czy drugiego Księcia, nie jest ważne. Od chwili nocnego przebudzenia każdego wampira dręczy mnóstwo pomniejszych problemów.

Niewolnicy krwi

To proste, podstawowe ograniczenie, któremu żaden wampir nie zdoła się przeciwstawić: Krew jest wszystkim. Definiuje to, czym są Spokrewnieni, i to, co czynią. Ma również wpływ na ich związki ze śmiertelnikami oraz z innymi Spokrewnionymi.

Puchary

Najprostszą definicją pucharu jest stwierdzenie, że stanowi on po prostu źródło Vitae. Spokrewnieni korzystają głównie z tego terminu na określenie śmiertelników, ale starsi Spokrewnieni, którzy mogą żywić się tylko krwią innych wampirów, również określają tym mianem pozostałych Spokrewnionych. Śmiertelne puchary przez młodych często zwane są Lizaczkami.

Chociaż Spokrewnieni chętnie by zaprzeczyli, to jednak puchary są czymś więcej niż tylko zwykłym daniem. Sam akt karmienia jest szczególnie intymny, stanowi, być może, najbardziej intymne

doświadczenie, jakie przeżyją obie strony. Dla ofiary Pocałunek wampira jest źródłem niezwykłej przyjemności, porównywalnej lub nawet przekraczającej seksualny szczyt. Niektórzy śmiertelnicy dosłownie uzależniają się od niego i – o ile, mimo niewyraźnych wspomnień i zasłony Maskarady, są w stanie uzmysłowić sobie co się stało – zaczynają szukać wampirów lub tego Spokrewnionego, który się nimi karmił, mając nadzieję na powtórzenie swego doświadczenia. Dla nieumarłych, karmienie jest sumą tego, kim i czym są, samą istotą swojego istnienia. Śmiertelnicy nie potrafią zrozumieć pragnienia, które czują Spokrewnieni, i nie są w stanie wyobrazić sobie satysfakcji, ulgi i przyjemności, jaką odczuwa Spokrewniony, który nasyci swoją potrzebę.

I chociaż niektórzy są w stanie oddzielić doświadczenie od osoby, wielu Spokrewnionych czuje się emocjonalnie związanych ze swymi pucharami. Powracają do tych samych ludzi raz za razem i coraz mocniej się z nimi związują. Czasami, jeśli dana osoba jest szczególnie chętna do współpracy, może zapoczątkować stworzenie trzody, chociaż sama praktyka bywa niebezpieczna, bo zwiększa ryzyko wykrycia wampira. Posiadający trzodę Spokrewnieni zwykle chcą ją chronić – czasem gotowi są nawet rzucać wyzwanie każdemu, zarówno śmiertelnikowi, jak i wampirowi, który jej zagrozi.

Trzody

Trzoda to grupa pucharów, zwykle śmiertelników, chociaż nie zawsze, dzięki której wampir może regularnie odżywiać się bez wysiłku (lub wysilając się nieznacznie). Trzoda może być grupą w dosłownym znaczeniu tego słowa, zgromadzeniem Lizaczków, którzy spotykają się z jakiegoś konkretnego powodu. Mogą być religijnym kultem, który czci Spokrewnionego jako anioła, klubem miłośników sadomasochizmu, którzy uważają gryzienie i picie krwi za coś podniecającego, lub jakąkolwiek inną grupą, w której Spokrewniony może się ukryć albo udawać kogoś innego. Z drugiej strony, trzoda wampira może być bardziej rozsiana i składać się z wielu nieznających się osób, mieszkających w różnych częściach miasta. Niektóre trzody mogą w ogóle nie składać się z ludzi, a wyłącznie ze zwierząt. Niektórzy Spokrewnieni nawet dostęp do banków lub rezerw krwi uważają w ogólnym znaczeniu za trzodę.

Nie wszyscy Spokrewnieni mają trzody, ale ci, którzy je posiadają, mogą dużo łatwiej polować. Niewiele wampirów ma tak duże trzody, że mogą całkowicie polegać na nich przez cały czas, więc i tak muszą chodzić na polowania – chociaż zawsze dobrze jest mieć dostępne źródło krwi na czas, kiedy wampir się spieszy lub z jakiegoś innego powodu nie może pozwolić sobie na łowy. Podobnie jak w przypadku pojedynczych pucharów, Spokrewnieni często związują się z członkami swej trzody ze względu na emocjonalny ładunek Pocałunku.

Sługy i władcy

Społeczność Spokrewnionych traktuje sługi różnie w zależności od domeny. W niektórych miastach starszyzna korzysta ze swych sług jak z posłańców, a głos każdego z nich uznawany jest za głos pana na dworze i w czasie wypowiedzi w innych ważnych sprawach. W innych domenach niewolnicy są tylko pionkami, którym nie wolno dzierżyć autorytetu swego władcy. W szczególnie dyktatorskich domenach Spokrewnionym nie wolno poddawać się Vinculum bez pozwolenia Księcia (choć oczywiście istnieją zawarte w tajemnicy układy, które łamią prawo). W każdej sytuacji władca odpowiedzialny jest za działania swego sługi i może oczekiwać kary za występki swego przybocznego.

Ghule

Częściej od Spokrewnionych sług korzysta się ze śmiertelnych ghuli – śmiertelników, którym ofiarowano mistyczną moc Vitae Spokrewnionych. U śmiertelników krew wampira wywołuje nie tylko sztuczne uczucie oddania, charakterystyczne dla Vinculum, ale również znaczny przyrost siły fizycznej i wytrzymałości. Ghul nie starzeje się, dopóki w jego ciele pozostaje chociaż odrobina wampirzej krwi, a wyjątkowo stare ghule mogą nawet wykształcić w sobie Dyscypliny inne niż zwiększona siła czy wytrzymałość.

W niektórych domenach łatwo spotkać ghule, służące Spokrewnionym za podstawowych posługaczy. Wampir może wybrać na ghula kogoś, dlatego że dysponuje konkretnymi umiejętnościami bądź pozycją w świecie śmiertelników lub też z powodu niezdrowego przywiązania. Spokrewnieni wykorzystują swych ghuli jako posłańców, ochroniarzy, żołnierzy, przedstawicieli na dworze, narzędzia służące do kontrolowania instytucji śmiertelników, jako lokajów, kierowców, służących, asystentów czy dziennych strażników. Ghul zatem służy Spokrewnionemu wszystkim tym, czego wampir sam nie może lub nie chce robić. Zważywszy na ilość krwi potrzebnej ghulom do zachowania swych zdolności, większość wampirów utrzymuje jednego, góra dwóch takich pomocników. Niewielu Spokrewnionych może pozwolić sobie na to, by otaczać się więcej niż kilkoma ghulami. Tak jak w przypadku wampirzych sług, niektóre ghule nienawidzą zadań, które muszą wypełniać, ale tylko nielicznym wystarczy siły woli, by się sprzeciwić, nie mówiąc już o otwartym buncie.

Krążą pogłoski, że niektórym ghulom udało się zerwać więzy dzięki Ostatecznej Śmierci swych władców lub w jakiś inny sposób. Takie ghule stają się banitami, wyszukującymi wampiry, od których będą mogły pozyskać krew. Często służą przez jakiś czas konkretnemu Spokrewnionemu, by później poszukać sobie lepszego miejsca lub też fizycznie atakują wampira w celu pozyskania Vitae. Takich banitów jest niewielu, dlatego Spokrewnieni nie martwią się ich istnieniem. Wiele wampirów w ogóle wątpi w istnienie takich istot, ale jeśli takie ghule postanowią związać się w grupę, *mogą* stać się niebezpieczne dla samotnych neofitów, a czasem nawet dla nieprzygotowanych starszych. Niektóre ghule dostają się pod wpływ Vinculum innego wampira, ale nie wszystkie. Te ostatnie pozostają prawdziwymi banitami lub ponoszą śmierć w wyniku poszukiwań źródeł krwi, które pozwoliłyby im zachować ich zdolności.

Rejony i Terytoria

Standardowa domena Spokrewnionego nie jest pojedynczym, monogamicznym bytem. Miasta dzielą się na dzielnice i osiedla, więc wampiry również dzielą swoje domeny na mniejsze części. Często podziały te są zupełnie sztuczne bądź stanowią kryterium polityczne, ale to nie znaczy, że nie są prawdziwe. Oznacza to, że pomniejszy władca na swoim maleńkim, nadanym przez Księcia skrawku terenu, może karać przestępców dużo surowiej niż sam Książę.

Pustkowia

Pustkowia to obszary miejskie, które nie nadają się do zamieszkania bądź w których z jakiegoś powodu nie ma śmiertelnych miesz-

kańców. Oznacza to, że i Spokrewnieni się tam nie osiedlają. Takimi miejscami mogą być przemysłowe dzielnice, opuszczone budynki, cmentarze itp. Niektórzy wyjątkowo zdesperowani Spokrewnieni polują na pustkowiach w nadziei napotkania bezdomnego lub zabłąkanego turysty. W większości jednak „pustoszenie pustkowi" zwykle stanowi synonim wyjątkowo złej passy i oznacza, że Spokrewniony jest w ogromnych opałach.

Niektórzy Księża nadają pustkowia innym Spokrewnionym jako tereny łowieckie, upokarzając tym samym wampira, który dopuścił się przestępstwa zbyt drobnego, by karać je poważniej. Taka „nagroda" może jednak popchnąć dalej wampira, który już znalazł się na pechowej ścieżce. Jako władca pustkowi, Spokrewniony staje się odpowiedzialny za każde bezprawie, które odbywa się na jego terenie – a jako że pustkowia przyciągają głównie wampiry mające poważne problemy, to władcę może czekać prawdziwe piekło.

Lunapark

Lunapark jest przeciwieństwem pustkowi. Jest to część domeny, w której najlepiej się poluje. Są tam bary, kluby nocne, osiedla pełne zbrodni, meliny, burdele i schroniska dla bezdomnych – jednym słowem, wszelkie miejsca, w których bydło jest nieuważne i niezborne, gdzie można ukryć dziwne zachowanie (lub nawet nie trzeba go ukrywać) i gdzie śmiertelnicy znikają dość często. Polowania w lunaparku przeprowadza się niemal bez wysiłku, a wszelkie „wypadki" łatwo zatuszować. Wielu Spokrewnionych uważa lunapark za dobrą restaurację czy piwniczkę z winem, gdzie mogą poszukać konkretnego „typu" Vitae. Prędzej czy później przez lunapark przewinie się dowolny Lizaczek.

W niektórych domenach, gdzie Książę rozdziela tereny łowieckie, starszyzna stale walczy o prawa do lunaparku. Większość Książąt odmawia wszystkim wyłącznych praw do lunaparku, raczej czyniąc go dostępnym dla całego miasta. Inni Książęta zachowują prawa do polowań na takich terenach tylko dla siebie, żądając przysług od każdego, kto chce tam zapolować. Czasami zdarza się też, że władcy nadają fragmenty terytorium lunaparku swoim najwierniejszym sojusznikom, zapewniając im tym samym ogromną przewagę nad pomniejszymi wampirami.

Z racji tego, że lunapark przyciąga tak wielu Spokrewnionych i że w czasie polowania wampiry często zapominają o czujności, właśnie na takim terenie najczęściej dochodzi do łamania zasad Maskarady. Sama natura regionu często powoduje, że łatwo zatuszować odstępstwo. Ludzie, na przykład, spodziewają się dziwnych zachowań po narkomanach, ale mądrzy Książęta i Szeryfowie mają oczy i uszy w lunaparkach. Agenci przyglądają się przypadkom łamania Maskarady i powstrzymują je lub szybko tuszują ich konsekwencje.

Tereny łowieckie

W nagrodę za usługi lub w ramach łapówki dla potężnych Spokrewnionych, z których zdolności Książę pragnie skorzystać, władca miasta często nadaje jego fragmenty innym wampirom. Na takich terytoriach tylko „ziemianin" ma prawo do polowania. Może on oczywiście zezwolić komukolwiek innemu na polowanie na swoim terenie, ale kłusownictwo jest już karalne. Większość Książąt żąda, by łamiący prawo trafili przed jego oblicze, ale niektórzy pozwalają właścicie-

łowi terenu wyznaczać karę. Takie rozwiązanie rzadko jest korzystne dla samych kłusowników.

Prawa do polowania na danym terytorium niekoniecznie oznaczają polityczny wpływ. Niejednokrotnie jednak wielu Spokrewnionych zmienia dzierżenie władzy na danym terenie w sieć powiązań i wpływów. Oczywiście, jeśli wampir włada niezbyt ważnym terytorium, nie ma jak go wykorzystać. Z drugiej strony jednak, Spokrewniony mający prawa do części lunaparku lub tej części miasta, w której wampiry chętnie zakładają schronienia, dysponuje znacznymi wpływami. Może wymagać przysług lub wykonywania pewnych zadań w zamian za pozwolenie na polowanie na danym terytorium. Wielu Spokrewnionych zgadza się na taką umowę, uznając, że przywilej wart jest swojej ceny.

Bezpieczeństwo

Zważywszy na niebezpieczną naturę Spokrewnionych i na założenia Świata Mroku, kwestia bezpieczeństwa staje się priorytetem. Cicha umowa między Spokrewnionymi w znacznym stopniu zapewnia bezpieczeństwo, ale nie jest ona środkiem niezawodnym. W końcu nie istnieje żadna umowa – nawet cicha – zawarta między Spokrewnionymi i resztą naturalnego świata, otaczającego wampiry. Zaiste, można powiedzieć, że największym zagrożeniem dla bezpieczeństwa Przeklętych nie jest Danse Macabre, ale codzienność, rutyna i sprawy przyziemne.

Przeklęte łowy

Bez względu na swą potęgę, Spokrewnieni grają w wyjątkowo niebezpieczną grę. To oni polują pośród bydła, żywią się i korzystają ze śmiertelnego świata. Muszą jednakże zdawać sobie sprawę, że nie zawsze są jako wilki pośród owiec. Często przypominają szakale pomiędzy dzikimi psami. Pojedynczy pies (zwykle) nie stanowi zagrożenia dla polującego szakala, ale jeśli już cała sfora zwróci się przeciw jednemu drapieżnikowi...

Tak właśnie dzieje się ze Spokrewnionymi pośród bydła. Gdyby oczy ludzi zwróciły się na potwory czyhające w cieniach, nastąpiłby pogrom, który z pewnością nie pozostawiłby na Ziemi ani jednego wampira. Dlatego właśnie w tej niezwykle niebezpiecznej rozgrywce najpotężniejszymi narzędziami w rękach Spokrewnionych są ignorancja i wierzenia. To one strzegą wampirów lepiej niż jakiekolwiek mroczne moce.

W świecie bydła ignorancja jest zaiste błogosławieństwem. W świecie Spokrewnionych jest potęgą. Nacisk na utrzymanie ludzkości w znacznej nieświadomości istnienia wampirów znany jest jako Pierwsza Tradycja, czyli Maskarada. Sama kondycja Spokrewnionych wymaga, by była ona najwyższym i najważniejszym celem całego gatunku, bowiem odkrycie istnienia wampirów mogłoby strzaskać zarówno świat Spokrewnionych, jak i śmiertelników. Ten, kto stworzył wampiry, zdecydowanie zamierzył, by były częścią świata, ale istota owa również jasno oddzieliła Przeklętych od tych, którymi się karmią. Taka właśnie jest natura Requiem. Dlatego każdy potomek wampirzego rodu dba o to, by zachowanie ignorancji śmiertelników było głównym celem jego istnienia.

Drugą stroną tego samego medalu oraz bronią, która pozwala Spokrewnionym trzymać śmiertelników w nieświadomości, jest wiara i jej natura. Wierzenia niemalże przywiodły gatunek wampirów do zguby w czasach pożogi inkwizycji, ale wkrótce potem rozpoczęła się epoka rozumu (a potem przyszła rewolucja przemysłowa), która zmieniła wiarę w narzędzie, dzięki któremu Spokrewnieni mogli dbać o Maskaradę. Kultywując wiarę w logikę, naukę i rozsądek, Spokrewnieni subtelnie wspomogli ludzkość w pozbyciu się wiary w to, co nadprzyrodzone. W czasach współczesnych świat uznaje istnienie nieumarłych za coś nie do pomyślenia. Wampiry są tylko zabawką – rozrywką z wielkiego ekranu lub złudzeniami przerażonych dzieci i żałosnych szaleńców. A dlaczego? Ponieważ to wiara w naukę spowodowała, że człowiek nie jest w stanie przyjąć możliwości istnienia nieumarłych.

Jednakże, mimo wszystkich błyskotliwych kampanii, mimo znacznych zasobów poświęconych utrzymywaniu Maskarady, wciąż zdarzają się pomyłki. Czasem nawet wampiry robią się nieuważne, co często ma niemiłe konsekwencje. Czasami błąd popełnia się w czasie polowania. Chwila zapomnienia, w czasie której wampir nie pamięta, by polizać i zagoić ranę swojej ofiary, pozostawiając tym samym ślady, pytania i często dając początek śledztwu i innym działaniom. Takie problemy często daje się łatwo zażegnać, zważywszy na zasoby, z których można korzystać w wielu domenach. Czasami jednak zaniechanie powoduje pozostawienie świadka lub świadków – śmiertelników, którzy odczuwają to, co najgorsze dla Przeklętych – nienawiść i żądzę wiedzy.

Dzięki takim właśnie „pomyłkom" pojawili się łowcy czarownic. Czy to z powodu wypadku, błędu Spokrewnionych czy zwykłej ludzkiej ciekawości, zwyczajni, śmiertelni ludzie rozpoczęli walkę, by odpędzić ciemność, której działaniu poddano ich umysły. Bez względu na powody, łowcy czarownic polują na Spokrewnionych i nie znają się na żartach.

Takie osoby, często nazywane po prostu „łowcami", bywają niebezpieczniejsze dla nieumarłych niż cokolwiek innego. Jako śmiertelnicy w świecie śmiertelnych nie muszą się ukrywać (chyba że przed niektórymi przedstawicielami władzy, którzy mogą nie zrozumieć ich działań). W odróżnieniu od wilkołaków czy innych nadprzyrodzonych istot, łowców interesuje tylko polowanie, co w tym mrocznym konflikcie daje im ogromną przewagę. Ponadto łowcy mogą poruszać się po świecie w ciągu dnia, nie podlegając tak ogromnym ograniczeniom w okresach aktywności jak istoty, na które polują.

Jak nietrudno się domyślić, Spokrewnieni niechętnie zamieniają się rolami ze zwierzyną. Większość z nich daje się zaskoczyć, ponieważ wampiry łatwo przyzwyczajają się do budzenia grozy w ofierze, którą za chwilę skonsumują. Zdarza się nawet, że niektóre wampiry dają się zaskoczyć na tyle mocno, że zaskoczenie owo staje się ich ostatnim odczuciem – w końcu nawet istota mocy padnie od jednego, dobrze wymierzonego ciosu. Ci, którzy przeżyli pierwsze spotkanie z łowcą (lub grupą łowców), często wpadają w panikę, chyba że wcześniej mieli już styczność z podobną sytuacją. Zwykle pierwszą myślą jest wtedy: „Czy oni wiedzą, gdzie jest moje schronienie?". Do chwili pojawienia się satysfakcjonującej odpowiedzi pytanie owo pozostaje w umyśle wampira, zarówno za dnia, jak i w nocy.

Kolejnym niebezpiecznym atutem łowców jest ich umiejętność organizowania się, czasami w niepokojąco krótkim czasie. Pojedynczy, nowo powstały łowca, po spotkaniu z Przeklętym

już po sześciu miesiącach może przewodzić dobrze poinformowanej i świetnie wyposażonej grupie pobratymców. Dla umysłu Spokrewnionego, pozostającego niezmiennym przez długie lata, taka efektywność może być zaiste przerażająca.

Spokrewnieni w Świecie Mroku

Mimo głębokiego pragnienia niektórych Spokrewnionych wampiry muszą radzić sobie nie tylko ze swoimi pobratymcami. Może i Świat Mroku jest gniazdem Spokrewnionych, ale nie jest ich prywatnym rajem. Pozostaje niestety pełen źródeł niepokoju, takich jak inne istoty nadprzyrodzone, śmiertelni łowcy czy sam czas. Świat Mroku jest domem Spokrewnionych, ale niestety muszą go oni ostrożnie dzielić z mrocznymi zagrożeniami, zarówno zewnętrznymi, jak i wewnętrznymi.

Inni skazańcy w złotej klatce

Faktem jest, że większość Spokrewnionych z co najmniej kilkuletnim doświadczeniem zdaje sobie sprawę z tego, że nie są sami na świecie. Również faktem jest to, że innymi istotami przejmują się tylko w stopniu minimalnym. Wampiry to potępione istoty, w większości mające na głowach całą wieczność problemów do rozstrzygnięcia oraz conocną walkę o dalsze istnienie. Każdy Książę przyzna, że podtrzymywanie Maskarady to praca ma cały etat, a każde działanie, które zagraża utrzymaniu status quo, jest albo stratą czasu, albo ogromnym ryzykiem dla społeczności Spokrewnionych, a często jednym i drugim.

W rezultacie nawet najwięksi erudyci w szeregach Ordo Dracul wiedzą, że lepiej nie zajmować się sprawami innych istot nadprzyrodzonych. Badać je? Jeśli to tylko możliwe. Lecz wtrącanie się w sprawy stworzeń znanych ze swej dzikości jest uważane za niemądre przez wszystkich, prócz najpotężniejszych Spokrewnionych. Z uwagi na podejście do świata (po obu stronach, jak wydaje się wampirom), osiągnięto stan pewnego rodzaju zawieszenia broni, co powoduje, że wampiry pozostają wiecznie świadome istnienia innych nadprzyrodzonych mieszkańców Świata Mroku. Ogólnie rzecz biorąc, Spokrewnieni wiedzą, że na świecie istnieją wielkie, niebezpieczne, zmieniające postać bestie. Nadali im nawet miano – Lupini. W istocie jednak nie chcą wiedzieć dużo na ich temat, ponieważ po otwarciu drzwi zawsze następuje przekroczenie progu.

Podobnie sprawa ma się z cudotwórcami, których uczeni nazywają magami. To, co Spokrewnieni już ujrzeli, wystraszyło ich na tyle, by pamiętać, że dyskrecja lepszą bywa od odwagi. Nikt nie wie, jaką mocą dysponują te istoty, co nimi kieruje i do czego są zdolne. Próba dowiedzenia się tego jest zwyczajną... nieostrożnością. Zapewne pogłoski o śmiertelnikach, którzy w środku nocy zdolni są przywołać światło słoneczne, są zapewne zwykłym bajaniem, ale co jeśli nie są? Co jeśli któryś Spokrewniony widział, jak członek jego koterii został przez podpalony maga jak snop siana? Jeśli tak właśnie było, to czy wampiry naprawdę chcą całą sprawę badać dogłębnie? Niezależnie od tego, jak długo magowie walczą z wampirami (a w większości prawdopodobnie nie walczą), Spokrewnieni muszą – nawet jeśli zmusza ich do tego jedynie odrobina zdrowego rozsądku – odpłacić im się tym samym. Ogólnie rzecz biorąc, Spokrewnieni wiedzą o takich istotach bardzo niewiele, a dopóki nic nie da im prawdziwego powodu do zmartwień, gotowi są swej wiedzy nie pogłębiać.

Istnieją oczywiście wyjątki. Raz na jakiś czas wampir zaczyna robić interesy w niewłaściwej części miasta, co irytuje obecnych lokatorów i miewa niemiłe konsekwencje. Podobnie dzieje się, gdy wilkołak lub mag postanowi wepchnąć łapy w domenę, którą jakiś Spokrewniony uznaje za osobistą strefę wpływów. W takich sytuacjach nietrudno o konflikt, ale zwykle obie strony mają dość rozsądku, by nie wszczynać prawdziwej krwawej wojny. Najczęściej, gdy problem zostanie już jakoś załatwiony (pokojowo lub poprzez wyeliminowanie jednego z oponentów), sprawa zostaje zamknięta. Umowę tę zazwyczaj łamią Lupini, których stadna natura powoduje, że czasem pragną zemsty, ale nawet one powstrzymują się przed wywołaniem międzyrasowego konfliktu. Nie, mieszkańcy Świata Mroku (co może zaskakiwać) mają dużo trzeźwiejsze podejście do natury konfliktu jako takiego niż śmiertelnicy, którzy ich otaczają.

Uczone wampiry wiedzą ponadto, że wilkołaki i magowie to nie jedyne istoty, z którymi nieumarli dzielą nocne życie. Niektórzy Spokrewnieni znani są z kontaktów z niespokojnymi duszami, chociaż co do szczegółów nie puszczają pary z ust. Istoty te (dla ułatwienia można nazwać je duchami) wiedzą z pewnością o Spokrewnionych, ale tylko medium może stwierdzić, jakie uczucia (jeśli w ogóle) umarli żywią do nieumarłych. Niektórzy Spokrewnieni, dowiedziawszy się o istnieniu niespokojnych dusz, zaczynają mieć na ich punkcie obsesję, bowiem chcą się dowiedzieć, co powoduje, że niektóre dusze przechodzą bez problemów w zaświaty, a inne nie (niektórzy Spokrewnieni powiadają, że nie ma ziemskiej zbrodni, która wymagałaby takiej kary). Niestety trudno zaspokoić głód informacji o duchach głównie dlatego, że nekromanci nie słyną z otwartości.

Krążą nadto pogłoski o jeszcze dziwniejszych współmieszkańcach dziwnego świata Spokrewnionych. Wampirzy czarnoksiężnicy opowiadają o starożytnych bestiach z głębi samych piekieł – o demonach, z którymi żaden rozsądny wampir nigdy nie wszedłby w konszachty. Większość uważa jednak, że pogłoski owe są dziełem Zakonu Smoka, którego makabryczne poczucie humoru znajduje odzwierciedlenie w próbie wystraszenia swoich przeklętych pobratymców i uczynienia z nich istot jeszcze bardziej potępionych. Jeśli jest tak w rzeczywistości, ironia pozostaje niedoceniona przez Spokrewnionych, którzy raczej woleliby, żeby Smoki przestały rozprawiać o takich rzeczach. W każdym razie, opowieści te pojawiają się z wystarczającą częstotliwością, by niepokoić istnieniem istot, do których Spokrewnieni mogą zwrócić się o pomoc, jeśli są wystarczająco zdeterminowani. Istot, które obiecują potęgę, prestiż i wszystko, czego tylko można zapragnąć.

Chociaż wszystkie te byty (i nie tylko) znane są wampirom, należy pamiętać, że Spokrewnieni tak naprawdę ich nie rozumieją. Wampiry są zaściankowymi, egocentrycznymi istotami, zwykle zbyt zajętymi własnymi planami, obawami i celami, by kiedykolwiek znaleźć się w pozycji pozwalającej naprawdę zrozumieć inne istoty. Nie, większość nieumarłych najchętniej ogranicza się do roli członka Danse Macabre, poruszającego się w takt mrocznej muzyki własnego Requiem.

Leksykon

Tajemny świat Przeklętych posiada własną, bogatą subkulturę, a ta z kolei używa własnego żargonu. Poza nazwami własnymi i różnymi tytułami, które istnieją tylko pośród nieumarłych, powstał również pełen zestaw wampirzych słów i związków frazeologicznych, tworzących „dialekt" Spokrewnionych. Jak każdy inny język, dialekt ów rozrastał się, by wreszcie stworzyć kolejną, bardziej współczesną mowę. Te dwa wampirze dialekty określa się jako „archaizmy" i „mowę potoczną". Trzeci, a zarazem najnowszy zbiór słownictwa, to język wampirzej „ulicy". Stanowi on zupełną nowość i uważany jest za wulgarny przez wszystkich, poza najzuchwalszymi neofitami. Spokrewnieni, jako istoty żyjące w zastoju, gardzą wszelkimi niepotrzebnymi zmianami. Niejednokrotnie wiek, a czasem i wampirze pochodzenie mówiącego, określić można dzięki terminologii, którą się posługuje.

Mowa potoczna

Z poniższej terminologii korzystają powszechnie zarówno neofici, jak i starsi Spokrewnieni, którzy znają potoczną mowę (lub próbują ukryć swój prawdziwy wiek). Niektóre z nowszych słów weszły do użycia w ciągu kilku ostatnich lat, ale z uwagi na styl lub znaczenie nie są uznawane za elementy slangu. Niniejszy słowniczek mowy potocznej zawiera również wymowę mniej znanych słów.

Akolici: Popularne określenie członków Kręgu Wiedźmy.

Ancilla (an•SIL•a): Spokrewnieni, którzy nie są już uznawani za neofitów, ale jeszcze nie są starszyzną. Ich Requiem trwa od 50 do 150 lat. Liczba mnoga to ancillae (an •SIL•e).

Avus (awus): „Dziadek" postaci lub opiekun spoza linii krwi, z której wywodzi się wampir.

Bestia: Nieludzkie pragnienia, które odciągają wampira od bycia *Człowiekiem*.

bydło: Określenie śmiertelników. Wyrażenie: „Spokrewnieni i bydło" oznacza wszystkich.

Crúac (KRU•ak): Krwawa magia wiedźm, praktykowana przez Krąg Wiedźmy.

Człowiek: Człowieczeństwo, które zachowuje (lub próbuje zachować) wampir. Iskra śmiertelności, mająca uchronić go przed Bestią.

Daeva (DE•wa): Klan wampirów znanych z uczuciowości, zmysłowości i seksualnej atrakcyjności.

Danse Macabre (DANS MA•kabr): Odwieczna, wewnętrzna walka między Spokrewnionymi różnych klanów, zgromadzeń i grup wiekowych.

Diabolizm: Wampirzy „kanibalizm", odebranie drugiemu wampirowi nie tylko krwi, ale i duszy.

domena: Region zarządzany (pozornie) przez jeden organ władzy Spokrewnionych. Większe domeny odpowiadają miastom i mają zwierzchnictwo nad znajdującymi się w nim mniejszymi domenami.

Dyscypliny: Nadprzyrodzone zdolności i korzyści Spokrewnionych, pozwalające im znikać, zmieniać się w nietoperze i dokonywać wielu nadludzkich czynów.

dziecię: „Potomek" Spokrewnionego; określenie często używane w stosunku do wyjątkowo młodych neofitów lub jako pomniejsza obelga (podobne do określenia „dziecko", używanego przez śmiertelników). Liczba mnoga: „dziecięta" lub „dzieci".

Elizjum: Miejsce wampirzych zgromadzeń ustanowione przez Księcia ziemią neutralną, na której zakazana jest przemoc.

Gangrel: Klan wampirów znanych z dzikości i hardości.

ghul: Śmiertelnik karmiony Vitae Spokrewnionego, posiadający wiele nadprzyrodzonych mocy, lecz słabszy od większości wampirów.

Harpia: Spokrewniony o silnej pozycji lub cieszący się estymą pozwalającą mu na dokonywanie personalnych zmian w wampirzej społeczności.

Herold: Rzecznik Księcia.

Invictus (in•WIK•tus): Jedno z największych wampirzych zgromadzeń, które wierzy w rządy „elity" złożonej z najstarszych wampirów.

Kartianin: Wampirzy idealista, który wierzy w pogodzenie Requiem z życiem politycznym i społecznym współczesnych śmiertelników.

klan: Jeden z pięciu rodów Spokrewnionych, których pochodzenie sięga poza czasy, które pamiętają Spokrewnieni.

kłusownik: Wampir, który karmi się w domenie innego Spokrewnionego bez jego pozwolenia.

Knut: Wampir, który ma pilnować członków swego klanu, by traktowano ich z szacunkiem.

koteria: Grupa sprzymierzonych wampirów.

Krąg Wiedźmy: Zgromadzenie praktykujących rytuały Spokrewnionych, którzy czczą pogańskie bóstwa, duchy, panteony i/lub przodków.

krwawe łowy: Rozgrywające się w całym mieście polowanie na zbiegłego Spokrewnionego, w którym mają wziąć udział wszyscy lokalni Spokrewnieni lub większość z nich.

Książę: Władca lub najpotężniejszy Spokrewniony w domenie.

Lancea Sanctum (LAN•cea SANK•tum): Zgromadzenie wampirów złożone z religijnych fanatyków, którzy oddają cześć rzymskiemu legioniście Longinusowi. Uznawany on jest przez nich za „świętego patrona", który ciosem swej włóczni poddał próbie boskość Chrystusa.

letarg: Sen podobny do śmierci, w który zapada Spokrewniony w wyniku poważnej rany lub braku pokarmu. Spokrewniony może sam wprowadzić się w stan letargu, by uciec na jakiś czas od świata.

linia krwi: Grupa wampirów pochodząca z jednego klanu, ale tworząca własny ród. Niektóre linie nie różnią się znacznie od klanów, z których pochodzą. Inne nabywają nowe zdolności i słabości.

Lunapark: Dzielnica miasta, w której najlepiej się karmić, pełna klubów nocnych i innych głośnych, zatłoczonych miejsc.

Lupin: Wilkołak.

Łowca czarownic: Śmiertelnik, który poszukuje Spokrewnionych, by ich niszczyć.

Maskarada: Działania i system praw wywodzące się z Tradycji Tajemnicy, mające ukryć istnienie Spokrewnionych przed światem śmiertelnych.

Mekhet (ME•ket): Klan wampirów znanych z szybkości, dyskrecji i mądrości.

neofita: Młody wampir, którego Requiem trwa krócej niż 50 lat.

Niezrzeszony: Wampir, który nie akceptuje władzy Księcia lub innej zwierzchności Spokrewnionych. Takiego wampira nazywa się również niezależnym lub niezwiązanym.

Nosferatu: Klan skrytych, silnych i przerażających wampirów.

Ogar: Osobisty agent Księcia – zabójca, oprawca.

Ordo Dracul (OR•do dra•KUUL): Zgromadzenie wampirów znane z prowadzenia mistycznych badań i z pragnienia zrzucenia klątwy wampiryzmu.

Ostateczna Śmierć: Koniec egzystencji, po której wampir nie powraca już do istnienia.

pan: Spokrewniony, który sprawuje władzę nad sługą, dominujący członek Vinculum. Zwany również „mistrzem".

Pierwszy Stan: Przydomek zgromadzenia Invictus.

Pocałunek: Zarówno samo ugryzienie, jak i spijanie krwi śmiertelnika oraz przyjemność, jaką akt sprawia obu stronom.

Pomiot Beliala: Hałaśliwe i nieostrożne zgromadzenie wampirycznych satanistów.

potępieniec: Wampir, w którym nie ma już krzty człowieczeństwa, pozostaje więc na stałe w stanie szału.

Pryskus: Nieoficjalny przywódca danego klanu w domenie.

Przeistoczenie: Akt transformacji śmiertelnika w wampira.

Przeklęci: Spokrewnieni, wampiry.

Puchar: Wszelkie źródło krwi, z którego karmi się Spokrewniony, zwykle używane w odniesieniu do śmiertelnika.

Pustkowie: Obszar miasta, który nie nadaje się do polowań.

Requiem (REK•wiem): Stan wampiryzmu, cała cierpiętnicza, wyklęta pieśń wampirzego istnienia, zarówno dosłowna, jak i metaforyczna.

rodzic: Wampir, który dokonał przeistoczenia dziecięcia.

schronienie: Wampirza rezydencja, gdzie Spokrewniony chroni się przed słońcem.

Seneszal: Prawa ręka i zausznik Księcia.

Siedem: Klan, zgromadzenie lub grupa wampirów, które nienawidzą rasy Spokrewnionych i dążą do ich zniszczenia, wyłączając z tej kaźni członków swojego klanu.

sługa: Istota związana z panem, niewolnik Vinculum.

Smocze Sploty: Mistyczna ścieżka poznania, która pozwala ignorować pewne elementy wampirzej klątwy, praktykowana przez Ordo Dracul.

Smoki: Popularne przezwisko członków Ordo Dracul.

Spokrewnieni: Współczesny (i najpopularniejszy) termin, jakim wampiry określają siebie nawzajem.

Starożytny: Wyjątkowy wampir, który istnieje już od ponad tysiąca lat.

starszy: Wampir, który przeżył już 150 lat; termin odzwierciedlający szacunek.

Starszyzna: Ciało doradcze służące Księciu domeny.

szał: Stan, w którym Bestia przejmuje całkowitą kontrolę nad wampirem. Szał może zostać wywołany przez gniew, strach lub głód. Jeśli określenie wymaga precyzji, termin ów klasyfikuje się podług przyczyny (szał gniewu, szał strachu lub szał głodu) lub za pomocą innego terminu (*Rötschreck* lub *Wassail*). Poza tymi zestawieniami oznacza najczęściej szał gniewu.

Szeryf: Spokrewniony odpowiedzialny za egzekwowanie praw i dekretów Księcia.

Tebańskie Czarnoksięstwo: Tajemnicza forma magii krwi praktykowana przez członków Lancea Sanctum.

Tradycje: Trzy podstawowe prawa Spokrewnionych, przekazywane od wieków, nienaruszone przez wzgląd na wampirzą naturę.

Trzoda: Grupa śmiertelników, na których regularnie żeruje Wampir

Uświęceni: Przydomek członków Lancea Sanctum.

Ventrue (WEN•tru): Monarchistyczny klan wampirów, władczy i arystokratyczny.

Vinculum (WIN•ku•lum): Sztuczne przywiązanie i lojalność będące wynikiem trzykrotnego picia krwi tego samego wampira. Znane również jako *więzy krwi*.

Vitae (WI•te): Krew, a konkretnie: krew wampira.

Władca Elizjum: Spokrewniony odpowiedzialny za miejsca Elizjum, zajmujący się stosownymi przygotowaniami, roznoszący wieści i stojący na straży zakazu prowadzenia starć.

zgromadzenie: Frakcja Spokrewnionych, która ma wspólne poglądy polityczne i teologiczne. Zgromadzenia istnieją na całym świecie, choć w zależności od domeny różnią się w szczegółach.

Stara forma

Poniższe określenia stosowało się tak długo, jak starsi sięgają pamięcią, i wciąż uznaje się je za „prawidłowe" użycie do opisu zjawisk, które określają.

abaktor: Dosłownie „złodziej bydła"; *kłusownik*.

Amarant: Diabolizm; akt pochłonięcia krwi i duszy innego Spokrewnionego.

anarchista: Historycznie rzecz biorąc, Spokrewniony buntownik sprzeciwiający się wampirzej tyranii. Niektórzy anarchiści chcieli obalić feudalny system społeczeństwa Spokrewnionych minionych nocy, lecz wielu chciało po prostu, by zostawić ich w spokoju. Ewentualnie można ich uznać za przodków dzisiejszych niezrzeszonych.

caitiff: Wampir o nieznanym klanie. Użycie: *Mam rozumieć, że ten caitiff to w istocie Nosferatu z rodu Wellingtona? Jak mogłem to przeoczyć?*

Canaille: Masa ludzka, zwłaszcza niewychowana i brudna. Zazwyczaj używane w odniesieniu do źródeł pożywienia.

cauchemar: Wampir, który pożywia się krwią wyłącznie śpiących ofiar.

cockalorum: Wyszczekany obrazoburca lub inny słaby wampir, który chce uchodzić za ważniaka.

comprador: Wampir pracujący dla innej istoty, na przykład maga lub organizacji śmiertelników, pragnący utrzymać Maskaradę; oznacza również przeciwną relację (istota nadprzyrodzona służąca wampirowi).

draugr: Termin, jakim w starożytności określano potępieńców. Wciąż powszechnie używany wśród Gangreli.

feudum: Domena; słowo wciąż używane przez Ventrue, popularne nawet wśród wielu młodych członków klanu.

galant: Wampir, który z konieczności lub perwersji żywi się krwią innych wampirów.

Golkonda: Legendarny stan pełnego zjednoczenia z wampirzym stanem; pełne zrozumienie Bestii i Człowieka w wampirzej duszy i osiągnięcie między nimi równowagi. Rzekomo podobny do Nirwany śmiertelników. Niewielu zdołało go osiągnąć.

inceptor: Wynalazca nowej Dyscypliny, założyciel nowej linii krwi lub jedno i drugie. Dokonanie takich czynów oznacza w świecie Spokrewnionych pewien prestiż.

krewniak: Oznacza braterstwo krwi; posiadanie tego samego Rodzica. Użycie: *Ponoć jesteśmy krewniakami, choć moim rodzicem jest Maxwell, a jego nie.*

krewny: „Z tej samej krwi", zwłaszcza w odniesieniu do rodowodu. Użycie: *Ten wampir jest krewnym Księcia, Ventrue.*

kunktator: Spokrewniony stroniący od zabijania śmiertelników, których krwią się pożywia.

Lextalionis: Tradycja krwawych łowów.

Ozyrys: Wampir, który tworzy wokół siebie kult śmiertelników, dzięki którym może łatwiej się pożywiać i wpływać na ich świat.

Papillon: Dzielnica czerwonych latarni; obszar miasta usiany barami, burdelami, kasynami i innymi przybytkami rozpusty.

Pijawka: Śmiertelnik pijący wampirzą krew, lecz nieuznający nad sobą pana.

pisklę: Neofita. Świeżo stworzony wampir pod opieką swego rodzica.

praxis: Prawo Książąt do sprawowania władzy; pretensje do domeny. Może odnosić się również do polityki Księcia lub poszczególnych rozporządzeń.

przysięga krwi: *Vinculum*.

rabuś: Wampir żerujący na włóczęgach, żebrakach i innych wyrzutkach społeczeństwa.

rodowód: Linia krwi wampira; jego rodzic i linia jego rodziców.

Rötschreck: „Czerwony Strach"; szał strachu, zwykle wywoływany przez obecność ognia.

sługa: Osoba służąca wampirowi (spętana więzami krwi lub nie). Określenie to wywodzi się z czasów, gdy wiele wampirów utrzymywało posiadłości z całą świtą służących.

syrena: Wampirzyca, która uwodzi śmiertelników, by pożywić się ich krwią, lecz ich nie zabija.

szczenię: Obraźliwe określenie na młodego Spokrewnionego, początkowo używane wobec własnych dzieci.

szlachta: Ogólnie wzięta grupa Spokrewnionych preferująca łowy w nocnych klubach, barach i innych lokalach w „dzielnicy czerwonych latarni".

Tchnienie: Rzekoma chwila objawienia, której wampir doświadcza tuż przed (udanym lub nie) osiągnięciem Golkondy.

Wassail: Szał głodu, w którym wampir będzie pożywiał się aż do nasycenia.

wig: Pogardliwe określenie na wampira, który interesuje się trendami wśród śmiertelników.

Prostacki slang

Najnowsze terminy, zasłyszane na brudnych i przeżartych zbrodnią ulicach współczesnego gotyku odpowiadające zarówno czasom, jak i obyczajom dzisiejszych aroganckich neofitów.

balon: Obraźliwe określenie na śmiertelników.

banking: Praktyka „wypłacania" krwi z banków krwi i szpitalnych zapasów. Schłodzona krew prawie nie ma smaku, ale pozwala zaspokoić pierwszy głód. Starsze i bardziej wytworne wampiry krzywo patrzą na ten proceder.

Casanova: Wampir, który uwodzi śmiertelników, by pożywić się ich krwią, lecz ich nie zabija. Zazwyczaj woli wymazać wspomnienie swej obecności z pamięci pucharu, o ile to możliwe.

certyfikat: Sarkastyczne określenie na rodowód, używane zwłaszcza w kpinach z drzewa genealogicznego innego Spokrewnionego (lub zadufania wynikającego z pochodzenia).

dachowiec: Wampir bez stałego schronienia, sypiający codziennie w innym miejscu. Odnosi się również do wampirów pożywiających się wyłącznie krwią bezdomnych.

dawca: Sarkastyczne określenie na puchar, zazwyczaj śmiertelny.

dzielnia: Współczesne określenie oznaczające domenę; może odnosić się również do obszaru pod kontrolą jednego gangu lub koterii.

farmer: Obraźliwe określenie na wampiry, które wolą pożywiać się wyłącznie krwią zwierząt.

flirciara: *Syrena.*

hulaka: Najnowszy eufemizm na *szlachtę*; stały bywalec *Lunaparku.*

krosta: Wampir – nosiciel śmiertelnej choroby, którą zaraża puchary, z których się pożywia.

krwawa lalka: Śmiertelnik, który z własnej woli daje wampirowi krew, czerpiąc z Pocałunku perwersyjną rozkosz, aktywnie poszukujący wampirów, by im ją oddać.

Lizaczek: Śmiertelnik, zwłaszcza taki, którego krwią pożywia się wampir.

łowca głów: Spokrewniony, który poluje na inne wampiry i pożywia się ich krwią.

motylek: Spokrewniony poruszający się wśród śmietanki śmiertelników, preferujący pożywianie się krwią bogatych i sławnych.

Przemiana: Moment, w którym osoba przestaje być śmiertelnikiem, a staje się Spokrewnionym.

rozpruwacz: Współczesne określenie na potępieńca, związane ze stanem, w jakim zwykle pozostawia swe ofiary.

sandman: *Cauchemar.*

slumming: Praktyka pożywiania się bezdomnymi i innymi wyrzutkami społeczeństwa.

soczek: Ludzka krew, często określana dodatkowym przymiotnikiem, zwykle mówiącym o pochodzeniu lub składzie krwi (na przykład, „soczek żurawinowy" oznacza krew Irlandczyka, a „wesoły soczek" krew doprawioną stymulantami).

Tasak: Wampir próbujący podtrzymać iluzję normalnego życia rodzinnego.

ululany: Wampir posilający się regularnie krwią naćpanych lub pijanych śmiertelników, by doświadczyć euforii lub upojenia przenoszonego przez krew.

Zasnę, lecz nie spocznę. Gotuję się do boju, nie ciała, lecz umysłu.
Leżąc w letargu, walczyć będę ze swą słabością,
i zabiję wszelkie wspomnienie, które czyni mnie mniejszym, niż winienem być,
mniejszym, niż muszę być, mniejszym, niż największy pośród mej rasy.
— Obrzędy Smoka

Rozdział drugi: Postaci 2

Gdybym był pogańskim bardem, przywołałbym muzę,
by mnie natchnęła pasją do zadania, które mnie czeka.
Błagałbym boga, by umieścił we mnie swe słowa,
by przeze mnie przelał swą mądrość i byłbym jako trąba,
brzmiąca prawdą dla ludu swego.
Nie jestem jednak bardem. Wrogiem moim jest ogień
i prędzej odpędzę swe namiętności,
niźli pozwolę im się rozlewać.
Czym jestem tedy? Byłem już tyranem, wojownikiem
i jednym z tych, co padli w boju. Chrześcijaninem byłem
i wędrowcem, i nieprzyjacielem bożym. Żebrałem
i mordowałem, torturowałem i ratowałem, ślubowałem
wierności zdradzałem.
Umarłem i powróciłem i krew gorącą piję.
Jam jest Vladislavus, książę Wołoszczyzny,
Wódz armii. Zwali mnie Tepes,
zwali Kazîglu Bej, zwali Drakula.
Jestem czymś więcej, niźli niegdyś byłem.
Lecz może także czymś mniej.

— Obrzędy Smoka

I zdało mi się, że legion złych duchów
Otoczył wkoło mnie, wyjąc do uszu

— William Szekspir, *Ryszard III*

Skoro znasz już Świat Mroku Spokrewnionych, czas przyjrzeć się cechom i systemowi, który powołuje wampiry do istnienia. Ten rozdział opisuje systemy, dzięki którym stworzysz swoją postać i weźmiesz udział w opowieściach i kronikach. Są w nim również informacje o pięciu klanach, z których wywodzą się wampiry. Znajduje się w nim ponadto dokładny opis Dyscyplin – nadprzyrodzonych mocy, które wspomagają wampiry w czasie ich Requiem.

Tworzenie postaci

System tworzenia postaci stanowi zbiór narzędzi, za pomocą których gracze budują fikcyjne osobowości. Nie jest przy tym maszyną do tworzenia typowych, podobnych sobie stereotypów. Stworzenie żywej historii i prawdziwa głębia na każdej kolejnej stronie mają pierwszeństwo przed kropkami. Jednakże należy ustalić pewne ramy ogólne, w których postaci będą mogły w znaczący sposób prowadzić interakcję wewnątrz rozgrywki.

Postaraj się przyjrzeć cechom postaci w sposób nieszablonowy, zapominając przy tym, że im więcej kropek, tym większa szansa odniesienia sukcesu w nadchodzącej kronice. Zamiast tego, włóż wysiłek w zrozumienie osobowości postaci i wybierz takie rozmieszczenie kropek, które najtrafniej opisze jej osobowość i zdolności. Narratorzy winni współpracować ściśle z graczami przy tworzeniu, upewniając się przy tym, że wybory graczy związane z mechaniką, usprawiedliwione są rozwojem osobowości postaci.

Proces tworzenia postaci

Skorzystaj z zasad tworzenia postaci ze **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego** i dodaj poniższą rozpiskę dla postaci Spokrewnionych w kroku piątym.

Wybierz klan (zob. str. 91)

Na Dyscypliny początkowe przeznacz trzy kropki, z których dwie muszą zostać przyporządkowane Dyscyplinom klanowym.

Wampiry mogą mieć dodatkowe Atuty ze specjalnej listy (zob. str. 100).

Moralność Wampira nazywamy Człowieczeństwem (zob. str. 93)

Rzuć kością, by określić, ile Vitae twoja postać będzie mieć na początku opowieści.

Krok pierwszy: stwórz koncepcję postaci

Koncepcja to kamień, w którym rzeźbi się dobrze zarysowaną postać. Zanim myśli o mechanice gry przykują uwagę gracza do mikrokosmicznych szczegółów osobowości postaci, ważne jest, by wykuć formę ogólną, a potem dopiero koncentrować się na jej mniejszych elementach.

Koncepcja powinna być zaledwie ogólnym pomysłem – znany lew salonowy, geniusz muzyczny, bohaterski wybawiciel – który jednakże wystarczy, by zrodziły się z niego bardziej szczegółowe idee dotyczące motywów, środowiska i związków postaci. Oczywiście sama koncepcja może być bardziej szczegółowa: „Moja postać była nieustępliwym obrońcą nowojorskich bezdomnych, walczącym o ich prawa i dbającym o ich potrzeby. Jego Przeistoczenie w wampira klanu Mekhet przeraziło go na tyle, że zaczął chować się pośród nieszczęśników, którzy z czasem poczęli postrzegać go jako ulicznego drapieżnika".

Jak widać na powyższym przykładzie, niektórzy gracze mogą zechcieć już na tym etapie dołączyć do postaci przynależność do klanu i zgromadzenia. Informacje dotyczące klanów i zgromadzeń wyszczególniono w kroku piątym. Gracze, którzy tworzą postacie, mające rozpocząć od preludium, zupełnie rezygnują z powyższych elementów, ponieważ ich wyboru dokonają już w czasie gry.

Krok drugi: wybierz Atrybuty

Gdy stworzony zostanie już ważniejszy aspekt postaci, gracze będą musieli zająć się przydzielaniem stosownych liczb, które poprą ich decyzje. Pierwszym krokiem określającym liczbowe cechy postaci jest wybór priorytetów w Atrybutach, podzielonych na trzy kategorie: umysłowe (Inteligencja, Czujność, Determinacja), fizyczne (Siła, Zręczność, Wytrzymałość) oraz społeczne (Prezencja, Manipulacja, Opanowanie).

Przede wszystkim, należy zdecydować, w której kategorii twoja postać jest najmocniejsza (pierwszorzędna). Potem wybierasz kategorię, w której twoja postać jest przeciętna (drugorzędna). Pozostała na koniec kategoria stanowi najsłabszy obszar naturalnych talentów postaci (trzeciorzędna). Czy twoja postać jest wychudzonym intelektualistą czy może brutalem, któremu brak ogłady? Koncepcja postaci winna dawać ci wskazówki dotyczące rozdzielania priorytetów. Możesz oczywiście zdecydować się na złamanie wcześniej ustalonych reguł – tworząc, na przykład,

niskiego, żylastego cyngla mafii, którego pasja i wściekłość nadrabiają jego braki we wzroście.

Wszystkie postaci rozpoczynają z jedną kropką w każdym Atrybucie, co odzwierciedla podstawowe zdolności każdego człowieka. Priorytety opisane w poprzednim akapicie wyznaczają ilość kropek, które przeznacza się na określoną grupę Atrybutów. Do grupy pierwszorzędnej dodaj pięć dodatkowych kropek, do grupy drugorzędnej – cztery, a do trzeciorzędnej – trzy. Na przykład: chuderlawy intelektualista będzie miał pięć kropek w kategorii Atrybutów umysłowych, cztery w społecznych i trzy w fizycznych. Tymczasem pozbawiony taktu brutal będzie miał pięć kropek w kategorii Atrybutów fizycznych, cztery w umysłowych i trzy w społecznych.

Zakupienie piątej kropki w którymkolwiek Atrybucie kosztuje w istocie równowartość dwóch kropek. Zatem bohater, który chce mieć Zręczność na poziomie 5, będzie musiał wydać na nią pięć kropek. (Zaczyna od pierwszej, darmowej kropki, wydaje kolejne trzy, by uzyskać wynik 4, a następnie płaci jeszcze dwa za piątą kropkę.)

Krok trzeci: Wybierz Umiejętności

Umiejętności dzielą się na te same kategorie, co Atrybuty: umysłowe, fizyczne i społeczne. Umiejętności umysłowe polegają zwykle na wiedzy o świecie; można je polepszyć poprzez studia i wykorzystanie praktyczne. Umiejętności fizyczne opierają się na treningu wspomaganym przez praktykę i regularność. Umiejętności społeczne natomiast w znacznym stopniu zależą od doświadczeń interpersonalnych wzmacnianych poprzez interakcję z innymi oraz metodę prób i błędów.

Umiejętnościom przydziela się priorytety tak samo jak Atrybutom. Gracze powinni wybrać pierwszorzędną, drugorzędną i trzeciorzędną kategorię Umiejętności. Grupa pierwszorzędna otrzymuje 11 kropek, grupa drugorzędna 7, a trzeciorzędna 4. Zauważ, że w odróżnieniu od Atrybutów, postaci nie rozpoczynają rozgrywki z automatycznie przydzielonymi do którychkolwiek Umiejętności kropkami – Umiejętności bowiem zdobywa się poprzez oddanie się pewnemu polu działań, a nie dzięki wrodzonym talentom. Tak jak w poprzednim przypadku, piąta kropka w dowolnej umiejętności wymaga wydania równowartości dwóch kropek.

Krok czwarty: Wybierz Specjalizacje Umiejętności

O ile postaci mogą być dobrze zaznajomione z Bronią Palną czy z Medycyną, często szczególnie dobrze radzą sobie z pewnymi aspektami konkretnych Umiejętności. Na przykład, aspirant Grimes może szczególnie dobrze posługiwać się konkretnym typem pistoletu, ale już gorzej strzelbą czy karabinem. Może rozumieć podstawy korzystania z innych rodzajów broni palnej, ale większość jego szkolenia dotyczyła pistoletu. W terminologii gry postać może mieć trzy kropki w Broni Palnej oraz Specjalizację w pistoletach automatycznych 9 mm.

Podczas tworzenia postaci gracze wybierają trzy Specjalizacje do Umiejętności. Powinny one być bardzo szczegółowe. Gracze mogą wybrać więcej niż jedną Specjalizację dla danej Umiejętności. Wykorzystując poprzedni przykład, aspirant Grimes może mieć Specjalizację zarówno w pistoletach automatycznych 9 mm, jak i w strzelbach kalibru 12.

Krok piąty: szablon Wampira

W tym miejscu twoja postać zrzuca ograniczenia śmiertelności i staje się prawdziwą istotą nocy. Przeistoczenie zmienia postać w istotę, która nie podlega już śmierci, dysponuje specjalnymi zdolnościami i unikatowymi przewagami, o których nie śniło się jej w poprzednim życiu. Poza wkroczeniem w nowy świat, oparty na klanie i zgromadzeniu, nadprzyrodzone przemiany wpływają także na jej Atrybuty i otwierają jej drogę do potęgi krwi.

Klan

Klan danej postaci służy jej za odpowiednik dalszej rodziny pośród istot nocy. Stanowi on wspólną linię rodową, z której wynikają pewne podobieństwa jej członków. Wampiry zawsze należą do tego samego klanu co rodzice, którzy ich przeistoczyli. Chociaż z czasem możliwe staje się zapoczątkowanie nowej linii krwi, która nieco oddala się od innych, bliskich krewnych. Przeczytaj pięć opisów klanów (str. 104-113) i określ, do którego z nich ma należeć twoja postać. Narrator może na początku ograniczyć twój wybór, w zależności od ograniczeń, które nakłada na graczy nadchodząca kronika. Preludia koncentrujące się na Przeistoczeniu mogą zupełnie odebrać ci wybór, dając Narratorowi pełną swobodę w podejmowaniu decyzji.

Wybierając klan, możesz zapragnąć wybrać również specyficzną linię krwi, która nieco odstaje od klanowej normy ideałów i standardów zachowań. Pamiętaj, by porozmawiać uprzednio ze swoim Narratorem, ponieważ w jego kronice niektóre linie krwi mogą być zabronione bądź mogą po prostu nie istnieć. Możliwe jest również stworzenie zupełnie nowej linii krwi, o ile zgodzi się na to twój Narrator.

Zgromadzenie

Zgromadzenie stanowi ciało bardziej społeczne niźli rodzinne – koncentruje się bardziej na poglądach Spokrewnionego niż na atutach płynących z jego krwi. Każde z tych stowarzyszeń ma własne cele, które pragnie osiągnąć różnymi (często wręcz diametralnie) metodami, i działa w głębokim przekonaniu, że jego ścieżka jest „słuszna", lub przynajmniej słuszniejsza od ścieżek innych zgromadzeń. Zgromadzeniem nie rządzi klan ani pojedynczy władca, choć często dzieci rozpoczynają swoje Requiem w zgromadzeniach swych rodziców. Czynią tak, ponieważ je znają lub ponieważ obiecują im one wysoki status.

Wybrane w czasie tworzenia postaci zgromadzenie można zmienić, gdy postać w pełni zrozumie swoje miejsce w świecie. Chociaż przynależność do zgromadzenia nie jest nienaruszalna, to często na tych, którzy je zmieniają, spogląda się podejrzliwie. Mogą mieć oni zatem problemy z pozyskaniem zaufania lub odpowiedniego statusu społecznego w nowej hierarchii. Nie musisz wybierać zgromadzenia postaci już w procesie tworzenia, choć koncepcja powinna zawierać pewne poszlaki dotyczące tego, w których z nich twoja postać czułaby się najbardziej lub najmniej na miejscu. Narratorzy mogą zabronić dokonywania wyboru przed rozpoczęciem kroniki, pozostawiając postaciom powzięcie tej decyzji w ciągu gry.

Zgromadzenia zapewniają swoim członkom pewne konkretne korzyści. Postać musi mieć co najmniej jedną kropkę w Atucie Status dotyczącym zgromadzenia (zob. str. 102), aby posłużyć się tymi korzyściami. Lista korzyści wygląda następująco:

- **Kartianie:** członkowie Kartian mogą kupować Sprzymierzeńców, Kontakty, Schronienie oraz Trzodę za połowę normal-

nego kosztu w punktach doświadczenia (zaokrąglamy w górę). Ta premia nie dotyczy przypadku Atutów kupowanych w czasie tworzenia postaci.

• **Krąg Wiedźmy:** członkowie Kręgu Wiedźmy mogą uczyć się Dyscypliny Crúac.

• **Invictus:** członkowie Invictus mogą kupować Trzodę, Mentora, Zasoby oraz Sługi za połowę normalnego kosztu w punktach doświadczenia (zaokrąglamy w górę). Ta premia nie dotyczy przypadku Atutów kupowanych w czasie tworzenia postaci.

• **Lancea Sanctum:** członkowie Lancea Sanctum mogą uczyć się Dyscypliny Tebańskiego Czarnoksięstwa.

• **Ordo Dracul:** członkowie Ordo Dracul mogą uczyć się Dyscypliny Smoczych Splotów.

Ulubione Atrybuty

Przeistoczenie powoduje drastyczne transformacje w ludzkim ciele, zmieniając niektóre z jego aspektów na właściwe wampirycznemu drapieżnikowi. Chociaż wszystkie wampiry są wrażliwe na ogień i muszą spożywać krew, ich ciała dostosowują się do nowego stanu bardziej subtelnie, w zależności od krwi swych panów. Każdy klan nieco inaczej przystosował się do ograniczeń Przeistoczenia, wybierając odmienną ścieżkę rozwoju – w rasę efektywniejszych drapieżników. Te cechy przystosowania przenoszone są poprzez krew klanu, zmieniającą naturalne zdolności przeistoczonych dzieci.

Każdy klan ma dwa ulubione Atrybuty, korzystając z szybszego rozwoju pewnych naturalnych aspektów ciała. Kiedy już wybierzesz klan, zdecyduj, który Atrybut z pary ulubionych powiększy się o jedna kropkę.

Klan	Ulubione Atrybuty
Daeva	Zręczność lub Manipulacja
Gangrel	Opanowanie lub Wytrzymałość
Mekhet	Inteligencja lub Czujność
Nosferatu	Opanowanie lub Siła
Ventrue	Prezencja lub Determinacja

Dyscypliny

Po Przeistoczeniu wampiry uczą się od swych rodziców pewnych, bazujących na krwi, mistycznych mocy, zwanych Dyscyplinami. Stanowią one tajemnicze i niejednokrotnie przerażające zdolności, z których Spokrewnieni mogą w każdej chwili korzystać. Przyjmowanie zwierzęcego kształtu, bieganie z nadludzką prędkością czy naginanie woli ofiary – oto przykłady działania Dyscyplin.

Każda postać rozpoczyna z trzema kropkami w Dyscyplinach, które można rozmieścić wedle wyboru gracza. Co najmniej dwie kropki należy jednakże poświęcić na Dyscypliny klanowe, jeszcze zanim pomyśli się o dyscyplinach spoza swojego klanu (oznacza to, że możesz wydać dwie kropki na Dyscyplinę klanową i jedną na Dyscyplinę spoza klanu lub należącą do linii krwi, ale nie dwie kropki na Dyscyplinę spoza klanu lub należącą do linii krwi, a tylko jedną na Dyscyplinę klanową). Każdy opis klanu, który pojawia się w dalszej części tego rozdziału, podaje Dyscypliny, które są przezeń wykorzystywane wraz z kilkoma najczęstszymi opcjami pochodzącymi z linii krwi.

Moc Krwi

Moc Krwi postaci wskazuje, ile wewnętrznej, mistycznej potęgi skupiło się w jej martwych żyłach. Postaci z wysoką Mocą Krwi cieszą się zarówno wielkim mistrzostwem korzystania ze swej Vitae, jak i jej ogromnym, wrodzonym potencjałem. Postaci z niską Mocą Krwi są albo niewyćwiczone, albo też ich krew jest zbyt młoda, by dysponowała znacznym potencjałem.

Każda postać wampira otrzymuje Moc Krwi na pierwszym poziomie za darmo. Można ją zwiększać poprzez wydawanie punktów przeznaczonych na Atuty w przeliczniku trzy za jeden w czasie tworzenia postaci. Oznacza to, że gracz może wydać trzy z siedmiu przeznaczonych na Atuty postaci punktów, by podnieść jej Moc Krwi do 2, lub wydać sześć z siedmiu punktów przeznaczonych na Atuty, by uzyskać Moc Krwi 3. Moc Krwi opisana jest na stronie 99.

Krok szósty: Wybierz Atuty

Początkująca postać ma siedem kropek na Atuty, które można podzielić wedle upodobań gracza. Cechy te winny pasować do koncepcji postaci. Spędzający wiele czasu w towarzystwie Daeva nie powinien raczej posiadać Atutu Kierowca Wyczynowy, chyba że jego historia w jakiś sposób to usprawiedliwia. Narrator może zachęcać do wybierania pewnych Atutów lub nie zezwalać na niektóre z nich. Może również udostępnić graczowi darmową kropkę (chociażby na kontakty polityczne, które będą koniecznym elementem jego kroniki). Piątą kropkę Atutu wykupuje się za równowartość dwóch kropek.

Krok siódmy: określanie cech pobocznych

Zasady dotyczące cech pobocznych można znaleźć na stronach 90-105 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**. To, co znajduje się poniżej, mniej dotyczy mechaniki gry, a bardziej wagi pewnych cech dla postaci wampirów.

Siła Woli

Wampiry wiodą istnienie pełne ciągłej walki z podstawowymi instynktami drapieżców o zachowanie swych więzów z człowieczeństwem. Walka z wewnętrzną Bestią wymaga samowystarczalności często nieznanej zwykłym śmiertelnikom – co czyni z Siły Woli niezwykle wartościową cechę. Niebezpieczna sytuacja emocjonalna wampirów może prowadzić do popadnięcia w bezmyślny szał (str. 178), co oznacza, że wampir trzyma Bestię w ryzach siłą swego umysłu.

Punkty doświadczenia wampira można zużywać, by odzyskiwać kropki Siły Woli. Zajrzyj na stronę 93 lub 230, aby uzyskać więcej informacji o wydawaniu doświadczenia.

Gracz może wydawać Vitae w tej samej turze, w której wydaje punkt Siły Woli. Więcej informacji o wydawaniu Vitae znajduje się na stronach 156-157.

Nie przemieniono mnie wczoraj

Narratorzy mogą udostępnić graczom pewną liczbę punktów doświadczenia, które można wydać jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki. Reprezentują one tę część Requiem, którą wampir przebył od chwili Przeistoczenia do rozpoczęcia kroniki.

Neofici	0 punktów dośw.
Wschodzący	35 punktów dośw.
Znani Spokrewnieni	75 punktów dośw.
Wpływowi	120 punktów dośw.
Starszyzna i inni znaczący członkowie społeczności nieumarłych	180-300+punktów dośw.

Człowieczeństwo

Po Przeistoczeniu wampir zaczyna tracić kontakt z ludzkimi elementami swojej natury. Te wartości zanikają z czasem, a Spokrewniony staje się coraz bardziej zmęczony. Tymczasem świat ewoluuje wokół niego. Z tego powodu koncepcję Moralności, którą przedstawia **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, zastępuje się opisanym tutaj Człowieczeństwem.

Jako alternatywę Narrator może wprowadzić opcję zamiany punktów Człowieczeństwa na punkty doświadczenia w czasie tworzenia postaci na etapie dodawania szablonu wampira. Taka zamiana oznacza, że w przeszłości wampira istnieją niegodziwe czyny, z których wyciągnął naukę na przyszłość (co tłumaczy utratę Człowieczeństwa). Gracze mogą oddać jedną kropkę Człowieczeństwa za pięć punktów doświadczenia, zmniejszając

Skrócone zasady szablonu wampira

Niniejsza ramka przedstawia wszystkie zmiany, które przechodzą postaci wampirów. Wykorzystaj ją w połączeniu z procesem tworzenia postaci, opisanym na stronach 34-35 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**.

Klan

Wybierz klan, do którego ma należeć postać. Można wybierać z pięciu klanów:

Daeva: emocjonalne, zmysłowe i pociągające.

Gangrel: dzikie, twarde, zwierzęce.

Mekhet: szybkie, skryte i mądre.

Nosferatu: dyskretne, silne i przerażające.

Ventrue: majestatyczne, charyzmatyczne i arystokratyczne.

Zgromadzenie

Wybierz zgromadzenie, do którego będzie należeć twoja postać. Istnieje pięć zgromadzeń, z których możesz wybierać. Jeśli nie chcesz wybierać zgromadzenia, napisz na swojej karcie: „niezrzeszony", „niezależny" lub „niezwiązany".

Kartianie pragną pogodzić społeczność Spokrewnionych ze współczesnymi strukturami rządowymi i systemami społecznymi.

Krąg Wiedźmy czci różne postaci kobiece, jako rzekome twórczynie wampirów i wcielenie Matki wszystkich Matek.

Invictus zrzesza arystokrację nocnego świata.

Lancea Sanctum pragnie wpływać na społeczność Spokrewnionych zgodnie z przykazaniami Longinusa, którego uważają za przemienionego w wampira mocą krwi Chrystusa.

Ordo Dracul zajmują się rytuałami i mistyczną wiedzą, które mają wspomóc wampirzy stan.

Ulubione Atrybuty

W zależności od wybranego klanu wytypuj jeden z jego ulubionych Atrybutów i dodaj w nim jedną kropkę do postaci.

Daeva	Zręczność lub Manipulacja
Gangrel	Opanowanie lub Wytrzymałość
Mekhet	Inteligencja lub Czujność
Nosferatu	Opanowanie lub Siła
Ventrue	Prezencja lub Determinacja

Dyscypliny

Dodaj trzy kropki do Dyscyplin, dwie z nich przyporządkowując mocom klanowym.

Akceleracja: nadludzka prędkość.

Animalizm: władza nad zwierzętami, a nawet nad Bestią Spokrewnionych.

Crúac*: krwawa magia praktykowana przez czarownice Kręgu Wiedźmy.

Dominacja: zdolność panowania nad cudzym umysłem.

Koszmar: manipulacja samym strachem.

Majestat: wielka siła osobowości.

Nadwrażliwość: nadprzyrodzone zmysły i percepcja.

Niewidoczność: zdolność ukrywania różnych aspektów swojej osoby, w tym ciała.

Odporność: legendarna wytrzymałość.

Smocze sploty*: sekretna ścieżka transcendencji Ordo Dracul.

Transformacja: zmiana kształtu i modyfikacje wampirzej postaci.

Tebańskie Czarnoksięstwo*: biblijne „mroczne cuda" Lancea Sanctum.

Wigor: przeogromna siła.

* Dostępne jedynie dla członków zgromadzeń.

Moc Krwi

Moc krwi postaci ma początkową wartość 1, ale punkty Atrybutów można przeznaczać również na jej zwiększanie.

Atuty

Nowe wampirze Atuty to: Schronienie (od• do •••••), Trzoda (od• do •••••) oraz Status (od• do •••••).

Koszty w punktach doświadczenia

Cecha	Koszt
Atrybut	Nowy poziom x 5
Umiejętność	Nowy poziom x 3
Specjalizacja Umiejętności	3
Dyscyplina klanowa lub linii krwi	Nowy poziom x 5
Inna Dyscyplina*	Nowy poziom x 7
Rytuał Tebańskiego Czarnoksięstwa lub Crúac	Poziom rytuału x 2
Atut	Nowy poziom x 2
Moc Krwi	Nowy poziom x 8
Człowieczeństwo	Nowy poziom x 3
Siła woli	8 punktów doświadczenia

* Dotyczy również Smoczych Splotów. Więcej informacji o Smoczych Splotach znajdziesz na stronie 148.

swoje początkowe Człowieczeństwo do minimum pięciu (co daje 10 dodatkowych punktów doświadczenia).

Cnoty i Skazy

Cnoty i Skazy postaci śmiertelnych pokrywają się z tymi, które opisują wampiry, jednakże inaczej się manifestują. Na przykład, postać, która posiada Skazę Gniewu, może łatwo popadać w szał, a wampir znany z Nieumiarkowania może pozostawiać za sobą sznur martwych ofiar, z trudnością przerywając picie krwi, nim zatrzyma się serce żywiciela.

Z drugiej strony, postać szczycąca się Cnotą Nadziei może poświęcać swe noce na osiągnięcie Golkondy, a postać z Cnotą Sprawiedliwości może ostrożnie dobierać swoje ofiary spośród tych, którzy zasłużyli na karę (np. gwałciciele lub mordercy), stając się mrocznym krzyżowcem.

Krok ósmy: iskra istnienia

Na tym etapie zapewne posiadasz już gotową postać, chociażby z czysto mechanicznego punktu widzenia. Masz już zatem wszystko, co jest ci potrzebne, by uczynić z niej figurę w rozgrywającej się kronice Narratora, łącząc Atrybuty i Umiejętności z rzucaniem kośćmi w stosownych momentach.

Gry fabularne jednak to coś więcej niż tylko rzuty kośćmi i ciągłe korzystanie z potężnych mocy. Poprzednie kroki stworzyły ramę, ogólny zarys postaci ukuty z najprostszych terminów. Teraz czas dobyć subtelniejszych narzędzi, które pozwolą nadać prostej rzeźbie szczegółowość i drobne niuanse. Przyjrzyj się kropkom na twojej karcie postaci i zastanów się, dlaczego znajdują się w tych konkretnie miejscach. Co w życiu twojej postaci spowodowało, że postanowiła zdobyć broń palną i rozpoczęła trening strzelecki? Skąd nauczyła się tyle o ulicy i zastraszaniu? Gdzie nauczyła się znanych sobie podstaw medycyny? W jaki sposób takie tło wpływać będzie na opowieść? Czego jeszcze nie wiesz o swojej postaci? Zupełnie jak przy pracy z delikatną rzeźbą, nadajesz kształt i polerujesz. Uwidaczniasz cechy fizyczne i psychiczne, tworzysz tło i szczegóły, które twoją postać czynią wyjątkową nawet pośród nieumarłych.

Co dokładnie oznacza Prezencja 3? Czy twoja postać wygląda jak model dla posągu, przyciągając tym wzrok wszystkich w pomieszczeniu, do którego wkracza? A może wygląda jak twardy doker, któremu nie należy wchodzić w drogę? Może jej dobrze skrojony garnitur i biżuteria promieniują pewnością siebie i zasobnością? Czy jest ogolona i zadbana, czy może ma paskudną bliznę, biegnącą między oczami aż do szyi? Czy jej głos jest nieprzyjemny, niski, łagodny? A może jąka się, więc przede wszystkim polega na swoim wyglądzie?

Chociaż te końcowe wybory mogą wydawać się najmniej znaczące, w istocie należą do najważniejszych. Jeśli ich nie przemyślisz, twój Ventrue z Prezencją 3, Manipulacją 4 i Opanowaniem 3 będzie dokładnie taki sam, jak każdy inny Ventrue z Prezencją 3, Manipulacją 4 i Opanowaniem 3. Zapewne zapragniesz unikać tworzenia dwuwymiarowych postaci, a zamiast tego zbudować osobowość unikatową, fascynującą i godną zapamiętania.

Ponadto wampirze istnienie naznaczone jest również ironią i wpływem fatum. Udało ci się już wykonać całość pracy przy wybieraniu cech, którymi ma dysponować twoja postać, i rozmieszczeniu kropek na karcie postaci. Ostatnim krokiem będzie pojedynczy rzut kostką. Tyle Vitae ma w sobie twój wampir w chwili rozpoczęcia kroniki.

Preludium

Osobowość i charakter powstają dzięki doświadczeniom i dokonanym w przeszłości decyzjom. Nie można wyczuć istoty danej osoby, nie wiedząc zupełnie niczego o jej przeszłej ścieżce życia. Podobnie ty nie będziesz w stanie wczuć się w swoją postać, nie rozumiejąc, skąd pochodzi i jakie wydarzenia z przeszłości doprowadziły ją wprost do kroniki. Preludium pozwala dostroić osobowość swojej postaci, tworząc nawyki czy sposób mówienia. Stanowi ono pewnego rodzaju miniopowieść dla dwóch osób, w której ty i Narrator zasiadacie razem, by odegrać kluczowe wydarzenia z życia postaci, nim rozpocznie się właściwa kronika.

Preludium rozgrywasz podobnie do normalnej sesji gry. Jedyna różnica polega na tym, że cała historia postaci mieści się w jednym wieczorze podejmowania istotnych decyzji. To trochę tak, jakby wystąpić w zestawieniu najważniejszych wydarzeń, którego momenty mniej istotne pozostawia się w tle. Związki uczuciowe, praca, rodzina, przyjaciele, wrogowie – wszystko to może pojawić się w preludium, kształtując twoją postać na różne sposoby i, być może, zapowiadając jego przyszłą egzystencję wampira.

Co ważniejsze, preludium pozwala ci wejść w skórę postaci, zabrać ją na jazdę próbną. Dostarcza pewnej ramy, do której możesz się potem odwoływać i pozwala zdecydować, jak postać reaguje na pewne bodźce oraz w jaki sposób wykorzystuje swoje zdolności. Preludia zwykle rozgrywane są szybko, bez dokładnego planowania i czasu na zastanowienie, przyznawanego graczom w czasie normalnej sesji. Chociaż są one podstawą rozwoju postaci, stanowią jedynie tło, co oznacza, że nie powinny trwać zbyt długo.

Przewodnik narratora po preludium

Spotykasz się ze swą dziewczyną w restauracji, w której umówiliście się na pierwszą randkę. Ona się spóźnia, jak zawsze. Zupełnie, jakby nic nie uległo zmianom. Twoje serce przyspiesza, ale tym razem w kieszeni masz pierścionek zaręczynowy. Nie jesteś pewien, co powiedzieć – mimo że ćwiczyłeś wcześniej po wielokroć. Zastanawiasz się, czy dobrze wyglądasz i znów zdajesz sobie sprawę z tego, że jest ona oszałamiająco piękna. Czekasz na koniec posiłku, by zadać pytanie, które w twoim umyśle zdaje się płonąć. Sięgasz do kieszeni… Jest pusta! Co robisz?

Narrator każde preludium rozgrywa z pojedynczym graczem, pomagając mu się skupić na zidentyfikowaniu się z postacią i wzmacniając uczucie, że preludium to sprawa niezwykle osobista. Wszak przeszłość postaci jest wyłączną własnością. Niektóre elementy preludium mogą być wspólne dla dwóch postaci, ale tylko jeśli miały one ze sobą jakiś związek jeszcze przed Przeistoczeniem. Nawet wtedy nakładać powinny się ledwie niektóre elementy. Jako Narrator nie martw się tym, że ignorujesz innych graczy, skupiając się na każdym preludium. Chociaż powinieneś włączać w rozgrywkę jak najwięcej elementów, pamiętaj, że nieco niepokoju pomaga drużynie graczy skupić się na swej mentalności.

W czasie preludium można czasami wymóc na graczu pewne decyzje, zmuszając go do szybkiego ich podejmowania i przeskakując w przyszłość w mgnieniu oka, nim dane wydarzenie ulegnie całkowitemu rozwiązaniu. W istocie pragniesz bowiem dotrzeć do bardziej podstawowych, instynktownych reakcji postaci gracza. Głębszej analizy pewnych decyzji może on dokonać

później – zapewne oczekując na zakończenie preludiów innych. O ile nie planujesz spożytkować całej sesji na preludium postaci, staraj się jak najbardziej skrócić wydarzenia, podając graczom skoncentrowane dawki żywotów ich postaci. Takie działanie wzmacnia siłę i wrażenie, bo gracz musi przebić się przez przeszłe wydarzenia, nim jeszcze rozpocznie się kronika. Zupełnie jakby całe jego życie przebiegło mu przed oczami.

Spoglądasz na telefon i widzisz, że dzwoni twoja narzeczona. Nie masz jednak czasu, by z nią rozmawiać. Dziwna kobieta skoczyła właśnie w boczną uliczkę. Jesteś pewien, że to jej od dawna szukałeś. Jeśli tylko zdołasz z nią porozmawiać, zadać jej kilka pytań – jej słowa mogą bardzo wiele zmienić. Kiedy wbiegasz za nią w uliczkę, orientujesz się, że już jej tam nie ma. Zupełnie jakby znikła. Jedynym znakiem życia jest twój szybki oddech, który zmienia się w obłok pary przed twoim nosem. Zatrzymujesz się i wyciągasz telefon, by oddzwonić do narzeczonej, gdy nagle aparat wysuwa ci się z palców i ze stukotem upada na ziemię. Zdajesz sobie sprawę z tego, że kobieta stoi tuż za tobą. Co robisz?

W czasie preludium gracz powinien móc zapoznać się zarówno ze światem, jak i z przepisami systemu. Pozwól mu zatem wykonać kilka rzutów, a nawet wymienić kilka Atutów, jeśli okaże się, że niezupełnie pasują do postaci. Uważaj jednak na gracza, który skorzysta z tej możliwości, by uczynić swą postać nietykalną poprzez odpowiednią podmianę swych zdolności. Wszelkich zmian powinno się dokonywać z myślą o historii postaci, a nie o prawdopodobieństwie zwiększenia wyników rzutów kośćmi. Możesz nawet pozwolić graczowi rozpocząć preludium bez wydawania jakichkolwiek punktów Atutów, z założeniem wypełnienia tej pustki wraz z rozwojem opowieści. Wprowadzaj sprzymierzeńców i kontakty, przyjrzyj się pracy, by poznać źródło dochodów postaci i zbadaj szczegóły środowiska postaci. W czasie preludium najlepiej unikać walki. Nikt nie chce śmierci swojej postaci jeszcze przed rozpoczęciem kroniki. Jeśli jednak walka okaże się konieczna, opisz ją bez używania kości, tym samym unikając wszelkich niefortunnych przypadków.

Choć odgrywanie zwykłych, codziennych czynności może zdawać się dziwne, tworzy ono komfortowe poczucie normalności, które rozpadnie się w wyniku Przeistoczenia. Przeciwstawiony codziennym trudom nagły i przerażający atak, po którym następuje odrodzenie w wampirze postaci, może zadziałać na świadomość gracza i wyrwać go z dawnego świata, dokładnie uwidaczniając wszystko to, co traci jego postać.

W czasie tworzenia opisów pozwól graczowi dodawać własne pomysły i szczegóły, dotyczące tła jego postaci. Pamiętaj, że tę opowieść tworzycie wspólnie, więc postrzegaj gracza jako swojego partnera. Możesz również dodawać pewne szczegóły, by wzbudzać emocje gracza („Twoja siostra oznajmia ci przepełnionym radością głosem, że twój szpik kostny zgadza się ze szpikiem kostnym jej małego synka"; oczywiście kiedy postać zostanie wampirem, nie może już zostać dawcą szpiku czy krwi). **Wampir** to gra, w której cierpienie nabiera osobistego wymiaru, a postać naprawdę musi odczuć ciężar straty, zanim zrozumie, co oznacza istnienie każdego z Przeklętych.

Kobieta chwyta cię za gardło i przyciąga do siebie. Spogląda ci prosto w oczy. Każdy mięsień twego ciała chce walczyć, chce się jej przeciwstawić – ale nie możesz się poruszyć. Ogarnia cię prawdziwa, głęboka groza. Jej oczy oceniają cię dokładnie, a potem uśmiecha się

i zatapia zęby w twojej szyi. Oddech zamiera ci w gardle, a krew łomocze ci pod czaszką, gdy próbujesz ją odepchnąć. Ledwie słyszysz dzwonek swojego telefonu i zaczynasz myśleć o narzeczonej, a świat zdaje się oddalać.

Przemienienie postaci powinno być kluczowym momentem rozwoju postaci, co oznacza, że powinno być również jak najlepiej odegrane. Ta chwila jest niezwykle ważna i definiuje istnienie postaci jako wampira. Należy odegrać odczucie subtelnego niepokoju, rodzącej się paranoi i wrażenie bycia obserwowanym. Buduj napięcie związane z obecnością drapieżnika, który kryje się poza polem widzenia postaci. Chociaż gracz zdaje sobie sprawę z tego, co go czeka, nie wie dokładnie, jak do tego dojdzie. Twoim obowiązkiem jest uczynić tę chwilę bardzo osobistą, a zarazem przerażającą, opisując każdą chwilę ze szczegółami. Rozegrajcie całą transformację, pozwalając graczowi poczuć fizyczną i emocjonalną traumę przemiany. Być może zechcesz rozegrać jeszcze kilka szczegółów z egzystencji postaci, zanim rozpocznie się kronika, ale to Przemienienie winno pozostawić w umyśle gracza najmocniejszy ślad i jeszcze długo pozostawać w jego myślach.

Pytania, pytania...

Poniższe pytania można wykorzystać, by stworzyć tło postaci, pozwalając graczowi zapoznać się z tym, co mógł przeoczyć w czasie tworzenia postaci. Nawet jeśli nie ma czasu na rozegranie właściwego preludium, odpowiedz na jak najwięcej z nich, zapisując odpowiedzi w formie opisu bądź omawiając poruszone kwestie ze swoim Narratorem. Diabeł tkwi w szczegółach i to one właśnie pozwalają uczynić twą postać dużo prawdziwszą już na samym początku opowieści.

- **Ile masz lat?**

Kiedy się urodziłeś? Ile miałeś lat, kiedy zostałeś Przeistoczony? Od jak dawna istniejesz jako wampir? Na ile lat wyglądasz? Czy jesteś dojrzały jak na swój wygląd?

- **Co uczyniło twoje dzieciństwo wyjątkowym?**

Co pamiętasz z najmłodszych lat? Co odpowiada za twoje podstawowe motywacje i podejście do świata? Gdzie chodziłeś do szkoły? Byłeś dobrym uczniem? Kim byli członkowie twojej najbliższej rodziny? Co najlepiej zapamiętałeś z dzieciństwa? Studiowałeś? Miałeś rodzinne miasto czy twoja rodzina często się przeprowadzała? Uciekałeś z domu? Uprawiałeś sporty? Czy ktokolwiek z twoich przyjaciół z dzieciństwa jeszcze się z tobą przyjaźni?

- **Jaką jesteś osobą?**

Jesteś miły i delikatny czy jesteś aroganckim draniem? Byłeś popularny czy należałeś do społecznych wyrzutków? Miałeś rodzinę? Jak zarabiałeś na życie? Miałeś prawdziwych przyjaciół czy tylko znajomych? Co wyznaczało ci w życiu cel? Czy ktoś będzie za tobą tęsknił?

- **Jak po raz pierwszy zetknąłeś się ze światem nadprzyrodzonym?**

Kiedy zdałeś sobie sprawę z tego, że ktoś cię śledzi? Czy przed Przeistoczeniem zajmowałeś się okultyzmem? Kiedy po raz pierwszy spotkałeś wampira? Bałeś się? Nie wierzyłeś? Byłeś ciekawy? Zły?

- **Jak zmieniło cię Przeistoczenie?**

Jak pochwycił cię twój rodzic? Czy Przeistoczenie było bolesne? Czy w trakcie odczuwałeś perwersyjną przyjemność? Czy dręczył cię Głód? Bałeś się? Czy czułeś się na miejscu? Jesteś wdzięczny swemu rodzicowi? Czy chcesz go zabić za to, co ci zrobił?

- **Kim był twój rodzic i jak cię traktował?**

Co wiesz o swoim rodzicu? Był uwodzicielski, brutalny, tajemniczy, otwarty? Dlaczego cię wybrał? Znasz swojego rodzica? Jak długo pozostawałeś pod jego opieką? Czy nauczył cię czegokolwiek? Kiedy twój rodzic cię uwolnił? Gdzie mieszkałeś? Dokąd chodziłeś? Czy w tym czasie poznałeś jakieś wampiry? Czy twój rodzic Przeistoczył jeszcze kogoś? Czy inne wampiry oceniasz przez pryzmat swego rodzica?

- **Czy przedstawiono cię społeczności Spokrewnionych?**

Czy przywitał cię Książę? Czy przyjął cię z niechęcią? Czy ważnych Spokrewnionych trzeba było przekupić lub zastraszyć, by cię przyjęli? Czy twój rodzic otrzymał pozwolenie, by cię stworzyć? Czy uciekasz przed władzami Spokrewnionych? Jak myślisz, co sądzą o tobie starsi mieszkańcy twojej domeny?

- **Jak poznałeś resztę swojej koterii?**

Spotkaliście się przypadkiem czy było to zaplanowane? Czy wszyscy jesteście z jednego zgromadzenia lub klanu? Łączy was wspólny cel? Od jak dawna jesteście razem? Czy przed Przeistoczeniem znałeś kogoś z nich? Czy wasi rodzice współpracują, czy są przeciwnikami? Czy macie wspólnego rodzica? Co powoduje, że w najgorszych chwilach koteria trzyma się razem?

- **Gdzie jest twoje schronienie?**

Gdzie śpisz za dnia? Masz stały dom czy przemieszczasz się z miejsca na miejsce? Czy pozostajesz w pobliżu miejsca zamieszkiwanego w swym poprzednim życiu? Kryjesz się w jakimś opuszczonym budynku? Czy twoje schronienie znajduje się na ziemi, czy też pod jej powierzchnią? Czy ktoś ochrania cię w ciągu dnia?

- **Czy masz jakieś związki ze swym poprzednim życiem?**

Uważają cię za zmarłego? Czy z daleka strzeżesz swych przyjaciół i krewnych? Udajesz, że wciąż żyjesz? Całkowicie porzuciłeś swoją śmiertelną egzystencję?

- **Gdzie zwykle się odżywiasz?**

Czy masz stały teren łowiecki? Czy uznajesz terytorium za swoją własność, czy dzielisz je z innymi? Czy walczysz z innymi o ofiary? Jaka jest twoja ulubiona ofiara? Czy zaryzykujesz głód, by znaleźć konkretny typ ofiary? Czy kiedykolwiek zabiłeś podczas pożywiania się? Czy masz konkretną trzodę? Porywasz ofiary? Zastraszasz je lub bijesz? Czy ofiary przychodzą do ciebie z własnej woli?

- **Co cię motywuje?**

Chcesz się zemścić? Pragniesz znów być śmiertelnikiem i spoglądać na słońce? Masz jakieś ambicje dotyczące środowiska Spokrewnionych? Czy pragniesz kogoś Przeistoczyć? Czy jesteś zamieszany w konflikt wewnątrz zgromadzenia? Gdybyś mógł zdobyć jedną rzecz, co by nią było?

Rys końcowy

Ci, którym brakuje motywacji, zapewne w ogóle nie są w stanie przetrwać Przeistoczenia lub też co noc prowadzą desperacką walkę. Chociaż wampirze wartości różnią się nieco od ludzkich, co ma swe źródło w ich śmierci i odrodzeniu, Spokrewniony musi mieć przecież coś, dzięki czemu pragnie dalej istnieć. Gdyby tak nie było, mógłby po prostu obejrzeć nadchodzący wschód słońca i ze sobą skończyć. Zastanów się nad tym, co przeżyła twoja postać i dokąd zmierza. Czy posiada jakiś nadrzędny cel, czy może raczej kilka

pomniejszych? Chociaż **Wampir** jest grą narracyjną współczesnego gotyku, jego bohaterowie nie spędzają całych nocy na lamentach nad swą smutną egzystencją, pragnąc tylko, by wreszcie dobiegła końca. Kiedy już określisz, co twoja postać chce osiągnąć, znajdziesz się o krok bliżej od uczynienia jej pełną, prawdziwą osobą.

Przykład tworzenia postaci

Christopher planuje wziąć udział w kronice **Wampira** prowadzonej przez Dianę. Diana mówi mu, że jej kronika będzie koncentrować się na walce o władzę pomiędzy zgromadzeniami, a rozegra się w Chicago. Każda frakcja postara się osłabić panującą w nim władzę księcia Maxwella i jego popleczników. Wampiry ze wszystkich zgromadzeń przestają być wobec niego lojalne po tym, jak ogłosił wyjątkowo niepopularny dekret, i zaczynają starać się o zdobycie wpływów mogących dać im władzę. Diana swoją kronikę zaprojektowała tak, by zgromadzenia zaczęły zyskiwać przychylność niezrzeszonych wampirów lub przypominać im o dawnych przysługach. Postać Christophera miałaby należeć albo do wampirów niezależnych, albo otwarcie niezadowolonych z władzy, jaką sprawuje obecne zgromadzenie.

Diana podaje Christopherowi kartę postaci. On przez kilka minut zbiera pomysły, a następnie przekuwa je w całkowicie uformowaną postać.

Krok pierwszy: koncepcja

Pierwszym obowiązkiem Christophera jest stworzenie koncepcji postaci. Postanawia wcielić się w aktywnego politycznie dziennikarza, który został Przeistoczony w czasie pracy na mniej uczęszczanych ulicach Chicago. Starał się tam zmienić kiepskie położenie żyjących w mieście bezdomnych. Christopher decyduje, że jego Przeistoczenie było nagłe i niechciane, a utrata życia zmusiła jego postać do odrzucenia dawnych przekonań i stania się ulicznym drapieżnikiem. Żywiąc się bezdomnymi, Christopher odwraca się od swej rodziny i od swoich przyjaciół, wiedząc, że nigdy nie zrozumieją oni jego nowej, przeklętej postaci. Christopher zastanawia się nad wybraniem klanu Nosferatu, który pasuje do ciemnych uliczek i biedy, ale ostatecznie decyduje się na klan Mekhet. Postanawia skupić się na nowym życiu swojej postaci pośród mieszkańców ulicy.

Nie chcąc nazywać postaci swoim imieniem, Christopher postanawia, że jego postać nazywać się będzie James Cesar i będzie niezależnym dziennikarzem oraz byłym działaczem politycznym o latynoamerykańskich korzeniach.

Krok drugi: Atrybuty

Christopher musi teraz przydzielić Jamesowi jego Atrybuty. Zgodnie ze swoją koncepcją Christopher decyduje, że Atrybuty Społeczne będą najsilniejszą stroną jego postaci, zatem wybiera je jako pierwszorzędne. Christopher pragnie również, by słowa Jamesa były zarówno mądre, jak i prawdziwe, a nie oparte na popisach, więc ustala Atrybuty Umysłowe jako kategorię drugorzędną. To pozostawia Atrybutom Fizycznym kropki trzeciorzędne, co Christopher łączy ze swoją koncepcją, uznając, że James, by wyrwać się z opresji, bardziej będzie polegał na swych słowach niż na czymkolwiek innym.

Christopher ma teraz pięć kropek do rozdysponowania pomiędzy Atrybutami Społecznymi. Decyduje, że James świetnie radzi sobie ze słowami bez względu na to, czy pisze, czy zwraca się osobiście do rady miasta. Dwie ze swoich kropek dodaje zatem do Manipulacji, podnosząc jej poziom do 3. Następnie uznaje, że James nawet pod presją zachowałby swój wdzięk – także jeśli w ciemnej uliczce groziłoby mu trzech oprychów. Zużywa dwie pozostałe kropki na Opanowanie, podnosząc jego poziom do 3. Ostatnia kropka podnosi Prezencję do 2, co czyni go niezbyt charakterystycznym i nieszczególnie przystojnym. Christopher uznaje, że taka decyzja ma sens, ponieważ nie przywiązuje do wyglądu tak wielkiej wagi, jak do słów.

Mając cztery kropki do przeznaczenia na Atrybuty Umysłowe, Christopher postanawia, że dla Jamesa najważniejsza jest Czujność, ponieważ życie na ulicy będzie zawsze wymagać od niego szybkiego myślenia. Przeznacza na ten Atrybut dwie z czterech kropek, podnosząc go do poziomu 3, a potem o jedną kropkę zwiększa zarówno Inteligencję, jak i Determinację, co daje mu wartości przeciętne.

Wreszcie Christopher skupia się na Atrybutach Fizycznych. Uznaje, że James jest szczupły, a nawet chuderlawy. W końcu spędził większość nocy za biurkiem, a żywił się głownie fast foodem, więc Christopher nie dodaje niczego do Siły. Zwiększa za to o dwie kropki Zręczność, co zgadza się z tym, że James raczej ucieka, zamiast stawać do walki, i ostatnią kropkę dodaje do Wytrzymałości.

Krok trzeci: Umiejętności

Podobnie jak w przypadku Atrybutów, dla Umiejętności również należy wybrać priorytety. Christopher postanawia, że zostanie przy takim samym układzie, jako pierwszorzędne wybierając Umiejętności Społeczne, jako drugorzędne Umysłowe, a jako trzeciorzędne Umiejętności Fizyczne. James spędził większość swego życia na doskonaleniu umiejętności, których zdobywanie łatwo mu przychodziło, zaniedbując te, do których nie miał naturalnego talentu.

Mając 11 kropek do przeznaczenia na Umiejętności Społeczne, Christopher próbuje wyobrazić sobie, co będzie najważniejsze dla żyjącego na ulicach Chicago Jamesa. Oczywistym wyborem jest Półświatek, któremu Christopher przydziela trzy kropki. Po dwie kropki przydziela Ekspresji, Perswazji i Złodziejstwu, co płynie z doświadczeń Jamesa, który jako śmiertelnik subtelnie badał bezdomnych, zdobywając informacje o ich warunkach życia, a potem pisząc artykuły i naświetlając publice ich historie, a także sprzeczając się z miejskimi radnymi. Jedna kropka trafia do Obycia, co odpowiada jego zdolności dogadywania się ze swymi licznymi informatorami, a ostatnia podnosi Empatię, ponieważ James nie zaszedłby daleko bez znajomości chociażby podstaw ludzkiej natury.

Spoglądając na listę Umiejętności Umysłowych, Christopher zastanawia się, jak wydać przynależne jej siedem kropek. Pamiętając o doświadczeniach Jamesa z dziennikarstwem i lobbingiem politycznym, przydziela po dwie kropki Dedukcji i Polityce, co reprezentuje jego obycie. Pojedyncza kropka trafia do Wykształcenia, ponieważ Christopher uznaje, że James dwa lata studiował dziennikarstwo, nim postanowił zostać wolnym strzelcem. Kolejna kropka podnosi Medycynę, co oznacza kurs pierwszej pomocy, z którego James aktywnie korzystał w czasie, który spędził na ulicach. Ostatnia kropka zostaje przyporządkowana Okultyzmowi, ponieważ ciemne uliczki i mniej znane rewiry miasta unaoczniły Jamesowi rzeczy dużo dziwniejsze niż to, co widuje większość ludzi.

Krok czwarty: specjalizacje Umiejętności

Skoro Christopher rozlokował już kropki Umiejętności Jamesa, przyszedł czas na zdecydowanie o trzech specjalizacjach umiejętności. Spoglądając na wybrane Umiejętności, próbuje wyobrazić sobie te najlepsze i wybiera Półświatek, Politykę i Złodziejstwo. Skupiając się najpierw na Półświatku, Christopher uznaje, że James będzie miał przewagę w czasie rozmów z bezdomnymi, a nieco gorzej będzie sobie radził z gangami, handlarzami narkotyków czy innymi ulicznymi przestępcami. Polityczne zdolności Jamesa mają wiązać się głównie z radą miasta Chicago, a dużo mniej z rządem federalnym. Złodziejstwo koncentrowałoby się głównie na języku ciała, co zgadza się z koncentracją na Umiejętnościach Społecznych.

(Christopher mógłby również przyznać dwie lub nawet wszystkie Specjalizacje tej samej Umiejętności. Na przykład „bezdomni", „gangi uliczne" i „handlarze narkotyków" Umiejętności Półświatek).

Krok piąty: szablon wampira

Christopher zdecydował się na klan dla Jamesa już w czasie tworzenia postaci, a Diana ograniczyła jego wybór w kwestii zgromadzenia. Zamiast więc z niechęcią zgadzać się na zgromadzenie, które mu się nie podoba, Christopher postanawia uczynić swą postać nowicjuszem, który został Przeistoczony niedawno i jeszcze nie oddał się całym sercem jednemu stronnictwu. Matka Jamesa znajduje się w podobnej sytuacji – niegdyś należała do Kartian, ale znużenie spowodowało, że opuściła ich szeregi i rozpoczęła bardziej odosobniony i tajemniczy żywot pośród mrocznych uliczek. Christopher zdecydował, że przeistoczyła Jamesa niedługo po przebudzeniu się z letargu, mając nadzieję na ponowne rozpalenie własnej pasji i powrót do świata, jednakże szybko straciła nim zainteresowanie i obecnie ma z nim niewiele wspólnego. Christopher czyni więc Jamesa Kartianinem z uwagi na dziedzictwo, ale wie, że wszystko jeszcze może się zmienić wraz z zaognieniem się sytuacji politycznej w Chicago.

Ulubionymi Atrybutami Mekhetów są: Czujność i Inteligencja. Christopher uważa, że osobowość Jamesa w naturalny sposób predysponuje go do zwiększenia Czujności, szczególnie na ulicach. Przeistoczenie wyostrza jeszcze tę cechę, głównie poprzez pewne nawyki – James nigdy nie siada plecami do drzwi, zawsze wie, gdzie szukać wyjść z pomieszczenia.

Christopher ma trzy kropki do wykorzystania na Dyscypliny, które może wydać dowolnie, pod warunkiem jednak, że chociaż dwie kropki przeznaczy na Dyscypliny klanu Mekhet. Uznaje, że matka Jamesa nauczyła go Nadwrażliwości, aby jeszcze wzmocnić jego i tak imponująco wyostrzone zmysły, więc przyznaje Dyscyplinie dwie kropki. Christophera nie ciągnie do żadnych Dyscyplin spoza klanu, ponieważ James miał, jak dotąd, niewiele doświadczeń z wampirami poza swoją panią. Przyglądając się innym Dyscyplinom klanowym, Christopher uznaje, że James prędzej nauczyłby się Akceleracji niż Niewidoczności, bo bardziej pasuje to do idei unikania bezpośredniego starcia zamiast dążenia do konfrontacji. Dlatego swoją ostatnią kropkę dodaje właśnie do tej Dyscypliny.

Krok szósty: Atuty

Teraz Christopher musi wydać siedem kropek na Atuty. Przegląda listę sugerowanych Atutów w **Świecie Mroku: Podręczniku Podstawowym** i stara się odnaleźć te, które odpowiadają życiu politycznemu Jamesa przed Przeistoczeniem. Christopher pozostawia Moc Krwi na poziomie 1, jako że James od niedawna trwa w swoim Requiem. Czas spędzony pośród miejskich lobbystów oraz politycznych aktywistów daje nie tylko atuty z nimi związane, ale i pewne dodatkowe zasoby. Christopher wydaje trzy kropki na Kontakty, wybierając Ratusz Miejski, Media i Policję – czyli wszystkie grupy, z którymi miał do czynienia za życia. Za jedną kropkę zakupuje też Atut Status, którego odzwierciedleniem jest stara legitymacja prasowa, pozwalająca mu jeszcze korzystać ze swoich kontaktów i zyskiwać niewielką przychylność osób na stanowiskach. Christopher uznaje, że James zapewne nie wywiązuje się ze zobowiązań, ale Diana uznaje kropkę wydaną na legitymację i Christopher może przejść do kolejnego punktu.

Myśląc o istnieniu Jamesa po Przeistoczeniu, Christopher przeznacza dwie kropki na Bezpieczeństwo Schronienia, co ma odpowiadać wysiłkowi, który James podjął, by zabezpieczyć siebie i znaleźć sobie nowy dom. Wolałby z pewnością pozostać ukrytym i ignorowanym przez świat niż dorobić się ogromnego schronienia, w oczywistym miejscu, blisko jakiegoś centrum mieszkaniowego. Odkrywa od dawna opuszczone podziemne pomieszczenie, do którego wejście prowadzi przez nieużywany właz. Wreszcie umieszcza jedną kropkę w Atucie Trzoda, co odpowiada niewielkiej grupie pomylonych żebraków, którzy widzą w nim obrońcę mrocznych zaułków, a nie drapieżnika, którym jest.

Krok siódmy: cechy poboczne

Po podjęciu decyzji dotyczących cech numerycznych Christopher musi określić cechy poboczne swojej postaci. Dodaje Determinację i Opanowanie, i zapisuje Siłę Woli na poziomie 5 na karcie postaci. Jego Człowieczeństwo zaczyna od standardowej wartości 7. Christopher wybiera dla Jamesa Szczodrość jako Cnotę (zważywszy na jego dawne pragnienie niesienia pomocy bezbronnym – a przecież śmiertelnych nawyków trudno się wyzbyć) oraz Dumę jako Skazę (James ma tendencję do korzystania z politycznych wpływów, by się mścić).

Po dodaniu Rozmiaru 5 do Wytrzymałości, Christopher ustala, że James ma siedem kropek Zdrowia i obok siódmej kratki pod napisem „Zdrowie" na karcie rysuje pionową linię. Po dodaniu Zręczności i Opanowania ustala inicjatywę na poziomie 6 oraz zapisuje Obronę na 3, jako że jego Zręczność po Przeistoczeniu jest niższa niż jego Czujność. Wreszcie dodaje Siłę + Zręczność + 5, aby zapisać Szybkość na poziomie 9.

Krok ósmy: iskra istnienia

Christopher już dosyć dobrze wie, kim jest jego postać, chociaż dokładne szczegóły dotyczące wyglądu i związków interpersonalnych wciąż są nieco rozmyte. Przegląda pytania ze strony 96, aby określić kolejne fakty dotyczące tła postaci.

Uznaje, że James pochodził z rodziny z wyższej klasy średniej i że dorastał na przedmieściach New Jersey. Potem trafił do dobrego college'u, gdzie studiował dziennikarstwo. Po dwóch latach zerwał kontakty z rodzicami i zrezegnował ze studiów, a potem uciekł do Chicago, gdzie prawie umarł z głodu, przez kilka miesięcy żyjąc na ulicy.

Jego pierwszy niezależny artykuł opisujący doświadczenia na ulicy został zamieszczony w dużej gazecie i opublikowany w całym kraju, co umieściło jego nazwisko na świeczniku.

Zarobione w ten sposób pieniądze wystarczyły Jamesowi na kupienie małego, zaniedbanego mieszkania w okolicy rampy kolejowej. Pragnąc zwiększyć poczucie straty, które dręczyło Jamesa po Przeistoczeniu, Christopher zdecydował, że James wszedł w związek uczuciowy z dziennikarką, którą nawet poprosił o rękę. Dziennikarka zgodziła się, a w ciągu kilku tygodni przed Przeistoczeniem James otrzymał podwyżkę, zaczął planować ślub i poprawiać swoje stosunki z rodzicami.

Na początku kroniki James opuszcza zupełnie swoje dawne życie i walczy ze sobą, by pogodzić się z nową rzeczywistością swojego istnienia. Nie potrafiąc stawić czoła światu, kryje się w mrocznych uliczkach, żywiąc się krwią bezdomnych, których niegdyś próbował bronić. Staje się znużony światem i swoim poprzednim zajęciem, zrozumiawszy, że głód i zimno nie są prawdziwym zagrożeniem tam, gdzie w mroku czają się istoty, które karmią się ludzką krwią. James ma rozczochrane włosy, nosi brudne, zniszczone ubrania, a po nocach śledzi żebraków, którzy mówią o nim przyciszonym głosem, jakby sam stanowił inkarnację jakiegoś koszmaru. Christopher pozostawia trzy kontakty Jamesa, jego panią oraz rodzinę w rękach Diany, aby stworzyła je w czasie kroniki.

No i koniec. Christopher spogląda raz jeszcze na kartę postaci, by upewnić się, że wszystko jest tak, jak sobie tego życzył, i informuje Dianę o swoich decyzjach. James jest gotowy, by trafić do chaotycznego Swiata Mroku.

Cechy

Po Przeistoczeniu wampiry zyskują unikatowe cechy, które oddzielają je od ich śmiertelnego życia. Chociaż wiele z nich to piekielne, fizyczne zmiany, które oznaczają utratę życia i stanowią początek Requiem, warunki społeczne również zmieniają się po Przeistoczeniu, co także powoduje zmiany w zachowaniu i stylu życia i pozwala dostosować się do nocnego istnienia.

Nowa cecha dodatkowa: Moc Krwi

Chociaż Spokrewnieni mogą korzystać z krwi na różne sposoby, nie wszyscy posługują się taką samą mocą. Moc Krwi określa poziom potęgi, jaki krew daje wampirowi. Więcej kropek Mocy Krwi pozwala postaci uczyć się bardziej zaawansowanych Dyscyplin, a inne cechy wynosić ponad poziom człowieka. Co więcej, wampiry z większą liczbą kropek tej cechy, mogą przechowywać w swym ciele więcej Vitae, ponieważ jest ona mocniejsza i bardziej skoncentrowana. Krótko mówiąc, im wyższa Moc Krwi, tym większy potencjał postaci.

Wszystkie świeżo Przeistoczone wampiry mają Moc Krwi na poziomie 1, bez względu na Moc Krwi ich rodzica. Może ona tylko wzrastać. Moc Krwi można kupować w czasie tworzenia postaci jako Atut (trzy kropki Atutów za jedną Mocy), ale po rozpoczęciu rozgrywki można ją zwiększać tylko za pomocą doświadczenia, diabolizmu bądź mijającego czasu. Wykupienie dodatkowej Mocy Krwi w czasie tworzenia postaci należy ograniczać na początku kroniki. Gracze, którzy chcą rozpocząć rozgrywkę z większą liczbą kropek w Mocy Krwi, muszą dokładnie wytłumaczyć, jak ich postać usprawiedliwia ich obecność, i uzyskać zgodę Narratora, zanim rozpocznie się gra.

Wraz ze zwiększeniem Mocy Krwi wymagania dotyczące żywienia stają się bardziej zaostrzone. Tylko krew o mocy o pewien stopień niższej niż moc postaci może ją odżywiać (popatrz na tabelkę). Krew niektórych starszych jest nawet tak silna, że w ogóle nie mogą się oni żywić na śmiertelnikach i wymagają Vitae innych wampirów, by dalej istnieć. Tylko ci, którzy mają najmniej kropek w Mocy Krwi, mogą żywić się krwią zwierząt.

Z czasem krew wampira staje się tak silna, że nie jest on już w stanie znaleźć sobie odpowiedniej ofiary i zapada w letarg, którego długość związana jest z obecną Mocą Krwi oraz Człowieczeństwem (zob. str. 175). W letargu następuje rozrzedzenie krwi. Letarg wywołuje gorączkowe sny oraz ogólny rozkład umysłu.

Moc Krwi wampira zwiększa się co 50 lat. W letargu jednakże zmniejsza się co 25 lat. Jako że Moc Krwi wyznacza się w skali od 1 do 10, wampir zapewne zapadnie w letarg po około 500 latach – ponieważ z czasem wymagania dotyczące krwi stają się coraz bardziej wyrafinowane i trudniejsze do spełnienia – a nawet szybciej, jeśli dokonuje diabolizacji. Postaci, które zdiabolizują kilka wampirów w krótkim czasie, mogą zachować aktywność przez siedem do dziewięciu diabolizacji, zanim moc ich krwi spowoduje, że zapadną w letarg. Tacy Spokrewnieni działają aktywnie krótko, ale agresywnie, a potem przez długi czas pozostają bezczynni.

Kiedy zmniejszy się Moc Krwi (na przykład poprzez działanie letargu), wszystkie cechy, które przekraczają nowe maksimum wyznaczone przez moc, zanikają.

Jeśli Moc Krwi w czasie kroniki zwiększy się ponownie tak, że postać znów będzie mieć do niej dostęp, gracz będzie musiał po raz drugi wydać na cechy punkty doświadczenia, by ponownie nauczyć się tego, co utracił.

Przykład: *Stephanie z klanu Daeva zyskała Moc Krwi na poziomie 8 po kilkukrotnym, zakończonym powodzeniem diabolizmie i podniosła poziom swojej Prezencji do 7. Nie mogąc znaleźć*

Efekty mocy krwi

Moc Krwi	Maks.:Atrybut/Umiejętność/Dyscyplina maks.	Vitae/Maks. Vitae na turę	Wampir może żywić się...
1	5	10/1	Zwierzętami +
2	5	11/1	Zwierzętami +
3	5	12/1	Ludźmi
4	5	13/2	Ludźmi
5	5	14/2	Ludźmi
6	6	15/3	Ludźmi
7	7	20/5	Wampirami
8	8	30/7	Wampirami
9	9	50/10	Wampirami
10	10	100/15	Wampirami

wampirów, których Moc Krwi byłaby wystarczająca, by mogły stać się jej ofiarami, zapada w letarg na 80 lat. W tym czasie Moc Krwi Stephanie spada o trzy kropki (jedna za każde 25 lat) do poziomu 5.

Kiedy się budzi, jej Prezencja redukuje się do 5, bo maksymalny poziom wyznacza Potencja Krwi na poziomie 5. Z czasem, szczególnie jeśli Stephanie nadal będzie dokonywać diabolizacji, znów będzie miała okazję zwiększyć swoją Prezencję. Jej gracz musi jednakże wydać punkty doświadczenia, by uzyskać kropki, tak jakby Stephanie nigdy ich nie miała.

Krążą pogłoski na temat prawdziwie przedwiecznych wampirów, które znalazły sposób, by opierać się letargowi, tym samym niweczą efekty Mocy Krwi. Niektórzy przysięgają, że jest to możliwe poprzez intensywne studiowanie magii krwi i głęboką wiarę w Golkondę, dlatego poszukujący tej drogi są głęboko religijni.

Atuty

Atuty stanowią przewagi, którymi postać może cieszyć się z uwagi na okoliczności bądź możliwości. Są pośród nich zarówno rzeczy materialne, jak i sieci społeczne, elementy zewnętrzne i niezwiązane ze zmianami fizycznymi, które przynosi Przeistoczenie. Chociaż **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy** opisuje dokładnie Atuty i podaje listę przykładów, wampiry pozostają w pewnym oddaleniu od społeczeństwa śmiertelników, co oznacza, że często potrzebują unikalnych bądź wyspecjalizowanych Atutów.

Poniżej znajduje się lista Atutów specjalnie zaprojektowanych dla wampirów. Pozwalają one jeszcze bardziej odróżnić postaci od zwykłych śmiertelników oraz innych istot nadprzyrodzonych. Te Atuty są dostępne już przy tworzeniu postaci oraz w czasie kroniki. Oznacza to, że twoja postać została Przeistoczona jeszcze przed rozpoczęciem kroniki lub zostanie Przeistoczona wkrótce (postać śmiertelna nie może posiadać przedstawionych tu Atutów).

Schronienie (• do •••••; specjalne)

Efekt: Schronienie to miejsce, w którym wampir śpi, chroniony przed światłem słońca w czasie godzin morderczego dnia. Legendy opowiadają o mrocznych, straszliwych cytadelach na szczytach gór i podobnych labiryntom katakumbach. Rzeczywistość jest jednak dużo bardziej prozaiczna. Schronienie może być prostym kanałem ściekowym czy opuszczonym magazynem, a nawet skrzynią w zapomnianej przechowalni – dopóki nikt nie zagląda doń pomiędzy świtem i zmierzchem.

Nie wszystkie schronienia są takie same. Magazyn może zapewniać dużo miejsca i bliskość stosownych ofiar, ale może nie bronić dobrze przed nieproszonymi gośćmi. Opuszczony wagon metra w dawno zapomnianym tunelu może być dobrze chroniony, ale najczęściej będzie się znajdował na uboczu, gdzie trudno znaleźć ofiarę. Szukanie właściwego schronienia wymaga mnóstwa czasu i wysiłku, a jego wartość jest wypadkową trzech czynników: lokalizacji, wielkości i bezpieczeństwa. Gracze, którzy wybierają ten Atut, muszą również zdecydować, jak rozdzielają punkty między trzy powyższe czynniki. Na przykład, można wydać dwa punkty na lokalizację, a jeden na bezpieczeństwo.

Dobra lokalizacja schronienia ułatwia wampirowi polowanie i znajduje się w pobliżu miejsca, gdzie przebywa dużo ludzi. Schronienie z wieloma kropkami w tej kategorii znajduje się w pobliżu kilku nocnych klubów lub barów, w których do późna panuje ruch. Niewiele kropek oznacza, że schronienie znajduje się w pobliżu dworca autobusowego lub kolejowego, na którym regularnie pojawiają się podróżni. Każda kropka lokalizacji schronienia daje premię +1 do kości, którymi rzuca się w testach polowania postaci, która kontroluje schronienia, i postaci, które ona tam wpuszcza. Schronienia bez kropek w lokalizacji znajdują się w miejscach na tyle odludnych, że nie dają one żadnej premii.

Wielkość schronienia jest ważna dla postaci, które potrzebują miejsca, w którym będą mogły swobodnie przechowywać swoją własność i cenne przedmioty. Schronienie, które nie ma kropek w wielkości, jest wystarczająco duże, by mógł zmieścić się w nim właściciel i, być może, jeden towarzysz. Ponadto jest tam minimum przestrzeni na przechowywanie ruchomości – wielka skrzynia w przechowalni lub maleńkie mieszkanie. Wydawanie punktów na zwiększenie rozmiaru schronienia pozwala przechowywać w nim więcej rzeczy osobistych. Większe schronienia mogą być dworkami, górskimi kryjówkami lub katakumbami. Pamiętaj jednak, że duże schronienie niełatwo utrzymać.

- • Małe mieszkanie lub komora; 1-2 pokoje
- •• Duże mieszkanie lub niewielki domek; 3-4 pokoje
- ••• Magazyn, kościół lub wielki dom; 5-8 pokoi lub wielka sala
- •••• Opuszczony dworek lub sieć podziemnych tuneli, równowartość 9-15 pokoi lub komnat
- ••••• Wielka posiadłość lub ogromna sieć tuneli, niezliczone pomieszczenia lub komnaty.

Oczywiście wielkość i lokalizacja schronienia nie uniemożliwiają innym wampirom odbierania ci terenu, nie powstrzymują też śmiertelników (policjantów, bandytów, urzędników). Postaci graczy, którzy pragną zapewnić sobie nieco prywatności, mogą wydać punkty na bezpieczeństwo schronienia, co utrudni obcym wkroczenie na jego teren. Schronienia, które nie mają kropek w bezpieczeństwie, dają się znaleźć tym, którzy ich szukają i nie stanowią wyzwania dla osoby chcącej się do nich włamać. Każda kropka bezpieczeństwa schronienia odejmuje jedną kostkę z puli każdego, komu postać nie pozwala na wejście. Zwiększona trudność może wynikać z problemów ze znalezieniem wejścia (znajduje się za regałem, pod dywanem) lub z fizycznych zabezpieczeń (wrota krypty). Ponadto każda kropka wydana na bezpieczeństwo schronienia zapewnia premię +1 do inicjatywy tych, którzy znajdują się w środku i działają przeciw próbującym wkroczyć do schronienia (dobre pole widzenia, kamery).

Postaci, których gracze nie wydali punktów na Schronienie, mogą mieć własne, małe schronienia lub dzielić je ze swoim rodzicem lub Księciem. Nie zyskują wtedy żadnych związanych z mechaniką premii, w odróżnieniu od tych, którzy wydali punkty na swoje domy.

Każdy aspekt Atutu Schronienie ma maksymalny poziom 5. Innymi słowy, lokalizacja, wielkość i bezpieczeństwo nie mogą podnieść się powyżej 5 (do maksymalnie 15 punktów wydanych na cały Atut).

Specjalne: Istnieje możliwość podzielenia Atutu Schronienie pomiędzy kilka postaci w grupie. Mogą one być ze sobą na tyle związane lub zostać z czasem połączone wspólnym zaufaniem, by połączyć to, co posiadają.

Aby podzielić Atut, dwie lub więcej postaci musi się zgodzić na połączenie swoich kropek we wspólną pulę. Połączona wartość Atutu Schronienie nie może przekroczyć pięciu kropek w każdym z aspektów cechy. To oznacza, że postaci nie mogą przeznaczyć więcej niż pięciu kropek na, przykładowo, wielkość. Jeśli chcą przeznaczyć na niniejszy Atut dodatkowe kropki, muszą rozmieścić je tak, by znalazły się w innych aspektach Atutu – czyli w lokalizacji i bezpieczeństwie.

Wspólne kropki Schronienia można utracić. Członkowie koterii lub ich pomocnicy mogą zakończyć związek w wyniku złego traktowania lub obrazy. Członkowie grupy mogą dokonać czegoś, co postawi ich (i całą grupę) w złym świetle. Pieniądze można wydać lub stracić. Jeśli któryś z członków grupy zrobi coś, co umniejszy rangę schronienia, liczba kropek zmniejszy się dla każdego członka drużyny. Jest to słaba strona wspólnego Atutu. Łańcuch jest tak silny, jak jego najsłabsze ogniwo. Narrator stanowi, kiedy działania postaci bądź wydarzenia w opowieści powodują utratę wspólnych kropek Schronienia.

Postaci mogą również opuszczać wspólne Schronienie. Pomiędzy bliskimi sobie Spokrewnionymi mogą pojawić się niesnaski. Postać może też paść ofiarą Ostatecznej Śmierci. Kiedy postać opuszcza wspólne Schronienie, jej kropki usuwa się z puli. Jeśli wciąż żyje, nie otrzymuje z powrotem wszystkich swoich kropek. Otrzymuje o jedną mniej, niż oddała. Zatem jeśli postać zakończy związek ze swoją koterią, jej dwie kropki Schronienia znikają z puli grupy, ale sama odzyskuje tylko jedną kropkę. Utracona kropka stanowi odzwierciedlenie kosztów lub pogorszenia opinii o postaci w wyniku zakończenia związku. Jeżeli wszyscy członkowie grupy zgodzą się rozluźnić więzy, wszyscy tracą po kropce z tego, co wcześniej oddali.

Narrator decyduje, jakie znaczenie mają w opowieści utracone kropki, gdy postać opuszcza wspólne schronienie. Prawdopodobnie nikt nie może przejąć obowiązków postaci związanych z bezpieczeństwem, które wystarczająco podupada, co powoduje, że pogarsza się lokalizacja schronienia lub dochodzi do zawalenia się części budynku i zmniejszenia jego wielkości. Bez względu na okoliczności, potrzebne jest wiarygodne wytłumaczenie.

Postać nie musi dodawać wszystkich kropek Schronienia do wspólnej puli Atutu. Spokrewniony może posiadać własne, oddzielne schronienie poza tym, które reprezentują wspólnie wydane kropki. Wszelkie pozostałe kropki postaci (lub te, którymi nie chce się dzielić) oznaczają to, do czego ma ona dostęp indywidualnie. Na przykład, trzy postaci dzielą schronienie i jako grupa wydają na nie łącznie pięć kropek. Jedna z postaci swoje dwie pozostałe kropki zużywa na własne, prywatne schronienie. Te dwie kropki odzwierciedlają to, co postać posiada zupełnie niezależnie od wspólnego schronienia.

Aby zapisać wspólny Atut Schronienie na karcie postaci, umieść gwiazdkę przy nazwie Atutu i wpisz pełną liczbę kropek, do których twoja postać ma dostęp dzięki związkowi z innymi postaciami. Własny wkład w Atut zapisz w nawiasie obok jego nazwy. Nie ma konieczności zapisywania, za który aspekt Atutu odpowiadają kropki postaci, ponieważ daje to większą elastyczność, jeśli postać postanowi kiedyś wycofać się ze wspólnego schronienia. Wyniki wyglądają następująco (patrz tabela na następnej stronie):

W niniejszym przykładzie postać dzieli Atut Schronienie z innymi członkami koterii. Dodaje dwie kropki do wspólnej puli, co daje całej grupie cztery kropki dostępne dla każdego jej członka. Postać ma ponadto własne, prywatne Schronienie • • •, które utrzymuje indywidualnie. Atut Sługi • • również jest prywatnym Atutem.

Atuty

Schronienie* (2)	●●●●○
Schronienie	●●●○○
Sługi	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Trzoda (• do •••••)

Niektóre wampiry męczy polowanie, poszukują więc grupy śmiertelników, na których będą mogły karmić się bez strachu. Takie stado może przyjmować przeróżne formy – od burdelu pełnego prostytutek po krwawy kult, który oddaje cześć wampirycznemu bogu. Ci śmiertelnicy zapewniają pożywienie bez konieczności polowania. Zwykle trzoda nie jest ściśle związana z wampirem, który z niej korzysta i nie posiada szczególnych umiejętności w jakiejś konkretnej dziedzinie (aby mieć efektywnych agentów, lepiej zainwestować, na przykład, w Sprzymierzeńców). Każda kropka Trzody dodaje kostkę do rzutów zdobywania pokarmu (str. 164).

Status (• do •••••; specjalne)

Chociaż niektóre Atuty ze **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego** koncentrują się na społeczności śmiertelnej, ustalony Status wiąże się z porządkiem społecznym nocy i odzwierciedla pozycję pośród innych wampirów. Status dzieli się na trzy obszary: miasto, klan i zgromadzenie. Gracze muszą wybrać jeden z tych trzech obszarów na każdy punkt wydany na Atut (kreatywni Narratorzy mogą wyjść z propozycjami dodatkowych typów Statusu, a mądrzy gracze mogą znaleźć nowe sposoby ich wykorzystania; Status to taki Atut „parasolowy", pod którym można stworzyć zupełnie nowe typy).

Status Miejski oznacza odpowiedzialność i jego stosowne potwierdzenie w sprawach domeny. Bez względu na klan czy zgromadzenie, niektóre postaci pną się po feudalnej drabinie, świecąc przykładem i podejmując wszelakie wysiłki w imię swojej domeny. Książęta, regenci, Starsi, Harpie i inni „oficerowie" w danej domenie pasują do niniejszego opisu.

Dodatkowo Status Miejski reprezentuje tych Spokrewnionych, którzy nie stanowią części ogólnej struktury społecznej, ale którzy cieszą się znaczną estymą lub reputacją pośród Spokrewnionych. Za przykład mogą tu posłużyć szefowie potężnych gangów, Spokrewnieni posiadający znaczny wpływ w pewnych konkretnych dziedzinach (możni biznesmeni, władze miasta, szpitale i opieka medyczna, społeczności religijne) czy nawet tacy, którzy sami z siebie są potężni, choć trzymają się z dala od polityki. Tutaj przykładem może być potężny starszy, który nie pełni żadnych funkcji, ale jego terytorium jest respektowane przez miejscowych Spokrewnionych.

W niektórych przypadkach Status Miejski przypomina spór o kurę i jajko – czy książę Maxwell posiada Status Miejski na poziomie 5, ponieważ jest Księciem, czy Status jest wynikiem zgromadzonej przez niego władzy? W innych przypadkach Status Miejski oznacza dokonania – na przykład, w przypadku aktywisty politycznego, który cieszy się poparciem – choć jego poplecznicy oczywiście nie przyłączyliby się do niego, gdyby wiedzieli, że jest wampirem. Harpie w szczególności polegają na tym podziale, chociaż niektórzy uważają, że ich Status pasuje do definicji kategorii miejskiej.

- • Ogar lub „wschodząca gwiazda"
- • • Szeryf lub „człowiek sukcesu"
- • • • Harpia, Seneszal, Mistrz Elizjum lub „osoba o zasłużonej reputacji"
- • • • • Regent, Prymogen, Herold lub „fundament społeczności Spokrewnionych"
- • • • • • Książę lub „prawdziwy przykład cnót"

Status Klanowy wiąże się z linią i z krwią. Na początku kroniki pozycja Spokrewnionego często odzwierciedla prestiż, który przekazał mu rodzic, jak to jest w przypadku Ventrue. Wielu uważa, że dzieci, które przemienili potężni i wpływowi członkowie klanu, musiały wykazać się szczególnymi zdolnościami, skoro wybrał je tak wielki pan. To jednak krótkotrwała przewaga. Neofita może cieszyć się prestiżem związanym z jego bliskością z rodzicem, choć od takiego dziecka oczekuje się, że szybko dowiedzie swej wartości.

Status Klanowy nie jest tak sztywno definiowany jak Status Miejski. Chociaż w pojedynczych klanach mogą pojawić się tytuły, pojęcie estymy jest w tym przypadku bardziej ogólne.

Status w Zgromadzeniu odzwierciedla rangę, dokonania i zakres obowiązków. Mniej opiera się na klanowych ideałach, a bardziej na działaniach w zgromadzeniu, na filozofii i dokonaniach. Różne zgromadzenia nie są ze sobą powiązane nadprzyrodzonymi więzami, nie zarządza też nimi żadna linia klanowa. Zamiast nich istnieje wspólnota celów i ideologii. Nie wystarczy być potężnym lub przykładnym nosicielem ideałów klanowych – zgromadzenie bardziej interesuje się tym, co jego członkowie uczynili na rzecz wspólnej sprawy lub by walczyć z wrogami.

Ci Spokrewnieni, którzy cieszą się największą estymą wewnątrz zgromadzenia, często są kluczowymi członkami swoich frakcji w danym mieście. Wokół nich gromadzą się inni. Ci Spokrewnieni wszczynają konflikty bądź podejmują się mediacji z innymi zgromadzeniami, ogólnie starając się szerzyć stosowne idee i wypracować sobie, bądź swoim wspólnikom, wpływowe pozycje w lokalnej hierarchii. Mekhet dowodzący potężną siatką szpiegowską cieszy się wysokim statusem wewnątrz swojego klanu, a choćby najmniej znaczny z jego szpiegów ryzykuje swym istnieniem, zbierając informacje przeciw Księciu Invictus i tym samym w szeregach Ordo Dracul cieszy się pozycją dużo wyższą niż jego pan.

Postać musi mieć chociaż jedną kropkę w Statusie w Zgromadzeniu, by zyskać jakiekolwiek specjalne zdolności tego zgromadzenia. Innymi słowy, postać musi mieć choć jedną kropkę w Statusie w Zgromadzeniu (Lancea Sanctum), by nauczyć się Tebańskiego Czarnoksięstwa. Lub też postać musi mieć co najmniej jedną kropkę w Statusie w Zgromadzeniu (Invictus),

aby skorzystać ze zniżki dotyczącej punktów doświadczenia przy wykupywaniu Trzody, Mentora, Zasobów czy Sług. Jeśli postać opuści zgromadzenie, poznawszy uprzednio część jego tajemnic, nie traci dostępu do związanych z nim cech, które wykupiła za punkty doświadczenia, choć może nie mieć możliwości dalszego ich rozwijania (lub kupowania dodatkowych kropek z konkretną zniżką w przypadku Invictus i Kartian). Zajrzyj na str. 91-92, gdzie znajdziesz kompletną listę tego, co zgromadzenia oferują swoim członkom.

Podobnie jak w przypadku Statusu Klanowego, Status w Zgromadzeniu nie wiąże się z żadnymi konkretnymi tytułami. Stanowi raczej wyznacznik osobistych dokonań. Chociaż w Lancea Sanctum kapłan to ważniejszy tytuł od etyka, to jednak znaczący etyk może być autorem wielu traktatów na temat nieśmiertelności duszy, co zapewnia mu większy prestiż pośród pobratymców niż kapłanowi, który koncentruje się tylko na swoim tytule.

- Postać znana jest w danej strukturze klanu/zgromadzenia – na przykład w siatce szpiegowskiej.
- •• Większość członków klanu/zgromadzenia w mieście zna twarz postaci i pamięta jego dokonania.
- ••• Czyny postaci znane są wszystkim w tutejszym gromadzeniu, a jej sława sięga nawet do innych, pobliskich miast – wielu członków innych zgromadzeń rozpoznaje jej twarz.
- •••• O czynach postaci mówi się w innych miastach, a jego imię znane jest w całym kraju.
- ••••• Imię i twarz postaci są synonimem jej klanu/zgromadzenia, o jej czynach uczy się nowych członków klanu/zgromadzenia.

Status może być jednakże zarówno wadą, jak i zaletą. Ci, którzy cieszą się największą potęgą, mogą uczynić z niej swoją przewagę – ale stanowią także widoczny cel dla swych wrogów. Wysoki poziom Statusu niemalże uniemożliwia przejście niezauważonym, choć przed postacią otwierają się drzwi, przez które w innych okolicznościach nie mogłaby się przebić.

Status działa jak pewnego rodzaju „narzędzie społeczne" – zwiększa pule kości interakcji społecznych pomiędzy członkami danej podgrupy. Oznacza to, że Status w Zgromadzeniu dodaje kości do puli w przypadku interakcji z członkami tego samego zgromadzenia, a Status Klanowy usprawnia interakcję z członkami tego samego klanu. Status Miejski wpływa na tych, którzy stanowią znanych rezydentów danej domeny. Status Miejski może być jednakże ignorowany przez tych, którzy pozostają niezrzeszeni.

Przykład: *Loki pragnie dostać się do Pryskusa Mekhetów, ale ten już zajmuje się posłem z klanu Daeva. Zatem Loki musi rozmawiać ze sługą Pryskusa – innym Mekhetem. Loki, samemu będąc Mekhetem, próbuje przekonać sługę, że ma ważną sprawę, którą musi przedyskutować z Pryskusem. Prowadzący go gracz dodaje Status Klanowy do puli Manipulacji + Perswazji. Loki ma Manipulację 2, Perswazję 3 i Status Klanowy (Mekhet) 2, co daje mu pulę siedmiu kości.*

Statusu nie dodaje się do puli w działaniu mocami nadprzyrodzonymi. Na przykład, nie dodaje się Statusu Miejskiego Księcia do puli, za pomocą której korzysta się z Mesmeryzmu.

Radzenie sobie z własnym statusem może stanowić nie lada wyzwanie, chociaż mądra postać może skorzystać z tego dla własnych potrzeb. Może posiadać różne Statusy – nierzadko zdarza się, że ta sama osoba posiada Status Miejski, Klanowy i Status w Zgromadzeniu.

Postać może mieć Status Klanowy jako członek tylko własnego klanu. Na przykład, Nosferatu nigdy nie zyska Statusu Klanowego (Gangrel), bez względu na to, jak bardzo pomoże Dzikusom. Pomoc, jakiej udzieli Gangrelom, może zwiększyć jego estymę, ale takie sprawy lepiej rozstrzygać indywidualnie, a nie w formie Statusu Klanowego.

Status w Zgromadzeniu jest o tyle niezwykły, że dana postać może czasem mieć więcej niż jeden. Dzieje się tak niemal wyłącznie wtedy, gdy postać jest jeszcze młoda i tym samym niemal niewidoczna dla większości członków innych zgromadzeń. Pojedyncza postać nigdy nie może mieć w sumie więcej niż trzech kropek Statusu w różnych zgromadzeniach. Zatem podwójny agent może mieć dwie kropki Statusu w Zgromadzeniu (Kartianie) i jedną kropkę w Statusie w Zgromadzeniu (Lancea Sanctum). Oznacza to, że postać jest prawdziwie oddana Kartianom, ale działa w szeregach Lancea Sanctum, by udostępniać informacje swym pobratymcom, Kartianom. Postać może mieć nawet po jednej kropce w Statusie w trzech różnych zgromadzeniach. Być może taka osoba dokonała już czegoś dla każdego z nich, ale jeszcze nie zdecydowała się, z kim na serio się sprzymierzyć. Oczywiście postać, która wiąże się tylko z jednym zgromadzeniem, ignoruje limit trzech kropek.

Postać z kropkami Statusu w różnych frakcjach rzeczywiście otrzymuje dostęp do specjalnych zdolności wszystkich zgromadzeń. Zgromadzenia jednakże wymagają pewnego oddania od swoich członków, więc jeśli inny Spokrewniony dowie się, że dany wampir gra na kilka stron, jego Status może rozpłynąć się w ciągu jednej nocy, w czasie której będzie on zmuszony wytłumaczyć się ze swojej zdrady. Dlatego również suma Statusu w trzech zgromadzeniach nie może przekroczyć trzech kropek. Gdy postać przekroczy pewien stopień Statusu w jednym zgromadzeniu, zacznie wyróżniać się pomiędzy członkami innej frakcji (wyjątek może stanowić działający pod przykrywką agent lub innego rodzaju szpieg, ale w takiej sytuacji wszystko zależy od Narratora).

Daeva

Ależ kochanie, nawet nie mów takich rzeczy. Oczywiście, że nie możesz żyć bez mnie.

Inni Spokrewnieni zazdroszczą im urody i wdzięku, umiejętności budzenia w śmiertelnikach namiętności i łatwości, z jaką prześlizgują się przez nieświadome masy. Ta zazdrość jest dla Daeva równie ważna, jak sama krew. Ci Spokrewnieni to wytrawni drapieżnicy, którzy byliby z pewnością wampirami doskonałymi. Niestety większość z nich wewnętrznie obumarła, więc nie mogą cieszyć się swym stanem.

Zwane przez inne klany Sukubami, Daeva są ekspertami w wabieniu ofiar tak, by same przychodziły do nich i ofiarowywały się nawet nie jako źródło pożywienia, ale jako zabawki. Żaden szanujący się Daeva nie zaatakuje przechodnia w ciemnej uliczce. Raczej wybierze się z oczarowanym, młodym śmiertelnikiem do jego mieszkania, by nad ranem pozostawić go zmęczonym i seksualnie wyczerpanym (jeśli ofiara ma szczęście) lub pozostawić po sobie pozbawioną krwi skorupę (jeśli ofiara szczęścia nie ma). Daeva to uwodziciele i sensualiści, zdolni oczarować nawet Nosferatu. Kiedy mają na to ochotę, grają w politykę jak artyści na doskonale zestrojonych instrumentach. Nawet ich sojusznicy i wspólnicy – doskonale wiedzący, że nie można ufać Sukubowi – dają się omotać osobistym magnetyzmem Daeva. Sukuby zostają Harpiami dużo częściej niż przedstawiciele innych klanów, a ze swej władzy korzystają bez litości. Riposta Harpii Daeva może zniszczyć reputację wampira szybciej niż działanie samego Księcia.

Większość Sukubów to istoty przewrażliwione, które w równym stopniu pociąga piękno i krew, choć to pierwsze stanowi niejako sztuczną pasję. Umiejętność prawdziwego przywiązywania się do innych zanika wraz z latami używania uczuć do manipulowania śmiertelnikami i zyskiwania szacunku innych Spokrewnionych. Z czasem Daeva zaczyna postrzegać uczucia jedynie jako narzędzie, które można wykorzystać tylko przez udawanie emocji. Mimo swego zewnętrznego ferworu większość Daeva wewnętrznie jest równie umarła co fizycznie. Choć twierdzą, że rozumieją pożądanie, ale w rzeczywistości znają tylko chciwość, co powoduje, że większość obumierających Sukubów ulega coraz większej deprawacji, robiąc wszystko, by coś znowu poczuć.

Daeva poruszają się przez kręgi społeczne, w których najlepiej mogą wykorzystać swą pożądliwą naturę. Nie mają względu na to, czy obracają się w dobrym towarzystwie, czy w nizinach. Przyciąga je piękno i miejsca, w których zbierają się śmiertelnicy, takie jak teatry, galerie, modne kluby, pijalnie, narkotykowe meliny, burdele i wszystko, co przypomina powyższe miejsca. Mimo preferencji Sukuby można znaleźć we wszystkich warstwach społecznych. Uwodzicielska natura tych wampirów pozwala im znaleźć chętnych żywicieli bez względu na to, gdzie się znajdują. Dzięki tej zdolności mogą istnieć gdziekolwiek, co uczyniło Daeva prawdopodobnie najliczniejszym klanem. Nie ma dla nich miejsca w pojedynczej klasie społecznej, więc nowe wampiry oraz te, które utraciły polityczne wpływy, mogą istnieć pośród biednych i niedomytych lub w klasie średniej, której krew ma tę samą barwę co każda inna, więc i to samo znaczenie dla większości Sukubów. Niewielu Spokrewnionych tak desperacko stara się znaleźć własną niszę równie desperacko jak Daeva. Mądrzy Spokrewnieni wiedzą, by takiego wampira nie wykorzystywać, bowiem pewnej nocy z pewnością osiągnie on pozycję i wpływy, na których mu zależało. A Sukuby nigdy nie zapominają zniewagi.

Przydomek: Sukuby (Daeva płci męskiej czasem nazywa się Inkubami, ale cały klan nazywa się zwykle częstszym, żeńskim przydomkiem).

Zgromadzenie: Większość tych Spokrewnionych działa w szeregach Invictus. Są dobrze przygotowani do politycznej gry, a w tym zgromadzeniu mogą otaczać się słabszymi, z czasem gorzknieając i stając się coraz bardziej nieludzkimi. Większość Daeva nazbyt koncentruje się na sobie, by poczuć religijne powołanie Lancea Sanctum. Niewielu Daeva zostaje Kartianami. Po co walczyć o równość w społeczeństwie, którego obecny system wspiera Daeva? Ordo Dracul jest domem dla kilku oddanych Daeva i pewnie byłoby ich tam więcej, gdyby nie rygorystyczna polityka zgromadzenia, która wyklucza hedonizm. Krąg Wiedźmy cieszy się niewieloma członkami z klanu Daeva z tego samego powodu, z którego nie wstępują oni do Lancea Sanctum. Ci, którzy wybierają Krąg, często czynią tak w wyniku sprzeciwiania się społecznemu moresowi, a nie z powodu powabu pogańskiej ideologii. Zaskakująco wiele

Stereotypy

Gangrel: To bez wątpienia bestie, lecz ich zwierzęce ciała mają w sobie straszliwą dzikość.

Mekhet: Chowają się w cieniach – to wygoda czy strach?

Nosferatu: Ukazują to, co każdy Spokrewniony ma w sobie.

Ventrue: Co jest większą klątwą – słabość umysłu czy odpowiedzialność za innych?

***

Lupini: Nie, dziękuję. Gangrele są już dość dzikie.

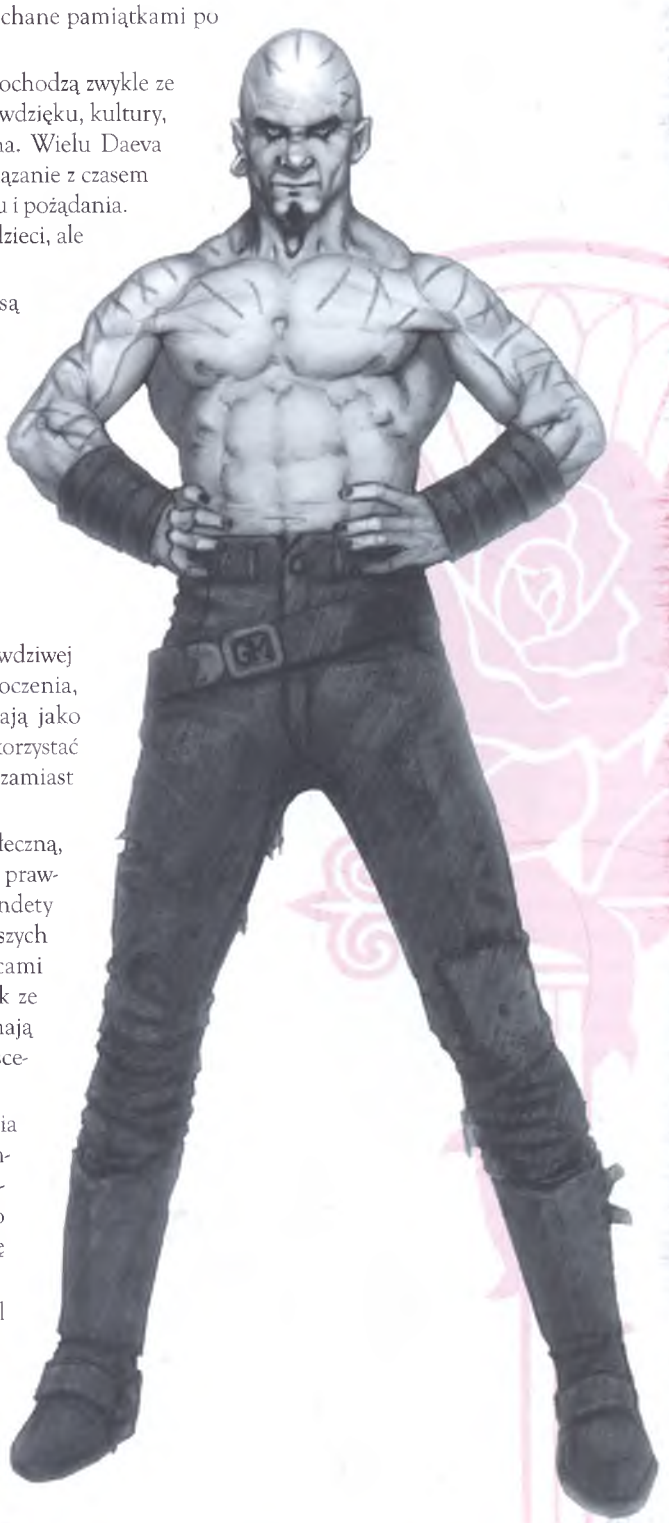
Magowie: Idea śmiertelnika, władającego taką mocą jest... fascynująca. Z pewnością nie będą mieli nic przeciwko chwili rozmowy.

Śmiertelnicy: Proste istoty. Cieszę się, że już nie jestem jedną z nich. Chociaż... żałuję, że nie pamiętam odrobinę lepiej, jakie to było uczucie.

Sukubów pozostaje niezrzeszonymi z uwagi na przekonanie o swojej wyższości i braku odczuwalnej potrzeby postępowania zgodnie z prawami i ograniczeniami społecznymi.

Wygląd: Daeva często dokonują Przeistoczenia w wyniku chwilowego zadurzenia – lub przynajmniej odczuwając namiętność – więc rzadko wiążą się z nieatrakcyjnymi śmiertelnikami. Dlatego większość członków klanu Daeva szczyci się niezwykłą urodą. Klan trzyma również rękę na pulsie świata mody i trendów, by lepiej łowić i przyciągać zwierzynę.

Schronienia: Schronienia Sukubów różnią się od siebie, ale zawsze są wygodne... A równocześnie niepokoją nieco pewnym poziomem sztuczności. Większość schronień mieści się w pobliżu centrów społecznych lub politycznych. Różnią się one estetyką, ale zawsze mają na celu zadziwienie gości – bez względu na to, czy wampir zaprasza swoich sojuszników, czy ofiary. Szczególnie popularne są poddasza i apartamenty. Wielu Daeva nie stara się stwarzać pozorów, jeśli nie zamierzają sprowadzać zwierzyny do domu, co oznacza, że niektóre schronienia są niechlujne lub zapchane pamiątkami po poprzednich żywicielach.



Pochodzenie: Choć zdarza się coraz więcej wyjątków, Daeva pochodzą zwykle ze społecznej elity. Rodzice Sukubów poszukują pewnego połączenia wdzięku, kultury, uwodzicielstwa, chęci tworzenia, namiętności i fizycznego piękna. Wielu Daeva przeistacza śmiertelników, do których się przywiązali, ale to przywiązanie z czasem okazuje się fałszywe – daje się poznać jako mieszanka prostego głodu i pożądania. Niewiele związków ma w sobie tyle euforii, co związki Daeva i ich dzieci, ale i niewiele związków tak szybko jałowieje.

Tworzenie postaci: Atrybuty i Umiejętności Społeczne są najważniejsze – szczególnie te, które wspomagają wywieranie dobrego pierwszego wrażenia, uwodzenie i przekonywanie. Równie częste są Atuty Społeczne – odzwierciedlają one więzy, łączące postać zarówno ze społeczeństwem śmiertelników, jak i Spokrewnionych. Zważywszy na to, że większość Daeva karmi się, korzystając z manipulacji i zdrady, dobrym pomysłem jest wysoki poziom Człowieczeństwa, bo postać szybko zacznie je tracić.

Ulubione Atrybuty: Zręczność lub Manipulacja

Dyscypliny klanowe: Akceleracja, Majestat, Wigor

Słabość: Być może z powodu wielkiego pragnienia odczucia prawdziwej namiętności, którą Daeva bezpowrotnie tracą w chwili Przeistoczenia, Sukuby nie potrafią opierać się hedonizmowi, w jaki popadają jako członkowie wampirzego społeczeństwa. Ilekroć Daeva ma okazję skorzystać ze swojej Skazy, ale tego nie czyni, traci dwa punkty Siły Woli (zamiast zyskiwać jeden, sprawiając sobie przyjemność).

Organizacja: Status pośród klanu Daeva jest kwestią czysto społeczną, a wiele młodych wampirów przypomina raczej zwaśnione kliki niż prawdziwe istoty nocy. Nawet starszym Daeva nie jest obce pojęcie wendety z byle powodu czy wieczna pamiętliwość względem najdrobniejszych uchybień. I chociaż Sukub zapewne połączy siły z pobratymcami w chwili grozy, to zwykle konkuruje z nimi co najmniej tak, jak ze Spokrewnionymi z innych klanów, jeśli nie bardziej. Daeva nie mają tym samym żadnej formalnej struktury. Ci, którzy dominują na scenie politycznej Danse Macabre, dominują również w klanie.

Linie krwi: Duchagne (arystokratyczna, ale zdegenerowana linia z Europy, która zdaje się manipulować zmysłami i odczuciami innych), Toreador (gałąź klanu, która zauważyła swą utratę namiętności, stara się odtworzyć ją poprzez inspirowanie śmiertelników do kreatywności lub ekstremalnych emocji; z czasem jednak zawsze się nudzą i ruszają dalej, pozostawiając za sobą spustoszenie), Xiao.

Koncepcje: znudzony lew salonowy, klubowicz, właściciel klubu, przywódca kultu, wykształcony seryjny zabójca, Harpia, wyjałowiony wampir, którego podnieca tylko bycie istotą nocy (melodramatyczne podejście, które prezentują tylko bardzo młodzi, zanim jeszcze odczują pełną wagę swego Requiem), wampirzy polityk, rzecznik miejscowego zgromadzenia, zawodowa osoba do towarzystwa.

Gangrel

Jeśli masz odwagę, to idź powiedzieć temu swojemu Księciu, że ta domena należy teraz do mnie.

Chociaż wampiry dostarczają śmiertelnikom powodów do strachu, istnieją rzeczy, które przerażają nawet Spokrewnionych – istoty, takie jak Gangrele, łowcy pośród łowców, najdzikse spośród bestii. Są, być może, jedynym klanem, którego samo wspomnienie wywołuje dreszcze oraz pełne szacunku kiwanie głowami. Pod wieloma względami Gangrele stanowią „szlachetnych dzikusów" wampirzej rasy. Po Przeistoczeniu (a czasami i bezpośrednio przed nim) Gangrele starają się pozbyć wszelkich więzów, które łączą je ze śmiertelnym żywotem. Wielu z nich woli szukać towarzystwa zwierząt i innych bestii, a niektórzy zupełnie zrywają kontakt ze światem śmiertelnym. Chociaż wielu zachowuje, a nawet ceni swoje człowieczeństwo, to jednak pozostają w ramach swej nowej kondycji i nie starają się trzymać tego, co już i tak utracili. Żadna inna opcja nie okazuje się równie praktyczna dla klanu, którego dusza tak ściśle związana jest z samą Bestią. Chociaż inni oszukują się co do „prawdziwego znaczenia" Przeistoczenia, Gangrele wiedzą, czym się stały, i starają się istnieć ze sobą w pokoju. Ogólnie spędzają więcej czasu w towarzystwie swej zwierzęcej natury niż jakiekolwiek inne wampiry, a to już wystarczy, by wyjaśnić ich przydomek i reputację. Niewielu zaprzeczy, że Gangrele nie zyskują na swej introspekcji.

Szczególna więź z Bestią zdaje się dawać Gangrelom niezwykłą wiedzę na temat kondycji Spokrewnionych. Najmądrzejsze wampiry rozsiane po całym świecie wywodzą się właśnie z tego klanu. Chociaż inni Spokrewnieni próbują zostać filozofami lub uczonymi, gromadząc przy tym wiedzę i stawiając na teorię, to Gangrele stanowią odpowiednik joginów, szamanów i wirujących derwiszów. Przepływa przez nich bezpośrednie i jednoznaczne oświadczenie, zastępując teorię praktyką i czyniąc Gangrele ogólnie szanowanymi pośród tych, którzy znają pierwotną naturę duszy Spokrewnionych. Ta przenikliwość czyni klan Gangrel niezastąpionym, ale i niebezpiecznym, a niektórzy chętnie uciszyliby Gangreli w podzięce za ich szczerą mądrość.

Przydomek: Dzikusy

Zgromadzenie: Wiele Gangreli raczej nie interesuje się sprawami polityki Spokrewnionych. To nie znaczy jednak, że nie mają własnych poglądów. Co może dziwić, wielu członków klanu aktywnie działa w Kręgu Wiedźmy, który uduchowionym Gangrelom dostarcza forum wymiany rytuałów i wierzeń. Wielu przywódców zgromadzenia to właśnie Gangrele. Co bardziej aktywne Dzikusy odczuwają sympatię do ideałów Kartian. Wielu z nich w ostatnich latach zaczęło działać w imię kartiańskiej sprawy. Niektóre Gangrele dołączają do Lancea Sanctum lub Invictus z uwagi na naturę wierzeń obu zgromadzeń. Ci, którzy działają w drugiej z wymienionych frakcji, często pracują na rzecz ważnych starszych bądź sami są starszymi wampirami. Natomiast garstka Gangreli należących do Lancea Sanctum stanowi najbardziej przerażających i nieustępliwych Spokrewnionych, których lepiej osobiście nie poznawać. Podobnie jest w przypadku Ordo Dracul, do którego wstępuje niewielu Gangreli. Jeśli już to czynią, to nie po to by, poznawać magię krwi, ale by badać tajemnice swojego pochodzenia bez zadęcia panującego w Lancea Sanctum. Bardzo wiele Gangreli pozostaje w szeregach niezależnych i niezrzeszonych Spokrewnionych, których wolność i brak ograniczeń często przyciąga Dzikusów, pozostawiających politykę klanową starszyźnie.

Wygląd: Archetypiczny Dzikus rzadko martwi się swoim wyglądem, chociaż większość członków klanu dostrzega potrzebę wtapiania się w tłum i pozostawiania swoich ofiar w nieświadomości. Z zasady Gangrele przedkładają funkcjonalność nad formę i rzadko zakładają na siebie coś, co w znacznym stopniu ogranicza swobodę ruchów. Z racji swej klanowej słabości muszą zawsze uważać na to, jak bardzo bestialsko jawią się w oczach innych. Dlatego wielu starszych (lub wyjątkowo gniewnych) Gangreli zwykle poznaje Dyscyplinę Niewidoczności, by unikać potencjalnie destruktywnych sytuacji.

Schronienia: Jednym z największych atutów klanu jest wielka mobilność, wypływająca w znacznym stopniu z Dyscypliny Transformacji, pozwalającej Gangrelom odpoczywać w naturalnej ziemi. Spanie w ziemi ma niestety pewne wady i nawet najdziksi z Dzikusów z czasem uczą się

Stereotypy

Daeva: Możecie się stroić i myć, ile chcecie, ale i tak jesteście do nas podobni.

Mekhet: Dobra. Siedźcie sobie w tym cieniu.

Nosferatu: Stanowią dowód na to, że nie wszyscy Spokrewnieni są równi. Niektórzy są dużo straszniejsi od innych.

Ventrue: Zaszczam ich buty krwią, a ich skóry nosić będę jako trofea.

***

Lupini: Jak pomyślisz, że jesteś gnojkiem, to ci kiedyś któregoś pokażę i załatwimy sprawę na dobre.

Magowie: Pod maską mocy kryje się ludzka twarz – ciepła i pełna krwi.

Śmiertelnicy: Poruszają się w stadach, więc nigdy nie zapominaj, czym są dla nas, wilków.

doceniać posiadanie miejsca, w którym mogą przez chwilę pozostać. Niektóre miejskie Gangrele decydują się na tradycyjne schronienia, chociaż ich niespokojny duch i ogólny brak zaufania do innych Spokrewnionych raczej zmusza ich do ruchu.

Pochodzenie: Gangrel mógł za życia być właściwie każdym, chociaż niewielu Dzikusów wybrałoby śmiertelnika bez silnego instynktu przetrwania. Poza tym większość rodziców nie jest wybrednych wobec tych, których przemieniają. Gangrele gardzą słabościami i tymi, którzy mają delikatne ciała i umysły (szczególnie z powodu słabości), a w szczególności tymi, którzy mają nieznaczne poczucie istnienia. Członkowie klanu najbardziej cenią tych, których największym atutem jest ich własna siła – pewność i znajomość siebie oraz niezależność. Chociaż zdarza się, że Gangrel przemieni kogoś, komu brakuje tych cech (zwykle stanowi to okrutny sprawdzian, czy Przeistoczenie wystarczająco wzmocniło poddaną mu osobę), większość Gangreli nie zapomina o swoich standardach, ponieważ powoduje to zbyt dużo kłopotów.

Tworzenie postaci: Gangrele są niezwykle uczciwe wobec siebie względem tego, co stanowi ich mocną stronę i starają się ulepszyć to, do czego, ich zdaniem, są szczególnie dobrze przygotowani. Wielu Gangreli wydaje się szczególnie wyspecjalizowanymi, a prowadzący ich gracze przeznaczają znaczną liczbę kropek na te Atrybuty i Umiejętności, na których się skupiają. Ta zasada jest bardzo ogólna, jednakże pojawiają się pewne wyjątki. Z racji temperamentu Dzikusy rzadko szczególnie dobrze radzą sobie z kwestiami społecznymi (chociaż zapewne istnieją gdzieś całe linie krwi otwartych Gangreli), stawiając raczej na wzmacnianie ciała i umysłu. Równy podział Umiejętności Fizycznych i Umysłowych zawsze jest dobrym pomysłem – chociaż w tym przypadku ze wskazaniem na aspekt fizyczny.

Ulubione Atrybuty: Wytrzymałość i Opanowanie

Dyscypliny klanowe: Animalizm, *Transformacja*, Odporność

Słabość: Gangrele są silniej niż inni Spokrewnieni związani ze swoimi Bestiami. Im wyraźniej czują zew Bestii, tym bardziej stają się bestialskie, a ich umysły upodabniają się do umysłów zwierząt. W przypadku Inteligencji i Czujności nie działa zasada przerzutu 10. Ponadto wszelkie jedynki odejmuje się od liczby osiągniętych sukcesów (niniejsza zasada nie wpływa na dramatyczną porażkę). Słabość nie wpływa na pule kości związanych z percepcją i reakcjami na zaskoczenie (zob. str. 151 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**) oraz do Atrybutu Determinacji.

Przykład: *Wampirzyca Unholy z klanu Gangrel goni Lokiego, któremu udaje się jej umknąć. Niestety gubi starożytny artefakt, który wykradł jednemu z jej dawnych wrogów z Ordo Dracul. Unholy ma szansę zorientować się, więc prowadzący ją gracz rzuca kostkami z puli Inteligencji + Okultyzmu (siedem kości). Kości dają wyniki: 10, 8, 7, 7, 6, 3 i 1. Zwykle 10 można przerzucić, ale nie w tym wypadku, ponieważ rzut korzysta z Atrybutu Inteligencji Unholy. Wyrzucona 1 niweluje jeden z dwóch sukcesów, co pozostawia gracza tylko z jednym. Unholy wie, że to przedmiot o wielkim znaczeniu, ale nie ma pojęcia, jak działa, ani jak go aktywować.*

Organizacja: Gangrele są prawdopodobnie najmniej zorganizowanym klanem. Nie mają hierarchii i raczej nie interesują się strukturą klanową ani działaniami wewnątrz klanu. Takim sprawom przytakują tylko w przypadku wydarzenia zwanego Zebraniem. Takie spotkania służą dwóm celom. Po pierwsze, dają Gangrelom możliwość spotkania się i wzajemnego poinformowania o ostatnich wydarzeniach. Po drugie, stanowią forum dyskusji klanowej i miejsce rozwiązywania problemów. Zanim wprowadzono ten zwyczaj, Dzikusy wyładowywały na sobie furię, przez co cierpiał cały klan. Zapoczątkowano więc praktykę rozwiązywania sporów na spotkaniach klanu przed Pryskusem lub Starszym. Wszelkie konflikty (w tym walka) są moderowane i monitorowane przez pobratymców obu Dzikusów. W wyniku tej praktyki klan stał się z czasem bardziej skory do wewnętrznej współpracy, co przyczyniło się do zmniejszenia zabójstw wewnątrz klanu. Większość tego typu sporów kończy się tuż przed Ostateczną Śmiercią.

Linie krwi: Anavashra (tajemniczy mistrzowie rytuałów, którzy zajmują domeny w Indiach i Bangladeszu), Anubi (egipscy kultyści, którzy od dawna walczą z Lancea Sanctum), Bruja (gang motocyklistów, terroryzujących Meksyk i południową Kalifornię), Matasuntha (linia krwi wojowników, wywodząca się od Hunów), Taifa (towarzyska i wyrafinowana linia krwi z Bliskiego Wschodu, znana ze swej politycznej przebiegłości i społecznych uzdolnień).

Koncepcje: archeolog, ochroniarz, wieśniak, kierowca wyścigowy, guru, najemnik, koczownik, szaman, surwiwalista, miejski łowca, dozorca w zoo.

MEKHET

JASNE, DOWIEM SIĘ TEGO NA TWOJE ŻYCZENIE. ALE LEPIEJ POWIEDZ, CO BĘDĘ Z TEGO MIAŁ. JEGO Z PEWNOŚCIĄ ZACIEKAWI TO, ŻE O NIEGO PYTASZ....

Wampiry od zawsze były istotami nocnymi, ale to przedstawiciele klanu Mekhet najlepiej czują się w ciemnościach. Mrok jest znakiem tych wampirów, a otaczają się one nim, tak jak umarły otacza się całunem. Wyznacznikami klanu jest dyskrecja i mądrość, więc ich związek z ciemnością wydaje się doskonale do nich dopasowany. Mrok skrywa Mekhetów oraz źródła wiedzy, które odkopują.

Klan Mekhet jest najbardziej kosmopolitycznym spośród wszystkich wielkich familii Spokrewnionych. Chociaż zrodził się on z ciemności, jego członkowie (zwani Cieniami) na wiele różnych sposobów rozumieją ciemność. Niektórzy Mekheci są panami nocy, korzystającymi ze swych mocy i darów, by ustalić sobie miejsce pośród arystokracji Przeklętych. Inni są istnymi mieszkańcami cieni, gotowymi wbić kołek w serce rywala lub okraść jego schronienie z bogactw. Jeszcze inni są poetami czy malarzami, dziedzicami bardziej osobistego wymiaru mroku. Najwięcej Mekhetów jednakże poluje na tajemnice, szuka informacji zapomnianych, czyli przeniesionych w zaciemnione rejony pamięci. Rozpiętość członków klanu Mekhet sięga od plugawych morderców po oświeconych Książąt-filozofów.

Chociaż klan w istocie posiada prostackich członków, Mekheci zwykle cechują się raczej pewnym poziomem finezji w mrocznym aspekcie, który postanawiają rozwijać. Na przykład, ochroniarz Mekhet prawdopodobnie nie będzie potężnym brutalem – prędzej znać będzie jakiś bardziej finezyjny styl walki. Mekhet-włamywacz będzie niedostrzegalny i pełen gracji, daleki od postaci niechlujnego wandala. Mędrzec bądź uczony Mekhet będzie szczycił się nadprzyrodzoną przenikliwością, która uczyni go niemal prorokiem, a nie zwykłym archiwistą. Spokrewnieni z klanu Mekhet uznają się za przykładne wampiry, więc to, co robią, zajmuje ich w pełni, póki ich zdolności nie staną się niemalże drugą naturą.

Przydomek: Cienie

Zgromadzenie: Bardzo wielu Mekhetów przystępuje do Kartian lub do Lancea Sanctum. Oba te zgromadzenia mają tradycje związane z polityką i tajnością, a w obu tych dziedzinach Cienie chętnie użyczają swych talentów. To samo można powiedzieć o Kręgu Wiedźmy, który zwykle przyciąga Mekhetów ukrytą możliwością odkupienia i nadania znaczenia istnieniu Przeklętych. Mniej filozoficzni Mekheci o bardziej materialnym nastawieniu często pozostają w szeregach niezależnych wampirów, których ideologią pozostaje wolność (lub anonimowość...), łatwo przemawiająca do ich dzikich serc. Nie oznacza to jednak, że klan jest słabo reprezentowany pośród członków Invictus. Cienie służące temu zgromadzeniu zachowują po prostu więcej dyskrecji w ujawnianiu swoich poglądów niż ich bardziej skorzy do przechwałek bracia lub chociaż z większą rezerwą odnoszą do powodów wstąpienia do organizacji, które często są podobne w stosunku do Kartian lub Lancea Sanctum. Sporo Mekhetów spotkać można pośród przedstawicieli Ordo Dracul, bowiem studiowanie ezoterycznych założeń często zbiega się z ekspedycjami w poszukiwaniu artefaktów czy chęcią poznawania sekretów innych Smoków.

Wygląd: Spośród wszystkich klanów to właśnie Mekheci są prawdopodobnie najmniej jednolici w oczach innych. Niektórzy w pełni wykorzystują archetyp klanu, ubierając się w czarne stroje i wybierając styl ubioru, który pozwala im stapiać się z otoczeniem. Inni korzystają z najpopularniejszych pośród śmiertelników stylów i mód, starając się stopić z tłumem i stać się niezauważalnymi. Taka praktyka jest szczególnie popularna pośród Mekhetów, którzy wiążą się z jedną, konkretną subkulturą, stając się tym samym ikonami (choć rzadko rzucającymi się w oczy) grupowych gustów.

Schronienia: Mekheci są również najmocniej spolaryzowani w kwestiach preferencji dotyczących świata śmiertelników oraz jego bliskości. Niektórzy Mekheci wolą trzymać się blisko miejsc, w których wiele się dzieje. W wielkich miastach, gdzie Mekhetów jest wielu, znaczna ich liczba zamieszkuje w mieszkaniach w centrum miasta lub chociaż niedaleko różnych miejskich węzłów albo też w samym Lunaparku. Starsze i bardziej wycofane Cienie często stawiają głównie na bezpieczeństwo,

STEREOTYPY

Daeva: Bezmyślnie plugawią to, czym kiedyś byli, i bezwstydnie kpią z tego, czym się stali.

Gangrel: Na swój sposób szlachetni, chociaż odcięci od korzeni.

Nosferatu: Bracia w mroku – uwaga na rywalizację rodzeństwa.

Ventrue: Świetne towarzystwo, dopóki ktoś nie zdobędzie władzy. Wtedy robią się nieznośni.

***

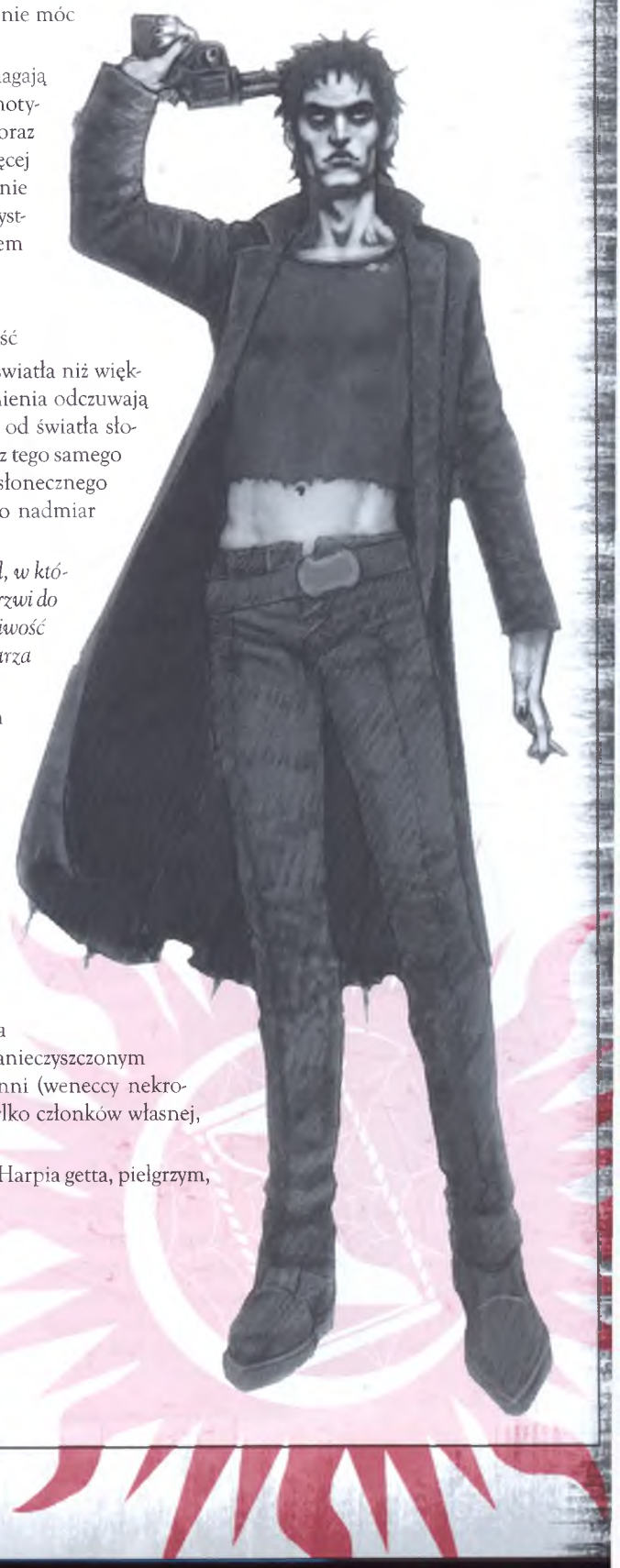
Lupini: Podejrzewam, że jest w nich coś więcej niźli tylko widziana z dala dzikość.

Magowie: Niektórych sekretów Spokrewnieni znać nie powinni, a oni tak ładnie sobie z nimi radzą.

Śmiertelnicy: Widzę, kim są – źródłem naszego pożywienia i naszą zgubą.

więc wybierają wielkie domy na obrzeżach zaludnionych terenów. Tacy Spokrewnieni często jako sługusów trzymają psy, wzmocnione przeklętą Vitae swoich panów. Niektóre, cierpiące na paranoję Cienie, swoje schronienia umieszczają pod ziemią, gdzie współistnieją (lub konkurują) z wampirami Nosferatu, chroniąc się przed słońcem.

Pochodzenie: Potencjalny Mekhet może wywodzić się z każdej grupy śmiertelnego społeczeństwa. Jedyną cechą łączącą wszystkich jest pewnego rodzaju przywiązanie do samej nocy lub metaforycznego wymiaru ciemności, takiego jak zbolała dusza czy pragnienie wiedzy. Wielu Mekhetów przechodzi trudne szkolenie, które zapewnia im rodzic i dzięki któremu mają zrozumieć naturę swego klanu oraz jego obowiązki. Rodzic Mekhet, który swoje dziecię pozostawi bez informacji, jest zaiste wielką rzadkością. Niektórzy przedstawiciele klanu wolą, by ich progenitura sama odkrywała świat Spokrewnionych, ale rzadko oddalają się od swych protegowanych na tyle, by nie móc obserwować ich postępów.



Tworzenie postaci: Większość Cieni ceni sobie cechy, które wspomagają ich pasję lub sprawę, o którą walczą. Agresywni lub politycznie zmotywowani Mekheci zwykle faworyzują Atrybuty Fizyczne i Społeczne oraz Umiejętności. Uczeni i filozofowie klanu starają się zdobyć jak najwięcej kropek w cechach umysłowych. Dla wielu graczy prowadzących Cienie przyznawanie nowych cech przypomina wizytę dziecka w cukierni – wszystko wygląda pysznie, ale ma się mało pieniędzy. Najlepszym rozwiązaniem jest pamiętać o osobowości postaci w czasie podejmowania decyzji.

Ulubione Atrybuty: Inteligencja i Czujność

Klanowe Dyscypliny: *Nadwrażliwość*, Akceleracja, Niewidoczność

Słabość: Jako istoty ciemności, nawet bardziej czułe na działanie światła niż większość Spokrewnionych, Mekheci pewne niedostatki wampirzego istnienia odczuwają mocniej niż inni Spokrewnieni. Ilekroć Mekhet odniesie obrażenia od światła słonecznego lub ognia otrzymuje dodatkowy punkt obrażeń krytycznych z tego samego źródła (zajrzyj na stronę 172, by poznać zasady dotyczące światła słonecznego i obrażeń od ognia). Chociaż cień nie może istnieć bez światła, jego nadmiar zupełnie niszczy mrok.

Przykład: *Loki czuje zapach dymu i zdaje sobie sprawę z tego, że hotel, w którym odwiedza Pryskusa Mekhetów, stoi w płomieniach. Wyskakuje przez drzwi do płonącego korytarza. Zwykle powoduje to trzy punkty obrażeń, ale wrażliwość Lokiego na ogień zwiększa ich liczbę do czterech. Loki biegnie w dół korytarza w nadziei, że budynek nie jest jeszcze płonącą czeluścią...*

Organizacja: Chociaż Mekhet nie jest najsilniej zorganizowanym klanem, posiada pewną strukturę. Większość jego członków należy do rozmaitych linii krwi, które są bardziej niezależne niż w innych klanach. Jednakże pewna struktura klanowa wciąż istnieje. W każdym mieście zasiedlonym przez dużą ilość Mekhetów, Cienie szanują Starszych. Dodatkowo, w sprawach klanowych darzą szacunkiem Pryskusa znacznie bardziej niż mają to w zwyczaju inne klany, szczególnie jeśli dany Pryskus cieszy się reputacją mądrego.

Linie krwi: Agoniści (śródziemnomorscy historycy i filozofowie starający się zapisać i odzyskać wiedzę, którą Spokrewnieni zatracają w letargu), Mnemosyne (żywiołowe wampiry, które potrafią poprzez więzy krwi dzielić się wspomnieniami i doświadczeniami), wywodząca się z Europy linia Morbus, która cierpi w Requiem z dodatkowo zanieczyszczonym Vitae, Norvegi (zdegenerowany kult szpiegów i złodziei), Sangiovanni (weneccy nekromanci, którzy utrzymują zwartą strukturę rodzinną i przemieniają tylko członków własnej, śmiertelnej grupy).

Koncepcje: uczony, zabójca, casanova, dyplomata, żołnierz, paser, Harpia getta, pielgrzym, policjant, szara eminencja, prorok.

NOSFERATU

RZEKŁY, ŻE ZWIE MIENUTY NIE KRZYWISZ SIĘ Z OBRZYDZENIA. CHYBA PIĘKNIEJĘ, GDY MNIE POTRZEBUJESZ.

Nie wszystkie klątwy są sobie równe i nawet pośród Przeklętych można spotkać wyrzutków. Oto Nosferatu, najbardziej niepokojący nieumarli. Tylko czasem mogą oni udawać ludzi, zwykle przemiana straszliwie ich deformuje – fizycznie lub... inaczej. Kryją się w cieniach, do których inne wampiry nie śmiałyby się zapuścić. Nawet inni nieumarli obawiają się Nosferatu, bowiem ich niepokojący wygląd przywodzi na myśl innych Spokrewnionych, a choć przypominają śmiertelników, to nimi nie są. Obdarzają więc oni Nosferatu niechętnym szacunkiem. Te paskudne istoty szczycą się niezwykłymi mocami związanymi z ich niezauważalnością i przerażającą siłą. Stanowią ucieleśnienie potwornej, destruktywnej potęgi, którą każdy z Przeklętych może przywołać, jeśli zbyt mocno się go przyciśnie. Większość klanów najchętniej w ogóle nie spotykałaby się z Nosferatu, jednakże talenty i siła Straszydeł powodują, że są zbyt niebezpieczne, by je ignorować. Zatem inni Spokrewnieni oferują Nosferatu pełną napięcia gościnność, ukrywają swoją niechęć za dyplomacją i modlą się o to, by Straszydła jak najszybciej ich opuściły.

Wielu Nosferatu ukrywa swoją samotność i niechęć pod maską obojętności. Kpią z tych, którzy są wobec nich wrodzy, umniejszając piękne wampiry z ich wieczorkami i politycznymi grami, równocześnie wściekając się z powodu własnego wykluczenia. Ta izolacja spowodowała, że pomiędzy wampirami z klanu Nosferatu wytworzyły się silne, niemal rodzinne więzy. Względem obcych stają na wspólnym froncie, tworząc wrażenie jednorodnej, szerokiej sieci. Oczywiście w rzeczywistości Nosferatu kłócą się i konkurują ze sobą tak, jak członkowie innych klanów – ale w obliczu zewnętrznego zagrożenia szybko zwierają szyki.

Niezdolność wpasowania się w społeczeństwo zmusza Nosferatu do istnienia na uboczu i częstego zbierania się w miejscach, którymi inni gardzą. Niektórzy chowają się w kanałach, korzystając z wpływów w rządzie śmiertelników oraz z własnej siły, by zmieniać proste tunele w prawdziwe, podziemne twierdze. Inni czyhają na cmentarzach, dzieląc z ich mieszkańcami stojące na powierzchni krypty. Jeszcze inni wolą opuszczone domy, które dla okolicy stają się wkrótce legendarnymi domami duchów, lub bytują w piwnicach bądź kotłowniach budynków biurowych. Straszydła nie zawsze się ze sobą dogadują, ale mają poczucie wspólnoty. Nie mają zresztą zbytniego wyboru – w końcu ich natura podąża za nimi niczym smród.

Będący obiektem strachu i ostracyzmu Nosferatu stają się równie obcy, co ich wygląd zewnętrzny. Niektórzy wybierają odmienną ścieżkę, stając się zaskakująco kulturalnymi, pięknie wypowiadającymi się istotami o nienagannych manierach, które mają kompensować ich niepokojące oblicza. Te właśnie Straszydła najczęściej prowadzą polityczne gry z innymi Spokrewnionymi. Nosferatu znani są również z umiejętności zdobywania informacji. Nadprzyrodzona moc Nosferatu czyni z nich groźnych wrogów, a wiedza starszyzny równa się z tym, co przechowują Mekheci i Ventrue. Wytrawne Straszydła wymieniają wiedzę na tej samej zasadzie, na jakiej inne wampiry wymieniają przysługi, a jeśli Nosferatu o czymś nie wie, to z pewnością może tak nastraszyć kogoś, kto dysponuje wiedzą, by ją z niego wydobyć. To właśnie ta groza czyni Nosferatu zbyt cennymi – i zbyt niebezpiecznymi – by ich ignorować. W końcu nikt nie wie, co wstrętne Straszydło może powiedzieć jego wrogom i jak wielu jego pobratymców szykuje zasadzkę.

Przydomek: Straszydła

Zgromadzenie: Nosferatu są wszędzie. Invictus z niepokojem przyjmuje ich jako żołnierzy i informatorów. Ci Nosferatu, którzy dojdą do władzy w Pierwszym Stanie, często dążą do ekstremów – albo stają się łagodnymi władcami, pamiętając, jak to jest być poniewieranym, albo starają się zemścić za swoje cierpienie, skazując na nie innych. Straszydła, które próbują dowiedzieć się, czemu Bóg tak je pokrzywdził, oraz ci, którzy muszą odkupić grzechy, które ściągnęły na nich klątwę, wstępują w szeregi Lancea Sanctum. Często odnajdują również swoje miejsce w szeregach Ordo Dracul, gdzie ich wygląd ma niewielkie znacznie dla ich dokonań w imię zgromadzenia (może nawet im pomagać, zniechęcając innych do przypadkowych

STEREOTYPY

Daeva: Oszukały się, że ból można utopić w rżnięciu.

Gangrel: Pogłaskaj takiego po łbie, udawaj, że jesteś wdzięczny i nigdy nie nazywasz tego, co robią idiotycznym. Może i jesteś paskudny, ale twoja gęba lepiej wygląda na twojej głowie niż w paszczy jakiegoś zwierza.

Mekhet: Ćmy lecą do płomienia zupełnie tak, jak do ciebie. Czy cień można podpalić?

Ventrue: Chcą się bawić we władców? Dobra. Jeszcze nie widziałem takiego, co by tu przylazł i chciał skorzystać ze swej „władzy".

***

Lupini: Jeszcze straszniejsze? Cholera, oby nie.

Magowie: Coś wiedzą... Nie wiem do końca co.

Śmiertelnicy: Tak, chowanie się przed własnym jedzeniem jest do kitu. Tak, każdego śmiertelnika załatwisz, nawet o tym nie myśląc. Jak będziesz umiał załatwić kilka tysięcy śmiertelników, przyjdź do mnie – pogadamy. Do tego czasu nie wychylaj się.

wizyt towarzyskich). Kartianie przemawiają do tych, którzy pragną stworzyć społeczeństwo, gdzie każdy – choćby bardzo niepokojący – ma głos. Ci Nosferatu, którzy prawdziwie cierpią, przytłoczeni ciężarem swej klątwy, często znajdują nauki Kręgu Wiedźmy bardzo kuszącymi. Nawet szeregi niezwiązanych przyciągają tych, którzy zaakceptowali swą przerażającą naturę, oraz tych, którzy chcą zniszczyć system wymuszający na nich odejście. Pozostają w nich również te wampiry, które nade wszystko pragną ucieczki.

Wygląd: Nie ma dwóch Nosferatu, którzy wyglądaliby dokładnie tak samo, chociaż niepokojące cechy często pojawiają się u członków tej samej „rodziny". Pozbawiona koloru, wyciągnięta skóra, rozchylone szczęki, gumowata cera, zniekształcone głowy i workowate ciała – wszystko to wyznacza członków klanu. Nie każde Straszydło posiada fizyczną deformację. W zasadzie wielu Nosferatu nie jest zdeformowanych, ale i tak budzi u spoglądających na nich trudny do opisania niepokój. Ciemność i brud, którymi przepełnione jest życie większości Straszydeł, powodują, że ich plugawy wygląd (i plugawy smród) są jeszcze trudniejsze do zniesienia.

Schronienia: Większość Nosferatu bytuje w miejscach oddalonych od śmiertelników – w opuszczonych magazynach, na cmentarzach, w piwnicach oraz w niezwykle popularnych kanałach i tunelach metra. Jednakże niektórzy Nosferatu wyłamują się z tej tradycji, wybierając sobie na schronienia poddasza, fantastyczne dworki i inne miejsca, w których mogą się cieszyć luksusem swych bogactw, a równocześnie odrobiną prywatności.

Pochodzenie: Nosferatu zwykle wybierają sobie przyszłe dzieci spośród wyrzutków społeczeństwa – bezdomnych, chorych umysłowo czy przestępców. Wielu Nosferatu dokonuje Przeistoczenia z niechęci, korzystając ze swej klątwy, by ukarać próżność, okrucieństwo i inne, podobne im „grzechy". O ile rodzic chce, by jego dziecko przetrwało – to nie zawsze się zdarza – wybiera zwykle niezależne osoby, które mają szansę poradzić sobie ze swoim nowym stanem. Niewielu Nosferatu przemienia z powodu miłości czy przywiązania, choć i takie przypadki się zdarzają. Istnieje kilka poruszających opowieści o Nosferatu pragnących „obdarzyć" swą miłość Requiem, po to tylko, by stać się obiektem pogardy ukochanej, gdy ta dowiedziała się, co jej uczyniono.

Tworzenie postaci: Fizyczne i Umysłowe Atrybuty są dla Straszydeł bardziej użyteczne niż Społeczne. Nosferatu często korzystają z umiejętności pozwalających pozostawać niezauważalnym oraz ze sztuki przetrwania. Niemądrze jest zaczynać grę z wysoką Mocą Krwi, bo dopóki Nosferatu nie zyska nieco doświadczenia, może być zmuszony korzystać z krwi zwierząt. Chociaż Nosferatu nie są istotami towarzyskimi, przydają im się niektóre społeczne Atuty. Na przykład Kontakty mogą okazać się użytecznym narzędziem zbierania informacji.

Ulubione Atrybuty: Wytrzymałość, Siła

Dyscypliny klanowe: *Koszmar*, Niewidoczność, Wigor

Słabość: Wszyscy Nosferatu są odrażający albo przynajmniej budzą niepokój. Powodem takiego stanu rzeczy nie musi być fizyczna deformacja. Wyczuwalna aura grozy, nieprzyjemny zapach lub niedająca się ukryć natura drapieżnika mogą okazać się równie przekonujące co fizyczna deformacja. W przypadku puli kości opartych na Prezencji i Manipulacji, nie działa zasada przerzutu 10. Ponadto wszelkie jedynki odejmuje się od liczby osiągniętych sukcesów (niniejsza zasada nie wpływa na dramatyczną porażkę). Słabość nie działa na pule kości związane z Umiejętnością Zastraszania oraz Atrybutem Opanowania.

Przykład: *Nosferatu Scratch próbuje przegadać ghula stojącego na straży wejścia do nocnego klubu. Scratch posiada Prezencję 4 i Perswazję 2 – prowadzący go gracz rzuca sześcioma kośćmi, na których pojawiają się wyniki: 1, 5, 6, 8, 9 i 10. Wynik to dwa sukcesy: 1 anuluje 8, 9 liczy się normalnie, a 10 się nie przerzuca.*

Organizacja: Nosferatu nie są formalnie zorganizowani, chociaż, jak powiedziano wcześniej, razem stają do walki ze wspólnym wrogiem. Klan działa niemal jak plemię – jego oddzielne „rodziny" często trzymają się razem lub prowadzą ze sobą wojny. Klanową hierarchię ustanawia się zwykle na podstawie starszeństwa i atutów.

Linie krwi: Acteius; Baddacelli; Noctuku (brutalni kanibale, którzy mieszkają poza miastami i wolą żywić się innymi Spokrewnionymi); Yagnatia (rosyjski ród, który wywodzi swoje pochodzenie zarówno od szlachty, jak i od wiedźm); Burakumin (azjatycka linia, która może dysponować neoromantycznymi mocami, chociaż informacje o wampirach wschodu są ubogie nawet jak na standardy Spokrewnionych).

Koncepcje: Potwór w szafie, cyrkowe dziwadło, sadysta, anioł stróż, łamacz nóg, parweniusz, złodziejaszek, szczurzy król, ekscentryczny samotnik, donosiciel, sługus.

Ventrue

Coś ci wyjaśnię. Moją ofertę przyjmiesz teraz lub później. Ale później będzie ci z tym dużo gorzej.

Coś ci wyjaśnię. Moją ofertę przyjmiesz teraz lub później. Ale później będzie ci z tym dużo gorzej.

Ventrue chwalą się tylko jednym. Wygrywają. *Zawsze* wygrywają.

Inni Spokrewnieni często gardzą Lordami, ale rzadko podważają to, czym przechwala się klan. Zbyt często zdarza się, że Spokrewniony długo planuje i knuje, by zdobyć coś, co – jak się później okazuje – od początku należało do Ventrue. Lordowie nie przyznają się do porażek – tylko do niedogodności. Cały klan szczyci się bezlitosną żądzą władzy i wystarczającą siłą, by po władzę sięgać.

Ulubione Dyscypliny Ventrue niejako odpowiadają za ich sukces. Ci Spokrewnieni niemal instynktownie uczą się władać myślami innych. Ich władza nad pomniejszymi zwierzętami sięga jeszcze czasów, kiedy Lord był panem zarówno ludzi, jak i bestii. Chociaż Ventrue nie ćwiczą zwykle sztuk walki, często bardzo trudno ich zabić. Uważają swoje nadprzyrodzone dary jedynie za narzędzie zdobycia prawdziwej władzy – potęgi pieniądza, własności, dóbr korporacyjnych, kontraktów politycznych, rangi w społeczności Spokrewnionych i w każdej warstwie społecznej wielu śmiertelników gotowych lizać im buty.

Ventrue bardzo poważnie traktują feudalną naturę społeczności Spokrewnionych. Każdy rodzic mówi swojemu dziecięciu, że jedni rządzą, a drudzy są po to, by nimi rządzić. Lord powinien jednak zająć miejsce pośród rządzących. Większość neofitów Ventrue tę wiedzę posiada jednak jeszcze przed Przeistoczeniem. W całej swej historii klan zawsze łaknął potęgi w każdej formie dostępnej pośród śmiertelników. Spokrewnieni historycy twierdzą, że w starożytnym Rzymie klan przemieniał senatorów i patrycjuszy. W średniowieczu do klanu dołączali rycerze i kapłani. Kiedy drogą do władzy stał się handel, Ventrue Przeistaczali kupców, bankierów i magnatów. Kiedy państwa stały się biurokratyczne, Lordowie Przeistaczali urzędników wysokiego szczebla. Powstanie przestępczości zorganizowanej spowodowało, że do klanu dołączali szefowie mafii i baronowie narkotykowi. Na początku XXI wieku starsi Ventrue zaczęli rozpatrywać atuty, jakie niesie ze sobą przeistaczanie naukowców, inżynierów i geniuszy komputerowych. Nieważne, w której warstwie społeczeństwa można znaleźć potęgę – Ventrue potrafią ją wykorzystać, jeszcze zanim inni Spokrewnieni w ogóle dowiedzą się o jej istnieniu.

Przydomek: Lordowie

Zgromadzenie: Wielu Spokrewnionych uważa, że Ventrue i Invictus to właściwie synonimy. W istocie, Ventrue potrafią szybko dochodzić do władzy w tym zgromadzeniu. Niemalże równie wielu jednak znajduje dla siebie miejsce w Ordo Dracul, natychmiastowo zyskując innego rodzaju potęgę, z której jednak Lordowie ostatecznie korzystają tak samo. Często dochodzą również do władzy w szeregach Uświęconych, inni z kolei znajdują to, czego szukają pośród Kartian, w Kręgu Wiedźmy, a czasem i pośród niezrzeszonych. Niektórzy neofici Ventrue nawet nie próbują ukrywać swych zamiarów wykorzystania gangu niezależnych Spokrewnionych, by wspiąć się na wysoką pozycję w innym zgromadzeniu.

Wygląd: Ventrue często ubierają się tradycyjnie i elegancko, by podkreślić swój status bez zbytniej ekstrawagancji. Młodzi Lordowie chętnie ubierają się w garnitury, w przypadku mężczyzn, lub, w przypadku kobiet, w sukienki bądź eleganckie żakiety i spódnice, podkreślone dyskretną biżuterią. Starszyzna Ventrue ubiera się w archaicznym stylu, przez co w miejscach publicznych wyglądają jak istoty z czasów minionych. Nawet buntowniczy, młodzi Ventrue swoje skórzane kurtki z ćwiekami noszą niczym mundur, wzmacniając swoją dominację. Lord otacza się innymi wyznacznikami bogactwa i swojego statusu – od wielkiego, drogiego samochodu w garażu, po piwnicę pełną starych win, których nigdy już nie skosztuje.

Schronienia: Jeżeli Ventrue nie posiadał za życia wielkiego bogactwa, zapewne wzbogaci się po Przeistoczeniu. Ventrue wybierają sobie schronienia tak, by oddawały ich bogactwo i władzę. Wielu Lordów zamieszkuje dworki i posiadłości ziemskie. Niewielu godzi się na coś mniejszego niż dom lub mieszkanie na poddaszu (oczywiście z roletami).

Tradycja klanowa głosi, że każdy Ventrue może szukać

Stereotypy

Daeva: Nasi jedyni rywale. Trzeba na nich uważać jak na jadowite żmije.

Gangrel: Bezpańskie psy o ostrych kłach. Ćwicz je, kiedy możesz.

Nosferatu: Co takiego mówił Machiavelli o miłości i strachu?

Mekhet: Uznaj ich mądrość, lecz dbaj, by znali swe miejsce.

***

Lupini: Ich królestwami można rządzić nie lepiej niż pożarem lasu. Uważaj na nich albo ich unikaj, jeśli chcesz dożyć następnej nocy.

Magowie: Nie próbuj zrozumieć ich mocy. Nie da się. Nie używaj na nich swojej mocy. Ich zemsta, jeśli poniesiesz porażkę, będzie straszliwa. Ich strach i pożądanie jednakże pozostają ludzkie. Możesz więc nagiąć ich do swojej woli.

Śmiertelnicy: Rządź nimi, wykorzystuj ich, pożywiaj się bez litości. Urodzili się, by służyć i cierpieć, choć nigdy nie dowiedzą się dlaczego.

ochrony przed słońcem w schronieniu innego Lorda i ten nie może mu odmówić. Niewielu Ventrue jednakże korzysta z tego prawa. Dumni Lordowie nigdy nie błagaliby innego Spokrewnionego o cokolwiek, a i proszący o gościnę miałby wobec swego gospodarza dług honorowy. Wielką hańbą byłoby, gdyby Lord odmówił pobratymcowi gościny lub gdyby jego schronienie nie zapewniło gościowi odpowiednich warunków. Dlatego roztropni Ventrue przygotowują swoje schronienia tak, by mogły swobodnie pomieścić kilku gości.

Pochodzenie: Ventrue poszukują dzieci zwykle pośród profesjonalistów i śmietanki towarzyskiej. Niektórzy Lordowie wolą dzieci z rodzin z tradycją lub z dynastii politycznych, które we współczesnym świecie najbardziej przypominają feudalną szlachtę. Inni Lordowie wolą przywódców, którzy sami wspięli się na szczyty – milionerów, polityków, oficerów wojskowych czy nawet szefów organizacji przestępczych. Wraz z pojawianiem się nowych zawodów i nowych form władzy, Ventrue włączają je do klanu. Na przykład, rozwój przemysłu komputerowego spowodował napływ dzieci z sektora technicznego.

Tworzenie postaci: Ventrue najbardziej cenią społeczne Atrybuty i Umiejętności – cechy potrzebne przywódcom, chociaż cenią sobie również Atrybuty Umysłowe oraz Umiejętności, takie jak Polityka czy Wykształcenie. Klan szczyci się wieloma Atutami Społecznymi, takimi jak Zasoby, Kontakty czy Status. Większość Lordów za życia posiadała ogromne społeczne wpływy, po śmierci natomiast zyskuje ich jeszcze więcej.

Ulubione Atrybuty: Prezencja lub Determinacja

Klanowe Dyscypliny: Animalizm, *Dominacja*, Odporność

Słabość: Władza deprawuje, a u Ventrue nawet samo pragnienie władzy może zniszczyć moralność Spokrewnionego. Z czasem niektórzy Ventrue stają się paranoikami, zbyt świadomymi pragnień swoich rywali (prawdziwych lub wyimaginowanych). Inni zrobią wszystko, by zyskać chociaż odrobinę dodatkowej władzy. Jeszcze inni zamykają się w sobie, oszukują się co do swoich zdolności i swojej ważności lub zatruwają swoje umysły innymi bolączkami. Spokrewnieni z klanu Ventrue mają karę –2 do rzutów na Człowieczeństwo, mających ochronić ich przed zaburzeniami umysłowymi po nieudanym rzucie na Degenerację.

Organizacja: Lordowie śledzą więzy krwi i obowiązki poprzez sieć rozciągającą się na całe pokolenia, linie krwi i kontynenty. Szanowany Ventrue zna przodków innych Lordów, ich sprzymierzeńców, wrogów, tych, którym oni winni są przysługę i tych, którzy winni są przysługę im (chociaż taka informacja od stu lat może już być nieważna). Dwóch Ventrue często porównuje swoich przodków i znajomych już przy pierwszym spotkaniu. Tak określają swoje związki i swój status wewnątrz klanu.

Ventrue również bardzo poważnie traktują funkcje klanowe. Knuci i Pryskusi Ventrue oraz inni klanowi przywódcy starają się zwykle urządzać comiesięczne spotkania dla członków klanu, bez względu na ich zgromadzenia. Lordowie korzystają z tych spotkań, by przechwalać się, mierzyć konkurencję, dobijać targów i drwić z członków klanu, którzy nie mają wystarczająco rozbudowanych ambicji. W końcu Ventrue cieszą się reputacją twardych władców i żaden z nich nie pozwoli innym Spokrewnionym uznać, że mięknie.

Linie krwi: Spora część klanu składa się z linii, które twierdzą, że wywodzą się od słynnych Ventrue z przeszłości – takich jak linia wielkiego Kasjusza. Te „linie krwi" są jedynie wyrażeniem dumy ze swych przodków: Ventrue z linii Kasjusza nie różni się znacznie od innych Lordów. Inne linie krwi to Liccini, Beni Murrahim czy Rötgrafen. Stosunkowo nowa linia, Malkovianie, cierpi z powodu szaleństwa bardziej niż reszta klanu.

Koncepcje: generalny dyrektor korporacyjny, nieuczciwy gliniarz, oficer wojskowy, mecenas sztuki, polityczny konsultant, organizator imprez, pośrednik w handlu nieruchomościami, matrona, techniczny cudotwórca.

Dyscypliny

W społeczności Spokrewnionych prowadzi się zagorzałe dysputy o naturze Dyscyplin. Wiele młodych wampirów, które nie znają jeszcze ceny Przeistoczenia, widzi tylko pozytywne strony Dyscyplin. Uznają je więc za moce, które mogą wykorzystywać przeciw pomniejszym istotom, takim jak śmiertelnicy. Wampiry pokutujące oraz te, które mają inklinacje tradycjonalistyczne bądź teologiczne, często postrzegają Dyscypliny jako przewagę podarowaną im przez stwórcę w celu uczynienia ich sprawniejszymi narzędziami planu tegoż stwórcy. Inni natomiast używają Dyscyplin do własnych celów. Tak właśnie dzieje się z Ordo Dracul i zakazanymi, ale potężnymi Smoczymi Splotami.

Prawda, rzecz jasna, pozostaje nieznana. Nie ma jedynie wątpliwości co do straszliwych skutków wampirzych mocy.

Korzystanie z Dyscyplin

W opisie tworzenia postaci i w opisach klanów przedstawionych w niniejszym rozdziale można zauważyć, że spośród trzech Dyscyplin Klanowych jedna nie pojawia się w opisie żadnego innego klanu. Te indywidualne moce wypisane są kursywą w opisach pięciu klanów. I tak na przykład, Daeva jako jedyne posiadają Majestat jako Dyscyplinę Klanową. Podobnie klan Ventrue jako jedyny ma na swojej liście Dominację. Te specjalne Dyscypliny pozwalają członkom każdego klanu uzyskać natychmiastowy dostęp do pewnej wampirzej mocy. Właśnie ta Dyscyplina jest jednym z elementów czyniących dany klan wyjątkowym. Jednakże klany nie posiadają tych zdolności na wyłączność. Postaci z innych klanów mogą nauczyć się ich, wydając punkty doświadczenia, chociaż wyspecjalizowane Dyscypliny uznawane są za „pozaklanowe", co zwiększa koszty ich nabywania (zasada ta wytłumaczona jest na stronach 230-231). Przyjęcie linii krwi może otworzyć dostęp do flagowej zdolności innego klanu, zgodnie z zasadami podanymi na stronie 259. Oczywiście możliwe jest również pozyskanie Dyscyplin innego klanu poprzez diabolizm popełniony na wampirach. Zyskiwanie mocy w tak przerażający sposób opisane jest na stronie 159.

Podstawowy system korzystania z Dyscyplin różni się nieco od standardowej mechaniki puli kości. Atrybut, na którym opiera się konkretna moc, znajduje się w części jej opisu dotyczącej systemu gry. W połączeniu z Atrybutem występuje również konkretna Umiejętność, która dodaje finezji lub wzmacnia moc. Pamiętaj, że postaci nieposiadające kropek w wyznaczonej umiejętności, będą musiały odliczyć od swojej puli kości odpowiednie kary przy próbie aktywacji Dyscypliny. Ponadto ogólny poziom mistrzostwa w posługiwaniu się daną Dyscypliną zwiększa pulę kości postaci. W wyniku tego powstaje pula, która składa się z trzech elementów, a nie z dwóch (jak ma to miejsce przy zwykłych zadaniach związanych z Umiejętnościami i Atrybutami). Przykładowo, mocą Dyscypliny, znajdującą się w tym rozdziale, są Dzikie Szepty należące do Animalizmu. Wymaganym Atrybutem jest Manipulacja, a wymaganą Umiejętnością – Zwierzęta. Jeśli dana postać posiada Manipulację na poziomie 2, Zwierzęta 3 oraz Animalizm na poziomie 4, prowadzący ją gracz rzuca dziewięcioma kośćmi w celu określenia poziomu sukcesu mocy. To, że Dzikie Szepty są mocą pierwszego poziomu, nie jest istotne, bowiem to ogólny potencjał Animalizmu postaci stanowi podstawę rzutu.

Inne informacje znajdujące się w opisie systemowym mocy:

- Koszty użycia, na przykład wydawanie Vitae lub Siły Woli.
- Premie oraz kary do puli kości zależne od okoliczności. Listy te nie wyczerpują tematu – wymieniają zaledwie kilka typowych doświadczeń związanych z korzystaniem z konkretnej Dyscypliny. Jak zawsze, to Narrator może modyfikować okoliczności tak, jak uzna za stosowne.
- Inne specyficzne szczegóły, które wymagają opisu w terminologii gry.

Postać może korzystać tylko z tych mocy Dyscyplin, które są dostępne na jej poziomie posługiwania się daną Dyscypliną oraz na poziomach niższych. Oznacza to, że postać z Dominacją 3 może korzystać z mocy poziomu pierwszego, drugiego i trzeciego tej Dyscypliny.

Starszyzna mówi również o przepotężnych mocach dostępnych Spokrewnionym, jeśli ich Moc Krwi osiągnie pewną wielkość. Poziomy od pierwszego do piątego danej Dyscypliny zawsze wywołują wymieniony efekt, ale starsze wampiry twierdzą, że wyjście powyżej pewnego potencjału Dyscypliny pozwala Spokrewnionemu na korzystanie z mocy zależnych od jego osobowości. Przykładowo, według tej mistycznej mądrości, nie istnieje nieodmienna i stała moc Nadwrażliwości na poziomie szóstym. Wampir, który stanie się mistrzem tej Dyscypliny na tak wysokim poziomie, tworzy własne sposoby jej wykorzystywania. Opowieści o takich mocach nie są jednak wiarygodne. Natura Mocy Krwi jest na tyle ulotna, że to, co opanuje Spokrewniony, może pewnej nocy zniknąć, jeśli zapadnie on w letarg i zapomni o tym, co kiedyś było mu znane.

Nadprzyrodzony konflikt

Kontakt nieumarłych z innymi dziwnymi lub przerażającymi mieszkańcami Świata Mroku jest nieunikniony. Wampiry mogą napotkać wilkołaki, magów lub jeszcze dziwniejsze *istoty*. Jeśli kontakty te nie mają natury pokojowej, w ruch mogą pójść nadprzyrodzone moce i zdolności, mające zadecydować o tym, które istoty zwyciężą w konflikcie.

W tej książce omawiamy oddziaływanie Dyscyplin na śmiertelników oraz inne wampiry. W tych przypadkach zasady działają zgodnie z opisem, a sposoby ochrony przed nimi nie podlegają szerokiej dyskusji. Śmiertelnik prawdopodobnie nie może bronić się inaczej niż przy użyciu stosownego Atrybutu Odporności. Inne wampiry chronią się w sposób określony w opisie działania mocy. Na przykład, wampir, który staje się celem Dominacji, posiada własną pulę kości do obrony, składającą się z Determinacji i Mocy Krwi. Równocześnie śmiertelnik poddany Dominacji może skorzystać tylko ze swojej Determinacji w rzucie spornym Inteligencji + Zastraszania + Dominacji wampira (wszak śmiertelnik nie posiada Mocy Krwi).

Cóż więc dzieje się, gdy wampir napotka inną istotę nadprzyrodzoną i stanie się celem działania jej mocy? Czy natura wampira i jego zdolności będą go w stanie ochronić? Ilekroć do określenia efektu działania mocy wymagany jest rzut sporny, wampir wykonuje rzut stosownego Atrybutu Odporności w połączeniu z Mocą Krwi. Atrybut Odporności to

którykolwiek z niniejszej grupy: Wytrzymałość, Determinacja, Opanowanie. Wytrzymałości używa się przeciw mocom o efekcie czysto fizycznym, Determinacji – przeciw mocom mentalnym, a Opanowania – przeciw tym, które opierają się na emocjach.

Odwołując się ponownie do przykładu: jeśli śmiertelny mag pragnie dokonać transformacji wampirzego ciała, rzuć na Wytrzymałość + Moc Krwi w teście spornym, by oprzeć się przemianie. Jeśli wilkołak próbuje wykorzystać magię duchów, aby wpłynąć na umysł postaci, rzuć na Determinację + Moc Krwi, by się nie ugiąć. Jeśli tajemnicza istota chce zasiać w twoim wampirze trwogę, rzuć na Opanowanie + Moc Krwi, aby się jej oprzeć.

W innych przypadkach postępuj zgodnie z zasadami odpowiednimi dla użytej mocy. Główną różnicą jest fakt wykorzystania przez wampiry swojej Mocy Krwi do odpierania nadprzyrodzonych zjawisk.

Narrator może skorzystać z tej zasady ogólnej, ilekroć przeciwstawi twoją postać stworzonym przez siebie potworom – dziwacznym istotom, których nikt wcześniej nie widział. Może również pozwolić na tego typu rzut sporny, gdy kronika Wampira skrzyżuje się z kronikami gier **Wilkołak: Odrzuceni** czy **Mag: Przebudzenie** lub z jakąkolwiek inną grą narracyjną. Kiedy Dary, zaklęcia lub inne moce pochodzące z tych gier zostaną użyte przeciw twojej postaci, możesz liczyć na to, że wrodzona moc nocnej istoty będzie ją w pewnym stopniu chronić.

Zauważ jednak, że taka ochrona nie działa, jeśli dla danej mocy nie można wykonać rzutu spornego. Załóżmy, że Narrator rzuca pulą kości, by określić efekt działania czaru wiedźmy rzuconego na twojego wampira, a zasady mówią, że Determinację twojej postaci po prostu odejmuje się od puli. W takiej sytuacji nie odejmuje się od niej Mocy Krwi. Skoro opieranie się mocy nie wymaga rzutu przeciwstawnego, to jako karę do puli kości stosuje się tylko Atrybut Odporności twojej postaci.

Uważaj jednak! Tak jak wampiry wykorzystują szczególne rodzaje obrony przeciw mocom innych istot nadprzyrodzonych, tak i te istoty mają dodatkowe atuty przeciw Dyscyplinom wampirów. Ilekroć z Dyscypliną walczy się za pomocą rzutu przeciwstawnego, istoty takie jak wilkołaki czy magowie również otrzymują specjalne pule kości, związane z ich nadludzką naturą. Ich dodatkowa ochrona opisana jest w podręcznikach **Wilkołak: Odrzuceni** i **Mag: Przebudzenie** oraz w innych grach narracyjnych.

Akceleracja

Opowieści i legendy mówiące o wampirach przypisują im nadludzką szybkość, zdolność poruszania się w mgnieniu oka, a nawet pojawiania się w dwóch miejscach naraz. Choć niektóre z tych świadectw są przesadzone, Spokrewniony dysponujący Dyscypliną Akceleracji rzeczywiście może poruszać się szybciej niż jakikolwiek śmiertelnik. Korzystając z niej, zdaje się rozmywać w nicość, a wszyscy inni poruszają się dla niego jak muchy w smole.

Zwróć uwagę, że Akceleracja jest mocą w oczywisty sposób nadprzyrodzoną. Niewielu Książąt będzie pobłażać wampirowi, którego nadludzkie popisy widzieli ciekawscy śmiertelnicy.

Koszt: 1 Vitae na turę

Pula kości: W przeciwieństwie do większości dyscyplin, nie wykonuje się aktywnych rzutów na Akcelerację. Moc ta daje za to pewne korzyści, które wpływają na inne rzuty.

Akceleracji nie można użyć częściej niż raz na turę. Nie można wydać drugiej Vitae, by podwoić korzyści płynące z Akceleracji w danej turze, choć można wydawać Vitae przez kilka tur, by nieprzerwanie używać tej mocy.

W turach, w których wampir używa Akceleracji, liczbę kropek tej Dyscypliny odejmuje się od *wszystkich* puli kości atakujących go postaci, jako że Spokrewniony porusza się dużo szybciej niż zwykle i trudniej go trafić. Karę do puli ataku przeciwników dodaje się do pancerza wampira korzystającego z Akceleracji oraz do Obrony (zważ jednak, że podobnie jak w przypadku pancerza, korzyści płynące z Akceleracji nie spadają w zależności od tego, ile ataków jest wymierzonych w postać). Akceleracja pozwala bronić się nawet przed bronią palną. Na przykład, jeśli postać ma Akcelerację 3 i użyje jej, od puli ataków wszystkich przeciwników odejmuje się trzy kości.

Akceleracja zwiększa również Inicjatywę postaci w turze, w której jest aktywna. Powyższa postać, dysponująca Akceleracją 3 i Inicjatywą 5, miałaby podstawowy modyfikator Inicjatywy równy 8 w turach, w których aktywna jest Akceleracja.

Wreszcie, Akceleracja modyfikuje Szybkość postaci, o ile jest aktywna. Szybkość mnoży się przez liczbę kropek Akceleracji i dodaje do Szybkości bazowej, by otrzymać nową szybkość postaci. Postaci biegnące pod wpływem Akceleracji również podwajają swą zmodyfikowaną Szybkość. Przyjmując, że przykładowa postać z Akceleracją 3 ma Szybkość 12, pod wpływem Dyscypliny osiąga Szybkość efektywną 48 – [(1+3) x 12]. Jeśli zacznie biec, osiągnie Szybkość 96 – prawie 100 kilometrów na godzinę!

Akcja: Odruchowa. Postać może „uprzedzić" własną akcję w turze, by aktywować Akcelerację, jeśli przeciwnik działa przed nią. Dzięki temu wampir otrzyma premię do obrony wcześniej niż w swojej kolejce w turze. Równocześnie otrzyma też premię do Inicjatywy, co może przemieścić jego akcję przed akcję przeciwnika w tabeli Inicjatywy. Wampir otrzyma również premię do Szybkości do końca tury. Jeśli wyda jedną Vitae, by podtrzymać Akcelerację w kolejnej turze, zachowa w niej wszystkie korzyści.

Przykład: *Całkowita Inicjatywa Virginii w tej walce wynosi 10. Jej przeciwnik ma Inicjatywę 13. Virginia chce uaktywnić Akcelerację, by uniknąć ataków przeciwnika i szybciej reagować. Dyscyplinę można uaktywnić na 13 w tabeli Inicjatywy jako akcję odruchową. Virginia ma Akcelerację 2, więc ataki wymierzone w nią automatycznie otrzymują karę –2 przez całą turę i są doliczone do kar wynikających z jej Obrony i pancerza, który nosi. Jej Inicjatywa zwiększa się na tę turę o dwa, do 12. Nie pozwoli jej to działać przed przeciwnikiem, ale dzięki temu czuje on na plecach jej oddech.*

Jeśli wampir nie aktywuje Akceleracji przed swoją kolejką w tabeli Inicjatywy, wcześniejsze akcje innych postaci zachowują ważność (nie zostają anulowane, ponieważ nagle wampir trafił na

wyższe miejsce w tabeli). Aktywując Akceleracje „późno" w turze, wampir rezygnuje z premii do Inicjatywy w tej turze. Obrona wynikająca z Akceleracji przysługuje mu tylko wobec ataków następujących po aktywacji mocy. Jeśli utrzyma Akceleracje w kolejnej turze, otrzyma premię do Inicjatywy i pełną ochronę już od początku nowej tury.

Animalizm

Wszyscy Spokrewnieni, choć wyglądają jak ludzie, skrywają w sobie dzikiego drapieżnika, Bestię, która cały świat dzieli na dwie kategorie: zagrożenia i ofiary. Niektóre wampiry czują się związane ze zwierzętami i lepiej niż inni rozumieją swą zwierzęcą naturę. Często wykształcają Dyscyplinę Animalizmu, która pozwala im nawiązywać więź z otaczającymi je zwierzętami... oraz z Bestią. Mogą nie tylko porozumiewać się z pośledniejszymi stworzeniami, ale i narzucać im swą wolę, zmuszać do posłuszeństwa. W miarę jak ich moc rośnie, niektórzy Spokrewnieni potrafią łączyć się ze zwierzętami lub wywierać wpływ na Bestię czającą się w ich własnej duszy oraz w duszach innych wampirów.

Zwierzęta nie znoszą większości wampirów. Pośledniejsze stworzenia denerwują się w obecności nieumarłych i zazwyczaj rzucają się do ucieczki (lub, w niektórych przypadkach, atakują wampira). W przypadku Spokrewnionych władających Dyscypliną Animalizmu jest inaczej. Zwierzęta garną się do nich, a nawet najdziksze bestie w ich obecności łagodnieją.

Animalizm nie ma wpływu na inne rozumne istoty nadnaturalne, takie jak zmiennokształtni, zdolni przyoblec zwierzęcą postać. Dzięki swej inteligencji stają się celem dla Dyscypliny Dominacji. W związku z tym Ventrue może próbować narzucić swą wolę wilkołakowi – nawet w formie wilka – poprzez użycie Dominacji. W podobny sposób Animalizm nie działa na innego wampira, który przeobraził się w wilka lub inną bestię. Dyscyplina ta nie przydaje się w konfrontacji z istotami rozumnymi.

Należy pamiętać, że moce Animalizmu, które wymagają kontaktu wzrokowego, są trudniejsze w użyciu, jeśli cel nie jest nieruchomy. Jeśli zwierzę się rusza, do rzutu na odpowiednią moc przysługuje kara –1 w dodatku do pozostałych modyfikatorów.

• Dzikie Szepty

Spokrewnieni obdarzeni tą mocą potrafią zrozumieć pośledniejsze stworzenia oraz przemawiać do nich. Dzikie Szepty to fundament, na którym opierają się pozostałe zdolności Animalizmu, ponieważ nie ma posłuszeństwa bez zrozumienia. Wampir musi nawiązać ze zwierzęciem kontakt wzrokowy. Tworzy dzięki temu silną, empatyczną więź umożliwiającą porozumiewanie się. Kontakt ten przynajmniej częściowo jest telepatyczny. Wampir może szeptać do zwierzęcia we własnym języku (dowolnym, którym włada), może też syczeć, szczekać, gwizdać czy wydawać inne odgłosy, którymi zwierzę się posługuje (niektórzy Spokrewnieni wolą tę drugą metodę, uważając, że dzięki niej nawiązują bliższą więź; inni natomiast wyśmiewają tę praktykę jako wulgarną). Zwierzę może również wydawać dźwięki – odpowiadając wampirowi poprzez warczenie lub ćwierkanie – lecz wiadomość przekazywana jest empatycznie, a dźwięki pełnią rolę drugorzędną. Większość zwierząt instynktownie odpowiada na Dzikie Szepty w milczeniu, chyba że sytuacja jest napięta bądź wręcz niebezpieczna. Spokrewniony musi utrzymywać ze zwierzęciem kontakt wzrokowy lub nieprzerwanie z nim rozmawiać. Jeśli kontakt choć na jedną rundę zostanie przerwany, połączenie zostaje przerwane i wampir, jeśli życzy sobie rozmawiać dalej, musi ponownie nawiązać ze zwierzęciem kontakt.

Ponieważ Dzikie Szepty wymagają kontaktu wzrokowego, moc ta nie działa na zwierzęta, które nie mają zdolności widzenia. Im prostsze lub mniej inteligentne jest dane zwierzę, tym trudniej nawiązać kontakt z jego Bestią lub emocjami. Stosunkowo łatwo jest za to porozumieć się ze ssakami, ptakami drapieżnymi i dużymi gadami. W przypadku owadów, bezkręgowców i większości ryb jest to praktycznie niemożliwe.

Należy pamiętać, że choć Dzikie Szepty pozwalają wampirowi porozumieć się ze zwierzęciem, w żaden sposób nie zmuszają go do posłuszeństwa. Ponadto informacje uzyskane od zwierzęcia zależą w dużej mierze od jego inteligencji i świadomości. Kot może wyjawić, że z pobliskiego budynku wypłoszyła go duża grupa ludzi, lecz raczej nie zrozumie pytań w rodzaju: „Czy jeden z nich miał na głowie zieloną czapeczkę?", ani nie będzie pojmował liczb.

Koszt: –

Pula kości: Manipulacja + Zwierzęta + Animalizm

Akcja: Natychmiastowa

Wyniki rzutu

Dramatyczna porażka: Dramatyczna porażka oznacza, że postać źle zrozumiała zwierzę i otrzymała błędne informacje. Co więcej, dane zwierzę jest niewrażliwe na kolejne próby użycia Animalizmu przez tę postać aż do następnego zachodu słońca.

Porażka: Porażka oznacza, że postać nie może porozumieć się ze zwierzęciem.

Sukces: Sukces oznacza, że postać może w pełni porozumieć się ze zwierzęciem na tyle, na ile jest ono do tego zdolne.

Wyjątkowy sukces: Wyjątkowy sukces oznacza, że zwierzę nie tylko może się porozumiewać z wampirem, ale że pragnie aktywnie mu pomóc, podając informacje nawet bez pytania, jeśli uzna je za ważne (na tyle, na ile pozwala mu jego inteligencja).

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+1	Zwierzę jest drapieżnym ssakiem (wilk, kot, owadożerny nietoperz).
+1	Postać może za pomocą Dyscypliny Transformacji przybrać kształt zwierzęcia, z którym chce się porozumieć (nie musi jednak tego dokonywać).
+1	Postać próbuje przemówić do zwierzęcia w jego „języku", sycząc, piszcząc itp. (o ile gracz jest gotów to odegrać).
–	Zwierzę jest ssakiem, ptakiem drapieżnym lub dużym gadem (szczur, sowa, aligator).
–1	Zwierzę jest innym gatunkiem ptaka lub małym gadem (gołąb, wąż).
–3	Zwierzę jest owadem lub rybą.

•• Posłuszeństwo

Opanowawszy zdolność porozumiewania się z pośledniejszymi istotami i dzięki pogłębionej więzi ze swą zwierzęcą naturą, Spokrewniony może rozkazywać innym Bestiom. Nie musi błagać,

grozić ani płaszczyć się, by zwierzę wykonało jego polecenie. Teraz wampir może rozkazać, zaś zwierzę posłusznie wykona jego wolę.

Wampir musi nawiązać kontakt wzrokowy, tak jak przy Dzikich Szeptach, i przekazać zwierzęciu szczegółowo, czego oczekuje. Zwierzę wykona rozkaz najlepiej, jak potrafi, lecz jego natura i inteligencja mogą spowodować, że polecenie zrozumie w nieoczekiwany sposób. Po otrzymaniu rozkazu zwierzę je wykona, o ile zdoła to zrobić przed wschodem słońca. O świcie przymus mija, bez względu na to, czy zadanie zostało wykonane, czy też nie.

Niezwykle trudno rozkazać zwierzęciu, by uczyniło coś jawnie sprzecznego ze swą naturą (np. rozkazać jaskółce, by kogoś zaatakowała) lub w oczywisty sposób autodestrukcyjnego (np. zmusić psa strażniczego, by położył się przed nadjeżdżającą ciężarówką).

Wampir może wydawać pojedyncze rozkazy tylko jednemu zwierzęciu naraz, lecz może kontrolować dowolną, możliwą w danych okolicznościach, liczbę zwierząt, o ile każdemu indywidualnie wyda rozkazy.

Koszt: –

Pula kości: Prezencja + Zwierzęta + Animalizm – Opanowanie zwierzęcia

Akcja: Natychmiastowa

Posłuszeństwo wymaga też przeprowadzenia rzutu przeciwstawnego, o ile zwierzę już znajduje się pod kontrolą innego Spokrewnionego władającego tą mocą (w tym przypadku liczba sukcesów Posłuszeństwa musi być większa niż przy rzucie pierwszego wampira).

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dramatyczna porażka oznacza, że zwierzę atakuje postać albo postępuje przeciwnie do tego, co zostało mu nakazane. Ponadto zwierzę staje się odporne na dalsze użycia Animalizmu przez tę samą postać aż do następnego zmierzchu.

Porażka: Porażka oznacza, że postać nie może wydać zwierzęciu rozkazu lub się z nim porozumieć.

Sukces: Sukces oznacza, że zwierzę wykona rozkaz postaci najlepiej, jak potrafi.

Wyjątkowy sukces: Wyjątkowy sukces oznacza, że zwierzę wykształca silną, choć chwilową więź z postacią. Będzie pragnęło zadowolić swego pana i przewidywać jego rozkazy nawet wtedy, jeśli nie wykonuje konkretnego polecenia.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+1	Zwierzę jest drapieżnym ssakiem (wilk, kot, owadożerny nietoperz).
+1	Postać użyła już na zwierzęciu Dzikich Szeptów, a teraz pragnie wydać mu rozkaz za pomocą Posłuszeństwa.
–	Zwierzę jest innym ssakiem, drapieżnym ptakiem lub wielkim gadem (szczur, sowa, aligator).
–1	Zwierzę jest innym ptakiem lub małym gadem (gołąb, wąż).
–1	Rozkaz jest sprzeczny z naturą lub wrodzonymi zdolnościami zwierzęcia.
–1	Zwierzę jest ghulem.
–3	Zwierzę jest owadem lub rybą.
–3	Rozkaz jest równoważny z samobójstwem.

••• Zew Krwi

Spokrewnionego łączy z jego Bestią tak mocna więź, że może on wydać z siebie dziki zew – wyjąc, sycząc, piejąc – na który przybędą wszystkie stworzenia danego typu. Każde zwierzę tego rodzaju, znajdujące się w określonej odległości, musi odpowiedzieć na zew, natychmiast ruszając w kierunku Spokrewnionego, najszybciej jak potrafi, do tego najprostszą drogą, jaką znajdzie. Na zew odpowiadają tylko te zwierzęta, które go usłyszą, więc osobniki głuche lub oddzielone od wampira grubymi murami zignorują go. Co więcej, na zew reagują jedynie naturalne zwierzęta – nie odpowiedzą nań, na przykład, piekielne ogary i gargulce (zob. str. 225-256).

Zwierzęta, które odpowiedzą na zew, nie są automatycznie posłuszne wampirowi, ale łatwiej ulegają innym mocom Animalizmu.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Prezencja + Zwierzęta + Animalizm

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie zwierzęta danego typu w odległości 100 metrów od postaci natychmiast stają się jej wrogie oraz odporne na dalsze użycia Animalizmu przez tę postać aż do następnego zachodu słońca.

Porażka: W przypadku porażki nie pojawiają się żadne zwierzęta.

Sukces: Zasięg zewu to sto metrów na każdy sukces w rzucie, co oznacza, że pojedynczy sukces w rzucie na przywołanie szczurów wezwie szczury w promieniu 100 metrów od postaci. Narrator decyduje, ile zwierząt odpowie na zew w zależności od rodzaju otoczenia. W środku miasta mogą odpowiedzieć na zew setki, a nawet tysiące szczurów, lecz nie pojawią się jastrzębie ani kojoty.

Wyjątkowy sukces: Rzecz ma się podobnie, jak w przypadku sukcesu. Korzystając z poprzedniego przykładu – jeśli gracz wzywający szczury uzyska siedem sukcesów, na zew odpowiedzą wszystkie szczury w promieniu 700 metrów.

Sugerowane modyfikatory

Narrator może przyznawać do rzutu dowolne premie lub kary, zależne od pogody, przeszkód i poziomu hałasu. Przy silnym wietrze dźwięk nie niesie się zbyt daleko, co przekłada się na karę –2 do rzutu.

Zwierzęta odpowiadające na Zew Krwi łatwiej ulegają wpływom Animalizmu przyzywającego je Spokrewnionego. Kolejne użycia tej dyscypliny otrzymują premię równą liczbie sukcesów wyrzuconych na zew. Premia utrzymuje się do końca sceny.

Przykładowe cechy zwierząt opisane są w **Świecie Mroku: Podręczniku Podstawowym**, str. 202-203.

•••• Spętanie Poślednego Ducha

Spoglądając zwierzęciu głęboko w oczy, wampir może psychicznie przeniknąć w jego ciało i sterować nim jak

własnym. Niektórzy Spokrewnieni wierzą, że w ten sposób dusza wampira przenosi się do ciała zwierzęcia. Tej teorii sprzeciwiają się wampiry nastawione mniej mistycznie. Użycie tej mocy sprawia, że umysł zwierzęcia zostaje całkowicie zagłuszony, pozwalając wampirowi dokonywać w ciele zwierzęcia dowolnych czynności. Ciało wampira wpada w tym czasie w stan podobny do letargu i pod każdym względem przypomina zwłoki. Póki postać do niego nie powróci, nie można go w żaden sposób przebudzić (choć legendy Spokrewnionych wspominają o duchach wstępujących w takie ciała i siejących zamęt). Mówi się też w pewnych kręgach, że niektóre wampiry tak uzależniają się od ułudy życia w ciele zwierzęcia, że tkwią w nim zbyt długo i zapominają o swej prawdziwej naturze.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Manipulacja + Zwierzęta + Animalizm przeciw Opanowaniu zwierzęcia

Akcja: Przeciwstawna

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postaci nie udaje się połączyć ze zwierzęciem. Staje się ono wrogie i jest niewrażliwe na dalsze użycia Animalizmu przez tę postać aż do kolejnego zachodu słońca.

Porażka: Postać przegrywa lub remisuje w akcji przeciwstawnej i nie udaje się jej połączyć ze zwierzęciem.

Sukces: Postać wygrywa akcję przeciwstawną i zajmuje ciało zwierzęcia. Może używać w nim Animalizmu, lecz wszelkich innych dyscyplin już nie.

Wyjątkowy sukces: Postać wygrywa akcję przeciwstawną z co najmniej pięcioma sukcesami i zajmuje ciało zwierzęcia. Może używać w nim również dyscypliny Nadwrażliwości i Majestatu.

Jeśli postać wygra rzut, przewyższając liczbą sukcesów liczbę kropek Opanowania zwierzęcia, ma nad nim pełną kontrolę i zachowuje jasny umysł. Jeśli rzut się powiedzie, ale liczba sukcesów będzie mniejsza lub równa liczbie kropek Opanowania zwierzęcia, postać musi wydać punkt Siły Woli, by wykonać czynność sprzeczną z instynktem zwierzęcia. W przeciwnym razie zwierzęce żądze i impulsy mącą umysł wampira.

Co więcej, jeśli postać wygra rzut, lecz liczba sukcesów będzie mniejsza lub równa liczbie kropek Opanowania zwierzęcia, jej świadomość tak ściśle zwiąże się ze świadomością zwierzęcia, że nawet po powrocie do własnego ciała postać nie uwolni się od pewnych zwierzęcych zachowań. Dopóki gracz nie wyda w sumie trzech punktów Siły Woli w celu pozbycia się tych odruchów (nie liczą się punkty Siły Woli wydane, na przykład, na uzyskanie trzech sukcesów w niezwiązanym z tym zjawiskiem rzucie), postać będzie myślała i odczuwała w zwierzęcy sposób (efekt ten nie ma wyraźnych zastosowań mechanicznych, lecz powinien być odgrywany; jeśli postać nie wykazuje żadnych zwierzęcych odruchów, Narrator może

nie przyznawać jej punktów doświadczenia lub automatycznie pozbawić postać punktów Siły Woli, gdy zwierzęca reakcja byłaby właściwa, lecz postać się od niej powstrzymuje).

Opętawszy zwierzę, postać może oddalić się od swego uśpionego ciała na dowolną odległość. Nie jest też wrażliwa na promienie słońca, choć wciąż musi zachować przytomność za dnia (zob. *Człowieczeństwo*, str. 184). Wampir może w dowolnej chwili zakończyć opętanie i natychmiast powrócić do swego ciała bez względu na odległość. Dzieje się to automatycznie, jeśli nie zdoła zachować przytomności. Obrażenia odniesione przez zwierzę pojawiają się również na ciele wampira. Jeśli zwierzę umrze podczas działania tej mocy, wampir natychmiast zapada w letarg (niektórzy uważają, że dusza szuka wówczas drogi do ciała). Jeśli fizyczne ciało wampira zostanie zniszczone, jego psychika pozostaje uwięziona w zwierzęciu tak długo, jak zachowa przytomność – w momencie jej utraty duch wampira natychmiast bezpowrotnie ginie.

Istnieje możliwość, choć nieczęsto się to zdarza, iż wampir tak długo nie wraca do ciała, że zapada ono w głodowy letarg spowodowany nieobecnością „lokatora". Jeśli uśpione ciało wampira zapadnie w letarg, jego duch natychmiast do niego wraca.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+1	Zwierzę jest drapieżnym ssakiem (wilk, kot, owadożerny nietoperz).
+1	Postać użyła już na zwierzęciu Dzikich Szeptów, a teraz pragnie je opętać.
+1	Postać może za pomocą Dyscypliny Transformacji przybrać kształt zwierzęcia, które chce opętać.
–	Zwierzę jest innym ssakiem, drapieżnym ptakiem lub wielkim gadem (szczur, sowa, aligator).
–1	Zwierzę jest innym ptakiem lub małym gadem (gołąb, wąż).
–1	Zwierzę jest ghulem.
–3	Zwierzę jest owadem lub rybą.

••••• Okiełznanie Bestii

Związek wampira z Bestią jest tak potężny, że potrafi on manipulować nie tylko pośledniejszymi istotami, lecz i własną Bestią, tak jak i Bestiami innych Spokrewnionych.

Nie jest to jawna kontrola, jak w przypadku Posłuszeństwa lub Dyscypliny Dominacji. Spokrewniony nauczył się miast tego pobudzać instynkty Bestii, podżegać ją – a co za tym idzie, manipulować Spokrewnionym, w którym się skrywa – do określonego zachowania. Rzecz jasna, porozumiewanie się z Bestią jest niebezpieczne nawet w najlepszych okolicznościach, o czym przekonało się kilku pechowych Spokrewnionych, którzy zostali zniszczeni, gdy próbowali manipulować cudzymi Bestiami.

Cel musi być wampirem i musi znajdować się w zasięgu wzroku postaci (jeśli postać używa mocy na samej sobie, nie musi się widzieć, więc może jej użyć również w zupełnej ciemności lub gdy jest oślepiona). Gracz musi wybrać, czy chce wywołać szał gniewu, czy Rötschreck, czy chce któreś z nich ukoić.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Manipulacja + Empatia + Animalizm przeciw Opanowaniu + Moc Krwi (by wpłynąć na innego wampira); Manipulacja + Empatia + Animalizm (by wpłynąć na siebie)

Akcja: Natychmiastowa (by wpłynąć na siebie) lub Sporna; opór jest odruchowy (by wpłynąć na innego wampira).

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Jeśli moc została wykorzystana na innego wampira, odbija się i gracz musi wydać punkt Siły Woli, lub jego postać wpadnie w szał lub Rötschreck, w zależności od tego, na który stan chciała wpłynąć. Dodatkowo cel mocy staje się niewrażliwy na kolejne próby Okiełznania Bestii do następnego zachodu słońca. Jeśli postać używa mocy na sobie, wywołuje przeciwny rodzaj szału (Rötschreck, jeśli chciała wywołać szał gniewu).

Porażka: Jeśli postaci nie uda się wykonać akcji natychmiastowej lub przegra, lub zremisuje w akcji spornej, moc zawodzi.

Sukces: Akcja natychmiastowa wywołuje lub koi szał gniewu lub Rötschreck postaci. Jeśli postać zdobędzie przewagę sukcesów w akcji spornej, wpływa na cudzą Bestię. Do końca sceny normalnie stosuje się zasady szału lub Rötschrecku, jeśli został on wywołany.

Wyjątkowy sukces: Postać dokonuje akcji natychmiastowej lub wygrywa rzut sporny z co najmniej pięcioma sukcesami, cel mocy natychmiast wpada (lub uspokaja się) w szał lub Rötschreck i pozostaje w tym stanie do końca sceny, bez względu na następujące wydarzenia i okoliczności. Ponadto nie można wydawać Siły Woli, by zakończyć szał przed czasem. Jeśli postać zostanie uspokojona z szału lub Rötschrecku, nie będzie im podlegać do końca sceny, bez względu na kolejne wydarzenia i okoliczności.

Sugerowane modyfikatory

Jeśli postać zna Cnotę i/lub Skazę celu, wiedza ta przyznaje premię +1, lecz postać musi zaapelować do Bestii, odwołując się do tych konkretnych aspektów osobowości celu. Premie te nie kumulują się. Znajomość Cnoty *oraz* Skazy celu – premia wynosi +1, nie +2.

Jeśli moc wykorzystuje się na wampirze, z którym użytkownik jest związany powinowactwem krwi (zob. str. 162), otrzymuje się premię +2.

Jeśli postać już wpadła w szał i korzysta z tej mocy, by uspokoić się, otrzymuje karę –2.

Dominacja

Niektórzy Spokrewnieni mogą opanować umysły innych potęgą swej woli, wpływać na ich czyny, a nawet myśli. Użycie Dominacji wymaga, by ofiara patrzyła w oczy postaci. Dyscypliny tej można zatem używać tylko wobec jednego celu naraz i jest nieprzydatna, jeśli nie można nawiązać z nią kontaktu wzrokowego.

Dominacja nie pozwala, by cel zrozumiał postać (jeśli na przykład nie zna języka), ani nie umożliwia mentalnej komunikacji. Rozkazy muszą być wydane ustnie, choć pewne proste polecenia (np. „Idź tam!" poprzez wskazanie palcem i groźną minę) mogą być przekazane za pomocą gestów za zgodą Narratora. Nieważne, jak potężny jest wampir, nie może zmusić swej ofiary do posłuszeństwa, jeśli ta go nie rozumie. Jeśli, na przykład nie mówią w tym samym języku, nie słyszy go lub polecenie nie ma sensu.

Pamiętaj, że ofiary Dominacji mogą zrozumieć, co im się przydarzyło. Nie wyczuwają automatycznie, że są kontrolowane, lecz mogą się później zastanawiać, dlaczego zrobiły to, co zrobiły. Roztropni Spokrewnieni, zwłaszcza ci zaznajomieni z Dominacją, zapewne już po chwili domyślą się, że jej ulegli, a mało który wampir pozwala bezkarnie manipulować sobą w taki sposób. Większość Spokrewnionych, którzy rozwijają Dominację, to silne osobowości z potrzebą kontroli otoczenia i mogą szybko okryć się niesławą, jeśli będą nierozważnie korzystać z tej Dyscypliny.

W przypadku każdej mocy dramatyczna porażka podczas Dominacji powoduje, że niedoszła ofiara staje się niewrażliwa na Dominację tej postaci aż do następnego zmierzchu.

Dominacja jest dużo skuteczniejsza wobec śmiertelników niż wobec innych Spokrewnionych. Większość opisanych tu zdolności pozwala ofierze walczyć przeciwko Dominacji; wykonuje się rzut sporny przeciwko graczowi dominatora. Jako że śmiertelnicy pozbawieni są Mocy Krwi, większość ludzi jest wobec tej Dyscypliny w niekorzystnym położeniu.

Dominacja jest również skuteczniejsza wobec tych, którzy zostali przez dominatora spętani Vinculum. Pan może używać mocy Dominacji (z wyjątkiem Uwarunkowania) na słudze bez nawiązywania kontaktu wzrokowego; wystarczy, że sługa usłyszy głos pana.

Inne nadnaturalne istoty rozumne, takie jak zmiennokształtni, mające lub zdolne przyjmować zwierzęcą formę, podlegają Dominacji, nie Animalizmowi. Wampir może więc spróbować narzucić swą wolę wilkołakowi – nawet w formie wilka – za pomocą Dominacji. Podobnie Animalizm będzie bezużyteczny wobec innego wampira, który przyjmie formę wilka lub innej Bestii. Animalizm wobec istot inteligentnych jest bezsilny.

Zwróć uwagę, że moce Dominacji wymagające kontaktu wzrokowego są trudniejsze w użyciu, jeśli cel nie jest nieruchomy. Jeśli cel się porusza, rzut na uaktywnienie danej mocy otrzymuje karę –1 w dodatku do wszystkich pozostałych mających zastosowanie kar.

• Rozkaz

Po nawiązaniu kontaktu wzrokowego wampir wydaje jeden jednosłowny rozkaz, który musi zostać natychmiast wykonany. Rozkaz musi być prosty i jasny – stój, skacz, biegnij, padnij, kaszlnij, mrugnij itp. Jeśli rozkaz jest wieloznaczny lub mylący, postać może zareagować wolniej lub źle wykonać zadanie. Co więcej, rozkazy zawsze są interpretowane (w granicach rozsądku) zgodnie z najlepszym interesem celu. Na przykład, jeśli ofiara stoi na skraju dachu i postać rozkaże jej „Skacz!", cel raczej podskoczy do góry, niż rzuci się z dachu. Oczywiście ofiara raczej nie skoczyłaby z dachu, nawet jeśli postać zdołałaby odpowiednio sformułować rozkaz. Cel Rozkazu nie może w sposób oczywisty szkodzić ofierze, więc samobójcze rozkazy typu „Umrzyj!" są nieskuteczne. „Śpij" i podobne polecenia mogą zadziałać, jeśli cel nie uważa się za zagrożony. Postać uwiedziona przez Spokrewnionego może zasnąć na rozkaz, lecz rozkaz wydany podczas walki czy przesłuchania nie zadziała. W takim przypadku postać straci przytomność, lecz tylko na jedną turę.

Wampir może zawrzeć słowo-rozkaz w zdaniu, by ukryć wykorzystanie mocy przed innymi. Sam rozkaz musi jednak być zaakcentowany, a postać musi nawiązać kontakt wzrokowy dokładnie w momencie wypowiedzenia tego słowa. Publiczność może zauważyć nienaturalną emfazę, lecz tylko najczujniejsi – i zaznajomieni z Dyscypliną – rozpoznają, co się wydarzyło.

Koszt: –

Pula kości: Inteligencja + Zastraszanie + Dominacja przeciw Determinacji + Moc Krwi

Akcja: Sporna; opór jest odruchowy.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Cel nie wykonuje rozkazu i zyskuje niewrażliwość na Dominację postaci aż do kolejnego zachodu słońca.

Porażka: Postać przegrywa lub remisuje w rzucie spornym. Cel nie wykonuje rozkazu.

Sukces: Postać wygrywa rzut sporny, uzyskując więcej sukcesów. Ofiara wykonuje rozkaz dosłownie i pamiętając o własnym bezpieczeństwie.

Wyjątkowy sukces: Postać wygrywa rzut sporny z co najmniej pięcioma sukcesami. Ofiara nie tylko wykonuje rozkaz, ale uznaje go za własną decyzję, dopóki ktoś szczegółowo nie wypyta jej o motywację.

Jeśli czynność nakazana rozkazem może trwać przez pewien czas, na przykład „czekaj" lub „śpij", cel będzie posłuszny poleceniu przez tyle tur, ile postać uzyskała sukcesów w rzucie na Rozkaz.

Jeśli moc wykorzystuje się na wampirze, z którym postać związana jest powinowactwem krwi (zob. str. 162), dominatorowi przysługuje do rzutu premia +2.

•• Mesmeryzm

Źródło wielu legend o hipnotycznym spojrzeniu wampira. Mesmeryzm pozwala Spokrewnionemu wpleść fałszywą myśl lub sugestię do podświadomości celu. Moc ta wymaga nie tylko kontaktu wzrokowego, lecz i wielkiego skupienia, i precyzyjnego sformułowania słów, więc nic nie może rozpraszać ani postaci, ani celu jej mocy. Spokrewniony może uaktywnić narzuconą myśl lub komendę natychmiast – „Podejdź tu i otwórz drzwi" – lub może ustanowić bodziec, który aktywuje sugestię później – „Kiedy zobaczysz człowieka w niebieskiej marynarce z czerwoną różą w klapie, oblejesz go swoim drinkiem". Ofiara mocy musi być zdolna zrozumieć wampira. Spokrewniony musi utrzymywać kontakt wzrokowy tylko tak długo, by przekazać sugestię lub myśl.

Mesmeryzm może przekazać bardzo złożone i długofalowe polecenia, na przykład śledzenia kogoś, notowania jego poczynań i zdania raportu pierwszego kolejnego miesiąca. Cel może mieć wszczepioną tylko jedną sugestię naraz.

Koszt: –

Pula kości: Inteligencja + Ekspresja + Dominacja przeciwko Determinacji + Moc Krwi

Akcja: Sporna; opór jest odruchowy.

Jeśli tę moc wykorzystuje się na wampirze, z którym postać związana jest powinowactwem krwi (zob. str. 162), dominatorowi przysługuje do rzutu premia +2.

Wyniki rzutu

Dramatyczna porażka: Cel nie wykonuje rozkazu i zyskuje niewrażliwość na Dominację postaci aż do kolejnego zachodu słońca.

Porażka: Postać przegrywa lub remisuje w rzucie spornym. Cel nie wykonuje rozkazu.

Sukces: Postać wygrywa rzut sporny, uzyskując więcej sukcesów. Ofiara wykonuje polecenie najlepiej, jak potrafi.

Wyjątkowy sukces: Postać wygrywa rzut sporny z co najmniej pięcioma sukcesami. Ofiara nie tylko wykonuje polecenie, ale uznaje je za własną decyzję, dopóki ktoś szczegółowo nie wypyta jej o motywację.

Moc ta trwa tak długo, jak długo trzeba, by cel wykonał polecenie, lub dopóki postać nie zostanie zniszczona bądź nie zapadnie w letarg. Niemożliwe polecenia, takie jak „Policz każde ziarnko piasku na tej plaży", automatycznie zostają odrzucone przez umysł postaci. Jeśli podczas wykonywania polecenia ofiara zorientuje się, że naraża się na niebezpieczeństwo lub działa w zupełnej sprzeczności ze swym kodeksem moralnym, może wykonać rzut na Determinację, by pozbyć się przymusu. Jest to rzut sporny. Sukcesy w nim uzyskane muszą przewyższyć liczbę sukcesów uzyskaną przez postać dominatora przy wszczepianiu polecenia.

Dramatyczna porażka: Cel nie tylko musi kontynuować wykonanie polecenia, lecz nie wolno mu już wykonywać rzutów na Determinację, by wydostać się spod władzy dominatora, bez względu na to, do czego zostanie zmuszony.

Porażka: Ofiara musi dalej wykonywać polecenie zgodnie z rozkazem.

Sukces: Postaci udaje się oprzeć sugestii.

Wyjątkowy sukces: Postać odrzuca sugestię, a dominator otrzymuje karę –1 do kolejnych prób Dominacji celu aż do kolejnej nocy.

Bez względu na to, jak silna jest wola dominatora i ile sukcesów uda się mu zgromadzić, nie może rozkazać celowi, by bezpośrednio wyrządził sobie krzywdę. Rozkaz popełnienia samobójstwa zostanie zignorowany, choć polecenia, których wykonanie może być niebezpieczne – na przykład: „Wejdź do tej meliny i zastrzel człowieka w czerwonej koszuli" – można narzucić, przy czym przysługuje celowi wyżej opisany rzut na Determinację.

Jeśli wampir próbuje użyć mocy Mesmeryzmu na celu, który już wcześniej otrzymał przy jego pomocy polecenie, porównaj liczbę sukcesów uzyskanych w obu przypadkach. Jeśli postać uzyska więcej sukcesów niż poprzednik, nowa sugestia zastąpi starą. W przeciwnym przypadku utrzymuje się stare polecenie, a nowe zostaje zignorowane. W przypadku remisu pierwsze polecenie wygrywa z drugim. Wampir próbujący zastąpić starą sugestię nową musi również uzyskać przewagę nad liczbą sukcesów uzyskanych przez cel w rzucie na Determinację + Moc Krwi.

••• Zmącony Umysł

Wampir obdarzony tą mocą może w istocie wniknąć w umysł swej ofiary, kradnąc i przekształcając jej wspomnienia zgodnie z własną wolą. Moc ta, podobnie jak wszystkie moce Dominacji, wymaga kontaktu wzrokowego. Zmącony Umysł nie zezwala na kontakt telepatyczny. Zamiast tego wampir działa niczym hipnotyzer, zadając bezpośrednie pytania celowi i słuchając jego odpowiedzi, a następnie szczegółowo opisując nowe wspomnienia, które chce mu narzucić. Proste zmiany, takie jak rozmycie krótkich i niedawnych wspomnień, są stosunkowo łatwe (i bardzo skuteczne przy zacieraniu śladów pożywiania się lub innych

naruszeń Maskarady). Bardziej złożone zmiany, aż do całkowitej rekonstrukcji przeszłości czy wręcz tożsamości postaci, są możliwe, choć dużo trudniejsze.

Podświadomość ofiary stara się odrzucić fałszywe wspomnienia narzucone z zewnątrz, więc stopień, w jakim wampir uszczegółowi nowe wspomnienia, ma bezpośrednie przełożenie na to, jak przyswoi je ofiara. Niekompletne lub uproszczone, fałszywe wspomnienie pryśnie dużo szybciej i łatwiej niż wspomnienie stworzone z większą dbałością o szczegóły. Na przykład: „Pojechałaś po pracy do domu i miałaś bardzo kiepski wieczór" nie przyjmie się na długo. Dużo skuteczniejsze będzie następujące wspomnienie: „Wyszłaś z pracy późno, bo w ostatniej chwili klient zażyczył sobie wprowadzenia zmian. Mimo to straciłaś w korku przeszło 25 minut i byłaś wściekła, gdy wreszcie udało ci się zjechać z autostrady. W radiu leciały same smuty. Trzy przecznice od domu policjant zatrzymał cię za przejechanie na czerwonym świetle. Co prawda skończyło się na pouczeniu, ale to kolejna awantura. Obiad odgrzany w mikrofalówce smakował paskudnie, w telewizji leciał film z przygasłą gwiazdą, której i tak nie lubisz, a wiadomości były przygnębiające. W końcu z obrzydzeniem zgasiłaś telewizor i poszłaś spać".

Skuteczne użycie Zmąconego Umysłu wymaga zatem znacznej finezji i cierpliwości oraz zdolności szczegółowego i ostrożnego przemyślenia wszystkiego z góry. Łatwo przesiać wspomnienia ofiary i wymazać niedawne wydarzenia, nie wiedząc dokładnie, co się stało, lecz pozostawi to w pamięci dziurę, która może powodować dalsze problemy. Większości ludzi przeszkadza świadomość, że nie pamiętają, co się z nimi działo przez kilka godzin, czy wręcz przez całą noc. Będą starali się dowiedzieć, co robili. Nawet nowe wspomnienia narzucone przez postać rzadko są równie silne jak pierwotne, i mogą zostać przełamane, lub przynajmniej mogą się w nich pojawić sprzeczności podczas dociekań. Na przykład, postać może nie pamiętać, że została zaatakowana przez wampira, lecz może pamiętać, że coś ugryzło ją w szyję i uznać, że było to zwierzę albo pająk. Barwniejsze wspomnienia mogą wracać jako fragmenty snów lub mogą zostać wywołane przez niezwykłe bodźce, jak zapach lub wypowiedziane słowa. Proces ten może trwać tygodniami czy nawet latami, nim postać zrozumie znaczenie przebłysków, lecz nawet najskuteczniejsza modyfikacja pamięci nie jest doskonała – ani zupełnie trwała.

Wampir może użyć Zmąconego Umysłu również po to, by stwierdzić, czy czyjeś wspomnienia nie zostały w ten sposób zmodyfikowane, i może czasem przywrócić celowi pamięć. Żaden Spokrewniony nie może jednak użyć Zmąconego Umysłu, by przywrócić własne, stracone lub zmienione wspomnienia.

Koszt: –

Pula kości: Czujność + Perswazja + Dominacja – Determinacja

Akcja: Złożona (1 do ponad 100 sukcesów, zależnie od szczegółowości i złożoności wspomnienia; każdy rzut odpowiada pięciu minutom manipulacji umysłem).

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Próba kończy się niepowodzeniem, a cel zyskuje niewrażliwość na Dominację postaci do następnego zachodu słońca. Wszystkie zgromadzone sukcesy zostają utracone, a cel zachowuje pamięć o zdarzeniu.

Porażka: Próba kończy się niepowodzeniem.

Sukces: Postać dokonuje postępów w procesie zmiany pamięci celu.

Wyjątkowy sukces: Postać dokonuje znaczących postępów w procesie zmiany pamięci celu.

Wystarczy jeden sukces, by uspokoić ofiarę mocy na czas potrzebny na zakończenie procesu modyfikacji. Zarówno wampir, jak i cel mocy muszą być bezpieczni i stosunkowo spokojni, gdy używa się tej mocy; nie można jej użyć, na przykład, do uspokojenia kogoś w czasie walki.

Aby przywrócić ukradzione lub zmienione wspomnienia albo by odkryć, kiedy wspomnienia zostały zmodyfikowane, postać musi posiadać Dominację na poziomie co najmniej równym wampirowi, który jako pierwszy manipulował pamięcią celu. W takim przypadku gracz wykonuje rzut sporny dla każdego etapu akcji złożonej, porównywane z wynikiem poprzednika, i musi uzyskać więcej sukcesów od niego.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Mocy używa się na wampirze, z którym postać jest związana powinowactwem krwi (zob. str. 162).
–1 do –3	Postać niewystarczająco szczegółowo opisuje nowe wspomnienia.

•••• Uwarunkowanie

Poprzez ciągłe podszepty, delikatne wskazówki i częstą manipulację wampir może stopniowo uczynić swoją ofiarę coraz bardziej podatną na sugestie. Uwarunkowania zwykle używa się tylko na ulubionych lub cennych sługach, co pozwala z czasem znacznie ułatwić postaci ich Dominację, utrudniając to zarazem innym Spokrewnionym. Zdobycie całkowitej władzy nawet nad najsłabszym umysłem nie jest rzeczą łatwą i trwa tygodniami, jeśli nie miesiącami.

Choć sługi poddane Uwarunkowaniu są niezaprzeczalnie lojalne wobec swego pana, ich zdolność samodzielnego myślenia znacznie słabnie, a osobowość zostaje przysłonięta przez narzuconą im wolę. Wykonują swoje rozkazy dosłownie, nie wykazując się wyobraźnią, zdolnością oceny ani inicjatywą czy samodzielnym działaniem. Niektórzy Spokrewnieni powiadają, że po dostatecznie długim okresie Uwarunkowania, ich sługi przypominają żywe trupy bardziej niż ich panowie.

Śmiertelnicy, sługi, inne wampiry oraz inne istoty nadprzyrodzone ulegną mocy Uwarunkowania, jeśli będzie stosowana dostatecznie długo.

Koszt: 1 punkt Siły Woli na rzut

Pula kości: Czujność + Oszustwo + Dominacja przeciwko Determinacji + Moc Krwi

Akcja: Sporna i złożona (6 do ponad 15 sukcesów; każdy rzut odpowiada tygodniowi manipulacji); opór jest odruchowy.

Wyniki rzutu

Dramatyczna porażka: Wszystkie sukcesy używającego moc zostają anulowane i cel zyskuje niewrażliwość na Dominację postaci do następnego zachodu słońca.

Porażka: Postać przegrywa lub remisuje w rzucie spornym i próba kończy się niepowodzeniem.

Sukces: Postać wygrywa w rzucie spornym i czyni postępy w procesie podporządkowania sobie woli celu.

Wyjątkowy sukces: Postać wygrywa w rzucie spornym z co najmniej pięcioma sukcesami i czyni znaczące postępy w procesie podporządkowania sobie woli celu.

Uwarunkowanie nie ma żadnego efektu z punktu widzenia mechaniki gry, dopóki nie zgromadzi się pięciu sukcesów więcej, niż wynosi Siła Woli celu (jeśli cel mocy ma Siłę Woli 6, to Uwarunkowanie zacznie działać w chwili zgromadzenia 11 sukcesów). Po osiągnięciu tej granicy kolejne próby użycia na ofierze Dominacji (w tym kolejne użycia Uwarunkowania) otrzymują premię +1, zaś wszystkie próby Dominacji celu przez innych Spokrewnionych otrzymują karę –1. Za każde kolejne 5 zgromadzonych sukcesów premia i kara rosną o jeden, aż do maksymalnego poziomu +5 i –5. Rachubę powinien prowadzić Narrator, nie gracz.

Kiedy postać osiągnie premię +3, nie musi już utrzymywać kontaktu wzrokowego z celem Uwarunkowania, by używać wobec niego mocy Dominacji, lecz wydawanie rozkazów przez sztuczne lub nieosobiste połączenie (np. przez telefon) skutkuje karą –5 do danej próby.

Cel Uwarunkowania nie zdaje sobie sprawy, że mu podlega, chyba że sam dysponuje tą mocą. Narrator może pozwolić ofierze lub komuś jej bliskiemu wykonać rzut na Czujność + Okultyzm, by rozpoznać, że dzieje się z nią coś nie tak. Jeśli rzut nie powiedzie się, proces może zachodzić dalej bez zmian. Jeśli rzut się powiedzie, można spróbować przerwać proces. Jeśli wampir dokonujący Uwarunkowania jest szczególnie ostrożny w kwestii sposobu przekazywania sugestii i wiadomości, rzut na Czujność + Okultyzm może otrzymać karę –1. Aby przerwać proces Uwarunkowania, należy umożliwić ofierze ucieczkę od wampira lub powstrzymać ją przed spotkaniem z wampirem, nim zostaną zgromadzone wymagane sukcesy.

Jest możliwe, lecz szalenie trudne, by zerwać Uwarunkowanie postaci już po zgromadzeniu wymaganych sukcesów. Jeśli ofiarę odizoluje się od jej pana na liczbę tygodni równą dwukrotności aktualnej premii wampira, premia spada o jeden. Na przykład, cel mocy był długo Warunkowany i jego pan otrzymał premię +4 do Dominacji nad nim. Jeśli całkowicie odizoluje się go od jego pana na osiem tygodni, premia spadnie do +3. Po kolejnych sześciu tygodniach spadnie do +2 itd. W tym czasie powoli budzi się z powrotem osobowość i kreatywność celu, choć doświadcza on okresów apatii, depresji i desperacji. Przynajmniej przez pierwszych kilka tygodni ofiara będzie prawdopodobnie próbowała wszystkiego, co w jej mocy, by wrócić do swego pana. Póki nie będzie zupełnie wolna, wampir z przerażającą łatwością może na nowo ustanowić swą kontrolę, jako że wciąż przysługuje mu do Dominacji jakaś premia.

Jeśli poddany Uwarunkowaniu jest równocześnie niewolnikiem wampira, sukcesy uzyskane w rzucie na Uwarunkowanie mnoży się przez dwa. Jeśli więc wampir pragnie Uwarunkować swego ghula i osiągnie trzy sukcesy w porównaniu do dwóch sukcesów celu w jednym rzucie na programowanie celu, w rzeczywistości gromadzi sześć sukcesów w tej sesji Warunkowania.

Jeśli mocy tej użyje się na wampirze, z którym użytkownik mocy jest związany powinowactwem krwi (zob. str. 162), do rzutu przysługuje premia +2.

..... Opętanie

Dysponując taką mocą, Spokrewniony nie musi polegać na poleceniach wydawanych na głos i ograniczonym zrozumieniu. Wystarczy, by uwięził w swoim spojrzeniu wzrok ofiary, a zdoła całkowicie podporządkować sobie jej psyche i opętać ją niczym zły duch.

Po skruszeniu woli ofiary Spokrewniony dosłownie przejmuje jej ciało, zamieszkując w nim i panując nad nim jak nad własnym. Śmiertelnik popada wówczas w stan podobny do fugi i docierają do niego jedynie zniekształcone, senne majaki, będące obrazami wydarzeń, w których uczestniczy. Spokrewniony doświadcza przeciwnego stanu. Jego umysł znajduje się w ciele ofiary, zaś jego ciało popada w stan podobny do letargu, stając się nie do odróżnienia od prawdziwych zwłok. Wampir może w dowolnej chwili przerwać opętanie i powrócić do swego ciała z dowolnej odległości, lecz póki tego nie uczyni, jego materialne ciało jest zupełnie bezbronne.

Spokrewniony nie może w ten sposób opętać innego wampira, bez względu na siłę woli i różnice w Mocy Krwi. Opętaniu podlegają wyłącznie śmiertelnicy, choć słyszy się czasem plotki o opętaniu Lupinów i magów.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula kości: Inteligencja + Zastraszanie + Dominacja przeciwko Determinacji

Akcja: Sporna i złożona (zob. niżej); opór jest odruchowy.

Wyniki rzutu

Wampir spogląda w oczy ofiary i rozpoczyna proces odzierania jej z Siły Woli. Wampir musi uzyskać liczbę sukcesów przewyższającą Siłę Woli swego celu. Ofiara tkwi unieruchomiona w psychicznym zmaganiu, dopóki wampir nie przestanie wygrywać każdego rzutu spornego. Każdy rzut zajmuje jedną turę.

Dramatyczna porażka: Próba kończy się, a ofiara staje się niewrażliwa na Dominację tego wampira do następnego zachodu słońca. Wszystkie wcześniej zgromadzone sukcesy są stracone.

Porażka: W turze, w której wampir przegrywa lub remisuje rzut sporny, ofiara może próbować ucieczki. Jeśli wampir zdoła rozpocząć proces ponownie w tej samej scenie, zmaganie rozpoczyna się od miejsca, w którym zostało przerwane.

Sukces: Postać wygrywa rzut sporny i gromadzi sukcesy, próbując zyskać całkowitą władzę nad swą ofiarą.

Wyjątkowy sukces: Postać wygrywa rzut sporny z przewagą co najmniej pięciu sukcesów, próbując zyskać całkowitą władzę nad swą ofiarą.

Kiedy postać zgromadzi więcej sukcesów, niż wynosi Siła Woli ofiary, może przejąć jej ciało. Postać może wówczas robić wszystko, co zechce, może na dowolną odległość oddalić się od własnego ciała i nie czynią jej krzywdy promienie słońca, póki panuje nad swą ofiarą, lecz wciąż musi zmusić się do zachowania przytomności podczas dnia (zob. *Człowieczeństwo* na str. 184). Wampir może w dowolnej chwili zakończyć opętanie i wrócić do swego ciała, niezależnie od odległości. Dzieje się to automatycznie, jeśli zapadnie w sen. Obrażenia otrzymane przez ofiarę przenoszą się też na ciało wampira. Jeśli cel Opętania zginie, gdy wampir jest w nim wciąż obecny, Spokrewniony natychmiast zapada w letarg (niektórzy twierdzą, że podczas

letargu dusza próbuje odnaleźć swe ciało). Jeśli materialne ciało wampira zostanie zniszczone, pozostanie on uwięziony w ciele śmiertelnika, aż wreszcie nie uda mu się zachować przytomności i zaśnie. Wówczas jego psyche zostaje bezpowrotnie zniszczona i rozwiewa się w nicości. Próby „ponownego Przeistoczenia" wampirzego ducha uwięzionego w ciele śmiertelnika kończą się Ostateczną Śmiercią.

Po uwolnieniu z wampirzego opętania jedni śmiertelnicy natychmiast dochodzą do siebie, inni zaś, nim powrócą do zdrowia, całymi dniami lub tygodniami leżą w śpiączce lub cierpią na wywołaną wstrząsem psychozę.

Ponieważ wampir doświadcza wszystkiego, czego doświadcza jego materialne ciało – czuje smak potraw i ciepło słońca – może uzależnić się od tych wrażeń i spędzać więcej czasu w opętanym ciele niż we własnym. Jest możliwe, choć mało prawdopodobne, że wampir zapomni o potrzebach własnego ciała na tak długo, że głód wpędzi je w letarg „pod nieobecność właściciela". Jeśli opuszczone ciało wampira popadnie w letarg lub zostanie weń wtrącone, jego duch automatycznie do niego powróci.

Koszmar

Nie da się ukryć, że jedna z najważniejszych mocy legendarnych wampirów to zdolność napawania śmiertelników strachem. Jako że wywodzą się ze świata śmiertelnych, inne istoty (aktualnie) nadprzyrodzone również podlegają tej mocy. Strach to zjawisko wykraczające poza wszelkie ograniczenia pochodzenia.

Wampiry, które zwracają się ku ciemnej stronie swej natury – badając swój związek z Bestią lub znaczenie potworności – inwestują swe wysiłki w Dyscyplinę Koszmaru. Uczą się okazywać straszliwe lub przeklęte oblicze swej duszy, objawiając swój nieludzki wygląd lub pozwalając nieszczęsnym świadkom zyskać wgląd w swe zdeprawowane wnętrza. Moc ta może zaskoczyć nawet najbardziej cyniczną osobę lub wywołać w niespodziewającej się niczego ofierze śmiertelną reakcję fizjologiczną (skazując ją na – dosłownie – śmierć ze strachu).

Zwolennicy Koszmaru zgłębiają tę ścieżkę z różnych przyczyn. Jeden wampir może chełpić się swą nieludzką naturą i radować się panowaniem nad pośledniejszymi istotami. Dyscyplina ta pozwala natychmiast zaspokoić swe żądze i tacy Spokrewnieni obnażają przed wszystkimi swoją szkaradę, ukrywając ją tylko na tyle, by nie naruszyć świętości Tradycji. Inni nieumarli rozumieją mądrość, a nawet dobrodziejstwo płynące ze strachu. Czyż jest prostszy sposób na uporanie się z problemem lub uniknięcie konfrontacji, jak wystraszenie swojego przeciwnika? Jak ochronić niewinnego łatwiej, niż przepędzając go? Jeśli ktoś szuka samotności, napawanie strachem jest wydajniejsze niż groźby, przekonywanie intruzów lub układanie jeszcze bardziej skomplikowanych planów na ukrycie się.

Uwaga: Wszyscy użytkownicy Koszmaru otrzymują premię +2, jeśli dana moc zostaje użyta na wampirze, z którym łączy ich powinowactwo krwi (zob. str. 162). Oczywiście premia ta nie odnosi się do odporności celu.

• Potworne Oblicze

Prawdziwe oblicze wampira jest w istocie przerażające – a tym bardziej, jeśli zostanie użyta ta pozbawiona krztyny subtelności moc Koszmaru. Kiedy Spokrewniony uaktywnia Potworne Oblicze, drapieżnie obnaża przy tym kły i wydaje głuchy, złowrogi syk. W wyniku tego pokazu siły nawet najmężniejsi wrogowie skulą się u stóp wampira.

Koszt: –

Pula kości: Prezencja + Zastraszanie + Koszmar przeciwko Opanowaniu + Moc Krwi celu (słabość klanowa Nosferatu nie odnosi się do rzutu na tę Dyscyplinę).

Akcja: Sporna

Wampir wykonuje rzut na aktywację mocy, zaś wszyscy, którzy go widzą, wykonują odruchowy rzut sporny. Dla grup, zwłaszcza śmiertelników, Narrator może wykonać rzut przeciwko najwyższemu Opanowaniu członka tłumu, by ocenić reakcję całej grupy. Każdy widz musi zobaczyć wampira osobiście; widziany na ekranie telewizora wygląda straszliwie, ale nie przeraża bardziej niż efekty specjalne. Wampir może utrzymywać swój przerażający wygląd przez całą scenę, strasząc wszystkich, którzy go napotkają. Zapisz sukcesy uzyskane na rzucie aktywacji mocy i porównaj je z rzutami spornymi wszystkich widzów.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wampir nie zdoła ukazać Potwornego Oblicza do końca sceny.

Porażka: Cel osiągnął co najmniej tyle sukcesów, ile wampir. Jest lekko przestraszony, ale nic poza tym.

Sukces: Wampir uzyskał więcej sukcesów niż jego cel. Ofiara mocy ucieka od wampira, wykorzystując przy tym wszystkie dostępne środki. Będzie kontynuować ucieczkę przez jedną turę za każdy wyrzucony sukces i nie zbliży się do wampira do końca sceny.

Wyjątkowy sukces: Wyjątkowy sukces powala cel mocy w przerażeniu na ziemię, czyniąc go niezdolnym do wykonania jakiejkolwiek czynności z własnej woli. Zaatakowana, przerażona ofiara będzie się bronić (dopuszcza się jej Obronę, lecz nie akcję uniku); może atakować każdego, kto ją atakuje. Nie może zaatakować użytkownika Koszmaru, nawet jeśli to on ją zaatakował. Ofiara będzie przerażona tak długo, jak długo wampir jest w jej pobliżu.

•• Groza

Choć wyraźna, pokazowa manifestacja straszliwego oblicza może przerazić gapiów, jest to widoczne, tępe narzędzie pozwalające żerować na słabych. Wywieranie ogólnego poczucia niepokoju, narastającej paniki i paranoi osiągnięte dzięki zastosowaniu tej mocy jest dużo bardziej podstępnym i subtelnym środkiem w arsenale wampira.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Manipulacja + Empatia + Koszmar przeciwko Opanowaniu + Moc Krwi celu (słabość klanowa Nosferatu nie odnosi się do rzutu na tę Dyscyplinę).

Akcja: Sporna

W serca osób otaczających wampira wkrada się przygnębienie, niepokój i niepewność. Moc wpływa na każdego w promieniu trzech metrów na kropkę Siły Woli wampira. Dla grupy ewentualnych ofiar – zapewne śmiertelników – można odruchowo wykonać jeden rzut sporny oparty na najwyższym Opanowaniu członka grupy.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wampir nie może używać Grozy do końca sceny.

Porażka: Cel osiągnął co najmniej tyle sukcesów, ile wampir. Nie odczuwa żadnych negatywnych efektów.

Sukces: Wampir uzyskał więcej sukcesów niż jego cel. Patrz niżej.

Wyjątkowy sukces: Wampir wygrał rzut sporny i uzyskał co najmniej pięć sukcesów. Patrz niżej. Każda ofiara traci dodatkowo punkt Siły Woli.

Atmosfera strachu utrzymuje się, dopóki wampir nie przestanie się na niej koncentrować lub do końca sceny, w zależności od tego, co nastąpi szybciej. Jeśli wampir wykona jakąś drastyczną akcję, na przykład zaatakuje kogoś, wykona manewr uniku lub aktywuje inną Dyscyplinę, efekty Grozy wygasają. Zapisz, ile sukcesów osiągnął wampir w chwili aktywacji mocy i porównaj tę liczbę z wynikiem rzutu spornego wykonywanego przez osoby, które wejdą w obszar oddziaływania mocy.

Osoby, które przegrają rzut, otrzymują karę –2 do wszystkich akcji ze względu na ogarniające je, niewytłumaczalne poczucie paniki. Nie mogą też wydawać punktów Siły Woli, by otrzymać trzy dodatkowe kości do żadnego rzutu, ani +2 do cech Odporności (można jednak wydawać punkty Siły Woli, by aktywować zdolności lub moce, które tego wymagają).

Grozy nie można użyć na wybranej grupie osób w otoczeniu użytkownika. Moc działa na wszystkich albo nie działa w ogóle. Nie można też użyć jej na tym samym celu dwa razy w tej samej scenie.

••• Oko Bestii

Przerażająca natura Bestii to straszliwe przypomnienie o podstawowej dychotomii istnienia: podziału na drapieżniki i zdobycz. Ujrzawszy Bestię, inna istota zdaje się na najbardziej pierwotne instynkty, zapominając o rozumie czy sprycie w obliczu pierwotnej grozy. Spokrewniony nawiązuje kontakt wzrokowy z celem i ujawnia swoją istotę. Bestia wpatruje się głodnym wzrokiem w cel i wywołuje reakcję zgodną z jego naturą. Wymagany jest bezpośredni kontakt wzrokowy; spojrzenie w oko kamery i satelitarna transmisja na ekran celu nie zadziałają.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Prezencja + Empatia + Koszmar przeciwko Opanowaniu + Moc Krwi celu (słabość klanowa Nosferatu nie odnosi się do rzutu na tę Dyscyplinę).

Akcja: Sporna; opór jest odruchowy.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wampir nie może używać Oka Bestii do końca sceny.

Porażka: Cel osiągnął co najmniej tyle sukcesów, ile wampir. Jest zaskoczony, ale nie odczuwa efektu mocy.

Sukces: Wampir uzyskał więcej sukcesów niż jego śmiertelny cel. Ofiarę paraliżuje strach, czyniąc ją niezdolną do ruchu i wykonywania innych czynności. Jeśli ofiara zostanie zaatakowana, jej Obrona ma zastosowanie i może działać w kolejnej turze i w następnych, lecz wszystkie jej wysiłki muszą prowadzić do ucieczki od wampira. Nie może zatem nikogo atakować, chyba że jest to konieczne w celu ucieczki. Nienapastowany śmiertelnik pozostanie sparaliżowany, póki wampir jest w jego pobliżu. Jeśli czar pryśnie na skutek ataku, ofiara musi spędzić resztę sceny na próbach ucieczki od wampira.

Podobnie rzecz ma się w przypadku, gdy cel jest wampirem lub inną istotą nadprzyrodzoną zdolną do szału. Ofiara musi wówczas do końca sceny uciekać od wampira zgodnie z zasadami Szału (zob. str. 178). Jeśli ofiarą jest wampir, ulega Rötschreckowi. W tym przypadku, jeśli liczba sukcesów celu będzie równa liczbie sukcesów postaci, cel wpada w szał lecz nie rzuca się do ucieczki, a atakuje wszystkich w pobliżu, w tym i użytkownika Oka Bestii.

Wyjątkowy sukces: Tak jak w przypadku sukcesu. Prócz tego ofiara traci punkt Siły Woli.

•••• Roztrzaskanie Umysłu

Nie można tego poziomu opanowania Koszmaru określić inaczej, jak tylko nieludzkim okrucieństwem. Moc ta jednak jest niezwykle zdradziecka – atakuje wyłącznie umysł ofiary, ciało pozostawiając nietknięte. Wampir obraca przeciw ofierze jej największy strach, doprowadzając ją do szaleństwa.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula kości: Manipulacja + Empatia + Koszmar przeciwko Opanowaniu + Moc Krwi celu (słabość klanowa Nosferatu nie odnosi się do rzutu na tę Dyscyplinę).

Akcja: Sporna; opór jest odruchowy.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wampir nie może używać Roztrzaskania Umysłu do końca sceny.

Porażka: Cel osiągnął co najmniej tyle sukcesów, ile wampir. Brak efektu mocy.

Sukces: Wampir uzyskał więcej sukcesów niż jego cel. Ofiara traci następną akcję, zataczając się pod wpływem zesłanej na nią wizji. Jej Obrona wciąż ma zastosowanie, ale nie może wykonać manewru uniku. Wszystkie inne akcje do końca sceny ofiara wykonuje z karą –1 i traci jeden punkt Siły Woli. Ofiara otrzymuje łagodne zaburzenie psychiczne (zob. **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, str. 97) na tyle tygodni, ile sukcesów osiągnął użytkownik Dyscypliny. Narrator podejmuje decyzję, które zaburzenie przyznać. Jeśli ofiara ma już łagodne zaburzenie, Narrator może przyznać jej na czas trwania mocy jego ciężką wersję.

Wyjątkowy sukces: Wampir osiągnął w rzucie spornym przewagę i uzyskał co najmniej pięć sukcesów. Ofiara traci przytomność do końca sceny. Ocknąwszy się, traci punkt Siły Woli i otrzymuje wybrane przez Narratora ciężkie zaburzenie psychiczne. Zaburzenie jest trwałe, chyba że ofiara zdoła przezwyciężyć je dzięki terapii (zob. **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, str. 96).

Używając tej mocy, wampir nie zadaje swemu celowi obrażeń. Pobudza jedynie myśli ofiary o najstraszniejszym, co może się jej przydarzyć, reszta zaś to już działanie podświadomości celu. Ofiara wyobraża sobie straszliwy los, bez względu na to, jak nieprawdopodobne lub bezsensowne jest to w danych okolicznościach – na przykład „tonie", idąc po ulicy. Niemniej jednak ofiara jest przekonana, że sytuacja ta zachodzi naprawdę.

Raz skutecznie zastosowane na ofierze Roztrzaskanie Umysłu nie może być wobec niej użyte ponownie w tej samej scenie przez żadnego wampira.

••••• Śmiertelny Strach

Na tym etapie wampir potrafi wykorzystać napawanie strachem jako broń samą w sobie. Ofiara jest tak głęboko i intensywnie przerażona, że ponosi obrażenia. Przedwcześnie się starzeje, siwieje, jej serce na chwilę – lub na zawsze – przestaje bić. Moc ta ma wpływ nawet na inne wampiry. Przypominają sobie pod jej wpływem, co oznaczał dla nich strach za życia, nieważne, jak dawno zaczerpnęli ostatni oddech. Cel musi widzieć wampira używającego tej mocy, by poczuć jej efekt.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula kości: Prezencja + Zastraszanie + Koszmar – Opanowanie (słabość klanowa Nosferatu nie odnosi się do rzutu na tę Dyscyplinę).

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wampir nie może wywołać Śmiertelnego Strachu do końca sceny.

Porażka: Nie został osiągnięty ani jeden sukces. Choć cel jest zaskoczony, nie odczuwa bólu ani innych efektów mocy.

Sukces: Każdy sukces oznacza otrzymanie jednego punktu poważnych obrażeń przez żywą ofiarę, zarówno śmiertelną, jak i nadprzyrodzoną, w tym przez ghule. W przypadku wampira traci on punkt Siły Woli za każdy osiągnięty sukces.

Wyjątkowy sukces: Jak w przypadku sukcesu, lecz ofiara traci również *kropkę* Siły Woli.

Mocy tej można użyć na tylko jednym celu naraz. Choć wampir używający tej mocy może być widziany przez cały tłum gapiów, zdoła sponiewierać ciało i duszę tylko jednego z nich. Inni gapie nie widzą nic specjalnie strasznego. Po udanym użyciu mocy jej ofiara do końca sceny staje się niewrażliwa na Śmiertelny Strach użyty przez jakiegokolwiek wampira.

Majestat

Moc przyciągania emocji, zwłaszcza śmiertelników, i manipulowania nimi to jedna z najsłynniejszych zdolności wampirów. Majestat może okazać się najbardziej wszechstronną Dyscypliną, albowiem jego zastosowania są równie liczne, co zróżnicowane. Im zmyślniejszy jest jego użytkownik, tym więcej korzyści zdoła wycisnąć z każdego poziomu tej Dyscypliny. W przeciwieństwie do innych Dyscyplin, Majestatu można używać wobec całych tłumów ludzi równocześnie, co – w odpowiednich rękach – czyni z niego jeszcze potężniejszą moc. Jedyne, czego większość mocy Majestatu wymaga do działania, to by jego użytkownik był widziany przez potencjalne cele. Kontakt wzrokowy nie jest konieczny, tak samo jak nie potrzeba, by cele słyszały użytkownika (choć to na pewno nie zaszkodzi).

Wada Majestatu w pewnej mierze polega na tym, że ofiary zachowują wolną wolę. W przeciwieństwie do ofiar Dominacji, które niemal bezmyślnie stosują się do poleceń Spokrewnionego, osoby poddane Majestatowi po prostu czują się emocjonalnie skłonne do zrobienia tego, do czego nakłania ich moc (lub jej użytkownik). Choć zachowanie osobowości sprawia, że ofiary mocy są bardziej przydatne na dłuższą metę, trzeba się jednak obchodzić z nimi ostrożniej niż w przypadku Dominacji. Źle traktowana ofiara Majestatu odeprze lub skryje wzbudzane przez moc uczucia, by zachować się odpowiednio do sytuacji. Z drugiej strony, osoby dobrze traktowane mogą pod wpływem Majestatu zgodzić się działać nawet wbrew swojemu interesowi.

Każdy śmiertelnik może opierać się Majestatowi przez jedną turę, jeśli wydany zostanie punkt Siły Woli i powiedzie się rzut Opanowania (w tym przypadku punkt Siły Woli nie dodaje trzech kości do rzutu). Rzut jest odruchowy. Jeśli rzut zakończy się niepowodzeniem, punkt Siły Woli zostaje stracony i cel pozostaje pod wpływem mocy. Jeśli rzut powiedzie się, śmiertelnik zapewne spędzi swą turę „wolności", uciekając od wampira, by wyrwać się spod jego mocy. Ignorowanie wampira zamiast ucieczki może pozwolić śmiertelnikowi uwolnić się spod jego wpływu na jedną turę, lecz moc powróci w następnej turze, jeśli śmiertelnik pozostanie w pobliżu Spokrewnionego. Wampiry opierają się Majestatowi na podobnej zasadzie (wydając punkt Siły Woli), lecz do Opanowania dodaje się w ich przypadku Moc Krwi. Dodatkowo wampiry o wyższej Mocy Krwi niż postać, która używa Majestatu, mogą opierać się mu przez całą scenę, o ile wydadzą jeden punkt Siły Woli i wykonają udany rzut na Opanowanie + Moc Krwi.

W zasadzie Spokrewnieni, którzy rozwijają swe zdolności Majestatu, rozumieją, że więcej osiągnie się za pomocą miodu niż octu. Wyznawcy Majestatu zwykle uważają Dominację, „lustrzane odbicie Majestatu" za Dyscyplinę wulgarną i prostacką, i odwołaliby się do niej tylko w największej potrzebie.

• Zachwyt

Moc ta sprawia, że jej użytkownik zdaje się mieć osobowość dużo bardziej charyzmatyczną i zasadniczą niż w istocie. Moc jego osobowości wypływa z niego falami, przyciągając doń ludzi tak, jak ogień wabi ćmy. Być może największa korzyść płynąca z Zachwytu objawia się podczas przemawiania lub debaty. Cokolwiek wampir powie, ludzie skłonią się ku jego słowom i stanowisku, a nawet najzacieklejsi przeciwnicy chętnie wysłuchają, co ma do powiedzenia. Zachwyt często może odwrócić bieg negocjacji, zmieniając „potencjalnie" w „zdecydowanie".

Jak w przypadku innych mocy Majestatu, Zachwyt traci użyteczność, gdy robi się gorąco. Osobiste bezpieczeństwo zawsze jest najważniejsze, a każde zamieszanie otrzeźwi nawet najbardziej pochłoniętego słuchacza. Osoby poddane Majestatowi postaci często zapamiętują, jak dobrze czuły się w jej towarzystwie, i dostosowują do tego swoje zachowanie w przyszłości.

Koszt: –

Pula kości: Prezencja + Ekspresja + Majestat

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dramatyczna porażka oznacza, że postać stała się dla innych odpychająca i ludzie aktywnie próbują się od niej oddalić, póki sobie nie pójdzie.

Porażka: Porażka oznacza, że moc nie zadziałała. Postać natychmiast zdaje sobie z tego sprawę i może spróbować ponownie w następnej turze.

Sukces: Postaci udało się przytłoczyć publiczność swą oszałamiającą charyzmą.

Wyjątkowy sukces: Wyjątkowy sukces oznacza, że Opanowanie celów mocy uważa się za o jeden niższe niż normalnie podczas określania, kto ulegnie mocy.

Liczba sukcesów osiągnięta przez postać zostaje porównana z Opanowaniem każdego kolejnego celu. Jeśli przewyższa Opanowanie danej osoby, postać wywiera na nią swój przemożny wpływ. Jeśli Opanowanie celu jest równe lub wyższe od liczby uzyskanych sukcesów, moc na niego nie działa. Postać może spróbować Zachwycić wszystkich obecnych (zobacz sugerowane modyfikatory poniżej), a porównanie rozpoczyna się od najniższego, wśród potencjalnych celów Opanowania, do najwyższego. Postać nie może wybrać jednej osoby z tłumu. Po prostu „włącza swój czar" i pozwala, by magia działała sama.

Osoby, które ulegną Zachwytowi, będą nadskakiwać użytkownikowi mocy. Wszystkie rzuty społeczne, w których weźmie z nimi udział, otrzymają tyle dodatkowych kości, ile zdobył sukcesów przy aktywacji mocy. Efekt ten utrzymuje się przez jedną scenę i użytkownik może się spodziewać dużej popularności, gdy niedawna publiczność zobaczy go ponownie.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
–	Postać chce Zachwycić jedną osobę
–1	Postać chce Zachwycić dwie osoby
–2	Postać chce Zachwycić sześć osób
–3	Postać chce Zachwycić 20 osób
–4	Postać chce Zachwycić wielką liczbę ludzi w swoim najbliższym otoczeniu (publiczność w auli, tłum na ulicy)

•• Wyznanie

Ponętność i poczucie bezpieczeństwa płynące od Spokrewnionego używającego tej mocy wystarcza, by inni zapomnieli o ostrożności i podzielili się swymi najskrytszymi uczuciami i tajemnicami. Kilka słów współczucia lub komplementów albo szczere spojrzenie może skruszyć cudze zahamowania i strach, rodząc w rozmówcy chęć do podzielenia się najgłębiej skrywanymi uczuciami i mrocznymi sekretami.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Manipulacja + Perswazja + Majestat przeciwko Opanowaniu + Moc Krwi celu

Akcja: Sporna; opór jest odruchowy.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Manipulacja wampira jest dla celu widoczna i oczywista. Kolejne próby użycia na nim Wyznania podczas tej nocy będą nieudane.

Porażka: Postać przegrywa lub remisuje rzut sporny. Może spróbować ponownie.

Sukces: Wampir wygrywa rzut sporny, zyskując więcej sukcesów, i cel mocy obnaża swą duszę.

Wyjątkowy sukces: Wampir wygrywa rzut sporny z co najmniej pięcioma sukcesami. Cel mocy obnaża swą duszę, wyznając wszystkie swe grzechy, przestępstwa i tajemnice, które przychodzą mu do głowy. Nie można wydać punktów Siły Woli, by wykonać rzut Opanowania i powstrzymać się od mówienia.

Choć wampir może uzyskać poszukiwaną informację dzięki tej mocy, musi być przygotowany, że od szczególnie winnych czy udręczonych osób usłyszy całą litanię wyznań. Długoletni przestępca może mieć do wyznania wiele grzechów, z których tylko jeden jest dla użytkownika Dyscypliny istotny. Może być potrzebny udany rzut na Manipulację + Obycie, by skierować wyznania na właściwy tor. Jeśli rzut nie powiedzie się, wampir musi wysłuchać wszystkiego, co ofiara mocy ma do powiedzenia. Jeśli wyznanie przeciąga się poza jedną turę, a ofiara mocy kieruje się ku szczególnie głęboko skrywanym, mrocznym lub niebezpiecznym sekretom, konieczne może być wydanie punktu Siły Woli i wykonanie rzutu na Opanowanie, by ofiara mocy na jedną turę pokonała moc Dyscypliny (zob. str. 192).

Cel mocy pamięta, co wyznał, gdy efekty Dyscypliny miną. Z pewnością nie może wytłumaczyć swej gadatliwości i może zrobić wszystko, co w jego mocy, by naprawić swój „błędny osąd".

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+3	Cel mocy jest niewolnikiem Spokrewnionego, poddanym mu pełną mocą Vinculum.
+3	Cel mocy jest już pod wpływem Oczarowania.
+2	Cel mocy jest już pod wpływem Zachwytu.
+2	Cel mocy podlega pod drugie stadium częściowego Vinculum ze Spokrewnionym.
+2	Mocy używa się na wampirze, z którym użytkownik jest związany powinowactwem krwi (zob. str. 162)
+1	Cel mocy podlega pod pierwsze stadium częściowego Vinculum ze Spokrewnionym.
–1	Cel jest wrogiem.
–2	Użytkownik Wyznania dopuścił się w tej scenie przemocy wobec celu.

••• Oczarowanie

Moc ta jest w dziedzinie Majestatu najbliższa zdolności wywierania poważnego wpływu na myśli innej osoby. Wypacza ona stan emocjonalny celu, sprawiając, że staje się on z własnej woli sługą wampira. Cele mocy zachowują swoje poczucie tożsamości i wolną wolę, wierząc, że instynkt służby i admiracji wynika z ich własnej woli. Kiedy czas trwania Oczarowania dobiega końca, pojawiają się wątpliwości i zmieszanie, często wiodące do sprzecznych uczuć. Podobnie jak w przypadku miłosnego rozstania, ponowne oczarowanie byłego „kochanka" może być co najmniej trudne.

Koszt: –

Pula kości: Manipulacja + Empatia + Majestat przeciwko Opanowaniu + Moc Krwi celu.

Akcja: Sporna; opór jest odruchowy.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dramatyczna porażka oznacza, że cel mocy został obrażony i staje się niewrażliwy na „awanse" wampira na resztę nocy.

Porażka: Postać przegrywa lub remisuje rzut sporny. Oczarowanie nie udaje się i cel mocy reaguje na wampira normalnie.

Sukces: Postać zwycięża rzut sporny, zdobywając więcej sukcesów i na około godzinę wywierając na celu swój wpływ – czasu

wystarczy, by wykonać pojedyncze zadanie lub cały ich zestaw.

Wyjątkowy sukces: Postać wygrywa rzut sporny z co najmniej pięcioma sukcesami. Wyjątkowy sukces sprawia, że cel mocy będzie służyć postaci co najmniej tydzień, a być może nawet miesiąc lub dłużej.

Kiedy okres działania mocy minie, cel niekoniecznie żywi do wampira urazę. Wszak nie zdaje sobie sprawy, że zaszło zjawisko nadprzyrodzone. Po prostu dochodzi do wniosku, że już nie czuje do postaci tego, co kiedyś (nawet jeśli „kiedyś" było godzinę temu). Prawdopodobnie powróci wówczas do normalnego życia zadowolony, że już więcej nie zobaczy wampira na oczy. Zazwyczaj wampir, który chce zachować uwagę Oczarowanego celu, posługuje się bardziej niezawodnymi (lub surowymi) środkami, na przykład pętając swą ofiarę Vinculum.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Mocy używa się na wampirze, z którym użytkownik związany jest powinowactwem krwi (zob. str. 162).
-3	Spokrewniony w ciągu ostatniego tygodnia Oczarował już swój cel.

••••• Wezwanie

Ta dosyć potężna moc pozwala wampirowi przyzwać do siebie dowolną osobę, którą osobiście zna. Krótko mówiąc, wampir za pomocą siły swej osobowości sięga ku swemu koledze, znajomemu, rywalowi czy wręcz wrogowi i sprawia, że ten *wie* bez żadnych wątpliwości, że Spokrewniony chce go widzieć. Moc ta nie jest ograniczona pod względem zasięgu, lecz przyzwanie kogoś z drugiego końca świata potrwa trochę nawet w najbardziej sprzyjających okolicznościach. Cel Wezwania obiera najkrótszą możliwą drogę do używającego mocy wampira i intuicyjnie wyczuwa, gdy wampir się porusza, choć niekoniecznie zna ostateczny cel swojej podróży, póki go nie osiągnie (ma swego rodzaju wyczucie kierunku).

Przyzwana osoba wie, przed kim ma się stawić, i może wstrzymać się z wyruszeniem, jeśli musi poczynić przygotowania do podróży. Innymi słowy, przymus podróży jest silny i cel mocy nie będzie niepotrzebnie zwlekał, lecz nie ruszy bezmyślnie w kierunku wampira. Wykorzysta jednak wszelkie dostępne mu środki, by przybyć zarówno bezpiecznie, jak i punktualnie.

Zew wezwania wygasa razem z pojawieniem się pierwszych promieni wschodzącego słońca. Dlatego, jeśli cel mocy jest naprawdę daleko lub nie ma dostępu do wystarczająco szybkiego środka transportu, może o świcie odeprzeć przymus spotkania się ze wzywającym go Spokrewnionym. Może po prostu wrócić do domu i dalej żyć własnym życiem. W ciągu dnia musi polegać na sobie, jeśli chce znaleźć wampira, i traci swe „wyczucie kierunku". Inny wampir nie musi poszukiwać wzywającego go Spokrewnionego aż do samego świtu, wystawiając się tym samym na Ostateczną Śmierć. Może znaleźć sobie

schronienie. Jeśli cel mocy nie wie jeszcze, gdzie znajduje się wzywający go wampir i jak do niego dotrzeć, wezwanie musi być powtarzane co noc, póki cel nie dotrze na miejsce. Jeśli cel opiera się tej mocy, odległość jest zbyt wielka lub dostępny środek transportu jest zbyt wolny, cel może nigdy nie dotrzeć do wzywającego go wampira. Popada w błędne koło zbliżania się do celu i uciekania od niego.

Jeśli zostanie wydany punkt Siły Woli i wykona się dla celu rzut na Opanowanie + Moc Krwi, by oprzeć się mocy, tak jak to opisano na str. 127, sukces oznacza oparcie się wezwaniu na całą noc, nie tylko na turę czy scenę.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Manipulacja + Perswazja + Majestat przeciwko Opanowaniu + Moc Krwi celu.

Akcja: Sporna; opór jest odruchowy.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Cel jest świadomy, że wampir próbował go przyzwać, i jest niewrażliwy na jego Wezwanie aż do końca opowieści.

Porażka: Postać przegrywa lub remisuje rzut sporny. Cel pozostaje nieświadomy Wezwania i nic się nie dzieje.

Sukces: Postać wygrywa rzut, zdobywając więcej sukcesów. Całkowity sukces sprawi, że cel przybędzie najszybciej, jak to możliwe w ciągu jednej nocy, nie kwestionując motywów ani pochodzenia Wezwania.

Wyjątkowy sukces: Postać zwycięża rzut sporny z co najmniej pięcioma sukcesami. Wyjątkowy sukces sprawi, że cel będzie się spieszyć, by dotrzeć do wampira, bez względu na to, ile podróż może potrwać. Przymus dotarcia do wampira utrzymuje się nawet podczas dnia i cel mocy cały czas jest świadomy położenia wzywającego go Spokrewnionego.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+3	Cel jest oddany lub lojalny wobec wzywającego.
+2	Mocy używa się na wampirze, z którym używający mocy związany jest powinowactwem krwi (zob. str. 162).
+1	Cel czuje sympatię lub przyjaźń wobec wzywającego.
+1	Wzywający wie, gdzie dokładnie znajduje się cel.
—	Wzywający nie wie, gdzie dokładnie jest cel, lecz wie, że jest w tej samej domenie.
-1	Wzywający nie ma pojęcia, gdzie jest jego cel.
-1	Cel jest oburzony wezwaniem lub nie lubi wzywającego.
-3	Wzywający nie ma pojęcia, gdzie jest jego cel, i dzieli ich co najmniej 800 kilometrów.
-3	Cel ma pilne sprawy gdzie indziej lub nienawidzi wzywającego.
-5	Wzywający nie ma pojęcia, gdzie jest jego cel, i jest on na drugim końcu świata.

••••• Panowanie

Jedna z najpotężniejszych mocy Spokrewnionych. Panowanie drastycznie zwiększa naturalną charyzmę postaci. Osiągnięte dzięki niemu wyżyny dostojeństwa wywołują we wszystkich wokół oddanie, szacunek i strach. Osoby o słabej woli (i wielkiej przebiegłości) błagają o szansę, by służyć wampirowi, a nawet najbardziej niezłomni nie zdobędą się na głośny sprzeciw. Potęga Panowania wpływa na podejmowanie decyzji, łamie serca, niszczy ducha, a ambitnymi wstrząsa do fundamentów ich determinacji.

Wrażenie wywierane przez wampira sprawia, że inni szybko kapitulują, a myśl o sprowokowaniu jego gniewu napawa strachem nawet najodważniejsze dusze. Odezwać się do Panującego Spokrewnionego podniesionym głosem jest nie do pomyślenia; porwanie się wobec niego na agresję zdaje się wręcz niemożliwe. Moc tego poziomu Majestatu jest straszliwa, a raz uwolniona – trudna do okiełznania. Starsi czynią mądrze, nie pozwalając sobie na jej nadużycie i zastosowanie w błahej sprawie, albowiem moc ta zyskuje, jeśli używa się jej rzadko i z wielką dbałością o szczegóły. Choć jej siła jest wielka, Panowanie to precyzyjne narzędzie – skalpel, a nie miecz.

Koszt: 1 punkt Siły Woli na scenę

Pula kości: Prezencja + Zastraszanie + Majestat przeciw Opanowaniu + Moc Krwi celu

Akcja: Natychmiastowa; sporna i odruchowa

Panowanie uważa się za „zawsze włączone" w scenach, podczas których zostaje użyte, choć Spokrewniony może je w dowolnej chwili wyłączyć. Aktywowanie tej mocy to akcja natychmiastowa. Jej siłę sprawdza się za każdym razem, gdy zostanie rzucone jej wyzwanie. Kiedy moc działa na „normalnym" poziomie, ludzie mogą bez przeszkód mówić w obecności wampira, o ile nie próbują się mu sprzeciwić lub go krytykować, choć ich zachowanie jest wyraźnie nacechowane uległością wobec Panującego Spokrewnionego. Każdy, kto zechce go zaatakować, czy to fizycznie, czy mistycznie lub społecznie, podaje jego Panowanie w wątpliwość. Wykonuje się wówczas dla wampira i jego niedoszłego napastnika odruchowy rzut sporny.

Pamiętaj również, że w przeciwieństwie do innych mocy Majestatu, Panowania nie można pokonać, wydając punkt Siły Woli i zdobywając sukces w rzucie na Opanowanie + Moc Krwi (zob. str. 129). Moc ta jest defensywna i przemożna, i musi być pokonana przez zdeterminowanego przeciwnika.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dramatyczna porażka dla Panującego wampira. Napastnik może zaatakować, używać Dyscyplin lub krytykować go do końca sceny bez potrzeby dalszych testów Panowania.

Porażka: Panująca postać przegrywa lub remisuje rzut sporny; można bez kary wykonać ataki, używać Dyscyplin lub krytykować postać, lecz napastnik na każdym kroku czuje ciężar swego czynu.

Sukces: Panująca postać wygrywa rzut sporny, zdobywając więcej sukcesów od przeciwnika. Napaść nie może zostać dokonana w tej turze. Kolejna próba wymaga następnego rzutu spornego.

Wyjątkowy sukces: Panująca postać zwycięża rzut sporny z co najmniej pięcioma sukcesami i niedoszły napastnik nie może w żaden sposób zaatakować wampira ani uwłaczać mu aż do świtu.

Pamiętaj, że rzut sporny należy wykonywać za każdym razem, gdy ktoś chce wykonać nowy atak, użyć Dyscypliny lub skrytykować wampira używającego Panowania (z oczywistym wyjątkiem dramatycznych porażek i wyjątkowych sukcesów).

Moc ta ma zastosowanie zarówno w przypadku ataków fizycznych, jak i użyć Dyscyplin, które mogłyby zranić lub negatywnie wpłynąć na panującego wampira. Zamiar wypowiedzenia złego słowa na temat lub do panującego wampira również wymaga powyższego rzutu spornego. Jeśli rzut nie powiedzie się, niedoszły krytyk nie potrafi wydobyć z siebie zamierzonych słów.

Jeśli panujący wampir odpowie na agresję, atakując fizycznie swego przeciwnika, łamie w stosunku do niego (i tylko niego) swoje Panowanie. Użycie Dyscypliny w sposób raniący lub szkodzący niedoszłemu napastnikowi również przełamuje efekt mocy. Wszyscy inni przeciwnicy, użytkownicy Dyscyplin i krytykanci muszą pokonać Panowanie wampira, by go zaatakować. Panujący wampir nie traci swej władzy nad celem mocy, jeśli publicznie go zbeszta.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+3	Agresor jest niewolnikiem panującego Spokrewnionego, w pełni podległym Vinculum.
+2	Moc wpływa na wampira, z którym używający mocy związany jest powinowactwem krwi.
+2	Agresor podlega pod drugie stadium Vinculum wobec panującego Spokrewnionego.
+1	Agresor podlega pod pierwsze stadium Vinculum wobec panującego Spokrewnionego.
+1	Agresor podjął się już podczas tej sceny jednego ataku powstrzymanego przez Dyscyplinę.
–	Agresor chce zaatakować panującego Spokrewnionego.

Nadwrażliwość

Owa potężna Dyscyplina daje postaci niezwykle wyostrzone postrzeganie zmysłowe. Na najniższych poziomach zaostrza zwykłe zmysły Spokrewnionego. Gdy postać osiąga kolejne poziomy wtajemniczenia w arkana tej Dyscypliny, otwierają się przed nią nowe sposoby pojmowania. Sednem tej Dyscypliny jest zdobywanie informacji, zarówno za pomocą wzroku i słuchu, jak i z aury, wzorców energetycznych czy wprost z umysłu innej istoty. Co więcej, Nadwrażliwość pozwala przeniknąć zasłonę mocy, które kryją, tają i mamią (zob. ramka Zderzenie woli). W istocie bardzo niewiele pozostanie w ukryciu przed prawdziwym mistrzem Nadwrażliwości.

Co jakiś czas ta niezwykła Dyscyplina otwiera jej użytkownika na pozazmysłowe czy nawet prekognicyjne nawiedzenie. Może się ono pojawić jako przebłyski obrazów, przemożne poczucie empatii czy złowrogie poczucie zagrożenia. Spokrewnieni w żadnym stopniu nie panują nad tymi wizjami, lecz z czasem i z doświadczeniem mogą nauczyć się interpretować ich znaczenie.

Tak wielka wrażliwość ma jednak swoje wady. Kiedy wampir aktywnie używa dowolnego poziomu Nadwrażliwości, prócz piątego (Projekcja w Zmierzch), ryzykuje, że jego delikatne zmysły zostaną porażone zbyt silnymi bodźcami. Nagłe i gwałtowne zdarzenia, takie jak huk wystrzału czy błyśnięcie lampą w oczy, mogą rozproszyć postać, chyba że jej graczowi powiedzie się test na Determinację. W razie porażki postać jest zdezorientowana i praktycznie nieświadoma, co dzieje się w jej otoczeniu, aż do końca kolejnej tury.

Zderzenie woli

Choć Nadwrażliwość jest potężną Dyscypliną, zwłaszcza na wyższych poziomach opanowania, jej użycie w konkretnym przypadku przez konkretnego Spokrewnionego nie zawsze jest doskonale udane. Inne nadprzyrodzone moce i zdolności mogą utrudnić lub kontestować moc Nadwrażliwości, a najpowszechniejszą z nich jest Niewidoczność – pod wieloma względami lustrzane przeciwieństwo Nadwrażliwości.

Sednem zmagania Nadwrażliwość kontra Niewidoczność jest zderzenie potężnych woli, ponieważ obie moce wypływają z umysłu Spokrewnionego i z niego czerpią swą siłę. Kiedy postać posługująca się Nadwrażliwością pragnie za pomocą swoich wyostrzonych zmysłów przebić zasłonę cudzej Niewidoczności, musi wykonać rzut sporny Czujność + Śledztwo + Nadwrażliwość przeciwko Determinacji + Skradanie + Niewidoczność. Kto zgromadzi więcej sukcesów, ten zwycięży w pojedynku umysłów. Remis rozstrzyga się na korzyść broniącego się. W większości przypadków remis oznacza, że postać spowita Niewidocznością pozostanie ukryta (jako że to użytkownik Nadwrażliwości zainicjował test), lecz nie zawsze. W przypadku, gdy wampir użyje Niewidoczności, stojąc naprzeciwko Spokrewnionego znającego Nadwrażliwość, wyzwanie rzuca ta pierwsza postać, bo próbuje ukryć się na widoku.

Niewidoczność to nie jedyna nadprzyrodzona moc zdolna zaburzyć ostrość postrzegania Nadwrażliwości. Na przykład, postać używająca Projekcji w Zmierzch może zostać zauważona przez postać korzystającą z Wyostrzonych Zmysłów. Zasadniczo do rozstrzygania takich sytuacji należy posłużyć się tym samym systemem, dostosowanym jednak do wykorzystanej mechaniki: wykonuje się rzut na Czujność + Śledztwo + Nadwrażliwość postaci postrzegającej przeciw Determinacji + odpowiedniej Umiejętności + wykorzystywanej Dyscyplinie, testowanym przez broniącego się.

• Wyostrzone Zmysły

Kiedy używa się tej mocy, wszystkie zmysły wampira niesamowicie się wyostrzają, podwajając zarówno zasięg, jak i jasność wszystkich odbieranych bodźców. Wyostrzony wzrok pozwala wampirowi dostrzec najdrobniejsze detale przedmiotów widzianych z wielkiej odległości, a wyostrzony węch pozwoli postaci zwrócić uwagę na śladowe ilości alkoholu w powietrzu wydychanym przez śmiertelnika. Spokrewniony może też wyostrzyć wybrany zmysł, zamiast wszystkich pięciu, by lepiej ustrzec się przed niechcianymi bodźcami z innych

źródeł. Pamiętaj jednak, że ryzyko nagłego rozproszenia wciąż pozostaje, bez względu na to, ile zmysłów jest w danej chwili wyostrzonych (pamiętaj też, że wampiry nie oddychają, a co za tym idzie, Spokrewnieni nie czują zapachów, jeśli nie zmuszą się do oddychania; dlatego też nie mogą rozproszyć ich zapachy, chyba, że aktywnie węszą).

Koszt: –

Pula kości: W przypadku tej mocy zwykle nie wykonuje się rzutów. Gracz używa jej i wyjaśnia Narratorowi, co robi jego postać i których zmysłów używa. Narrator odpowiada na to, mówiąc, jakie informacje można zdobyć. Rzut wykonuje się wyłącznie wtedy, gdy Narrator chce pozwolić postaci spróbować zauważyć nadciągające niebezpieczeństwo. Wówczas Narrator może pozwolić graczowi dodać kropki Nadwrażliwości postaci do rzutu na zaskoczenie (Czujność + Opanowanie; zob. **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, str. 151).

Moc ta pozwala wampirowi widzieć w zupełnej ciemności.

Akcja: Natychmiastowa

•• Postrzeganie Aury

Dzięki tej mistycznej mocy wampir może postrzegać psychiczne aury okalające wszystkie czujące stworzenia. Aury owe składają się z rozlicznych, często zmieniających się odcieni i wzorów, i może minąć wiele lat, nim wampir nauczy się prawidłowo regularnie je odczytywać. Choć dominują w nich najsilniejsze emocje, prawie każda istota ma w swej aurze więcej niż jeden kolor, a obserwator wyróżni w niej pasma lub przebłyski innych barw.

„Psychiczne kolory" zmieniają się wraz z emocjonalnym lub umysłowym stanem postaci, tworząc mieniący się wzorzec równie charakterystyczny dla danej osoby, jak odcisk palca. Zasadniczo im potężniejsze są emocje, tym bardziej intensywne są barwy aury, choć wpływ na to ma wiele czynników, w zależności od okoliczności. Niemniej jednak trening czyni mistrza; prawdziwy mistrz postrzegania aury nauczy się odczytywać znaczenie każdego zawirowania i smugi.

Ze względu na szczególną naturę aury takich istot, można użyć tej mocy, by odkryć obecność innych istot nadprzyrodzonych. Na przykład, aury wampirów są zwykle bardzo blade, bez względu na swoje kolory. Aury wilkołaków – wręcz przeciwnie, aż kipią od intensywnych kolorów. Aury magów skrzą się mocą. Aury duchów migoczą niczym płomień gasnącej świecy.

Koszt: –

Pula kości: Inteligencja + Empatia + Nadwrażliwość – Opanowanie celu

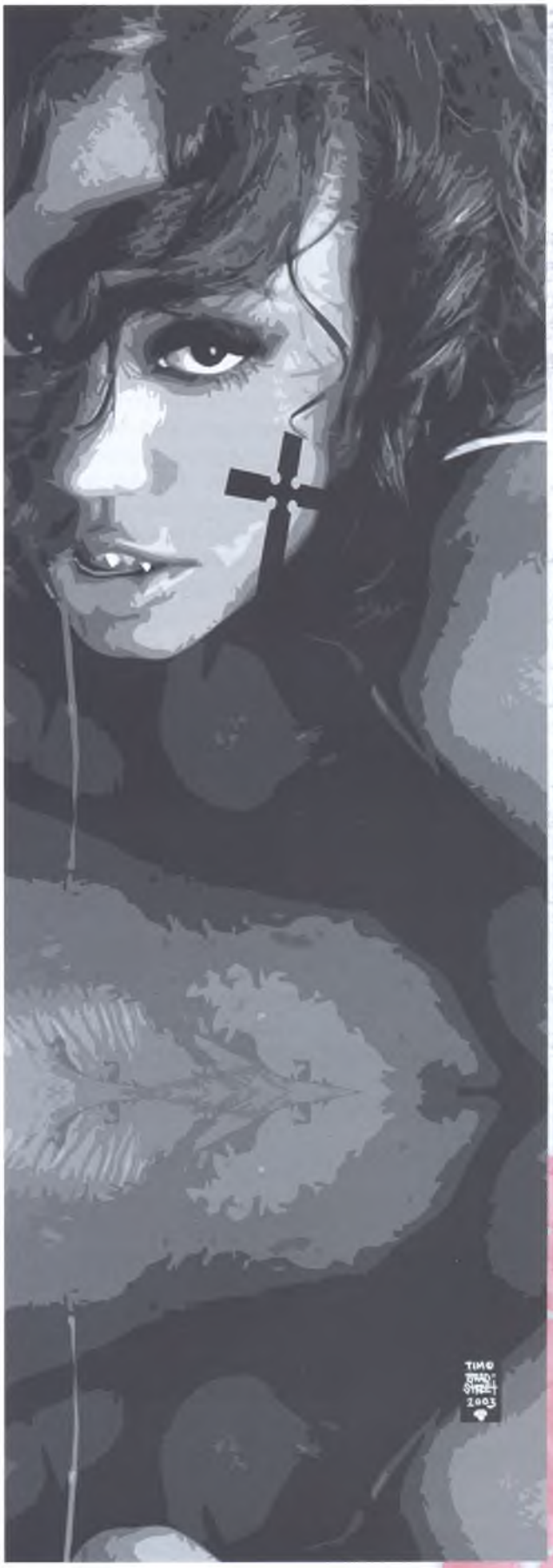
Akcja: Natychmiastowa (uwaga: choć jest to akcja natychmiastowa, jeden rzut oka nie wystarczy, by dostrzec szczegóły aury; postać musi badać aurę celu przez dwie pełne tury, by odczytać zawarte w niej informacje, choć wystarczy jeden natychmiastowy rzut, by sprawdzić, czy uda się ją dostrzec).

Wyniki rzutu

Dramatyczna porażka: Postać zdobywa całkowicie mylne i zupełnie niedokładne informacje.

Porażka: Postaci nie udaje się zdobyć informacji.

Sukces: Postać dostrzega w aurze celu tyle kolorów, ile zdobyła sukcesów w rzucie kośćmi.



Wyjątkowy sukces: Jak w przypadku zwykłego sukcesu. Do tego postać dostrzega jeszcze jeden kolor lub rozpoznaje intensywność emocjonalną rozpoznanych barw.

Zauważ, że w przypadku porażki nie zdobywa się żadnych przydatnych informacji, zaś przy dramatycznej porażce informacje są fałszywe lub mylące. Narrator może więc chcieć wykonać ten rzut w imieniu gracza, by ukryć przed nim prawdziwy wynik rzutu.

Użytkownik Nadwrażliwości obserwujący kogoś kłamiącego może rozpoznać, że cel mocy mija się z prawdą. Wykonuje się wówczas rzut sporny na Inteligencję + Empatię + Nadwrażliwość postaci przeciwko Opanowaniu + Mocy Krwi celu. Użytkownik Nadwrażliwości rozpozna kłamstwo, jeśli wyrzucił więcej sukcesów.

Nadwrażliwość, wykorzystana do odczytania nastroju potencjalnego napastnika, daje swemu użytkownikowi premię do Inicjatywy równą liczbie sukcesów zdobytych przy aktywacji tej mocy. Aby można było zdobyć premię, wampir musi znajdować się w pobliżu domniemanych przeciwników lub rozmawiać z nimi przez przynajmniej jedną turę przed rozpoczęciem walki. Okres ten pozwoli czytającemu aurę wampirowi rozpoznać, że za chwilę zrobi się nieciekawie i zareagować zgodnie z tą wiedzą.

Wyróżniki Aury

Stan	Kolor
Agresja	Purpurowy
Depresja	Szary
Gniew	Jasnoczerwony
Gorycz	Brązowy
Idealizm	Żółty
Miłość	Błękitny
Nienawiść	Czarny
Nieufność	Jasnozielony
Niewinność	Biały
Obsesja	Soczysty zielony
Podejrzliwość	Ciemnoniebieski
Podniecenie	Fioletowy
Pragnienie, Żądza	Głęboki czerwony
Rezerwa	Lawendowy
Rozmarzenie	Ostre, migające kolory
Spokój	Jasnoniebieski
Strach	Pomarańczowy
Szczęście	Cynober
Wspaniałomyślność	Różany
Współczucie	Różowy
Zazdrość	Ciemnozielony
Zmieszanie	Nakrapiane, zmieniające się kolory
Diabolista	Czarne żyłki w aurze
Dominacja / pod cudzą kontrolą	Słaba, przytłumiona aura
Szał	Gwałtownie falujące kolory
Szaleństwo	Hipnotyzujące, wirujące kolory
Wampir	Kolory aury są blade
Zmiennokształtny	Niezwykle nasycona aura
Duch	Plamista, przerywana aura
Używanie magii	Miriady iskier

Sugerowane modyfikatory

Liczba kości dodawanych lub odejmowanych od puli zależy od ilości informacji, które chce zdobyć postać.

Modyfikator	Sytuacja
+2	Mocy używa się na wampirze, z którym postać związana jest powinowactwem krwi (zob. str. 162).
—	Odcień (blady, jasny lub słaby), ale nie kolor aury.
-1	Główny odcień i kolor.
-2	Wzory koloru, w tym informacje o naturze badanej istoty.
-3	Subtelne zmiany mieszaniny kolorów i wzorów.

Jeżeli więc postać chce zbadać subtelne zmiany mieszaniny kolorów i wzorów aury celu, gracz otrzymuje karę -3. Każdy następnie uzyskany sukces daje jedną informację. Dwa sukcesy mogą wyjawić, że ghul waha się między miłością a nienawiścią do swej pani (od błękitu do czerni) i zazdrości innemu ghulowi (ciemnozielony).

••• Dotyk Ducha

Moce percepcji Spokrewnionego wyostrzyły się do tego stopnia, że może on odczytać psychiczne ślady z przedmiotów, biorąc je na chwilę do ręki. Impresje te powiedzą wampirowi, kto i jak posługiwał się tym przedmiotem, kiedy miało to miejsce i co się z nim w przeszłości działo.

Psychiczne echo zazwyczaj pojawia się jako zagadkowe obrazy i, jak w przypadku innych mocy Nadwrażliwości, nauka prawidłowego rozszyfrowywania zdobytych informacji sama w sobie może być wyzwaniem. Większość odczytanych wrażeń (i, co za tym idzie, większość wizji z nich wypływających) dotyczy ostatniej osoby, która posługiwała się danym przedmiotem, nie licząc dwóch przypadków. Po pierwsze, długotrwały posiadacz lub użytkownik przedmiotu pozostawi silniejsze wrażenie niż ktoś, kto posługiwał się nim przez chwilę, choćby i niedawno. Po drugie, doświadczenia związane z wielkimi emocjami – nienawiścią, żądzą czy strachem – często pozostawiają w przedmiotach utrzymujące się, intensywne, psychiczne echo. Te właśnie wrażenia pojawią się jako pierwsze, nawet przed późniejszymi czy najprawdopodobniej mniej istotnymi emocjonalnie.

Aby wampir odczytał informację z przedmiotu przy użyciu tej mocy wystarczy, że kilkakrotnie obróci go w dłoniach (lub posłuży się nim w podobny sposób), wchodząc na chwilę w płytki trans. Trans ten jest bramą, przez którą nadchodzą psychiczne „zdjęcia" i jeśli zostanie on w jakikolwiek sposób zakłócony, najprawdopodobniej nie uda się uzyskać użytecznych informacji.

Koszt: –

Pula kości: Czujność + Okultyzm + Nadwrażliwość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dramatyczna porażka oznacza odebranie „pomieszanej" wiadomości lub bardzo wiarygodnego, lecz całkowicie fałszywego wrażenia.

Porażka: Porażka oznacza, że nie udało się odczytać żadnego wrażenia.

Sukces: Sukces daje pojęcie o poprzednim użytkowniku lub tożsamości właściciela przedmiotu, a także wiarygodną wizję lub przeczucie odpowiedniego wspomnienia.

Wyjątkowy sukces: Wyjątkowy sukces daje Spokrewnionemu szeroką, uporządkowaną chronologicznie wiedzę o wydarzeniach i ich uczestnikach, na przykład w postaci pokazu slajdów z obrazami dotyczącymi przedmiotu i jego przeszłości.

Mocy tej można użyć również, by wejrzeć w przeszłość innej istoty. Cel musi zostać dotknięty, co może wymagać rzutu, jeśli on się temu opiera (zob. **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, str. 157). Wykonuje się rzut sporny na Czujność + Okultyzm + Nadwrażliwość przeciwko Determinacji + Mocy Krwi celu. Dla celu rzut ten jest odruchowy i cel nie zdaje sobie sprawy, że odczytywane są wydarzenia z jego przeszłości. Jeżeli użytkownik mocy osiągnie więcej sukcesów, otrzyma wizję z przeszłości celu, widzianą z jego perspektywy. Jeśli użytkownik mocy nie określa ram czasowych ani innych kryteriów wydarzenia, które chce odczytać, ujrzy najdramatyczniejszy, nerwowy lub przepełniony pożądaniem czyn dokonany lub doświadczony przez cel. Jeśli użytkownik skupi się na konkretnych ramach czasowych lub wydarzeniu, otrzymuje karę do rzutu na Nadwrażliwość w wysokości –1 za każdą noc, która upłynęła od tego wydarzenia. Co za tym idzie, wizja tego, jak cel pożywiał się trzy noce temu, wiąże się z karą –3 do rzutu spornego wykonywanego przez odczytującego aurę wampira.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Wydarzenia widziane oczyma celu zostają źle zinterpretowane. Na przykład, wydaje się, że to cel mocy został zaatakowany, choć to on zaatakował.

Porażka: Używający mocy przegrał lub zremisował rzut sporny. Nie udało się odczytać żadnego wrażenia.

Sukces: Postać odczytująca aurę zgromadziła więcej sukcesów. W jej umyśle pojawia się ulotny, rozmyty i zniekształcony obraz danej sytuacji lub zdarzenia. Pozwala to ogólnie, intuicyjnie zrozumieć, co się stało.

Wyjątkowy sukces: Postać odczytująca aurę wygrywa rzut sporny z co najmniej pięcioma sukcesami. W jej umyśle natychmiast pojawia się wizja danej sytuacji lub zdarzenia. Wampir dokładnie rozumie, co się stało, zwłaszcza, że w wizji staje się swym celem. Nie zyskuje przez to żadnych nowych cech ani zdolności – na przykład, gdy cel mocy popełnił diabolizm. Używający mocy Spokrewniony po prostu wie, co zaszło.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Mocy używa się na wampirze, z którym postać jest związana powinowactwem krwi (zob. str. 162).
+1	Postać już w przeszłości odczytała psychiczne echo z celu mocy.
–	Niedawna i intensywna (narzędzie zbrodni użyte w morderstwie cztery godziny temu albo popełniono morderstwo).
–1	Niedawna lecz łagodna lub dawna lecz intensywna (zakurzona pamiątka rodowa w skrzyni).
–2	Emocjonalnie płytka lub dawno zapomniana (garnitur w sklepie z używaną odzieżą).
–3	Oderwana lub duchowo wyciszona (komplet kluczy znaleziony kilka tygodni temu).
–3	Odczyt aury celu podczas walki lub w innych stresujących okolicznościach.

•••• Telepatia

Na tym poziomie zaawansowania w postrzeganiu pozazmysłowym wampir może dokonać projekcji swojej świadomości do umysłu osoby będącej w pobliżu. Powstaje dzięki temu połączenie mentalne pozwalające Spokrewnionemu porozumiewać się w milczeniu, a nawet odczytywać powierzchnię podświadomości celu mocy. Wykorzystujący tę moc wampir wyczuwa każdą podchwyconą myśl jako głos we własnym umyśle. Trudno uznać to za dyskretne. Niemniej jednak moc ta może być jedną z najpotężniejszych zdolności w mistycznym arsenale dowolnego wampira. Przy odpowiedniej wprawie wampir-telepata może wykraść praktycznie każdą tajemnicę z umysłów otaczających go istot rozumnych.

Telepatia jest najskuteczniejsza w przypadku śmiertelnego umysłu. Użyta wobec zwyczajnych ludzi pozwala postaci utrzymać połączenie tak długo, jak długo Spokrewniony pozostanie skupiony, a śmiertelny cel mocy nie opuści jego pola widzenia na dłużej niż moment. Próba wtargnięcia do umysłu istoty nadprzyrodzonej jest jednak trudniejsza. Połączenie utrzymuje się tylko przez moment i należy nawiązywać je ponownie, ilekroć postać chce wysłać lub poszukiwać myśli.

Koszt: Brak w przypadku śmiertelnika; 1 punkt Siły Woli w przypadku istoty nadnaturalnej, chyba że zgadza się na nawiązanie kontaktu.

Pula kości: Inteligencja + Obycie + Nadwrażliwość – Determinacja celu

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dramatyczna porażka przy próbie użycia Telepatii może mieć katastrofalne skutki, ponieważ używający jej Spokrewniony natychmiast przyjmuje wszystkie zaburzenia psychiczne celu, utrzymujące się do świtu.

Porażka: W przypadku porażki nie udaje się nawiązać połączenia i postać nie może próbować tego ponownie do końca sceny.

Sukces: Sukces pozwala postaci odczytać myśl z umysłu celu lub wysłać mu własną. Sprawdź, jakie sugerowane modyfikatory towarzyszą konkretnym zastosowaniom mocy Telepatii.

Wyjątkowy sukces: Wyjątkowy sukces w przypadku Telepatii pozwala postaci pozyskać dodatkową informację (lub dodatkowy aspekt pierwotnego wglądu).

Zwróć uwagę, że gracz kontrolujący postać zdającą sobie sprawę, że jest sondowana lub „ujeżdżana", może wydać

punkt Siły Woli, by wyrzucić telepatę ze swego umysłu. Gdy telepata wyśle wiadomość, cel mocy natychmiast orientuje się, że nowa myśl nie należy do niego. Jeśli telepata poszukuje informacji, cel wykonuje rzut na Inteligencję + Opanowanie, by wykryć intruza.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Mocy używa się na wampirze, z którym postać związana jest powinowactwem krwi (zob. str. 162).
–	Próba wysłania jednej myśli/wiadomości do umysłu celu.
–1	Próba odczytania powierzchownych myśli celu, by dowiedzieć się, o czym właśnie myśli.
–1	Za każde zaburzenie psychiczne, na które cierpi cel.
–2	Poszukiwanie jednej informacji, o której cel aktualnie nie myśli.
–3	Poszukiwanie konkretnego wspomnienia, ukrytego głęboko w podświadomości.

..... Projekcja w Zmierzchu

Powszechnie uznawana za szczytowe osiągnięcie Nadwrażliwości, moc ta pozwala wampirowi wysłać swoje zmysły poza ciało, pozwalając im poruszać się po materialnym świecie niczym zjawa. Forma ta, nazywana „duchowym ciałem", jest niewrażliwa na zmęczenie i fizyczne uszkodzenie i może latać z wielką prędkością. Duchowe ciała mogą nawet wedle woli zapaść się pod ziemię i dotrzeć wszędzie w obrębie orbity Księżyca.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula kości: Inteligencja + Okultyzm + Nadwrażliwość

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Dramatyczna porażka może skończyć się katastrofą. Zazwyczaj postaci udaje się opuścić swoje ciało, po czym zostaje przeniesiona w niechciane miejsce (np. na drugi koniec świata albo głęboko pod ziemię).

Porażka: Postaci nie udaje się oddzielić świadomości od ciała, lecz może spróbować ponownie przy kolejnej okazji.

Sukces: Spokrewniony oddziela swe duchowe ciało od fizycznego i może wędrować po całym świecie.

Wyjątkowy sukces: Podobnie jak w przypadku zwykłego sukcesu, ale oddzielenie świadomości od ciała było bardzo łatwe i postać odzyskuje wydany punkt Siły Woli.

Oddziaływanie na świat fizyczny lub duchowy podczas Projekcji w Zmierzchu jest niemożliwe. Postać jest całkowicie pozbawiona substancji, nawet duchowej; jest jedynie projekcją świadomości. Stan ten ma swoje wady, ale i zalety, ponieważ postaci nie zatrzymują przeszkody, lecz nie może też ona wpłynąć na żadne zagrożenie, jakie napotka. Może zdarzyć się, że duchowe ciała dwóch wampirów spotkają się lub wampir spotka się z prawdziwym duchem. Będą wówczas mogli porozumiewać się, jakby byli w świecie rzeczywistym, lecz nie może dojść między nimi do żadnego kontaktu fizycznego lub mistycznego.

Psyche używającego projekcji wampira jest niewidoczna dla większości istot materialnych. Dziecko lub zwierzę może intuicyjnie wyczuć obecność wampira czy nawet go zobaczyć. Inny Spokrewniony, używający Wyostrzonych Zmysłów lub Postrzegania Aury, może dostrzec projekcję, uzyskując przewagę sukcesów w rzucie spornym na Czujność + Śledztwo + Nadwrażliwość (patrzący) przeciw Determinacji + Okultyzmowi + Nadwrażliwości (podróżnika). Oba rzuty wykonuje się odruchowo.

Podczas projekcji nie działają inne Dyscypliny wampira. Jego duch może obserwować rzeczy i wydarzenia, lecz połączenie z jego spoczywającym ciałem, źródłem mistycznej klątwy Spokrewnionych, jest zbyt słabe, by pozwoliło zamanifestować inne moce.

Podczas gdy świadomość wampira podróżuje, jego ciało spoczywa w stanie przypominającym letarg tam, gdzie je opuścił. Dopóki duchowe ciało jest aktywne, postać pozostaje nieświadoma wszystkiego, co dzieje się wokół jej fizycznego ciała. Jeśli dozna ono letargu lub Ostatecznej Śmierci, oddzielona psyche zostaje natychmiast z powrotem do niego ściągnięta.

Ciało wampira wydaje co noc Vitae, by się odżywić. Gracz musi wykonać standardowy rzut na Człowieczeństwo, by ciało duchowe pozostało przytomne w ciągu dnia (zob. str. 184). Jeśli używający projekcji wampir zapadnie w sen, moc wygasa i świadomość wraca do jego ciała. Następnego wieczora wampir przebudzi się w swoim ciele, jak co noc.

Ciało duchowe jest nagie i pozbawione jakichkolwiek przedmiotów. Artefakty stworzone w całości z materii duchowej *mogą* być używane w tej formie, lecz nie przenoszą się żadne obiekty materialne. Podobnie ciało duchowe nie może manipulować żadnymi przedmiotami materialnymi podczas swej upiornej podróży ani zabrać ich z powrotem ze sobą.

Wampirowi podróżującemu w projekcji teoretycznie można mistycznie uniemożliwić powrót do ciała, jak również może on się zgubić i nie móc odnaleźć drogi powrotnej. Plotki mówią, że w opuszczone wampirze ciało mogą wstąpić inne duchy, skazując podróżującego wampira na wygnanie. Pozbawiony ciała (i, być może, pozbawiony innego ciała do opętania) wampir traci co noc kropkę Mocy Krwi. Kiedy Moc jego krwi spadnie do zera, duch Spokrewnionego ponosi Ostateczną Śmierć i rozpływa się w niebycie.

Sugerowane modyfikatory

Zazwyczaj nie potrzeba żadnych modyfikatorów, lecz Narrator może przyznać karę do –2 kości przy nagłej aktywacji mocy, jeśli wampir opuszcza swe ciało w momencie Ostatecznej Śmierci (wszak ciało duchowe jest jednak lepsze niż żadne).

Niewidoczność

Lud nocy, drapieżcy i strażnicy Maskarady, wampiry są z natury (i z konieczności) istotami tajemniczymi i skrytymi. Od zdolności ukrycia drobnych przedmiotów, poprzez przybranie cudzego wyglądu, aż po całkowite zniknięcie, Dyscyplina Niewidoczności daje Spokrewnionym niezwykłe możliwości w dziedzinie ukrywania się i podstępu.

Niewidoczność w praktyce mąci umysł. Na przykład, postać ukrywająca za pomocą tej Dyscypliny przedmiot nie sprawia, że on znika ani że ktoś kryjący się za pomocą Niewidoczności rozpływa się w powietrzu. Umysł zmącony Niewidocznością widzi „poprzez" ukryty przedmiot i nie przyjmuje jego istnienia do wiadomości, nawet jeśli podświadomie musi wypełnić

braki. Kontynuując przykład, jeśli postać ukryła za pomocą Niewidoczności arkusz sklejki, a następnie schowała się za nią, ci, którzy popatrzyliby na sklejkę, zauważyliby ukrytą za nią postać, lecz nie samą płytę.

Całun Niewidoczności bardzo trudno przebić. Niewielu Spokrewnionych i niewiele innych istot nadprzyrodzonych potrafi przejrzeć go na wylot, a śmiertelnicy mają na to szansę tylko w najbardziej wyjątkowych okolicznościach. Ponieważ jednak zwierzęta działają w oparciu raczej o instynkt niż świadomość, często są zdolne rozpoznać obecność wampira i zareagować z odpowiednim strachem lub wrogością, nawet jeśli nie wykrywają go za pomocą zwykłych zmysłów. Podobnie rzecz ma się w przypadku dzieci, osób chorych umysłowo i innych, które postrzegają świat w nie do końca normalny sposób – mogą oni zgodnie z decyzją Narratora przejrzeć zasłonę Dyscypliny.

Niektórzy Spokrewnieni z Nadwrażliwością mogą przejrzeć Niewidoczność, a przynajmniej wykryć nadprzyrodzony podstęp. Zapoznaj się z ramką *Zderzenie Woli* na str. 119, by poznać szczegóły.

Należy pamiętać, że Niewidoczność oddziałuje na umysł patrzącego, nie zmieniając wampira fizycznie. Dyscyplina ta nie zdoła więc ukryć postaci przed urządzeniami mechanicznymi. Aparaty fotograficzne, kamery i podobne urządzenia pokażą normalny, rozmyty obraz, jakim charakteryzują się wszystkie wampiry, nie zaś przyjęty przez Spokrewnionego wygląd. Niewidoczność *działa jednak* na osobę korzystającą z urządzenia nagrywającego, więc operator kamery zobaczy przez wizjer iluzję roztaczaną przez Niewidocznego wampira, którą odkryje dopiero, gdy obejrzy nagrany materiał.

Jeśli nie zostanie to zaznaczone poniżej, moce Niewidoczności nie wymagają skupienia do podtrzymywania po uaktywnieniu i trwają przez jedną scenę.

• Dotyk Cienia

Pierwszy poziom Niewidoczności pozwala wampirowi ukryć niewielkie przedmioty, albo w dłoni, albo przy sobie. Jeśli wampir jest dostatecznie uzdolniony, nawet dokładne przeszukanie nie pozwoli odnaleźć ukrytego przedmiotu. Im bardziej biegły w posługiwaniu się tą Dyscypliną Spokrewniony, tym większe przedmioty może ukryć.

Koszt: –

Pula kości: Czujność + Złodziejstwo + Niewidoczność

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Próba nie udaje się i użytkownik mocy ściąga uwagę na fakt, że próbuje coś ukryć. Kolejne próby użycia Niewidoczności wobec osób, które były świadkami dramatycznej porażki, otrzymują karę –1 do końca sceny.

Porażka: Próba nie udaje się.

Sukces: Postać może ukryć jeden przedmiot, chyba że ktoś aktywnie szuka tej konkretnej rzeczy. „Konkretnej" należy w tym przypadku traktować bardzo dosłownie – postać szukająca „ukrytej przez Niewidoczność księgi" nie znajdzie jej, lecz znajdzie „ręcznie przepisaną, oprawną w skórę kopię woluminu rytuałów z XVII wieku Kogaiona Ordo Dracul", o ile wcześniej ją widziała.

Wyjątkowy sukces: Postać ukrywa przedmiot, nawet jeśli szukający dokładnie wie, czego szuka.

Gracz musi zadeklarować, który konkretny przedmiot jest ukryty i dla każdego przedmiotu moc musi być uaktywniona osobno.

Jeśli rzut się powiedzie, przedmiot pozostanie niezauważony. Szczegółowe przeszukanie, na przykład obszukanie lub dokładny ogląd, może go ujawnić w połączeniu z rzutem na Czujność + Opanowanie, w którym osiągnie się więcej sukcesów niż podczas aktywacji mocy. Jak w przypadku wszystkich zdolności Niewidoczności, postać z Nadwrażliwością może przejrzeć Dotyk Cienia (choć mimo to musi normalnie odszukać przedmiot, jeśli jest w kieszeni lub inaczej fizycznie schowany). Jeśli postać zrobi coś, by ściągnąć uwagę na ukryty przedmiot – na przykład specjalnie go komuś pokaże albo użyje go do ataku lub jako groźbę – Dotyk Cienia kończy się. Jeśli ktoś zdoła odkryć przedmiot, może wskazać go innym. Każda z tych osób wykonuje rzut na Czujność + Opanowanie. Osiągnięte sukcesy muszą przewyższyć te zdobyte w rzucie na Czujność + Złodziejstwo + Niewidoczność wykonanym przez użytkownika Dyscypliny. Jeśli ktoś nie zdobędzie wystarczającej liczby sukcesów, nie rozpozna przedmiotu, nawet jeśli ten zostanie mu pokazany.

Pamiętaj, że moc ta działa tylko na dany przedmiot. Postać nie może, na przykład, ukryć skrzynki pocztowej, a potem się za nią schować, albo schować kołka za ukrytym przez moc komputerem. Skrzynka pocztowa czy komputer będą niewidoczne, ale wampir lub kołek już nie.

Po aktywacji Dotyk Cienia trwa do końca sceny, chyba że zostanie wcześniej przerwany.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Drobny przedmiot, łatwy do ukrycia w dłoni.
+1	Przedmiot, który można schować w kieszeni spodni.
–	Przedmiot, który można wcisnąć do kieszeni spodni lub łatwo schować w kieszeni kurtki.
–1	Przedmiot, który ledwo można wcisnąć do dużej kieszeni kurtki.
–2	Przedmiot, który można ukryć pod kurtką bez zbyt widocznego wybrzuszenia.
–3	Przedmiot zbyt wielki, by go w naturalny sposób ukryć, lecz dość mały, by łatwo go przenosić.
–3	„Przedmiot" to abstrakcyjna idea lub negatywna przestrzeń, na przykład korytarz lub wejście do innego pokoju.
–4	Przedmiot wielkości wampira, na przykład motocykl.
–5	Przedmiot większy od wampira, na przykład samochód lub kontener, mniejszy niż pięć razy Rozmiar wampira.

Opowieści mówią o grobowcach, naczepach samochodowych czy nawet całych budynkach ukrywanych przed cudzym spojrzeniem, ale to chyba niemożliwe... Prawda?

•• Maska Pokoju

Spokrewniony opanował sztukę ukrywania się do tego stopnia, że może odwrócić część piętna wywartego na jego

duszy przez swą nieumarłą naturę. Wampir znający tę moc może ukryć swą istotę Spokrewnionego przed obcymi, nie emanując Skazą Drapieżcy.

Koszt: –

Pula kości: Moc ta nie wymaga rzutu i uważa się ją za „zawsze włączoną". Postać nie wywołuje Skazy Drapieżcy (zob. str. 168). W związku z tym nie objawia się jako wampir nawet innym Spokrewnionym, którzy go widzą. Spokrewnieni potrafiący rozpoznawać aury nie wiedzą nawet, że użytkownik mocy jest nieumarły; jego aura nie różni się od aury śmiertelnika (kolory nie są wyblakłe, jak w przypadku zwykłych Spokrewnionych). Pamiętaj, że moc ta wcale nie uodparnia użytkownika na Skazę Drapieżcy, lecz powoduje jedynie, że nie wywołuje on tej reakcji u innych.

Postać może wyłączyć tę moc, jeśli chce, lecz jest to sytuacja „wszystko albo nic". Nie może wyłączyć pewnych aspektów tej mocy, utrzymując pozostałe. Pamiętaj również, że wykorzystanie Nadwrażliwości może zakwestionować tę moc (zobacz ramkę *Zderzenie Woli* na stronie 119, by poznać szczegóły).

Akcja: Nie dotyczy

••• Opończa Nocy

Zasadnicza manifestacja tajemniczej natury Spokrewnionego, Opończa Nocy, pozwala wampirowi dosłownie rozpłynąć się w powietrzu i stać się niewidzialnym dla postronnych obserwatorów. Choć najłatwiej wywołać tę moc z dala od innych, Opończa Nocy jest dostatecznie potężna, by pozwolić zniknąć nawet obserwowanemu wampirowi.

Choć sam proces znikania jest subtelny, efekt, jaki wywiera na świadków, wcale niekoniecznie taki jest. Śmiertelnicy zapewne wpadną w panikę i będą chcieli uciec albo spróbują usprawiedliwić to, co właśnie widzieli, nawet jeśli wymagać to będzie stworzenia nowych wspomnień („Odwróciłem się na moment, a jak spojrzałem z powrotem *chyba* widziałem, jak znikał w tych drzwiach."). Śmiertelnicy o wyjątkowo słabej woli mogą w ogóle zapomnieć, że wampir był obecny. Spokrewnieni zazwyczaj lepiej znoszą cudze zniknięcie, choć nawet doświadczony i mądry wampir może poczuć się nieco zaskoczony.

Koszt: –

Pula kości: Inteligencja + Skradanie się + Niewidoczność

Akcja: Natychmiastowa

Wyniki rzutu

Dramatyczna porażka: Postać myśli, że zniknęła, choć wcale tak nie jest.

Porażka: Postać nie znika i o tym wie.

Sukces: Postać znika. Śmiertelni świadkowie rekonstruują tę scenę w pamięci tak, by usprawiedliwić zniknięcie postaci, jeśli zdobyła więcej sukcesów w rzucie na aktywację mocy, niż widzowie mają kropek Siły Woli.

Wyjątkowy sukces: Użytkownik Dyscypliny osiągnął co najmniej pięć sukcesów. Postać znika. Śmiertelnicy reagują jak w przypadku sukcesu. Spokrewnieni rekonstruują tę scenę w pamięci tak, by wyjaśnić zniknięcie postaci, jeśli zdobyła więcej sukcesów w rzucie na aktywację mocy, niż widzowie mają kropek Siły Woli.

Udane użycie Opończy Nocy sprawia, że postać jest niewidzialna, póki nie ściągnie na siebie uwagi (wykonując atak, rozbijając okno, wykrzykując ostrzeżenie). W takim przypadku Opończa znika.

Ukrycie się pod Opończą Nocy zabezpiecza postać przed przypadkowym ujawnieniem się. Wampir nie wpada na przechodniów, którzy podświadomie schodzą mu z drogi. Nikt nie słyszy, że podłoga zaskrzypiała pod nogami postaci, chyba że wcześniej przejrzał jej Niewidoczność.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+1	Postać jest sama, gdy aktywuje moc.
–	Postać znika z oczu jednego świadka.
-1	Za każdego świadka prócz pierwszego obecnego przy aktywacji mocy.

•••• Znajomy Nieznajomy

Moc ta pozwala postaci przybrać wygląd osoby, którą cel mocy najbardziej spodziewa się zobaczyć w okolicznościach towarzyszących ich spotkaniu. Postać nie może wybrać, kim się „stanie". W rzeczy samej, nie jest nawet świadoma, czym się charakteryzuje, dopóki cel nie zdradzi nowej tożsamości wampira słowami lub zachowaniem. Dlatego też najlepiej korzystać ze Znajomego Nieznajomego w okolicznościach, w których kontakt między postacią a celem mocy jest krótki. W przeciwnym wypadku postać ryzykuje zdradzenie swego podstępu niewłaściwym zachowaniem.

Pamiętaj, że moc ta nie zmienia prawdziwego wyglądu wampira. Mąci jedynie umysł świadka, przekonując go, że Spokrewniony jest kimś innym niż w istocie.

Koszt: –

Pula kości: Czujność + Oszustwo + Niewidoczność przeciwko Determinacji + Mocy Krwi celu

Akcja: Sporna; opór jest odruchowy.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać myśli, że cel uważa ją za kogoś innego, chociaż on rozpoznaje jej prawdziwą postać.

Porażka: Wampir przegrywa lub remisuje akcję sporną. Jego wygląd nie zmienia się i wampir zdaje sobie sprawę z porażki. Świadkowie widzą wampira takim, jakim jest.

Sukces: Wampir wygrywa akcję sporną i zostaje przez tę scenę uznany za kogoś innego.

Wyjątkowy sukces: Użytkownik Dyscypliny uzyskał pięć lub więcej sukcesów. Wampir wygrywa akcję sporną i zostaje uznany za kogoś innego na tak długo, jak tylko chce, a nie na jedną scenę.

Jeśli postać obserwuje więcej niż jeden widz, postać musi wybrać jednego z nich i mieć nadzieję, że inni spodziewają się zobaczyć tę samą osobę. Sukces w akcji spornej oznacza, że postać przyjęła wygląd oczekiwany przez wybrany cel, zaś inni również widzą tę samą osobę, nawet jeśli jej nie znają. Sama postać nie wie, kim się stała i może mieć problem z dłuższym utrzymaniem iluzji. Postać z Nadwrażliwością może przejrzeć to przebranie zgodnie z normalnymi zasadami konfliktu Nadwrażliwości z Niewidocznością (zob. str. 130). Pamiętaj, że jest

zupełnie możliwe, że postacią, którą spodziewa się spotkać cel mocy jest sam wampir...

Przykład: *Scratch używa Znajomego Nieznajomego, by pojawić się przed dzieckiem, którego pilnuje w domu opiekunka. Wyrzuca trzy sukcesy, a dziecko zero. Dziecko widzi Scratcha i krzyczy, „Tatuś!", co przywołuje opiekunkę. Kobieta wchodzi do pokoju i widzi postać, którą uznaje za ojca dziecka.*

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Postać dokładnie wie, kogo spodziewa się zobaczyć cel.
+2	Mocy używa się na wampirze, z którym użytkownik związany jest powinowactwem krwi (zob. str. 162).
–	Postać nie ma pojęcia, kogo spodziewa się cel.
–1	Postać okazuje emocje lub podejmuje się akcji niezupełnie pasującej do okoliczności.
–2	Postać okazuje emocje lub podejmuje się akcji zdecydowanie niepasującej do okoliczności lub osoby, której wygląd naśladuje.

••••• Spowij Zgromadzenie

Potężniejsza wersja Opończy Nocy, Spowij Zgromadzenie, pozwala wampirowi objąć swą mocą znikania innych.

Koszt: –

Pula kości: Inteligencja + Skradanie się + Niewidoczność

Akcja: Natychmiastowa

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Postać jest przekonana, że razem ze swą świtą stała się niewidoczna, choć w istocie tak nie jest.

Porażka: Postaci nie znikają.

Sukces: Postaci znikają. Śmiertelni świadkowie rekonstruują tę scenę w pamięci tak, by usprawiedliwić ich zniknięcie, jeśli używający mocy wampir zgromadził więcej sukcesów w rzucie na aktywację mocy, niż widzowie mają kropek Siły Woli.

Wyjątkowy sukces: Użytkownik Dyscypliny osiągnął co najmniej pięć sukcesów. Postaci znikają. Śmiertelnicy reagują jak w przypadku sukcesu. Spokrewnieni rekonstruują tę scenę w pamięci tak, by wyjaśnić ich zniknięcie, jeśli używający mocy wampir zgromadził więcej sukcesów w rzucie na aktywację mocy, niż widzowie mają kropek Siły Woli.

Wampir może ukryć jedną dodatkową osobę na kropkę Niewidoczności, nie licząc siebie. Może spróbować ukryć więcej osób, lecz wiąże się z tym kara rzutu gracza.

Każda postać ukryta pod osłoną tej mocy musi stosować się do zasad Opończy Nocy. Każdy, kto zwróci na siebie uwagę poprzez głośne lub gwałtowne zachowanie, najprawdopodobniej stanie się widoczny. Jeśli sam użytkownik Dyscypliny się ujawni, efekt rozprasza się całkowicie, ujawniając wszystkich wcześniej ukrytych. Wampiry ukryte

pod osłoną tej mocy widzą się nawzajem, lecz jeśli jedna z postaci zniknie z pola widzenia wampira roztaczającego „niewidzialność", moc przestanie na nią działać. Stanie się widoczna, choć reszta postaci pozostanie ukryta.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+1	Postać w chwili aktywacji mocy jest wyłącznie z osobami, które chce nią objąć.
–	Postaci znikają z oczu jednego świadka.
–1	Za każdego świadka prócz pierwszego obecnego przy aktywacji mocy.
–1	Za każdą osobę ukrytą przez moc ponad liczbę równą liczbie kropek Niewidoczności, nie licząc samej postaci.

Transformacja

Jeden z najbardziej widowiskowych darów dostępnych dla Przeklętych, Dyscyplina Transformacji, to studium fizycznej metamorfozy i przeobrażenia. Natura tej mocy jest szeroko dyskutowana wśród Spokrewnionych, jako że jej moce są bardzo zróżnicowane, a przy tym nie wywodzą się z żadnego oczywistego aspektu Klątwy. Bez względu na przyczynę czy pochodzenie, Transformacja pozwala mistrzom Dyscypliny na przybranie praktycznie dowolnego kształtu czy formy.

Jako że sedno istoty wampira nie zmienia się w zależności od formy, przetransformowany Spokrewniony może wykonywać dowolne czynności i używać każdej Dyscypliny, na którą w granicach rozsądku pozwala jego nowa forma. Gangrel w formie mgły może, na przykład, odczytywać aury (jako że nie traci zmysłu wzroku), lecz nie może nikogo skutecznie Zdominować (ponieważ nie może nawiązać wymaganego kontaktu wzrokowego). Ubiór wampira i jego przedmioty zmieniają formę razem z nim, lecz nie może on przemienić szczególnie dużych przedmiotów lub innych istot.

Jeśli nie jest powiedziane inaczej, moce Transformacji – jako stałe zmiany fizyczne – utrzymują się tak długo, jak życzy sobie tego wampir, lub póki nie zapadnie w letarg. Każdy stan uniemożliwiający wampirowi podejmowanie akcji (np. po wbiciu kołka w serce) uniemożliwia również transformacje; wampir musi być swobodny, by narzucić ciału swą wolę.

• Aspekt Drapieżnika

Najbardziej podstawowa zdolność tej Dyscypliny pozwala wampirowi roztaczać wokół siebie nadprzyrodzoną aurę dzikiej drapieżności.

Koszt: –

Pula kości: Moc ta nie wymaga rzutu. Postać nie podlega pod normalne stosunki Mocy Krwi, spotykając pierwszy raz nieznanego Spokrewnionego. Jeśli Moc Krwi postaci jest niższa niż nieznanego Spokrewnionego, traktuje się ją jako równą. Jeśli Moc Krwi postaci jest równa lub wyższa Mocy Krwi nieznanego Spokrewnionego, moc nie ma żadnego efektu.

Postać może zawiesić tę moc, jeśli chce, ale jeśli to zrobi, moc wygasa na całą scenę. Nie może jej stosować wybiórczo do konkretnych wampirów, które spotyka w ciągu tej sceny.

Akcja: Nie dotyczy

•• Schronienie w Ziemi

Wampir, który osiągnął ten ceniony poziom opanowania Transformacji, nauczył się, jak wtopić się w dowolną naturalną substancję. Na początek potrafi połączyć się jedynie ze zwyczajną glebą, lecz z upływem czasu i nabywaniem doświadczenia może nauczyć się łączenia z innymi żywiołami. Znalazłszy w ten sposób schronienie, postać jest niewrażliwa na zagrożenie ze strony promieni słońca i ataki fizyczne, ponieważ jej forma jest połączona z substancją, w którą wniknęła. Niektórzy Gangrele polegają na tej mocy, podróżując pomiędzy domenami, ponieważ daje im ona całkowitą swobodę.

Ten sposób spoczynku jest chętnie wybierany przez wielu Spokrewnionych, którzy muszą zapaść w letarg. Przeczekanie dziesięcioleci w stosunkowo bezpiecznym stanie, bez ryzyka wykrycia czy Ostatecznej Śmierci to atrakcyjna perspektywa. Choć postać nie może być wykopana, każde istotne naruszenie obszaru, w którym się znajduje, ostrzega wampira o obecności intruzów, ale niekoniecznie o szczegółach ich ataku. Jeśli schronienie śpiącego wampira ulegnie wystarczającemu zniszczeniu, Spokrewniony natychmiast zostanie przebudzony i przybierze formę cielesną w eksplozji materiału, z którym się połączył.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Nie wymaga rzutu. Zjednoczenie się z naturalną substancją jest automatyczne i zajmuje jedną turę. Po wniknięciu w materiał świadomość wampira utrzymuje się nieco ponad poziomem letargu (chyba, że wampir zapadł w letarg, wówczas pozostaje nieświadomy), sprawiając, że w najlepszym razie postrzega swoje otoczenie jakby z oddali. Gracz musi wykonać zakończony sukcesem rzut na Człowieczeństwo, jeśli chce, by jego postać była świadoma obecności innych osób w miejscu swego spoczynku lub wokół niego (nie licząc znacznej zmiany schronienia wampira, co skutkuje automatycznym odzyskaniem świadomości).

Ponieważ postać stała się dosłownie częścią ziemi, wszelkie próby zlokalizowania jej (poprzez zapach, aurę czy nawet mistyczne sposoby śledzenia) otrzymują karę –3 do puli kości. Poszukiwacz prawdopodobnie będzie zmieszany, nawet jeśli jego wysiłki zakończą się powodzeniem. Żaden atak nie zada wampirowi chroniącemu się w ziemi obrażeń; znaczące naruszenie obszaru, w którym się schronił, zmusi go jedynie do pojawienia się.

Po zdobyciu tej mocy postać może łączyć się jedynie z naturalną ziemią lub glebą. Jeśli od naturalnej ziemi oddziela go dowolna substancja – w tym asfalt, drewno lub beton – nie może uaktywnić tej mocy (musi dokopać się do ziemi lub znaleźć inny sposób, by na niej stanąć). Po wydaniu dodatkowych trzech punktów doświadczenia wampir może jednak wybrać inną substancję naturalną z listy zawierającej drewno, wodę, kamień naturalny lub przetworzony. „Kamień przetworzony" oznacza różne rodzaje materiałów powierzchniowych, w tym beton i asfalt. Postać może wówczas zapaść się w dodatkową materię z taką samą łatwością, jak w ziemię. Jeśli więc gracz wyda 12 punktów doświadczenia, wampir może spoczywać w dowolnej z tych pięciu materii, czyli praktycznie wszędzie. Materii musi być dość, by mniej więcej zmieściła się w niej forma wampira naturalnej wielkości – w jego Rozmiarze (duży

pień drzewa może się nadać, ale mała gałąź nie). Ci, którzy schronią się w wodzie, pozostawiają ledwo widoczny ślad o humanoidalnym kształcie tuż pod powierzchnią, lecz poza tym są równie chronieni i ukryci, jakby byli w ziemi.

Akcja: Natychmiastowa

••• Dzikie Szpony

Po aktywowaniu tej mocy paznokcie wampira rosną, stając się długimi, straszliwymi szponami, zdolnymi rozrywać ciało i kości. Moc ta czyni z wielu Gangreli przerażających przeciwników, przez co inni Spokrewnieni wolą omijać ich z daleka. Pamiętaj, że szpony różnych wampirów nie muszą wyglądać jednakowo. Niektóre są podobne do pazurów prawdziwych zwierząt, takich jak lwy, tygrysy czy drapieżne ptaki, zaś szpony innych Spokrewnionych nie przypominają nawet niczego stworzonego przez naturę. Jak można się spodziewać, gdy taki wampir obnaży swe szpony, wprawia wszystkich świadków w wielki niepokój.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Moc ta nie wymaga rzutu. Wystarczy sam cichy akt woli, by straszliwe pazury wyrosły z palców rąk jak i stóp wampira.

Ów dziki oręż, nasycony przeklętą mocą Vitae, daje premię +1 do pul ataku w walce wręcz bez broni i pozwala zadawać obrażenia krytyczne. Oczywiście wymaga to dokonywania ataków za pomocą szponów. Nie można uaktywnić Dzikich Szponów, by otrzymać premię +1 i obrażenia krytyczne do ataków toporem i pistoletem. Oprócz potencjału bitewnego, pazury dodają dwie kości do wszelkich rzutów związanych ze wspinaczką tak długo, jak długo są wysunięte. Szpony pozostają wysunięte na czas jednej sceny, chyba że wampir schowa je wcześniej.

Akcja: Odruchowa

•••• Kształt Bestii

Kanon legendy o wampirze pełen jest opowieści o panach nocy przybierających kształt „dzieci nocy". Historie te powstały na skutek tej mocy. Dzięki niej, Spokrewniony może przybrać kształt zwykłego zwierzęcia, zazwyczaj nietoperza *lub* wilka. Przybrawszy tę formę, wampir zachowuje swój umysł i temperament, lecz może wykorzystywać fizyczne zdolności swojego nowego ciała (zwiększoną szybkość i wyostrzone zmysły wilka lub echolokację i lot nietoperza).

Z upływem czasu i nabywaniem doświadczenia postać może nauczyć się przyjmować kształt drugiego zwierzęcia (nietoperza lub wilka) lub jakiegoś innego.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Moc ta nie wymaga rzutu. Transformacja z człowieka w zwierzę lub z powrotem zajmuje postaci jedną turę. Ubranie i drobne przedmioty zmieniają formę razem z wampirem i może on pozostać pod postacią zwierzęcia dotąd, aż zechce odmienić się z powrotem. Wampir może nawet przespać dzień w formie zwierzęcia, lecz musi wystrzegać się światła słońca, działającego na wampira bez względu na jego postać. Dodatkowo sen w formie zwierzęcia jest dla wampira męczący i wymaga wydania dodatkowej Vitae przy przebudzeniu.

Pod postacią zwierzęcia wampir może używać dowolnej znanej sobie Dyscypliny prócz Tebańskiego Czarnoksięstwa, Crúac i Dominacji (która staje się niemożliwa, kiedy rozkazy próbuje się wyszczekać). Każda forma zwierzęca daje osobne korzyści, gdy się ją przybierze. Pod postacią wilka pazury i zęby wampira zadają poważne obrażenia i dają premię +1 do puli ataku, Szybkość zostaje podwojona, Rozmiar wynosi 4 i dodaje się 2 kości do wszystkich rzutów na Czujność + Opanowanie wykonywanych, by mieć świadomość wydarzeń dziejących się w otoczeniu wilka. Pod postacią nietoperza Siła i Rozmiar wampira wynoszą 1, lecz może latać z Szybkością 20 (plus pięć za kropkę aktywowanego Wigoru); do wszystkich rzutów opartych na słuchu dodaje się trzy kości, a Obrona zwiększa się o dwa. Dopasuj Zdrowie wampira do nowej wartości Rozmiaru.

Gracz może zechcieć wydać kolejną Vitae i pozwolić postaci w formie wilka lub innej, odpowiedniej, aktywować Dzikie Szpony. Tak jak przy normalnym użyciu tej mocy, szpony są w oczywisty sposób nadprzyrodzone i przyciągają uwagę, więc nawet osoby nieświadome świata Przeklętych zorientują się, że coś z danym zwierzęciem jest *nie tak*. Postać, która przyjęła Kształt Bestii i aktywowała Dzikie Szpony, otrzymuje premię +1 do puli ataku i zadaje krytyczne obrażenia, zamiast premii +1 do puli ataku i zadawania pazurami poważnych obrażeń.

Po zdobyciu mocy dostępna jest wyłącznie forma nietoperza *lub* wilka. Za zgodą Narratora za każde wydane trzy punkty doświadczenia postać może zyskać dostęp do drugiej formy lub do formy innego drapieżnika, zazwyczaj ssaka, choć mówi się, że w odległych krajach Spokrewnieni potrafią przyjmować formę drapieżnych i padlinożernych ptaków. Zachęcamy Narratorów, by jako przykłady zwierzęcych cech wykorzystali modele podane tutaj, a także na stronach 202-203 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**.

Wampir w postaci zwierzęcej nie podlega pod Dyscyplinę Animalizmu. Można na nim użyć Dominacji, bez względu na to, jaką – zwierzęcą czy ludzką – postać przyjmie.

Akcja: Natychmiastowa

••••• Ciało Ducha

Szczyt wampirzych możliwości w sztuce przeobrażenia pozwala Spokrewnionemu przemienić swe ciało w obłok mroźnej mgły. Postać, jako chmurka oparów, może płynąć nad ziemią ze swą normalną Szybkością i bez trudu przeciskać się pod drzwiami i między barierami. Choć wyjątkowo silny wiatr może ją na chwilę znieść z obranego kursu, nawet huragan nie zdoła rozproszyć jej mglistej esencji.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Moc ta nie wymaga rzutu. Całkowita przemiana zajmuje jedną turę.

Jeśli zerwie się dostatecznie silny wiatr, mgliste ciało wampira może zostać zniesione z obranego kursu, o ile się mu nie przeciwstawi. Wykonaj rzut na Siłę (plus Wigor, jeśli postać go aktywuje). Dla lekkiego wiatru nie ma modyfikatora. Silny wiatr oznacza karę –1, a huragan –3. Sukces pozwala wampirowi podróżować w tej turze w dowolnym wybranym kierunku, nawet pod wiatr. Wyjątkowy sukces pozwoli mu poruszać się w dowolnym kierunku do końca sceny. Porażka oznacza, że wampir zostaje zepchnięty przez wiatr i podróżuje przez jedną turę z jego szybkością. Dramatyczna porażka oznacza, że do końca sceny wiatr targa wampirem i poniewiera nim (lecz pozwala mu zachować spójność).

W formie mgły postać jest niewrażliwa na wszelkie ataki fizyczne, które po prostu przechodzą przez jej gazowe ciało. Mistyczne ataki oddziałują na nią normalnie, choć mistyczne ataki czynione za pomocą zwyczajnych przedmiotów nie są skuteczne (np. pazury lub zaklęta broń fizyczna). Nawet słońce i ogień zadają o jeden punkt obrażeń mniej. Wadą tego stanu jest, rzecz jasna, że wampir w postaci mgły nie może nikogo zaatakować fizycznie (nawet innego wampira korzystającego z tej mocy). Dyscypliny, które nie wymagają ciała, mogą jednak być skuteczne. Wampir w formie gazowej może używać dowolnej znanej sobie Dyscypliny, nie licząc Tebańskiego Czarnoksięstwa, Cruac i Dominacji (która, jeśli się nie ma oczu do nawiązania kontaktu wzrokowego i ust do wypowiadania rozkazów, jest zupełnie nieprzydatna).

Wampira w postaci mgły nie można „zabutelkować" czy częściowo uwięzić, próbując schwytać lub zniszczyć jego formę. Zabutelkowanie części wampirzej mgły nie sprawi, że w ludzkiej postaci będzie, na przykład, pozbawiony ręki. Można uwięzić całą formę mgły wampira w hermetycznym pomieszczeniu lub w innej dużej hermetycznej przestrzeni. Oczywiście pojawia się pytanie, jak zwabić wampira w formie mgły do hermetycznego pomieszczenia i jak w ogóle uzyskać do niego dostęp.

Akcja: Natychmiastowa

Wigor

Prawie wszystkie legendy o wampirach, bez względu na to, z której części świata pochodzą, mówią o niezwykłej sile nieumarłych. W istocie nie wszyscy Spokrewnieni dysponują taką nadludzką mocą, lecz Dyscyplina Wigoru daje swym posiadaczom siłę, której nie dorówna żaden śmiertelnik. Wigor pozwala Spokrewnionym uderzać z siłą spadającego głazu lub pędzącego samochodu; podnosić wielkie ciężary, jakby były z papieru; roztrzaskiwać beton niczym szkło; przeskakiwać tak wielkie odległości, że starsi, którzy posiedli nieprzyzwoicie wysoki poziom Wigoru, w istocie mogą odpowiadać za powstanie legend o wampirzym locie.

Koszt: 1 Vitae na scenę

Pula kości: Wigor, w przeciwieństwie do wielu innych Dyscyplin, nie wymaga aktywnych rzutów. Zamiast tego zwiększa fizyczny potencjał postaci na czas sceny, w której została aktywowana, i wpływa na inne rzuty.

Każda kropka Wigoru zwiększa Siłę postaci o jeden, gdy Dyscyplina jest aktywna. Wigoru nie można aktywować częściej niż raz na scenę. Nie można więc wydać drugiej Vitae i podwoić korzyści płynących z tej mocy. Pamiętaj, że pewne cechy poboczne (na przykład Szybkość) mogą zostać zmienione na skutek użycia Wigoru.

Przykład: *Solomon ma Wigor 3 i Siłę 4. Wróciwszy ze spotkania z Księciem, ku swemu zaskoczeniu, nakrył myszkującego po swym schronieniu ghula. Solomon postanowił dać mu nauczkę i aktywował swój Wigor – na czas tej sceny jego Siła wzrosła do 7. W oczach ghula pojawiło się przerażenie, gdy zrozumiał, jakie za chwilę dostanie lanie.*

Dodatkowo Wigor zwiększa zdolność postaci do oddawania skoków. Pula kości skoku, zgodnie ze str. 73 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego** to Siła + Wysportowanie + wyposażenie. Używając Wigoru do przedłużenia skoku, należy dodać kropki Wigoru postaci do liczby stóp (1/3 metra) przeskoczonych na każdy sukces. W przypadku skoku wzwyż postać skacze na wysokość równą (Wigor/3 + 1/3 metra za każdy uzyskany sukces). Dla skoku w dal z miejsca, odległość wynosi (Wigor/3 + 2/3 metra za każdy sukces). Przy skoku w dal z rozbiegu odległość wynosi Rozmiar + (Wigor/3 + 4/3 metra za każdy sukces). Na przykład, postać o Sile 3, Wysportowaniu 3, Rozmiarze 5 i Wigorze 2 wykonuje skok wzwyż. Rzut wykonuje sześcioma kośćmi i osiąga 3 sukcesy. Postać skacze na 3 metry (2/3 m za Wigor + 1/3 m, czyli 1 metr za sukces). Następnie postać skacze w dal z rozbiegu. Postać przemierza odległość podstawową 5/3 metra + 6/3 (2/3+4/3) za każdy sukces. Przy trzech sukcesach daje to odległość 23/3, czyli 7 i 2/3 metra, o 2 metry dalej, niż udałoby się skoczyć bez Wigoru.

Akcja: Natychmiastowa

Żywotność

Wiele legend mówi o wampirach zdolnych przetrwać nawet najstraszliwsze obrażenia i uszkodzenia swych nieumarłych ciał. Choć wszyscy Spokrewnieni charakteryzują się pewną dozą tej odporności, ci spośród nich, którzy znają Dyscyplinę Żywotności, są jeszcze bardziej niezłomni i niewzruszeni. Wampiry dysponujące kilkoma kropkami Żywotności mogą przejść przez grad pocisków, otrząsnąć się po najcięższych ciosach czy nawet oprzeć się najbardziej śmiercionośnym kłom i pazurom nadprzyrodzonych przeciwników.

Koszt: 1 Vitae na scenę

Pula kości: Żywotność, w przeciwieństwie do wielu innych Dyscyplin, nie wymaga aktywnych rzutów. Zamiast tego zwiększa fizyczny potencjał postaci na czas sceny, w której została aktywowana, i wpływa na inne rzuty.

Każda kropka Żywotności zwiększa Wytrzymałość postaci o jeden na scenę, w której Dyscyplina działa. Premia ta zwiększa w danej scenie również kropki Zdrowia. Żywotności nie można aktywować częściej niż raz na scenę. Nie można zatem wydać drugiej Vitae i podwoić korzyści płynących z tej mocy.

Przykład: *Książę Maxwell to Ventrue z Żywotnością 4 i Wytrzymałością 4. Powracając do swego schronienia, napotyka urażonego Spokrewnionego, którego upokorzył w Elizjum dwie noce temu. Dla bezpieczeństwa Maxwell aktywuje swą Żywotność – jego Wytrzymałość rośnie do 8, a kropki Zdrowia rosną do 13 (Rozmiar 5 + Wytrzymałość 4 + Żywotność 4).*

Dodatkowo Żywotność „pomniejsza kategorię" w danej scenie tylu punktów obrażeń krytycznych, ile postać ma kropek Żywotności. Obrażenia te stają się poważne. Obrażenia krytyczne otrzymane ponad liczbę kropek Żywotności pozostają krytyczne. Pomniejszenie to nie wpływa na rany krytyczne, które postać już odniosła, jedynie na te, które dopiero otrzyma podczas działania Żywotności (w poprzednim przykładzie Maxwell mógłby pomniejszyć kategorię nie więcej niż w sumie o cztery punkty obrażeń).

Przykład: *Maxwell walczy z łowcą czarownic, który uderza go płonącą pochodnią. Pochodnia zadaje pięć punktów obrażeń krytycznych – lecz Żywotność 4 Maxwella zmniejsza je do czterech punktów poważnych obrażeń i jednego, pozostałego, punktu obrażeń krytycznych.*

Pamiętaj, że dodatkowe kropki Zdrowia zdobyte w scenie, w której działa Żywotność, mogą mieć później konsekwencje. Jeśli wampir otrzyma więcej obrażeń, niż normalnie ma kropek Zdrowia, nadliczbowe rany powiększają kategorię istniejących ran (lekkie stają się poważne, poważne stają się krytyczne), zgodnie z zasadami dotyczącymi obrażeń na stronach 171-172 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**. Innymi słowy, gdy po zakończeniu sceny „wyłączy się" Żywotność postaci i znikną otrzymane dzięki niej dodatkowe kropki Zdrowia, postać może mieć do czynienia z cięższymi obrażeniami, niż początkowo otrzymała, chyba że wyleczy je, dopóki Żywotność jest aktywna. Zapoznaj się z ramką *Tymczasowe poziomy Zdrowia* na str. 172 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**, by dowiedzieć się, co się dzieje przy stracie dodatkowego Zdrowia.

Co więcej, jeśli postać otrzymuje obrażenia, które zwiększają kategorię jej tabeli Zdrowia, Żywotność jej nie obniża. Na przykład, jeśli postać mająca siedem kropek Zdrowia i jedną kropkę Żywotności otrzyma dziewięć punktów poważnych obrażeń, dziewiąty punkt pozostanie krytyczny. Pozostałe osiem punktów zapisuje się normalnie, jako poważne (siedem za kropki Zdrowia i jeden za Żywotność), lecz dziewiąty pozostaje krytyczny i zwiększa kategorię skrajnego lewego kwadratu w tabeli Zdrowia. Jeśli to jedyne obrażenia, jakie postać otrzyma do końca sceny, to kolejny punkt poważnych obrażeń podniesie swą kategorię do rany krytycznej, gdy Żywotność przestanie działać i Zdrowie z powrotem spadnie do siedmiu kropek. Spokrewnieni z Żywotnością powinni mądrze podchodzić do walki, choć używając tej dyscypliny, mogą poczuć się niepokonani.

Akcja: Natychmiastowa

Crúac

Crúac to powszechna nazwa pogańskiej magii krwi praktykowanej przez Krąg Wiedźmy. Magia typu rytualnego, Crúac, czyli „półksiężyc", to połączenie przedchrześcijańskiej, pogańskiej magii z całego świata, której jedynym wspólnym mianownikiem jest krwawa ofiara. Wielu tradycjonalistycznie nastawionych Spokrewnionych odrzuca Crúac jako „czarną magię" lub „czarostwo", a na obszarach, nad którymi panuje Lancea Sanctum, praktykujący Crúac są czasem prześladowani jako heretycy. Rzecz jasna, strach przed Crúac i szyderstwa pchnęły wielu Spokrewnionych do dołączenia do Kręgu Wiedźmy i zgłębienia tajników tej dyscypliny. Posłanie wyswobodzenia Kręgu Wiedźmy przemawia do wielu neofitów, a dla niektórych z nich nie ma większej swobody niż płynąca z opanowania tej Dyscypliny.

Crúac to jedna z centralnych tajemnic struktury wierzeń Kręgu Wiedźmy, jak i potężny oręż w arsenale zgromadzenia. Jak można oczekiwać, znajomość Dyscypliny jest pilnie strzeżonym sekretem. Świeżo przyjętym członkom zazwyczaj nie wyjawia się jej tajników. Jako nowy członek quasi-religijnej frakcji Spokrewnionych, wampir może być zmuszony do udowodnienia swej lojalności wobec Kręgu poprzez podjęcie się prób i wyzwań, nim wyznawcy zechcą podzielić się swą wiedzą. Choć wampiry odchodzące z Kręgu do innych zgromadzeń zabierają ze sobą swą wiedzę, dla większości z nich rozwijanie Dyscypliny poza strukturami Kręgu będzie praktycznie niemożliwe. Postać

musi mieć co najmniej jedną kropkę Statusu w Zgromadzeniu (Krąg Wiedźmy), by nauczyć się Crúac. Gracz, który wykupi co najmniej jedną kropkę tego Atutu przy tworzeniu postaci, może wydać jedną ze swych trzech kropek Dyscyplin na Crúac, jeśli chce. Jeśli gracz zechce zwiększyć liczbę kropek Crúac, jego postać musi wciąż posiadać przynajmniej jedną kropkę Statusu w Zgromadzeniu (Krąg Wiedźmy).

Ponieważ Krąg Wiedźmy jest konglomeratem tysiąca różnych kultur, wiele rytuałów Crúac przypomina rytuały podane niżej z efektu, jeśli nie z nazwy. Dlatego też rytuał pierwszego poziomu, Głód Prozerpiny, może być w Nowym Orleanie znany jako Apetyt Limby, a w Teheranie jako Klątwa Tawrich. Inne podręczniki do **Wampira** prezentują nowe rytuały Crúac, a graczy i Narratorów zachęcamy do stworzenia własnych rytuałów na podstawie tych zamieszczonych poniżej.

Koszt: Wykorzystanie Crúac zawsze kosztuje przynajmniej jedną Vitae. Jeśli opis konkretnej mocy (zwanej rytuałem) nie stanowi inaczej, przyjmij, że koszt wynosi jedną Vitae. Vitae odgrywa w Crúac bardzo istotną rolę – to poprzez nią dosłownie budzi się moc drzemiącą we krwi, by zasilić nią nadprzyrodzone efekty. Wykorzystanie Crúac wymaga „wydanie" Vitae w widoczny lub inny istotny sposób. Na przykład, postać może wydać Vitae podczas aktywacji rytuału, nacinając się sztyletem i roniąc krew na ziemię, aktem przelania Vitae budząc zawartą w niej moc (lub inaczej odwołując się do potęgi drzemiącej we krwi).

Crúac nie charakteryzuje się tym samym liniowym postępem, co inne Dyscypliny. Poziom opanowania Dyscypliny wyznacza najwyższy poziom rytuałów, jakie postać może poznać. Rytuały kupuje się za punkty doświadczenia. Na przykład, postać z dwiema kropkami Crúac może znać nieograniczoną liczbę rytuałów pierwszego i drugiego poziomu (o ile zapłaci za nie punktami doświadczenia). Nie może uczyć się rytuałów Crúac trzeciego poziomu, dopóki nie zwiększy liczby kropek Crúac do 3. Ilekroć postać zdobywa nową kropkę Crúac (w tym również podczas tworzenia postaci), zdobywa też za darmo rytuał tego poziomu.

Crúac to podstępna moc. Wymaga od swych użytkowników pewnego podporządkowania czy wręcz okrucieństwa, być może dla uczczenia surowych starych bogów, od których Dyscyplina ta rzekomo się wywodzi. Dla niektórych spragnionych potęgi czarowników posługiwanie się Crúac jest celem samym w sobie. Każda kropka tej Dyscypliny zmniejsza o jeden maksymalne Człowieczeństwo postaci. Na przykład, Gangrel Roland Gentry posiadł trzeci poziom Crúac. Jego maksymalne Człowieczeństwo wynosi zatem 7. Jeśli postać podniesie swój poziom Crúac wyżej, niż pozwalałoby na to Człowieczeństwo, jej Człowieczeństwo natychmiast spada do odpowiedniego poziomu, a gracz wykonuje rzut na Człowieczeństwo, by sprawdzić, czy postać otrzyma zaburzenie psychiczne podczas zwiększania swej okultystycznej wiedzy (zob. str. 182-188, by dowiedzieć się więcej o rzutach na Człowieczeństwo i zaburzeniach psychicznych).

Pula kości: Manipulacja + Okultyzm + Crúac. Ze względu na swą krwawą naturę, Dyscyplina podwaja wszelkie premie wywodzące się z powinowactwa krwi wampira, w rytuałach dokonywanych na jego rodzicu, rodzicu jego rodzica, dziecięciu lub dziecięciu jego dziecięcia. Słabość klanowa Nosferatu nie stosuje się do rzutów na tę Dyscyplinę.

Akcja: Złożona. Liczba sukcesów potrzebnych do aktywacji rytuału jest równa jego poziomowi (zatem skuteczne przeprowadzenie rytuału trzeciego poziomu wymaga trzech sukcesów). Każdy rzut odpowiada jednej turze prowadzenia rytuału. Pamiętaj, że każdy punkt obrażeń otrzymany podczas tury oznacza karę do następnego rzutu prowadzenia rytuału wykonywanego przez postać otrzymywaną oprócz ewentualnych kar za rany, które otrzymał czarownik.

Koszt aktywacji rytuału Crúac należy zapłacić, zanim wykona się rzut. Zazwyczaj nie jest to problematyczne, ponieważ rytuał kosztujący jedną Vitae może mieć swój rzut aktywacyjny w tej samej turze (ponieważ wydawanie Vitae to akcja odruchowa). W niektórych przypadkach rytuał kosztuje jednak więcej Vitae, niż czarownik może wydać w jednej turze. W takim przypadku gracz czarownika wykonuje rzut w turze, w której postać (odruchowo) wydaje ostatnią Vitae potrzebną do odprawienia rytuału.

Jeśli postać nie zdoła doprowadzić rytuału do końca na czas (bo, na przykład, zostanie zabita przed zgromadzeniem dostatecznej liczby sukcesów) lub postanowi anulować rytuał w trakcie jego odprawiania, efekt po prostu nie działa. Nie odzyskuje się jednak wydanej Vitae.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Rytuał kończy się widowiskową klęską, a jeden z jego aspektów obraca się przeciwko czarownikowi, na przykład rytuał mający sprowadzić wielki głód na ofiarę, sprowadzi go na czarownika.

Porażka: Rytuał kończy się niepowodzeniem, lecz nie jest ono groźne. Vitae zostaje wydana, lecz rytuał nie ma efektu.

Sukces: Rytuał działa zgodnie z opisem.

Wyjątkowy sukces: Rytuał działa zgodnie z opisem. W wielu przypadkach dodatkowe sukcesy są nagrodą samą w sobie, skutkując dodatkowymi obrażeniami czy przedłużonym czasem trwania efektu albo podobnymi korzyściami.

Jeśli nie jest powiedziane inaczej, rytuały trwają jedną scenę lub do następnego wschodu słońca, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+4	Mocy używa się wobec wampira, z którym czarownik związany jest powinowactwem krwi (zob. str. 162).
–	Postać nie jest zagrożona ani rozproszona.
-1 do -3	Postać spieszy się lub jest rozproszona, na przykład odprawiając rytuał podczas walki lub gdy gonią ją prześladowcy. Kara za różne czynniki rozpraszające kumuluje się (np. odprawianie rytuału podczas walki w środku huraganu). Sukcesy zdobyte w rzucie na medytację na daną noc (zob. str. 51 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**) znoszą tę karę w stosunku jeden do jednego.

Głód Prozerpiny

(Rytuał Crúac pierwszego poziomu)

Czarownik wywołuje w swym celu uczucie nieznośnego głodu. Ofiara musi być w polu widzenia czarownika. Cel rytuału odczuwa pragnienie jedzenia lub pożywania się. Aktywacja mocy wymaga

rzutu spornego przeciwko Opanowaniu + Mocy Krwi celu; opór jest odruchowy. Jeśli czarownik uzyska więcej sukcesów, ofiara będzie się pożywiać wszystkim, co jest w jej zasięgu. Śmiertelnik będzie jadł nawet surowe mięso, lecz nie posunie się do drastycznych czynów, takich jak kanibalizm lub picie krwi. Spokrewniony może zaatakować pobliskie puchary czy nawet inne wampiry, jeśli głód będzie wystarczająco wielki, by wprawić go w szał. Nawet po posileniu się, żarłoczność celu nie słabnie, póki nie minie czas trwania rytuału (wampiry dotknięte tą mocą uważa się za „wygłodzone" na potrzeby opierania się szałowi; zob. str. 179).

Rigor Mortis

(Rytuał Crúac pierwszego poziomu)

Dzięki mocy tego rytuału wampir może na pewien czas przerwać ożywiający efekt wampirzej Vitae, sprawiając, że Spokrewniony znieruchomieje, gdy jego mięśnie zesztywnieją w stężeniu pośmiertnym, właściwym zwłokom. Liczba sukcesów w rzucie na Crúac określa liczbę kości, o którą zmniejsza się następną fizyczną pulę kości ofiary. Odnosi się to jedynie do puli akcji i nie dotyczy fizycznych odporności. Rigor Mortis nie działa na śmiertelników, ghule, Lupinów i magów, ponieważ nie potrzebują oni mocy wampirzej Vitae, by poruszać swe ciała.

Rzut na aktywację tej mocy otrzymuje karę równą Opanowaniu celu.

Eheral

(Rytuał Crúac drugiego poziomu)

Rytuał ten pozwala czarownikowi „ujeżdżać zmysły" wybranego celu. Cel musi być w bezpośrednim polu widzenia czarownika w chwili wykonywania rytuału, lecz potem ofiara może się od niego oddalić na dowolną odległość. W każdej chwili podczas trwania rytuału czarownik może patrzeć oczyma lub słuchać uszami swojego celu. Nie można wykorzystać innych zmysłów. Jeśli postać jest głucha, niewidoma lub głuchoniewidoma, „ujeżdżanie" ujawni tylko czerń i/lub ciszę. „Ujeżdżany" cel nie wie, że jego zmysły służą też komuś innemu.

Ujeżdżając cudze zmysły, czarownik jest ledwo świadomy własnego ciała, które zapada w swego rodzaju trans. Nie zdaje sobie sprawy z pomniejszych bodźców działających na własne ciało (np. owad idący po jego skórze lub krople wody kapiące na głowę), lecz gwałtowniejsze czyny wymierzone w ciało postaci ściągną jej świadomość z powrotem.

Rytuał działa przez jedną noc na sukces przy rzucie aktywacyjnym, a czarownik może w dowolnej chwili go zakończyć. Postać może zatem korzystać ze zmysłów celu i wracać do swego ciała tak często, jak tylko zechce, póki rytuał trwa.

Rzut na aktywację tej mocy otrzymuje karę równą Opanowaniu celu.

Vitae Hydry

(Rytuał Crúac drugiego poziomu)

Wykonując ten rytuał, czarownik chroni się przed niedoszłymi diabolistami i innymi, którzy łakną pożywić się jego krwią. Rytuał ten przemienia Vitae czarownika w swego rodzaju truciznę. Spokrewnieni, którzy się jej napiją, otrzymują punkt poważnych obrażeń za każdą spożytą Vitae; śmiertelnicy za każdą Vitae otrzymują dwa punkty poważnych obrażeń. Spożycie zatrutej Vitae nie odżywia Spokrewnionego. Vitae przemieniona w truciznę zachowuje swe właściwości dopóty, dopóki znajduje się w ciele czarownika (lub do następnego wschodu słońca). Jeśli Vitae opuści ciało, przestanie być trująca. Nie można więc wykorzystać jej do zatrucia broni, a jeśli spożyje się Vitae z pojemnika, do którego została upuszczona, będzie działała jak zwykła, niezatruta Vitae.

Odbicie Drzewnej Żyzny

(Rytuał Crúac trzeciego poziomu)

Czarownik wzywa mistyczną osłonę chroniącą go przed próbami wbicia kołka w serce. Jeśli rytuał się powiedzie, każda próba wbicia wampirowi kołka w serce będzie nieudana, dopóki rytuał działa. Kołek gnije lub rozpada się w proch, kiedy ktoś próbuje wbić go w serce czarownika. Aby osłona zadziałała, musi zostać podjęta próba wbicia kołka w serce Spokrewnionego (moc nie powoduje gnicia i rozpadu wszystkich kołków i kołkopodobnych przedmiotów w pobliżu wampira). Mocy tej nie można użyć, by osłonić innych; działa wyłącznie na samego czarownika. Moc gaśnie wraz z następnym zachodem słońca, choć można natychmiast wezwać ją ponownie.

Dotyk Morrigan

(Rytuał Crúac trzeciego poziomu)

Czarownik odprawia ten rytuał (następuje rzut na Manipulację + Okultyzm + Crúac) i obraca swój sprawiedliwy gniew w prawdziwy oręż. Jeśli rzut na odprawienie rytuału się powiódł, dotyk czarownika staje się śmiertelną bronią. Czarownik musi dotknąć ofiary otwartą dłonią (zob. *Dotknięcie przeciwnika*, str. 156 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**). Dotyk zadaje tyle poważnych obrażeń, ile uzyskano sukcesów przy rzucie na odprawienie rytuału (do przekazania Dotyku Morrigan nie można wykorzystać uderzenia pięścią lub innego ciosu w walce wręcz). Obrażenia te można zadać tylko raz na każde wykonanie rytuału, a dotyk postaci zachowuje swą moc ranienia przez godzinę za każdy sukces w rzucie aktywacyjnym. Jeśli czas ten upłynie, a Dotyk Morrigan nie zostanie przekazany ofierze, moc wygasa.

Po dotknięciu pozostaje widoczny ślad, zależny od zadanych obrażeń. Dotyk Morrigan zadający jeden punkt obrażeń pozostawi niewielką szramę lub spory siniak, zaś Dotyk zadający pięć punktów obrażeń sprawi, że postać będzie prawie cała poczerniała i poparzona. Widoczne rany znikają, gdy punkty obrażeń zostaną wyleczone. Moc ta działa wyłącznie na wampiry, ghule i inne istoty nadprzyrodzone. Wygląda na to, że Spokrewnieni nie mogą skrzywdzić tą mocą śmiertelników.

Kradzież Danina

(Rytuał Crúac czwartego poziomu)

Czarownik w mistyczny sposób zdobywa jedną trzecią Vitae, którą spożywa cel. Cel musi być w zasięgu wzroku czarownika w chwili odprawiania rytuału. Ilekroć cel będzie się pożywiał, jedna trzecia zdobytej Vitae zostaje mu odebra-

na i niewidocznie przesłana do czarownika, bez względu na położenie obu wampirów. Vitae ta jest „neutralna", to znaczy, że Spokrewniony nie pęta czarownika Vinculum, a jeśli cel spożywa Vitae innego wampira, czarownik nie zostanie związany więzami krwi również z nim (choć spętają one cel tej mocy, pożywiającego się wampira). Efekt tego rytuału kończy się po jednym pożywieniu się lub po nadejściu świtu, cokolwiek nastąpi pierwsze.

Przy aktywacji mocy wykonuje się rzut sporny, stawiając Manipulację + Okultyzm + Crúac czarownika przeciwko Opanowaniu + Mocy Krwi celu. Opór jest odruchowy. Jeśli czarownik osiągnie więcej sukcesów, cel nie ma pojęcia, gdzie znika część spożytej przez niego Vitae, choć zdaje sobie sprawę, że jest niedożywiony.

Kradzież Życia

(Rytuał Crúac czwartego poziomu)

Czarownik jest niewrażliwy na Vinculum i uzależnienie od krwi, kiedy spożywa Vitae innego Spokrewnionego. Po wykonaniu tego rytuału, jeśli tej samej nocy spożywa się krew innego wampira, nie czyni się kolejnego kroku ku Vinculum z dawcą krwi ani nie wykształca się u postaci uzależnienie od krwi. Oczywiście dawca krwi nie ma pojęcia, że biorca jest niewrażliwy na jej moc. Rytuału tego nie można odprawić dla innego wampira, działa wyłącznie na czarownika. Rytuał nie odwraca ani nie tłumi istniejącego Vinculum, któremu czarownik już podlega.

Kradzież Życia

(Rytuał Crúac piątego poziomu)

Ten potężny rytuał kazi krew celu, zarówno śmiertelnika, jak i wampira. Wykonaj rzut na Manipulację + Okultyzm + Crúac w akcji spornej przeciwko Wytrzymałości + Mocy Krwi celu (opór jest odruchowy). Jeśli w rzucie tym czarownik osiągnie więcej sukcesów, liczba jego sukcesów oznacza liczbę punktów poważnych obrażeń zadanych śmiertelnemu celowi. Wampir wzięty na cel rytuału natychmiast straci odpowiednią ilość Vitae i może popaść w szał. Moc ta może wpędzić wampira w letarg. Czarownik musi widzieć swą ofiarę, gdy odprawia rytuał.

Pocałunek Wiedźmy

(Rytuał Crúac piątego poziomu)

Kiedy czarownik przyzywa moc samej Wiedźmy (bez względu na to, którego imienia użyje) i wyda Vitae, usta wampira zmieniają się w paszczę najeżoną ostrymi, zgrzytającymi zębami. Wampir nie musi wykonywać pochwycenia, by ugryźć ofiarę; może to zrobić bezpośrednio. Liczbę sukcesów uzyskanych w rzucie aktywacyjnym rytuału dodaje się jako premiowe kości do rzutów ataku, a wampir zadaje krytyczne obrażenia. Pamiętaj, że zęby są tak wielkie i ostre, że nie można pożywiać się, póki rytuał jest aktywny. Zbyt wiele krwi rozbryzguje się podczas ataku, by można było się nią nasycić. Pocałunek Wiedźmy pozostaje aktywny, dopóki nie wyda się kolejnej Vitae, by cofnąć zmianę, lub do wschodu słońca.

Tebańskie Czarnoksięstwo

Tebańskie Czarnoksięstwo to magia cudów uprawiana przez członków Lancea Sanctum. Wedle tego zgromadzenia to tradycja magii poznana (lub ukradziona, w zależności od tego, kogo się słucha) od „posłańca Boga". Praktyka ta powstała, gdy wcześni członkowie sekty odwiedzili Teby w północnym Egipcie, towarzysząc kontyngentowi chrześcijańskich żołnierzy za panowania cesarza Dioklecjana, po zniknięciu Longinusa. Dyscyplina ta ma silne podteksty apokaliptyczne, łączy nacisk na elementy biblijne (deszcze krwi, plagi szarańczy, zemstę Boga) z bardzo wyraźnym, okultystycznym w swej naturze odwołaniem do sprawiedliwości.

Tebańskie Czarnoksięstwo jest strzeżone równie zazdrośnie, jak podejrzewają pozostałe frakcje Spokrewnionych, jeśli nie bardziej. Choć nie uważa się powszechnie, że pośród cieni czają się oddziały uderzeniowe Lancea Sanctum gotowe dopaść nie-Uświęconych, posługujących się tą Dyscypliną, niewielu członków zgromadzenia bierze swe inspirowane bożą mocą zdolności za dane raz na zawsze. Lancea Sanctum nie składa się z głupców. Zgromadzenie „użycza" swojej mistycznej wiedzy, jeśli może coś na tym zyskać.

Choć wampiry odchodzące z Lancea Sanctum do innych zgromadzeń zabierają ze sobą swą wiedzę, dla większości z nich rozwijanie Dyscypliny poza strukturami zgromadzenia będzie praktycznie niemożliwe. Postać musi mieć co najmniej jedną kropkę Statusu w Zgromadzeniu (Lancea Sanctum), by nauczyć się Tebańskiego Czarnoksięstwa. Gracz, który wykupi co najmniej jedną kropkę tego Atutu przy tworzeniu postaci, może wydać jedną ze swych trzech kropek Dyscyplin na Tebańskie Czarnoksięstwo, jeśli chce. Jeśli gracz zechce zwiększyć liczbę kropek Tebańskiego Czarnoksięstwa, jego postać musi wciąż posiadać przynajmniej jedną kropkę Statusu w Zgromadzeniu (Lancea Sanctum).

Koszt: Wykorzystanie Tebańskiego Czarnoksięstwa zawsze niesie ze sobą koszt jednego punktu Siły woli. Siła woli jest kluczowa przy używaniu tej Dyscypliny. Odwołuje się do duszy Spokrewnionego odprawiającego rytuał. Wydana w ten sposób Siła Woli nie dodaje trzech kości do rzutów aktywacyjnych. W istocie, ponieważ można wydawać tylko jeden punkt Siły Woli na turę, *nigdy* nie można wydać Siły Woli, by wzmocnić rzuty na Tebańskie Czarnoksięstwo, chyba że opis stanowi inaczej. Siła Woli sprawia jedynie, że czynienie magii jest możliwe.

Dodatkowo Tebańskie Czarnoksięstwo wymaga do aktywacji mocy użycia pewnych przedmiotów, które mogą przy tym zostać pochłonięte. Przedmioty te nazywa się ofiarami. Czarnoksiężnicy uważają, że przedmioty te stają się ofiarami dla Boga, Longinusa czy kogokolwiek, kto zsyła daną moc. Próby czynienia Tebańskiego Czarnoksięstwa bez odpowiedniej ofiary natychmiast kończą się porażką. Ofiary zostają pochłonięte podczas odprawiania rytuału, obracając się w kupkę popiołu.

Podobnie jak Crúac, Tebańskie Czarnoksięstwo nie charakteryzuje się liniowym postępem właściwym dla większości Dyscyplin. Poziom opanowania Dyscypliny wyznacza najwyższy poziom rytuałów, jakie postać może poznać. Rytuały kupuje się za punkty doświadczenia. Na przykład, postać z dwiema kropkami Tebańskiego Czarnoksięstwa może znać nieograniczoną liczbę rytuałów pierwszego i drugiego poziomu (o ile zapłaci za nie punktami doświadczenia). Nie może uczyć się rytuałów Tebańskiego Czarnoksięstwa trzeciego poziomu, dopóki nie zwiększy liczby kropek Tebańskiego Czarnoksięstwa do 3. Ilekroć postać zdobywa nową kropkę Tebańskiego Czarnoksięstwa (w tym również podczas tworzenia postaci), zdobywa też za darmo rytuał tego poziomu. Więcej rytuałów można zdobyć za punkty doświadczenia. Inne podręczniki do Wampira prezentują nowe rytuały Tebańskiego Czarnoksięstwa, a graczy i Narratorów zachęcamy do stworzenia własnych rytuałów na podstawie tych zamieszczonych poniżej.

Pula kości: Inteligencja + Wykształcenie + Tebańskie Czarnoksięstwo. W przeciwieństwie do Crúac i słabości klanowej Nosferatu, słabość klanowa Gangreli *ma* zastosowanie do rzutów na tę Dyscyplinę przy próbie odprawienia rytuałów Tebańskiego Czarnoksięstwa.

Akcja: Złożona. Liczba sukcesów potrzebnych do aktywacji rytuału jest równa jego poziomowi (zatem rytuał trzeciego poziomu wymaga trzech sukcesów, by został skutecznie odprawiony). Każdy rzut odpowiada jednej turze prowadzenia rytuału. Pamiętaj, że każdy punkt obrażeń otrzymany podczas tury oznacza karę do następnego rzutu prowadzenia rytuału wykonywanego przez postać, otrzymywaną oprócz ewentualnych kar za rany, które otrzymał czarnoksiężnik.

Jeśli postać nie zdoła doprowadzić rytuału do końca na czas (bo, na przykład, popadnie w letarg przed zgromadzeniem dostatecznej liczby sukcesów) lub postanowi anulować rytuał w trakcie jego odprawiania, efekt po prostu nie działa. Nie odzyskuje jednak wydanej Siły Woli, a ofiary i tak zostają spopielone.

Wynik rzutu

Dramatyczna porażka: Rytuał kończy się widowiskową klęską, zaś jeden z jego aspektów obraca się przeciwko czarownikowi. Na przykład, rytuał, który ma zadać obrażenia celowi, zadaje je czarnoksiężnikowi, a rytuał, który ma pozwolić na zmagazynowanie w przedmiocie Vitae, jedynie pozbawia jej czarnoksiężnika.

Porażka: Rytuał kończy się niepowodzeniem, lecz nie jest ono groźne. Siła Woli zostaje wydana, a ofiara spopielona, lecz rytuał nie ma efektu.

Sukces: Rytuał działa zgodnie z opisem.

Wyjątkowy sukces: Rytuał działa zgodnie z opisem. W wielu przypadkach dodatkowe sukcesy są nagrodą samą w sobie, skutkując dodatkowymi obrażeniami lub przedłużonym czasem trwania efektu albo podobnymi korzyściami.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Mocy używa się wobec wampira, z którym czarownik związany jest powinowactwem krwi (zob. str. 162).
—	Postać nie jest zagrożona ani rozproszona.
–1 do –3	Postać spieszy się lub jest rozproszona – na przykład, odprawia rytuał podczas walki lub gdy gonią ją prześladowcy. Kara za różne czynniki rozpraszające kumuluje się (np. odprawianie rytuału podczas walki, podczas huraganu). Sukcesy zdobyte w rzucie na medytację na daną noc (zob. str. 51 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**) znoszą tę karę w stosunku jeden do jednego.

Krwawy Pejcz

(Rytuał Tebańskiego Czarnoksięstwa pierwszego poziomu)

Wampir przemienia część swej krwi w okrutne narzędzie kary. Za każdą kropkę Tebańskiego Czarnoksięstwa posiadaną przez postać może ona stworzyć z Vitae Kąsający Pejcz, którym będzie biczować swych wrogów. Atak tą bronią ma pulę kości równą Sile + Broni Białej + liczbie stworzonych biczów i zadaje poważne obrażenia. Krwawy Pejcz działa tyle tur, ile postać uzyskała sukcesów w rzucie aktywacyjnym. Po upłynięciu tego czasu bicze z Vitae obracają się w pył.

Postać może wywołać Krwawy Pejcz tylko raz, nim minie czas jego trwania. Potem może jednak wywołać kolejny bicz. Postać może przerwać działanie mocy wcześniej, jeśli uzna to za stosowne.

Ofiara: Ofiarą jest własna krew Spokrewnionego. Odprawiając rytuał, wampir musi przeciąć swój nadgarstek nożem ofiarnym. Powstały pejcz – bez względu na liczbę biczów – kosztuje jedną Vitae.

Relikwiarz Vitae

(Rytuał Tebańskiego Czarnoksięstwa pierwszego poziomu)

Postać bierze zwyczajny przedmiot i umieszcza w nim Vitae, z której może skorzystać później (by się pożywić, lub w dowolnym innym celu wymagającym Vitae). Z Vitae może skorzystać dowolny Spokrewniony lub ghul, nie tylko sam czarnoksiężnik, lecz musi wiedzieć, że w przedmiocie jest Vitae. Ilość możliwej do zmagazynowania w przedmiocie Vitae jest równa liczbie sukcesów, które gracz uzyska w rzucie aktywacyjnym, choć czarnoksiężnik może w nim zakląć mniej Vitae, jeśli sobie życzy. Vitae do przechowania pochodzi wprost z ciała czarnoksiężnika. Dla danego przedmiotu rytuał można odprawić tylko raz. Każdy przedmiot może przechować Vitae bez względu na rozmiar, choć musi być przynajmniej wielkości ludzkiej pięści. Vitae pozostanie w przedmiocie dopóty, dopóki nie zostanie spożyta. Akt spożycia krwi może polegać na uniesieniu przedmiotu do ust lub chwyceniu go w dłoń i zażyczeniu sobie, by przeniknęła do niej krew. Vitae jest „neutralna", to znaczy, że spożywający ją Spokrewniony nie ulega Vinculum wobec czarnoksiężnika, choć może ryzykować uzależnienie od krwi.

Ofiara: Przedmiot, który stanie się relikwiarzem, jest zarazem ofiarą. Czarnoksiężnik musi być zdolny unieść go jedną ręką. Rozpada się w pył, gdy usunie się z niego całą Vitae. Dopóki to nie nastąpi, przedmiot działa tak, jak powinien (nożem wciąż można walczyć, a książkę można przeczytać).

Klątwa Wieży Babel

(Rytuał Tebańskiego Czarnoksięstwa drugiego poziomu)

Rytuał ten sprawia, że ofiara mówi obcymi językami i nie może się porozumiewać z innymi. Nawet słowa pisane przez nią są pozbawione sensu; zarówno pisane ręcznie, jak i maszynowo są jedynie bełkotem. Klątwa Wieży Babel nie tylko jest skutecznym środkiem kontrolowania rozprzestrzeniania się bluźnierstwa (czy plotki), lecz uniemożliwia też celowi wykorzystanie dyscypliny Dominacji. Liczba sukcesów osiągniętych w rzucie aktywacyjnym określa czas trwania efektu rytuału: godzina za każdy sukces lub do następnego wschodu słońca, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej. Podczas odprawiania rytuału cel musi się znajdować w zasięgu głosu.

Rzut na aktywację tej mocy otrzymuje karę równą Determinacji celu.

Ofiara: Język zwierzęcia lub człowieka

Plaga Kłamcy

(Rytuał Tebańskiego Czarnoksięstwa drugiego poziomu)

Postać przeklina swą ofiarę, powodując, że jeśli ta w ciągu sceny skłamie, z ust posypią się jej chrząszcze.

Rytuał wymaga akcji spornej, w której porównuje się Inteligencję + Wykształcenie + Tebańskie Czarnoksięstwo czarnoksiężnika z Determinacją + Mocą Krwi ofiary. Opieranie się tej mocy to akcja odruchowa.

Ofiara: Pancerz owada, cały i nieuszkodzony.

Pochwała Grzechu

(Rytuał Tebańskiego Czarnoksięstwa trzeciego poziomu)

Ofiara tej mocy przy najbliższej okazji otrzyma zwiększone obrażenia. Rana zwiększy się o jeden stopień obrażeń. Trzy obrażenia lekkie stają się trzema obrażeniami poważnymi, a trzy obrażenia poważne – trzema obrażeniami krytycznymi (krytyczne rany nie zwiększają swego stopnia obrażeń, w ich przypadku efekt rytuału jest zmarnowany). Jeśli cel rytuału nie otrzymał obrażeń aż do świtu, rytuał kończy się, choć kolejnej nocy może być użyty na tej samej osobie.

Jeśli cel rytuału wykorzysta Żywotność, Dyscyplina ta zrównoważy korzyści płynące z rytuału i cel otrzyma obrażenia tylko wtedy, jeśli rytuał spowodowałby, że kolejna rana byłaby krytyczna. Atak zadaje wówczas krytyczne rany, które Żywotność z powrotem zmniejsza.

Odprawienie rytuału wymaga akcji spornej, w której porównuje się Inteligencję + Wykształcenie + Tebańskie Czarnoksięstwo czarnoksiężnika z Determinacją + Mocą Krwi celu (opór jest odruchowy). Cel nie zdaje sobie sprawy, że działa na niego ta moc, i nie wie, czemu otrzymane obrażenia są tak ciężkie.

Ofiara: Kawałek papieru, na którym zapisano imię celu. Papier zostaje na oczach celu spalony podczas rzucania rytuału.

Przekleństwo Rozpaczy

(Rytuał Tebańskiego Czarnoksięstwa trzeciego poziomu)

Czarnoksiężnik przeklina swą ofiarę, wskazując konkretną czynność. Kiedy cel klątwy wykona tę czynność, nie będzie wykonywać rzutu swą normalną pulą kości. Wykonuje się zamiast niego rzut losowy. Klątwa może być ogólna („Twój następny atak nie powiedzie się!") lub szczegółowa („Kiedy ponownie pożywisz się krwią ślepego chrześcijanina o północy...") – jej treść zależy od decyzji czarnoksiężnika. Klątwa działa do chwili, gdy jej warunki zostaną wypełnione. Jeśli ofiara podejrzewa, że mogła zostać przeklęta tym rytuałem, gracz może wydać punkt Siły Woli i wykonać rzut na Determinację + Opanowanie. Jeśli w rzucie tym uzyska się więcej sukcesów niż w rzucie na nałożenie przekleństwa, klątwa zostaje zdjęta, zanim zdąży zadziałać.

Rytuał wymaga akcji spornej, w której porównuje się Inteligencję + Wykształcenie + Tebańskie Czarnoksięstwo czarnoksiężnika z Determinacją + Mocą Krwi ofiary. Opieranie się tej mocy jest odruchowe.

Ofiara: Pukiel włosów ofiary.

Dar Łazarza

(Rytuał Tebańskiego Czarnoksięstwa czwartego poziomu)

Udane odprawienie tego rytuału przywraca zmarłym pozór życia, odległe echo ich wcześniejszego istnienia. Choć rytuał ożywia zmarłych, nie przywraca im duszy ani nie zatrzymuje powolnego rozkładu. Moc ta w istocie tworzy boleśnie świadome swego istnienia zombie, który najprawdopodobniej pragnie jedynie wiecznego odpoczynku. Na początku ożywiona osoba zachowuje wszystkie zdolności (wciąż ma dostęp do swych dawnych Umiejętności, lecz nie ma Siły Woli). Nieszczęśnik ów nie może regenerować obrażeń ani odczuwać, przez co staje się niewrażliwy na kary od obrażeń. Ciało pozostanie ożywione na tyle nocy, ile sukcesów uzyskano w rzucie na Tebańskie Czarnoksięstwo przy jego ożywianiu. Za każdy dzień, w którym ofiara była martwa przed ożywieniem, Narrator odejmuje dowolną kropkę od atrybutu w każdej fizycznej, umysłowej i społecznej kategorii; robi to również za każdy dzień, kiedy ciało pozostaje ożywione. Kiedy Atrybut spadnie do zera, należy przyjąć, że wszelkie wykorzystujące go rzuty automatycznie kończą się porażką. To samo ciało można ożywić kilkukrotnie, lecz powstały w ten sposób sługa będzie coraz bardziej przerażający i mniej przydatny. Ciało, które utraciło wszystkie kropki Zdrowia na skutek poważnych ran, jest w istocie zbyt zmasakrowane, by chodzić, lecz wciąż zachowuje świadomość, a być może potrafi się też porozumiewać (w zależności od tego, jakiego rodzaju obrażenia otrzymało i w które części ciała).

Jedynie ten wampir, który odprawi rytuał, może rozkazywać swemu zombie. Może jednak mu przykazać, by wykonywał polecenia innych osób. Ożywione ciało pozostawione samemu sobie nie będzie wykonywać żadnych czynności z własnej woli. By cokolwiek zrobić, musi otrzymać polecenie i z całą pewnością będzie lamentować, do czego oto zostało zmuszone.

Ciało otrzymuje obrażenia – rany lekkie, poważne i krytyczne – tak samo, jak za życia. Pozostaje aktywne, póki pierwsza z prawej kratka Zdrowia nie zostanie zajęta przez krytyczne obrażenia. Zombie nie wykrwawia się na śmierć, otrzymawszy w pierwszą z prawej kratkę Zdrowia obrażenia poważne, więc należy je atakować tak długo, aż zostanie całkowicie zniszczone.

Ofiara: Hostia złożona pod język zmarłego.

Stygmaty

(Rytuał Tebańskiego Czarnoksięstwa czwartego poziomu)

Chociaż większość rytuałów Tebańskiego Czarnoksięstwa wiąże się ze Starym Testamentem, Stygmaty sięgają po cierpienie Księcia Pokoju z Nowego Testamentu, zmieniając je w broń boskiej kary. Ofiara rytuału w czasie rzucania czaru musi się znajdować w zasięgu wzroku. Zaczyna krwawić z nadgarstków, stóp i boku – z tradycyjnych ran Chrystusa. Śmiertelnicy otrzymują jeden punkt obrażeń poważnych na turę z powodu utraty krwi, a Spokrewnieni co turę tracą jedną Vitae. Jeśli w wyniku działania tego rytuału wampirowi skończy się Vitae, zaczyna on odnosić obrażenia poważne i może wpaść w szał (zob. str. 178). Wampir, którego Zdrowie spadnie do ostatniej kratki po prawej stronie, zapada w letarg (zob. str. 175).

Rzut aktywacyjny tej mocy otrzymuje karę równą Wytrzymałości celu.

Liczba tur, w których cel nosi Stygmaty, równa się liczbie sukcesów uzyskanych w rzucie na Tebańskie Czarnoksięstwo.

Ofiara: Krucyfiks, który rozpada się w proch w chwili odprawienia rytuału.

Przeobrażenie

(Rytuał Tebańskiego Czarnoksięstwa piątego poziomu)

Postać przeobraża jedną substancję lub rzecz w inną. Może zmienić, na przykład, wodę w krew, gałąź w węża, a człowieka w słup soli. Przedmiot lub substancja poddana przemianie staje się zupełnie normalną, naturalną wersją tego, czym ma być. Przeobrażenie nie zamieni żaby w Lupina, lecz może zamienić żabę w wilka. Jedynym ograniczeniem przeobrażenia jest to, że działa wyłącznie na przedmioty mniejsze od czarnoksiężnika, a jej efekt nie może symulować ludzkiej (lub wampirzej...) inteligencji. Można więc ową żabę zamienić w dziecko, lecz nie da się z nim porozmawiać, i nie będzie ono zdolne do wykonania bardziej skomplikowanych czynności, bo jest po prostu żabą, którą obleczono w kształt dziecka. Substancja lub przedmiot wraca do swej prawdziwej postaci, gdy słońce wzejdzie (choć jeśli ktoś zamienił człowieka w, powiedzmy, lód i odłamał mu rękę, obie części zamienią się o świcie w ciało, a ofiara szybko wykrwawi się na śmierć).

Jeśli mocy tej użyje się na innej istocie, inwokacja staje się akcją sporną, stawiając Inteligencję + Wykształcenie + Tebańskie Czarnoksięstwo czarnoksiężnika naprzeciw Wytrzymałości + Mocy Krwi celu (opór jest odruchowy). Czarnoksiężnik musi mieć swój cel na wyciągnięcie ręki.

Ofiara: Kropla płynnego złota

Gniewny Osąd

(Rytuał Tebańskiego Czarnoksięstwa piątego poziomu)

Rytuał ten wymierza karę bożą, obracając własną Vitae wampira w płynący jego żyłami ogień. Rytuał ten różni się od innych praktyk Tebańskiego Czarnoksięstwa w ten sposób, że czarnoksiężnik „ładuje" go, zanim gracz wykona ostatni rzut, a „ładunek" może składać się z wielu punktów Siły Woli (pamiętaj jednak, że gracz może wydać tylko jeden punkt Siły Woli na turę, więc odprawienie tego rytuału może zająć kilka tur). Każdy punkt Siły Woli poświęcony na ten rytuał zadaje celowi jeden punkt krytycznych obrażeń i pozbawia go jednej Vitae, gdyż jego własna krew pali się w ogniu bożego płomienia. Aby dowiedzieć się więcej o obrażeniach od ognia, zajrzyj na str. 172. Jeśli czarnoksiężnik posiada jakiś osobisty przedmiot celu, może odprawić ten rytuał z dowolnego miejsca na świecie. W przeciwnym razie musi widzieć swój cel. Przedmiot musi mieć dla przyszłej ofiary jakieś znaczenie;

zdjęcie zmarłej żony na pewno się nada, ale kluczyki do samochodu celu lub jego telefon komórkowy – niekoniecznie. Przedmioty pochodzące z ciała celu (włosy, paznokieć) są więcej niż zadowalające.

Rytuał ten nie działa na śmiertelników i inne istoty nadprzyrodzone, nie licząc ghuli.

Rzut na aktywację tego rytuału otrzymuje karę równą Wytrzymałości celu. Jeśli czarnoksiężnik nie osiągnie ani jednego sukcesu, cała Siła Woli poświęcona na rytuał zostaje stracona.

Ofiara: Wyłupione oko lub obcięta dłoń czarnoksiężnika. Wampir otrzymuje przy tym dwa punkty poważnych obrażeń.

Smocze Sploty

Requiem daje Spokrewnionym pewne korzyści, których nie osiągnie żaden śmiertelnik, lecz dotkliwość klątwy wampiryzmu znacznie je przewyższa. Wampiry z Ordo Dracul wierzą jednak, że tak być nie musi. Poprzez Smocze Sploty zgromadzenie to chce oszukać klątwę nałożoną na swego założyciela, pozbywając się ograniczeń i wymogów, jakie niesie ze sobą nieumarły stan, aż członkowie zgromadzenia staną się oczyszczeni.

Smocze Sploty zawierają w sobie trzy różne filozofie, z których każda podzielona jest na trzy stadia. Smocze Sploty, podobnie jak Crûac i Tebańskie Czarnoksięstwo, nie przynależą do jednego klanu. Członkowie zgromadzenia mogą badać wszystkie zwoje, lecz rozumieją, że żaden wampir nigdy nie osiągnął mistrzostwa, a przynajmniej zgromadzenie nic o takim Spokrewnionym nie wie. Postać musi mieć co najmniej jedną kropkę Statusu w Zgromadzeniu (Ordo Dracul), by nauczyć się Smoczych Splotów. Gracz, który wykupi co najmniej jedną kropkę tego Atutu przy tworzeniu postaci, może wydać jedną ze swych trzech kropek Dyscyplin na Smocze Sploty, jeśli chce. Jeśli gracz zechce zwiększyć poziom Smoczych Splotów, jego postać musi wciąż posiadać przynajmniej jedną kropkę Statusu w Zgromadzeniu (Ordo Dracul).

Aktywacja poziomu zwojów nie wymaga żadnych rzutów ani wydatków jako takich (choć niektóre zwoje ulepszają rzuty lub dają pewne zdolności, które inaczej pozostałyby niedozwolone). Postać może zawsze wykorzystać dostępny dla niej poziom, a korzyści płynące z danego poziomu mogą być na życzenie Spokrewnionego „wyłączone".

Nowe kropki Smoczych Splotów wykupuje się tak jak Dyscyplinę, a liczba zdobytych poziomów oznacza aktualny poziom dyscypliny, a „nowy poziom" to kolejny, który zostanie osiągnięty. Na przykład, postać zna pięć poziomów Smoczych Splotów. Aby nauczyć się szóstego, gracz musi wydać 42 punkty doświadczenia (6 [nowy poziom splotów] razy 7 [mnożnik punktów doświadczenia dla Dyscyplin nieklanowych]). Poziomy każdego ze splotów muszą być zdobywane po kolei, lecz postać nie musi ukończyć jednego splotu, by poznać kolejny. Oznacza to, że postać znająca dwa poziomy Splotu krwi może nauczyć się pierwszego poziomu Splotu Bestii, zanim nauczy się trzeciego poziomu Splotu krwi. Ponieważ Smocze Sploty nie są prawdziwą Dyscypliną, nie dotyczą ich ograniczenia

płynące z Mocy Krwi. Na przykład, postać nie musi mieć Mocy Krwi równej 6, by nauczyć się sześciu różnych poziomów Splotów. Niemniej jednak kolejne kropki Splotu zawsze wykupuje się jako kropki Dyscyplin nieklanowych.

Splot Krwi

Wampiry muszą sycić się żywą krwią, by przeżyć, i tylko najsłabsi pośród Spokrewnionych mogą pożywiać się krwią zwierząt. Splot Krwi próbuje znieść to ograniczenie, pozwalając Spokrewnionemu żywić się wedle własnej woli, miast być niewolnikiem własnego pragnienia.

Pierwszy poziom: Krew płynie powoli

Nieumarłe ciało Smoka nie wymaga już tyle Vitae, by się ożywić, co ciała innych, mniej oświeconych Spokrewnionych. Gracz musi wydać jedną Vitae, by jego postać przebudziła się na tyle nocy, ile wynosi Determinacja wampira. Tak więc Spokrewniony o Determinacji 2 traci Vitae za przebudzenie się co drugą noc.

Drugi poziom: Krew Bestii

Bez względu na Moc swej krwi, wampir może nasycić swój głód krwią zwierząt i ludzi.

Trzeci poziom: Bystra krew

Postać zyskuje trzy Vitae za każde dwie Vitae odebrane człowiekowi oraz podwójną ilość Vitae odebranej Spokrewnionym lub innym istotom nadprzyrodzonym.

Splot Kości

Dwa największe zagrożenia dla Requiem to ogień i światło słoneczne. Każda próba pokonania klątwy wampiryzmu musi przezwyciężyć te dwie przeszkody. Choć żaden wampir nie zdołał uporać się z nimi całkowicie, Splot Kości pozwala od czegoś zacząć.

Pierwszy poziom: Triumf nad Czerwonym Strachem

Postać otrzymuje premię +2 do opierania się szałowi strachu wywołanemu ogniem lub światłem słońca. Szał strachu wywołany przez inne bodźce nie podlega modyfikacji.

Drugi poziom: Zwycięstwo nad Snem Dnia

Gracz może wydać punkt Siły Woli, by postać pozostała przytomna przez cały dzień bez żadnej kary (choć postać wciąż musi uważać, by nie wystawić się na światło słońca, a „obudzenie się" następnego wieczora wciąż kosztuje Vitae). Pule kości podczas dnia wciąż są ograniczone przez Człowieczeństwo (zob. str. 184). Jeśli postać śpi, lecz zostanie poruszona, przyznaj trzy dodatkowe kości do rzutu na przebudzenie się.

Trzeci poziom: Zapomniany Pocałunek Słońca

Światło słoneczne o zmierzchu i świcie zadaje Smokowi jedynie lekkie obrażenia, nie krytyczne. Jeśli jednak słońce jest wysoko na niebie, jego promienie wciąż zadają obrażenia krytyczne. Nad morzem lub na szczycie góry słońce w pełni wschodzi w ciągu zaledwie pięciu minut i zachodzi jakiś czas (10 minut). W gęstym lesie lub w środku miasta słońce powoli wschodzi (10 minut), a zachodzi szybko (pięć minut).

Splot Bestii

Bestia zawsze chce pokonać Człowieka, co jest prawdopodobnie największą przeszkodą dla Smoczych Splotów. Jeśli legendy mówią prawdę, założyciel zakonu zmagał się ze swą Bestią jeszcze przed Przeistoczeniem, nic więc dziwnego, że opracował środki pozwalające nad nią zapanować.

Pierwszy poziom: Poskromienie Bestii

Gracz wydaje punkt Siły Woli, by jego postać automatycznie oparła się wszelkim rodzajom szału. Gracz może postanowić wykonać rzut na Determinację + Opanowanie, by postać oparła się szałowi, i wydać punkt Siły Woli, jeśli rzut się nie uda.

Drugi poziom: Wabienie Bestii

„Płynięcie na fali" nie kosztuje już punktu Siły Woli i wystarczy, by postać osiągnęła trzy sukcesy, nie pięć. Pozostałe zasady wciąż mają zastosowanie (zob. str. 181).

Trzeci poziom: Wyczerpanie Bestii

Postać może spędzić godzinę w ciągu nocy w szale (zwykle robiąc to w kontrolowanych warunkach, np. w zamkniętym pomieszczeniu lub z dala od śmiertelników). Przez resztę nocy postać nie wpadnie w szał, chyba że tego zechce, bez względu na to, jak silny jest bodziec.

Praktyki

Ustalone Dyscypliny, powszechne dla wszystkich Spokrewnionych, to nie jedyne nadprzyrodzone zdolności, do jakich mają dostęp. Od czasu do czasu wśród nieumarłych pojawia się nowa „technika" Dyscypliny, powstała z ciekawego połączenia dwóch lub więcej standardowych mocy. Podobnie jak standardowych dyscyplin, technik tych – zwanych Praktykami – Spokrewnieni mogą uczyć się od siebie nawzajem. Proces ten zajmuje tyle samo czasu i wygląda podobnie, jak w przypadku mocy, z których się wywodzą. Każdy wampir dysponujący wymaganymi kropkami Dyscyplin może, teoretycznie, wykształcić Praktyki, do których się kwalifikuje. Jest to tylko kwestia czasu i wysiłku.

Niektórzy twierdzą, że wypracowali naprawdę tajne Praktyki, a opinie te są w pewnej mierze ugruntowane w prawdzie. Spokrewnieni mogą odkryć, że są niezdolni wykształcić co bardziej ezoteryczne techniki bez pomocy uczonego mentora. W rzeczy samej, nie wszyscy Spokrewnieni w ogóle zdają sobie sprawę z istnienia Praktyk. Przez swą naturę Praktyki są dużo rzadsze niż powszechnie znane Dyscypliny i wiedza o nich jest nieco bardziej ulotna niż znajomość wyjątkowych Dyscyplin, która czasem towarzyszy tworzeniu nowej linii krwi. Jedynie garść Spokrewnionych posiadła Praktyki, a tylko niektórzy z nich byli dostatecznie mądrzy, by wypracować własne. Spokrewnieni mogą je poznać jako „tajną wiedzę", którą chce im przekazać rodzic, słuchając nauk mentora, jako wiedzę skradzioną z rąk zbuntowanych wampirów lub w dowolny inny sposób, w jaki pojawi się w opowieści.

Choć każdy Spokrewniony może teoretycznie nauczyć się każdej Praktyki, dla której posiada wymagane Dyscypliny, z każdą praktyką wiąże się pewna „duma twórcy", w zależności od tego, kto podaje się za jej wynalazcę. Większość praktyk wy-

wodzących się z dyscypliny Transformacji uważa się za Praktyki Gangreli, a te związane z Tebańskim Czarnoksięstwem nazywa się Praktykami Lancea Sanctum.

Poniżej znajdują się przykładowe praktyki, z którymi mogą zetknąć się wampiry. Pamiętaj, że jeśli Praktyki używa się wobec wampira, z którym użytkownik związany jest powinowactwem krwi (zob. str. 162), otrzymuje premię +2 do rzutu na aktywację mocy. Informacje o tworzeniu własnych Praktyk znajdziesz na str. 265.

Siła Niezłomnej Woli

(Wigor •, Żywotność •••)

Najtwardsi spośród Spokrewnionych potrafią wykorzystać zapas swej woli, by w obliczu niebezpieczeństwa zwiększyć swą wytrzymałość. Dzięki tej Praktyce wampir uczy się odpierać nawet najcięższe ataki w wyniku działania jego Siły Woli – przez pewien czas.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Opanowanie + Wysportowanie + Żywotność

Akcja: Odruchowa

Każdy sukces uzyskany w rzucie aktywacyjnym tej mocy pozwala postaci zignorować wszelkie aktualne kary za rany oraz kary, które otrzymuje za nowe rany, przez jedną turę. Zatem jeśli zdobyto trzy sukcesy, postać nie ponosi kar za rany przez daną turę i dwie następne. Jeśli wampir postanowi ponownie aktywować tę praktykę, konieczny jest kolejny wydatek Vitae i rzut.

Nauczenie się tej mocy kosztuje 15 punktów doświadczenia.

Częściowa Transformacja

(Transformacja ••••, Żywotność •)

Dzięki tej mocy wampir zdolny przybrać zwierzęcą lub nieludzką formę może wstrzymać proces przemiany, dając sobie pojedynczy aspekt lub cechę zwierzęcia. Wilczy nos pozwoli tropić ofiarę węchem, a skrzydła nietoperza lub ptaka – choć nie umożliwią prawdziwego lotu, bo Spokrewnieni nie są stworzeni do szybowania w przestworzach – przydadzą się, by zamortyzować upadek lub przedłużyć skok. Technicznie rzecz biorąc, dzięki tej mocy można również wypuścić zwierzęce pazury, lecz jest to zbędne, jako że Dyscyplina Transformacji umożliwia to już na wcześniejszym poziomie.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Moc ta nie wymaga rzutu.

Akcja: Natychmiastowa

Kiedy transformacja się rozpoczyna, postać zatrzymuje ją, wykształcając tylko te zwierzęce cechy, które chce. Postać może oczywiście przyjąć cechy tylko tego zwierzęcia, którego postać może przybrać dzięki Dyscyplinie Transformacji. Dlatego postać o dwóch różnych formach alternatywnych – wilka i nietoperza – może przyprawić sobie skrzydła lub wilczy nos, lecz nie zdoła wykształcić ogona skorpiona ani oczu sokoła. Częściowa przemiana tego rodzaju trwa do końca sceny lub do chwili, gdy postać postanowi ją cofnąć.

Użycie tej mocy daje premię dwóch kości w odpowiednich okolicznościach, zgodnie z decyzją Narratora. Postać, która wykształci sobie wilczy nos, może otrzymać premię dwóch kości do tropienia węchem. Zastosowanie tej Praktyki w walce daje premię jednej kości do rzutów ataku i zadaje poważne obrażenia.

Nauczenie się tej mocy kosztuje 15 punktów doświadczenia.

Dotyk Pozbawienia

(Dominacja ••, Nadwrażliwość ••••)

Jednym dotknięciem Spokrewniony może tymczasowo wyłączyć jeden z pięciu zmysłów ofiary. Praktyka ta najczęściej jest używana podczas walki lub przesłuchania, by oślepić lub pozbawić słuchu ofiarę, lecz równie łatwo może zablokować jeden z pozostałych zmysłów. W rzeczy samej, wampir niewrażliwy na ból nie otrzymuje kar za rany, więc niektórzy Spokrewnieni używali tej mocy na swych towarzyszach w chwili próby.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Inteligencja + Medycyna + Nadwrażliwość przeciwko Determinacji + Mocy Krwi celu (jeśli cel nie poddaje się mocy).

Akcja: Sporna; natychmiastowa, jeśli cel poddaje się mocy.

Postać musi dotknąć celu (zob. *Dotknięcie przeciwnika* w **Świecie Mroku: Podręczniku Podstawowym**, str. 156) lub może wykonać atak bez broni w walce wręcz. Po dotknięciu wykonuje się rzut sporny, jeśli cel się opiera. Jeśli gracz uzyska więcej sukcesów, wampir wybiera, który z pięciu zmysłów zablokuje. Ofiara ślepnie, głuchnie lub ponosi inną szkodę. Jeśli liczba sukcesów jest równa lub cel uzyska ich więcej, moc nie działa. W przypadku dramatycznej porażki wampir traci na czas sceny jeden z własnych pięciu zmysłów. Jeśli wampir osiągnie wyjątkowy sukces, może wyłączyć dodatkowy zmysł celu. Efekt tej mocy utrzymuje się przez jedną scenę (zob. *Walka na oślep* w **Świecie mroku: Podręczniku Podstawowym**, str. 166).

Jeśli wampir ma wyższą Nadwrażliwość niż jego cel, może wyłączyć jeden z nadprzyrodzonych zmysłów (np. Tchnienie Ducha) zamiast jednego z pięciu zwyczajnych zmysłów.

Nauczenie się tej mocy kosztuje 21 punktów doświadczenia.

Lekcja Stali

(Nadwrażliwość •, Żywotność •••)

Pewni nieustraszeni Spokrewnieni wykształcili zdolność do zrozumienia stylu walki przeciwnika poprzez wystawienie się na jego ataki. Wszak wiedza to potęga, a zraniony poprzez tę Praktykę wampir zyskuje moc, którą może obrócić przeciw swemu wrogowi.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Determinacja + Śledztwo + Żywotność – Determinacja przeciwnika

Akcja: Natychmiastowa

Aby aktywować tę Praktykę, wampir musi otrzymać przynajmniej jeden punkt obrażeń od przeciwnika w walce wręcz. Otrzymawszy ranę, gracz wampira musi wykonać powyższy rzut. Pula kości zostaje zmniejszona o jeden za każdą informację,

którą wampir chce poznać o przeciwniku (maksymalnie pięć), nie licząc pierwszej. Informacja musi być związana z walką lub biegłością przeciwnika w walce. Na przykład, postać Joe chce dowiedzieć się dwóch rzeczy o Spokrewnionym, który właśnie ją uderzył, więc Joe wykonuje rzut na Determinację 3 + Dedukcja 2 + Żywotność 3, minus 1 kość za drugą poszukiwaną informację. Po osiągnięciu jednego sukcesu Narrator wyjawia, że napastnik jest świetnym szermierzem (Broń Biała 4), lecz jest bardzo słabowity (Siła 1). Moc ta nie ma efektu w walce na dystans ani przy atakach, które same w sobie są manifestacją innych Dyscyplin. Na skutek Krwawego Pejcza Tebańskiego Czarnoksięstwa nie można zdobyć żadnej wiedzy, ale jeśli przeciwnik użyje Wigoru, by zwiększyć siłę ciosu pięścią, Praktyka pozwoli zdobyć informacje o nim.

Nauczenie się tej mocy kosztuje 12 punktów doświadczenia.

Natychmiastowa Transformacja

(Akceleracja ••, Transformacja ••••)

Czasami przemiana w zwierzę (lub inną nieludzką formę) zajmuje po prostu zbyt dużo czasu. Opracowana przez Gangrele Natychmiastowa Transformacja pozwala dokonać przemiany nie w kilka sekund, lecz dosłownie w mgnieniu oka.

Koszt: 1 Vitae (w dodatku do innych kosztów przemiany)

Pula kości: Wytrzymałość + Przetrwanie + Transformacja

Akcja: Odruchowa

Sukces w rzucie aktywacyjnym oznacza, że postać natychmiast przyjmuje inny kształt – tak szybko, że wciąż może w tej turze wykonać normalną akcję. Jeśli rzut nie powiedzie się, postać zmienia kształt w tempie normalnym dla danej mocy Dyscypliny Transformacji (przez jedną turę). Postać po prostu traci jedną Vitae wydaną na tę Praktykę i musi zapłacić pozostałe koszty samej przemiany. Jeśli nastąpi dramatyczna porażka, postać w ogóle nie może zmienić postaci w tej turze i traci jedną Vitae za zmarnowaną Praktykę.

Zauważ, że Praktyka ta jest najprzydatniejsza dla wampirów, które mogą wydać kilka Vitae w jednej rundzie.

Nauczenie się tej mocy kosztuje 18 punktów doświadczenia.

Poznanie Obcego

(Nadwrażliwość ••••, Niewidoczność ••••)

Znajomy Nieznajomy to uniwersalna i przydatna zdolność, lecz jej użycie bywa niebezpieczne, jeśli wampir nie ma pojęcia, w kogo się wciela. Poznanie Obcego pozwala na krótko uporać się z tym problemem. Pozwala postaci z wyprzedzeniem rozpoznać, kogo cel się spodziewa w danych okolicznościach, zanim Znajomy Nieznajomy zostanie aktywowany (tak więc Praktykę i moc Dyscypliny stosuje się osobno). Postać nie może wybrać, kim się „stanie", lecz dokładnie wie, kim ma być, nawet jeśli nigdy wcześniej nie spotkała tej osoby. Postać zyskuje tę wiedzę w mistyczny sposób i może ją wykorzystać. Informacje wyciągnięte z umysłu celu pozwalają Spokrewnionemu na dostosowanie do niego mocy. Na przykład, Spokrewniony dowiaduje się, że ofiara mocy widzi swojego ojca, który jest szorstki, lecz pełen troski, i że ostatni raz rozstali się w złości oraz że ona tego żałuje.

Podczas aktywacji tej Praktyki wampir musi widzieć osobę, którą chce oszukać.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Inteligencja + Empatia + Niewidoczność przeciwko Determinacji + Mocy Krwi

Akcja: Sporna; opór jest odruchowy.

Jeśli rzut sporny zostaje wygrany, wampir z góry wie, za kogo zostanie wzięty. W przypadku remisu lub przegranej wampir nie wie, z kim zostanie pomylony. Może spróbować użyć Praktyki ponownie lub może aktywować Znajomego Nieznajomego i liczyć na łut szczęścia. Jeśli wampir poniesie dramatyczną porażkę, zakłada, że jest brany za kogoś innego niż w rzeczywistości.

Nauczenie się tej mocy kosztuje 21 punktów doświadczenia.

Prawdomówny Język

(Dominacja ••, Majestat ••)

Dzięki tej mocy postać może odsiać kłamstwa Spokrewnionych od prawdy, zmuszając jeden cel, by mówił tylko taką prawdę, jaką zna. Kłamstwa nie przejdą przez gardło celu ani nie wypowiedzą ich jego usta. Cel może rzecz jasna zachować milczenie, ale kiedy się odezwie, po prostu nie jest w stanie kłamać. Cel musi być w obecności użytkownika Dyscypliny, gdy moc ta jest aktywowana.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Prezencja + Oszustwo + Majestat – Opanowanie celu

Akcja: Natychmiastowa

Jeśli rzut się powiedzie, cel mocy musi mówić prawdę przez tyle tur, ile uzyskano sukcesów. Może zachować milczenie, lecz wśród Spokrewnionych milczenie często oznacza przyznanie się do winy.

Nauczenie się tej mocy kosztuje 21 punktów doświadczenia.

Przyspiesz Spojrzenie

(Akceleracja •, Nadwrażliwość •)

Dzięki tej mocy Spokrewniony może połączyć Wyostrzone Zmysły z nadludzkim czasem reakcji, co pozwoli mu oglądać szybko poruszające się przedmioty ze szczegółami, których nie ukaże żadna z tych Dyscyplin sama. Moc ta pozwala nadążyć za konkretną kartą w tasowanej talii, śledzić załadowaną komorę bębenka podczas gry w rosyjską ruletkę, dostrzec wiadomości podprogowe na filmie lub w telewizji, a nawet przeczytać nagłówek w gazecie, gdy przejeżdża się obok kiosku, pędząc 100 kilometrów na godzinę.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Moc ta nie wymaga rzutu.

Akcja: Odruchowa

Jeśli postać zechce obserwować, śledzić lub zbadać coś, co porusza się zbyt szybko dla normalnego oka, gracz może dodać pięć kości do rzutu na Czujność + Opanowanie, jeśli Praktyka ta jest aktywna (szczególnie szybkie lub małe przedmioty mogą wedle uznania Narratora dać karę od –1 do –3 do tego rzutu,

co w sumie da premię od +2 do +4). Przyspiesz Spojrzenie działa przez całą scenę.

Nauczenie się tej mocy kosztuje pięć punktów doświadczenia.

Tajemne Wzrok

(Crúac • , Nadwrażliwość • •)

Wampiry, które posiadły tę Praktykę, nauczyły się, jak rozszerzyć swoje mistyczne spojrzenie, wcielając doń podstawy magii krwi. Spokrewnieni obdarzeni tą mocą mogą wykorzystać Nadwrażliwość, by zbadać aury przedmiotów i ludzi oraz zdobyć informacje, obserwując zawirowania mocy okalające świat.

Koszt: 1 Vitae na scenę

Pula kości: Czujność + Okultyzm + Nadwrażliwość

Akcja: Natychmiastowa

Zamiast wyczuwać wzorce emocji, jak przy użyciu Postrzegania Aury, użytkownik Tajemnego Spojrzenia dostrzega przepływy mocy magicznej. Spokrewniony znający tę Praktykę może wiele się dowiedzieć, w tym: czy przedmiot (lub osoba) ma własną magię lub czy jest pod wpływem zaklęcia; czy magia pochodzi bezpośrednio od danej istoty lub przedmiotu, czy ma zewnętrzne źródło; jaka jest natura tej magii (korzystna, szkodliwa, iluzyjna); a nawet może poznać szczegółowe informacje dotyczące rodzaju i poziomu zastosowanej magii. Badane istoty zdolne do czynienia jakiejkolwiek magii (wampirzej lub innej) zawsze skrzą się iskrami energii. Choć Praktyka ta pozwala rozpoznać źródła magii lub przedmioty obłożone zaklęciami, nie ujawnia działających efektów magicznych (np. magicznej kuli ognia lub iluzji). Każdy sukces w rzucie aktywacyjnym daje jedną informację na temat badanej magii.

Nauczenie się tej mocy kosztuje 10 punktów doświadczenia.

Żelazna Fasada

(Niewidoczność • •, Żywotność • •)

Zastraszanie jest czasem najskuteczniejszą bronią wampira, zwłaszcza jeśli mierzy się on z przeciwnikiem nieświadomym prawdziwych zdolności Spokrewnionych. Dzięki użyciu tej mocy wampir zdaje się ignorować nawet najpotężniejsze ciosy i rany, które okaleczyłyby nawet nieumarłego. Spokrewnieni praktykujący tę moc potrafią przegnać nawet dużo silniejszych od siebie przeciwników, którzy uwierzyli, że wampiry te są po prostu niepokonane.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Inteligencja + Przetrwanie + Niewidoczność

Akcja: Natychmiastowa

Po udanej aktywacji mocy postać może ukryć obraz swoich prawdziwych obrażeń. Rany pozostają niewidoczne, a wampir nie wydaje się spowolniony, okulały czy zmęczony. Zdaje się działać z pełną wydajnością, bez względu na to, jak ciężkie odniósł rany. Żelazna Fasada nie leczy obrażeń ani nie zmniejsza kar za rany. Dzięki tej mocy *wydaje się*, że robi tylko to, przez co nikt poza postacią nie zdaje sobie sprawy z jej prawdziwego stanu. Po uruchomieniu moc działa przez scenę lub dopóki postać nie zostanie przez rany wpędzona w letarg. Wampir z Nadwrażliwością może przejrzeć tę moc zgodnie ze standardowymi zasadami konfliktu Nadwrażliwości z Niewidocznością (zob. str. 119).

Nauczenie się tej mocy kosztuje 10 punktów doświadczenia.

Pokonać ma pierwszą, najgorszą i największą przywarę, pragnienie, które pcha mnie do mordu, głód, który czyni mnie nieczystym... Oto wyzwanie, otoczyć splotem krew i ścisnąć ją, aż, posłuszna, ulegnie. Jakichże sojuszników znaleźć mogę w boju przeciwko tej potrzebie?

– Obrzędy Smoka

Rozdział trzeci: Zasady specjalne i systemy

Wysłałeś ludzi, by się mną zajęli, klecho.
Kazałeś ciąć mnie nożami, przebić strzałami
i bić kijami. Kazałeś swym ludziom palić mnie ogniem;
zostawiłeś mnie na śmierć w promieniach słońca.
Wszystkie te próby przetrwałem; za każdym razem
umknąłem twym zakusom.
Nie powstrzymasz mnie, klecho.
Nie powstrzymasz mnie, nim nie wypiję ostatniej kropli krwi
z twego ciała, wprost na ołtarzu twego nieobecnego zbawcy.

— List od „Wampira z Montcalme"
do cudzoziemskiego księdza, datowany 1643.

Nie myślałem, że śmierć tak wielu zabrała.

— T. S. Eliot, *Ziemia jałowa*

Poza mocami i przewagami, które zapewniają takie aspekty Requiem jak Moc Krwi czy Dyscypliny, wampiry poddają się pewnym fizycznym, mentalnym i emocjonalnym stanom nieznanym śmiertelnikom, w których świecie istnieją. Niniejszy rozdział opisuje i tłumaczy pewne zasady specjalne oraz uwarunkowania, które odnoszą się wyłącznie do postaci Spokrewnionych lub też takie, które na nieumarłych wpływają inaczej niż na śmiertelników.

W niniejszym rozdziale omówiono następujące tematy:

- Właściwości krwi – jak Spokrewnieni pozyskują i wykorzystują Vitae oraz jakie efekty wywiera ona na śmiertelnikach.
- Skaza Drapieżcy – jak wampiry instynktownie reagują na siebie nawzajem.
- Tradycje – jak fizjologiczne prawa bytu wpływają na nieumarłych oraz ograniczenia (i ochronę), jaką Tradycje nakładają na wampiry.
- Obrażenia, rany i zdrowienie – obrażenia są nieodłącznym elementem bycia wampirem, zdrowienie staje się więc priorytetem. Tutaj również omawiany jest letarg.
- Szał – od szału wywołanego strachem po morderczą furię i wybuchy niekontrolowanego pożądania.
- Człowieczeństwo – jak Spokrewnieni opierają się wewnętrznej Bestii i jaki efekt jej działania wywierają na moralność.
- Obłęd – kiedy pogarsza się stan mentalny lub moralny Spokrewnionego, u niektórych pojawiają się niebezpieczne, psychologiczne dziwactwa.
- Golkonda oraz inne sposoby transcendencji – niektórzy Spokrewnieni wierzą, że sam wampiryzm można przemóc, że klątwę można zdjąć dzięki czynieniu dobra lub poprzez lepsze zrozumienie wampirzego stanu.

Właściwości krwi

Krew definiuje Spokrewnionych bardziej niż cokolwiek innego. Kilka sekund po tym, jak wampir spożyje krew, życiodajny płyn zmienia się w coś zupełnie innego – coś, co Spokrewnieni nazywają Vitae. Wampirza Vitae wygląda jak krew śmiertelnika, ale nie krąży tak jak ona. Przemieszcza się w ciele Spokrewnionego wedle jego woli, a nie z powodu bicia serca. Spokrewnieni nie krwawią w chwili zranienia – Vitae może ulać się z rany, ale nie będzie z niej wypływać, chyba że wampir tego chce.

Vitae zachowuje swoje nadprzyrodzone cechy przez kilka minut po opuszczeniu ciała wampira i jeśli ma kontakt z powietrzem, z czasem zamienia się w zwykłą krew. Naukowiec badający próbkę dawnej Vitae odnajdzie mieszaninę kilku rodzajów krwi i trochę rozłożonych komórek. Niektórzy adepci Tebańskiego Czarnoksięstwa poznali możliwości zachowania nadprzyrodzonej mocy Vitae poza ciałem wampira. Krew zachowuje swoje mistyczne cechy, więc okazuje się przydatna w rytuałach.

Spokrewnieni korzystają ze swojej Vitae na wiele sposobów. Kiedy wampir korzysta z okultystycznych mocy ukrytych w swej ukradzionej krwi, faktyczna masa i objętość życiodajnego płynu w ciele ulegają zmniejszeniu. Kiedy postać zużywa swoją Vitae, jej skóra napina się i blednie, a jej ciało delikatnie się kurczy. Z wyglądu mniej przypomina żywą istotę. Odżywianie się umożliwia jej odzyskanie dawnego wyglądu – przynajmniej w stopniu przypominającym kogoś, kto jeszcze żyje.

Gracz może wydawać Vitae w tej samej turze, w której wydaje punkt Siły Woli. Wydawanie Vitae jest *zawsze* akcją odruchową. Nawet jeśli działania związane z wydawaniem Vitae nie są akcjami odruchowymi (jak na przykład niektóre dyscypliny), samo wydawanie Vitae zawsze jest odruchowe.

Budzenie się

Wampir wydaje jeden punkt Vitae w trakcie dziennego snu. Jeśli Spokrewniony zapadnie w sen bez choćby jednego punktu Vitae w ciele (co jest mało prawdopodobne, ale może się zdarzyć), zapada w dłuższy letarg, którego długość zależy od Mocy Krwi i Człowieczeństwa, tak jakby stracił wszystkie punkty Zdrowia w wyniku poważnych obrażeń. Aby dowiedzieć się więcej, przeczytaj zamieszczone dalej zasady letargu.

W kwestii prowadzenia zapisu na karcie postaci, odznacz punkt Vitae po przebudzeniu postaci. Zwykle Vitae uznaje się za wydane po zachodzie, kiedy to wampiry zazwyczaj budzą się do działania. Jeśli Spokrewniony zmusi się do przebudzenia za dnia, musi wydać Vitae. Jeśli wampir przed zapadnięciem zmroku pozwoli sobie jeszcze na sen, budząc się ponownie wieczorem, musi wydać kolejny punkt Vitae.

Dawanie życia

Chociaż wampiry nie żyją, mogą imitować pewne zachowania żywych. Przeklęci zwykli nazywać taki proces „rumieńcem życia".

Spokrewniony może wtłoczyć Vitae w swoje zewnętrzne tkanki, by jego skóra nabrała żywej barwy, może też zmusić swoje serce do bicia lub swoje płuca do regularnych wdechów i wydechów. Spokrewniony, który pragnie odbyć stosunek seksualny – być może po to, by pożywić się kosztem zdekoncentrowanego pucharu lub dla samej przyjemności – może wtłoczyć krew w odpowiednią część swojego ciała.

Zwykle wampiry natychmiast zwracają jakiekolwiek pożywienie lub napój, które przyjmą. Jeśli Spokrewniony chce coś zjeść lub wypić normalny napój, musi wydać punkt Vitae. Jest to dodatek do „rumieńca życia", chociaż postać nie musi z niego korzystać, by być w stanie spożyć normalny pokarm. Na koniec sceny postać głośno, paskudnie i krwawo wymiotując pozbywa się skonsumowanej materii, więc lepiej upewnić się, że nikt w danej chwili nie będzie obserwować Spokrewnionego.

Udawanie życiowych funkcji lub spożywanie normalnego pokarmu na czas jednej sceny kosztuje jeden punkt Vitae, oba punkty wydaje się na zasadzie akcji odruchowej.

Fizyczne Wzmocnienie

Wampir może skorzystać ze swojej Vitae, by zwiększyć siłę swoich mięśni, swoją szybkość, zręczność lub możliwości wytrzymywania obrażeń. Za każdy wydany punkt Vitae, gracz może dodać dwie kości do puli fizycznej – czyli do testu opartego o Siłę, Zręczność lub Wytrzymałość. Premia działa przez jedną turę i stanowi akcję odruchową.

Przykład: *Książę Maxwell został otoczony przez trzech ulicznych bandytów, którym wydaje się, że mogą go okraść. Maxwell woli nie narażać Maskarady, korzystając z Dyscyplin, więc postanawia zwyczajnie, ale boleśnie otłuc bandziorów. Chwytając mocniej solidną laskę (i marząc, by zamiast niej mieć swoją szablę), Maxwell korzysta z krwi.*

Moc krwi na poziomie 6 pozwala Maxwellowi wydać w każdej turze trzy punkty Vitae. Odżywiał się tej samej nocy, więc ma do dyspozycji pełną pulę 15 punktów Vitae. Maxwell zauważa, że wszyscy trzej przeciwnicy mają broń palną, więc za priorytet uznaje unikanie postrzału. Trzy punkty Vitae trafiają do Siły, co podnosi ilość kości w puli o sześć i powoduje, że jeden z bandytów dostaje straszne lanie (gracz prowadzący postać Maxwella zaznacza wydanie Vitae na karcie). W następnej turze gracz prowadzący Maxwella wydaje jeszcze dwa punkty Vitae, by zwiększyć pulę Siły tym razem o cztery kości i znokautować kolejnego chuligana. Książę nie martwi się o wydane punkty Vitae. Planuje, że kiedy już stłucze napastników do nieprzytomności, swoje straty uzupełni z ich żył.

Leczenie ran

Wampir może wykorzystywać również Vitae, by leczyć rany. Zajrzyj na stronę 173, by zapoznać się ze szczegółami, bowiem temat ran i ich leczenia różni się znacznie w przypadku Spokrewnionych od standardu Śmiertelników. Wydawanie Vitae, by leczyć rany, jest akcją odruchową.

Korzystanie z Dyscyplin

Większość Dyscyplin nie wymaga wydawania Vitae. Wymagają tego tylko niektóre z najpotężniejszych mocy, jak rytuały Crúac czy rzadkie, egzotyczne Dyscypliny znane niektórym liniom krwi.

Uzależnienie od krwi

Nawet śmiertelnicy mogą zakosztować skradzionego życia, które da im moc i zmieni ich w ghule (zob. str. 166). Moc ta powoduje, że Vitae ma najdoskonalszy na świecie smak. Co może sycić bardziej niźli samo życie? Skradziony owoc jest zawsze najsłodszy. Każdy, kto zakosztuje wampirzej krwi – śmiertelnik, zwierzę, wampir czy inna istota – naraża się na uzależnienie. Pragnie bowiem jeszcze raz zakosztować tej mocy. Postać może doskonale wiedzieć, że żądza krwi uzależnia, że jest niszczącą siłą, ale nie czyni to opierania się jej łatwiejszym. Zupełnie jak w przypadku alkoholika, któremu ktoś zaproponuje szklaneczkę whisky – łatwo obiecać sobie, że ta będzie już ostatnią.

W terminologii gry każda postać, która pije Vitae i może to uczynić ponownie, wymaga od gracza testu na Determinację + Opanowanie. Pojedynczy sukces pozwala oprzeć się pokusie.

Im częściej postać się jej poddaje, tym trudniej jest jej się kontrolować. Zawsze, gdy postać poddaje się pokusie Vitae, każda kolejna próba zmniejsza pulę o kolejną kość w teście na Determinację + Opanowanie. Z czasem pula Determinacji + Opanowania zmniejszy się do zera, pozostawiając postaci rzut szansy. W takiej sytuacji postać jest całkowicie uzależniona. Nie tylko ma niewielką szansę oparcia się pragnieniu, ale nawet tego nie chce. Jeśli postać poniesie dramatyczną porażkę w rzucie na Determinację + Opanowanie, by oprzeć się pokusie krwi, przyznaje się jej zaburzenie psychiczne (zob. str. 186).

Uzależnieni śmiertelnicy i zwierzęta często dostają obsesji na punkcie picia zwykłej krwi, uznając, że dzięki niej mogą zyskać trochę mocy. Stają się również desperacko zależni od wampira, który dostarcza im Vitae, i zdolni uczynić wszystko – naprawdę wszystko – by otrzymać kolejną działkę. Spokrewniony może wykorzystywać takie uzależnienie, ale pociąga to za sobą pewne ryzyko. Obsesja może przyjmować różne postaci. Ghule mogą zawczasu karać się za wyobrażone przewiny, by pokazać swojemu „panu", jak głęboko są mu oddane. Dwa ghule mogą stać się o siebie szaleńczo zazdrosne. Ghul może uznać, że jego pan przemawia w jego umyśle i nakazuje mu w ten sposób czynić pewne rzeczy. Inne ghule cierpią na inne odmiany szaleństwa.

Uzależnione wampiry czasem nawet zadają sobie obrażenia, by chłeptać własną krew. Uzależnieni od Vitae często zwracają się ku diabolizmowi w poszukiwaniu mocniejszych wrażeń. Uzależnienie od Vitae i diabolizm są tak silnie połączone, że często wampirza społeczność posądza uzależnionych o spowodowanie zniknięć miejscowych wampirów. Nawet jeśli nikt jeszcze nie znikł, Książę lub Starszy mogą zarządzić uwięzienie uzależnionego i doprowadzenie go do letargu. Dwadzieścia pięć lat letargu – czyli tyle czasu, ile trzeba, by Moc Krwi spadła o jeden – leczy uzależnienie od Vitae... lub przynajmniej fizyczne pragnienie. Pamięć o przyjemności może spowodować, że cały cykl zacznie się od nowa, ale przynajmniej pula potrzebna, by opierać się pokusie Vitae wraca do stanu początkowego.

Jeśli śmiertelnikowi lub Spokrewnionemu uda się oprzeć pokusie Vitae, do wszystkich kolejnych testów opierania się dodaje się kolejną kość. Postać może pokonać swoje uzależnienie, jeśli gracz kiedykolwiek odniesie wyjątkowy sukces w teście na Determinację + Opanowanie. Wszystko wraca do stanu sprzed pierwszego zakosztowania Vitae, jednak jeśli postać po raz kolejny wypije wampirzą krew, znów poczuje pragnienie.

Kiedy postać zbliży się do całkowitego uzależnienia, żądzę Vitae wciąż można jeszcze pokonać, jeśli tylko uda się trzymać z dala od pokus. Za każdy rok, w czasie którego postać trzyma się z dala od krwi Spokrewnionych, do puli Determinacji + Opanowania dodaje się jedną kostkę. Postać nigdy do końca jednakże nie pokona pragnienia, chyba że gracz uzyska wyjątkowy sukces w rzucie na Determinację + Opanowanie.

Wyjątki

W niektórych szczególnych przypadkach Spokrewniony może pić krew innego wampira bez ryzykowania uzależnienia się od Vitae. Co jeszcze ważniejsze, spożyta w czasie Przeistoczenia krew wampira nie powoduje dalszego pragnienia. W porównaniu z porażającą mocą Przeistoczenia, uzależniające właściwości Vitae są jak bryza przy huraganie.

Niektóre rytuały wymagają, by jeden wampir napił się krwi innego. Biorący w nich udział nie ryzykują uzależnienia. Jednakże w takich wypadkach Spokrewnieni korzystają z bardzo niewielkich ilości Vitae, a same rytuały koncentrują Moc Krwi, by uzyskać konkretny cel. Uzależniony od Vitae pozwala, by Moc Krwi go przepełniła. Różnica jest taka sama jak pomiędzy lekarzem, który przepisuje medykament, i ćpunem, który daje sobie w żyłę. W obu przypadkach w grę wchodzi ta sama substancja, ale dawka, efekt i skutki uboczne są zupełnie inne.

Starszyzna, uzależnienie i diabolizm

Uzależnienie od Vitae przestaje być problemem dla wampirów, które są na tyle stare i potężne, że nie mogą już żywić się krwią śmiertelników. Zmuszone są do żerowania na innych Spokrewnionych, ale nie wydają się cierpieć na zaburzenia psychiczne i brak samokontroli typowy dla uzależnionych od Vitae... chyba że pozwolą sobie na diabolizm. W takiej sytuacji starszy ryzykuje uzależnienie się od diabolizmu (samo picie wampirzej krwi to nie to samo co diabolizm – opis znajduje się poniżej). Uzależnienie od diabolizmu działa tak samo jak uzależnienie od Vitae, ale gracz musi wykonać rzut na Determinację + Opanowanie postaci, by oprzeć się żądzy diabolizacji innego wampira, nawet jeśli sama postać wie, że jej zbrodnia może zostać szybko wykryta i sprowadzić nań koniec. Niewiele zagrożeń wywołuje wśród wampirów taki strach, jak możliwość pojawienia się opanowanego żądzą diabolizmu starszego.

Diabolizm

Akt diabolizmu, czasami nazywany poetycko Amarantem – na cześć kwiatu, który nigdy nie więdnie, polega na spiciu nie tylko Vitae, ale także samej duszy Spokrewnionego. Co

oczywiste, diabolizm jest haniebną zbrodnią, za którą starszyzna gotowa jest surowo karać, i którą niejednokrotnie młodzi Spokrewnieni rozumieją opacznie lub mityzują. O ile picie Vitae Spokrewnionych budzi niechęć innych wampirów, diabolizm uznawany jest za grzech przeciw wszystkim Przeklętym i całemu ich porządkowi społecznemu.

Nazwanie diabolizmu zbrodnią nie oddaje jednak istoty sprawy – poza szkodliwością społeczną i stygmatyzacją, sam proces jest niezwykle zyskowny. Dlatego tak bardzo obawia się go starszyzna – diabolizm pozwala młodym Spokrewnionym, pragnącym potęgi, skrócić sobie drogę do władzy i wzmocnić potęgę swojej krwi.

Popełnienie diabolizmu

Diabolizm sam w sobie jest działaniem dość oczywistym. Co najważniejsze, potencjalna ofiara musi być w letargu, kiedy dusza jest na tyle powolna, że można ją zaskoczyć, a ciało musi być nieruchome. Większość przyszłych diabolistów dokonuje swoich zbrodni na Spokrewnionych, którzy już zostali przebici kołkiem lub znajdują się w letargu. Niewiele rzeczy tak bardzo rozpala głodnych potęgi neofitów jak pogłoska o znajdującym się w letargu starym wampirze. Zdarza się jednakże również, że szczególnie brutalni Spokrewnieni najpierw przemocą wprowadzą swą ofiarę w letarg.

Diabolista musi wypić całą Vitae z ciała ofiary. Potem musi pić dalej, wysysając bluźniercą esencję, która pozwala Przeklętym istnieć. Na diabolizmie może skorzystać tylko jeden wampir – niemożliwe jest, by cała koteria pożarła duszę pojedynczego Spokrewnionego i podzieliła ją między swych członków.

Spożycie duszy wymaga testu na Determinację + Wytrzymałość od gracza prowadzącego diabolistę. Jest to akcja przedłużona. Liczba zebranych sukcesów musi dorównać liczbie kropek Siły Woli posiadanej przez diabolizowanego wampira. Każdy rzut odpowiada jednej próbie na turę. Najlepiej, by to Narrator zapisywał obecny stan sukcesów, aby gracz nie wiedział dokładnie, co się stanie z jego postacią. Kary związane z okolicznościami (takie jak chociażby odniesione rany czy nadprzyrodzone przekleństwa) wpływają na rzuty na Determinację + Wytrzymałość. Co więcej, jeśli atakująca postać wpadnie w szał lub zacznie „ujeżdżać falę" (zob. str. 181) w czasie próby diabolizacji, na wszystkie rzuty działa kara –3 kości. Liczba prób diabolizacji ma limit równy liczbie kropek Siły Woli diabolizującego. Jeśli wymaganej liczby sukcesów nie uda się zebrać w wyznaczonym limicie rzutów, dusza ofiary okazuje się zbyt silna lub odporna i nie daje się wchłonąć. Zamiast tego ofiarę czeka Ostateczna Śmierć.

Gracz nie może wydać punktu Siły Woli na rzut na diabolizm, nie może też w żaden sposób wzmacniać Atrybutów postaci (przez wydawanie punktów krwi, korzystanie z Dyscyplin czy mistycznych artefaktów). Liczą się tylko zasadnicze wartości Determinacji i Wytrzymałości.

Dramatyczna porażka: Dusza postaci wyrywa się w chwili wchłonięcia, wywołując potężny wstrząs w umyśle diabolisty. Traci on Człowieczeństwo (patrz niżej) i otrzymuje od Narratora chorobę psychiczną. Ofiara ginie Śmiercią Ostateczną i nie nadaje się do ponownej diabolizacji.

Porażka: Postaci nie udaje się przybliżyć do skonsumowania duszy ofiary – dusza wciąż walczy, by uniknąć wchłonięcia.

Sukces: Postać dalej pochłania duszę swojej ofiary.

Wyjątkowy sukces: Spokrewniony zbliża się znacznie do wchłonięcia duszy ofiary.

Kiedy ofiara straci już całą swoją Vitae, ale nim uda się uzbierać potrzebną do pochłonięcia duszy ofiary liczbę sukcesów, diabolista może zaprzestać dalszego wysysania krwi i pozwolić jej zakosztować Ostatecznej Śmierci we (względnym) spokoju.

W momencie zakończenia diabolizmu Człowieczeństwo diabolisty automatycznie spada o jeden. Otrzymuje on również wymienione poniżej korzyści i kary. Zdiabolizowany Spokrewniony natychmiast rozpada się w pył, bez względu na to, w jakim wieku było jego ciało przed Amarantem.

Korzyści diabolizmu

Jeśli diabolizowany wampir miał wyższą Moc Krwi niż Spokrewniony, który dokonuje Amarantu, Moc Krwi diabolisty zwiększa się o jeden. Moc Krwi zwiększa się o tylko jeden punkt, bez względu na to, jaka jest różnica w poziomach Mocy Krwi. Za zwiększenie nie trzeba płacić punktami doświadczenia.

Pożerając duszę Spokrewnionego, diabolista wchłania również część jego wiedzy. Zyskuje on pojedynczą kropkę w dowolnej umiejętności lub Dyscyplinie, którą diabolizowany wampir posiadał *na poziomie wyższym niż diabolista*. Można w ten sposób dodać kropkę do umiejętności lub Dyscypliny, której wcześniej się nie posiadało. Jeśli więc, na przykład, neofita z Niewidocznością 3 zdiabolizuje starszego z Niewidocznością 2, nie może przyznać sobie dodatkowej kropki do Niewidoczności. Wie już więcej o tej Dyscyplinie niż starszy wampir, którego zdiabolizował. Diabolista nie może również przyznać sobie kropki w Dyscyplinie unikatowej dla linii krwi, chyba że sam jest członkiem linii krwi, która ją zna (zob. str. 260). Ponadto diabolista nie może przekroczyć maksymalnej wartości cechy zależnej od Mocy Krwi (chociaż, jeśli Moc Krwi właśnie podniosła się do poziomu, który pozwala na zwiększenie wartości danej cechy, wampir może skorzystać z możliwości, które daje mu podniesiony poziom Mocy Krwi, przyznając dodatkową kropkę). Za to podwyższenie nie trzeba płacić w punktach doświadczenia.

Warto zauważyć, że jedyną korzyścią płynącą z diabolizacji wampira mającego niższą Moc Krwi jest pozyskanie dodatkowej kropki w Dyscyplinie lub umiejętności. Wszystkie ograniczenia pozostają jednakże w mocy.

Wady diabolizmu

Jak wspomniano wcześniej, kiedy wampir dopuści się diabolizmu, jego Człowieczeństwo automatycznie spada o jedną kropkę. Rzut na Człowieczeństwo, który wykonuje się zaraz potem, by sprawdzić, czy nie pojawi się zaburzenie psychiczne, przebiega normalnie (zob. str. 182).

Wampir dokonujący Amarantu ryzykuje uzależnienie się od Vitae pokonanego w ten sposób wroga. Więcej informacji o uzależnieniu znajduje się na stronie 158. Ryzyko jest jednak jednokrotne, dlatego wampir nie musi testować uzależnienia, kiedy zakosztuje Vitae swej ofiary i potem raz jeszcze, gdy picie zmieni się w diabolizm.

Ponadto Amarant plami duszę diabolisty. Na aurze postaci pojawiają się czarne żyłki, które o jej zbrodni opowiadają wszystkim tym, którzy potrafią dostrzec takie rzeczy (zob. str. 131). Te czarne żyłki pozostają na aurze diabolisty przez rok na kropkę Mocy Krwi ofiary.

Okres ten jest kumulatywny – wampir, który zdiabolizuje dwóch Spokrewnionych o Mocy Krwi 6, będzie miał żyłki na swojej aurze przez następnych 12 lat. Jeśli postać zdiabolizuje swe ofiary z kilkuletnią przerwą, dodatkowe lata dodaje się zaraz po już wyliczonych. Na przykład, jeśli Spokrewniony zdiabolizuje wampira o Mocy Krwi 4, a dwa lata później wampira o Mocy Krwi 5, czarne żyłki będą pojawiały się w jego aurze przez siedem lat po ostatnim diabolizmie lub nawet dłużej, jeśli nadal będzie zajmował się diabolizmem.

Ograniczenia

Tylko wampiry mogą diabolizować. Ghule, wilkołaki, śmiertelnicy i inne istoty niebędące Spokrewnionymi nie mogą pochłaniać dusz Przeklętych. Co więcej, tylko wampiry można diabolizować. Ghule, wilkołaki i śmiertelnicy nie posiadają w sobie tej iskry, która pozwala istnieć wampirom, więc ich dusz nie da się w ten sam sposób pochłonąć.

Wampir, który osiągnął Golkondę również nie może paść ofiarą diabolizmu. Niedoszły diabolista może oczywiście próbować, ale dusza Spokrewnionego umyka przed wchłonięciem. W takiej sytuacji rzuty wykonaj normalnie (i w tym przypadku zdecydowanie lepszym pomysłem jest przekazanie rzutów Narratorowi), a graczowi powiedz, że jego postać czuje, iż jej haniebne działanie nie przebiegło zgodnie z planem.

Zdiabolizowany wampir nigdy nie pozostawia po sobie ducha, jako że diabolista pożera duszę, która mogłaby w przyszłości zostać potępionym duchem.

Przykład diabolizmu

Gangrel Vanian ma dostarczyć wiadomość do pewnego Mekheta, zausznika swego pana. Kiedy przybywa na miejsce spotkania, znajduje tylko krwawy ślad i poturbowanego Nosferatu, który wpadł w letarg. Vanian uznaje, że oto ma przed sobą doskonałą okazję – zdiabolizuje Nosferatu i jeśli ktoś podniesie alarm, winą obarczy zaginionego Mekheta.

Nosferatu w letargu ma tylko jeden punkt Vitae, który Vanian szybko pochłania. Potem rozpoczyna się diabolizm, a Vanian ma siedem tur, by go dokonać, bo jego Siła Woli wynosi właśnie 7. Narrator rzuca sześcioma kostkami (tyle wynosi Determinacja + Wytrzymałość Vaniana) i zyskuje dwa sukcesy. Nosferatu również ma Siłę Woli 7, więc Vanian potrzebuje jeszcze pięciu sukcesów, by dokończyć dzieła, ale jeszcze o tym nie wie. Vanian zamierza kontynuować, więc Narrator rzuca raz jeszcze, tym razem uzyskując kolejne trzy sukcesy. Vanian nadal walczy, zdeterminowany, by dokończyć to, co zaczął, mimo nieustępliwości starego Straszydła. Narrator w kolejnej turze zyskuje jeszcze dwa sukcesy, kończąc akt diabolizmu.

Człowieczeństwo Vaniana automatycznie spada z 5 do 4, więc prowadzący go gracz rzuca czterema kośćmi, by stwierdzić, czy Vanian zyska zaburzenie psychiczne. Rzut kończy się porażką, więc Narrator decyduje się przyznać mu krwawy animizm. Od czasu do czasu głos Nosferatu będzie krzyczał w umyśle Gangrela. Z drugiej strony, diabolista odczuwa również przypływ mocy. Moc Krwi Nosferatu wynosiła 4, a Moc Krwi Vaniana tylko 2, więc teraz podnosi się ona do 3. Co więcej, Vanian postanawia uzyskać kropkę Niewidoczności, której wcześniej w ogóle nie znał.

Teraz Vanianowi pozostaje tylko mieć nadzieję, że nikt nie zbada jego aury przez najbliższe cztery lata, jako że tak długo właśnie pozostaną na niej czarne żyłki. Przy odrobinie szczęścia i umiejętnym wykorzystaniu Niewidoczności zdoła kryć się na tyle długo, by uniknąć niechcianej uwagi. Z pewnością pomogą mu podejrzenia innych Spokrewnionych wobec Mekheta, który z niewiadomego powodu umknął z domeny.

Vinculum

Uzależniająca moc Vitae wywołuje specyficzny efekt u śmiertelników i Spokrewnionych, którzy kilkakrotnie zakosztują krwi tego samego wampira. Rodzi się wtedy emocjonalna zależność od tego konkretnego Spokrewnionego. Opiera się ona na pragnieniu dalszego spożywania jego Vitae. Spokrewnieni nazywają tę zależność Vinculum, czyli więzami krwi lub przysięgą krwi. Wampir, który stworzył taką więź, zwany jest panem, a związany nią Spokrewniony lub śmiertelnik – sługą.

Niektórzy Spokrewnieni twierdzą, że Vinculum jest wampirzym odpowiednikiem miłości. Jeśli jest to prawdą, to jest ona zaiste smutna, bowiem Vinculum jest sztuczne i puste. Nie jest prawdziwą miłością, jest zaledwie jej nadprzyrodzonym przybliżeniem. Dla wielu Spokrewnionych funkcjonuje zaledwie jako przypomnienie tego, co było im dane jako śmiertelnikom, a co teraz, w czasie Requiem, jest ledwie echem utraconych uczuć. Ofiara więzów krwi czuje się w pełni oddana swemu panu i gotowa jest uczynić wszystko, czego on sobie zażyczy. Dominacja nie może pokonać uczuć, jakie sługa żywi do swego pana. Majestat może wywoływać pewne uczucia w stosunku do innych Spokrewnionych, ale nie może zanegować mocy Vinculum.

Spokrewnieni najczęściej stosują Vinculum wobec śmiertelników. Ghul zawsze zostanie związany po kilku dniach, tygodniach czy miesiącach. Spokrewniony może również związać innego Spokrewnionego. Nikt jednakże nie może być sługą więcej niż jednego pana. Vinculum względem jednego Spokrewnionego wyklucza możliwość związania się z innym wampirem, jak długo istnieje pierwotny pan.

Nastawienie do Vinculum

Większość Spokrewnionych odczuwa zdrową obawę przed Vinculum. Wiedzą doskonale, jak ich gatunek traktuje niewolników, więc drżą na myśl o zostaniu pionkami w rękach innych potworów. W większości miast Książę lub inny dygnitarz może grozić zastosowaniem Vinculum jako kary za złe postępowanie. Książę, który zbyt często wymusza na innych Spokrewnionych zostawanie sługami, może spowodować bunt. Spokrewnieni, którzy wierzą, że miłość może być wieczna (nawet jeśli nie w pełni naturalna), mogą wypić wzajemnie swą krew, by stworzyć obustronną więź. Wiedzą oni również, że ich więzy chronią ich przed byciem związanymi z kimkolwiek innym.

Invictus toleruje Vinculum w dużo większym stopniu niż inne zgromadzenia. Starszyzna postrzega przysięgę krwi jako kolejny sposób rządzenia słabszymi od siebie. W niektórych miastach starszyzna zwyczajowo wiąże ze sobą swoje dzieci i wszystkich przedstawicieli swej linii. Jednakże w większości miast rodzic nie zmusza swego dziecięcia do związania się z nim bez zgody Księcia. A Książęta zwykle nie lubią poddanych, którzy kochają swych rodziców bardziej, niż boją się swych władców. Starszyzna Invictus godzi się na takie zakazy, ponieważ przeciwstawianie się im może zbyt wielu Spokrewnionych zniechęcić do zgromadzenia i sprzeciwić się jego merytokracji.

Inne zgromadzenia generalnie nie pochwalają Vinculum – przynajmniej tak twierdzą ich członkowie. Zakon Smoka uważa, że Vinculum to dywersja, emocjonalny bagaż rozpraszający uwagę, którą lepiej skupić na czymś zupełnie innym. Lancea Sanctum utrzymuje, że każdy Spokrewniony powinien służyć Bogu i Longinusowi. Kartianie uważają, że Vinculum jest elementem antydemokratycznej tyranii starszyzny, a niezależni zwyczajnie nienawidzą poddawania się czyjejkolwiek woli. Krąg Wiedźmy zauważa jedynie, że choć każdy Spokrewniony powinien Vinculum zaakceptować jako jeden z aspektów swej egzystencji, zmuszanie wampira do stworzenia takiej więzi nie ma żadnego duchowego celu. Nakazy polityczne czy społeczne rzadko uniemożliwiają członkom tych zgromadzeń tworzenie więzów krwi i panowania nad innymi Spokrewnionymi, kiedy okazuje się to środkiem przydatnym do osiągnięcia jakiegoś celu.

Mechanika gry

Ilekroć postać napije się krwi innego wampira, emocjonalna więź z nim staje się mocniejsza. Pojedyncza postać może mieć równocześnie kilka Vinculum z dowolną liczbą Spokrewnionych. Kiedy pojawi się jednak faktyczne Vinculum trzeciego stadium, wszystkie częściowe jego formy zanikają.

Pierwsza próba wywołuje delikatne zainteresowanie, ale pyszna moc Vitae przeważa osobiste zainteresowanie. Postać wie po prostu, że inny wampir dobrze smakuje. Dawca krwi nie zyskuje żadnej konkretnej władzy nad postacią.

Drugie picie krwi powoduje, że pojawia się silniejsza więź między dwoma Spokrewnionymi, zupełnie odmienna od potencjalnego uzależnienia od Vitae. Postać pijąca krew uznaje dawcę krwi za osobę istotną dla swego istnienia, chociaż tej daleko jeszcze do niewolnictwa. Zainteresowanie postaci może przyjąć formę przywiązania, zaufania, podziwu czy chęci ochrony, zależnie od charakteru postaci. Narrator może poprosić gracza postaci o rzut na Determinację + Opanowanie, jeśli postanowi on zaatakować swego niemalże pana lub gdy będzie próbował poważnie zaszkodzić jego interesom. Gracz prowadzący postać drugiego wampira otrzymuje równocześnie premię w wysokości +1 kości do rzutów społecznych względem przyszłego sługi.

Trzecie picie krwi *prawdopodobnie* stworzy całkowite Vinculum. Zwykle tak jest, więc większość Spokrewnionych uważa, że „trzeci raz wiąże". Jednakże wampiry o silnej woli lub silnej krwi czasami są w stanie oprzeć się mocy trzeciego picia krwi. Jeżeli postać po raz trzeci wypija krew potencjalnego pana, gracz powinien wykonać test na Wytrzymałość + Determinację. Pulę należy zmodyfikować, biorąc pod uwagę różnicę w liczbie kropek Mocy Krwi. Jeśli przyszły sługa ma wyższą Moc Krwi, dodaj różnicę. Jeśli po zmodyfikowaniu rzut pulą Wytrzymałości + Determinacji zakończy się wyjątkowym sukcesem, Vinculum „nie zachodzi", chociaż potencjalny sługa wciąż odczuwa przywiązanie do swego przyszłego pana. Jeśli postać po raz czwarty napije się krwi tego samego wampira, będzie potrzebny kolejny test na Wytrzymałość + Determinację, by sprawdzić, czy tym razem powstała więź krwi. Z czasem podda jej się każdy wampir.

W przypadku równoczesnego spożywania krwi kilku Spokrewnionych (np. w toku rytuału), jeśli istnieje możliwość stworzenia kilku Vinculum trzeciego stopnia, najmocniejsza krew zdominuje słabsze. Jeśli nie powstanie więź, przejdź do krwi słabszej itd. Jeśli krew kilku wampirów jest tak samo potężna, określ losowo,

która Vitae zdominuje pozostałe. Na przykład, Gangrel Vanian jest o krok od Vinculum z dwoma członkami swojej koterii. Wszyscy upuszczają nieco krwi do pucharu, który potem podają sobie i piją, nim zabiorą się za swe nocne dzieło. Z racji tego, że Vanian po raz trzeci kosztuje Vitae swoich towarzyszy z koterii, może stworzyć Vinculum z jednym z nich. Najpierw wykonuje test względem towarzysza, który ma najwyższą Moc Krwi. Jeśli nie stworzy się po nim więź, sprawdza, czy nie powstało Vinculum między nim a drugim członkiem koterii.

Postać, której Moc Krwi jest wyższa niż Moc Krwi dawcy, może oprzeć się stworzeniu więzów krwi. Raz na każdy etap Vinculum gracz może wydać punkt Siły Woli, by wykonać rzut na Wytrzymałość + Opanowanie (wydanego punktu Siły Woli nie dodaje się do tej puli trzech kości). Jeśli rzut zakończy się sukcesem, Vinculum na tym etapie jeszcze nie zaczyna się tworzyć. Jednakże nie powoduje to anulowania żadnego z poprzednich etapów Vinculum. Na przykład, postać, której powiedzie się drugi rzut, nie pozbędzie się pierwszego stadium Vinculum. Jeśli ta sama postać po raz kolejny napije się Vitae tego samego wampira, prowadzący ją gracz może zdecydować się na kolejny rzut (wydając znów punkt Siły Woli), aby sprawdzić, czy po raz kolejny oprze się drugiemu stadium. Wampiry o takiej samej Mocy Krwi zagrożone są Vinculum w takim samym stopniu jak wszystkie inne. Nie ma możliwości dokonania rzutu na Wytrzymałość + Opanowanie, by oprzeć się kolejnym etapom tworzenia więzów krwi.

Stworzenie sługi na mocy Vinculum z pewnością przynosi jego panu wymierne korzyści. Może on stosować niektóre elementy Dominacji bez konieczności zachowywania kontaktu wzrokowego (zob. str. 119). Wystarczy, że sługa będzie słyszał głos swego pana.

Pan jest zwykle obiektem uwielbienia swego sługi – choć jest to miłość sztuczna i niewolnicza. Pan zyskuje premię +2 kostek do wszelkich testów społecznych przeciw swemu słudze. Co więcej, sługa musi zdać test na Determinację + Opanowanie z karą -3 za każdym razem, gdy pragnie dokonać czegoś (lub nie podjąć działania mającego czemuś zapobiec), co w sposób pośredni działałoby na szkodę jego pana. Na przykład, ghul-sługa, który stara się nie przyjść z pomocą swemu panu, do którego schronienia włamuje się wrogi mu Spokrewniony, będzie musiał zdać taki test. Sługa, który próbuje bezpośrednio działać przeciw swemu panu – na przykład, wymieniony wcześniej ghul, próbujący przebić swego śpiącego pana kołkiem – musi wykonać rzut na Determinację + Opanowanie z karą -5. Niezdanie któregokolwiek z tych testów powoduje, że sługa nie może działać przeciw swemu panu (czy też pozostawać bezczynnym w chwili niebezpieczeństwa). Dramatyczna porażka w którymkolwiek z powyższych testów oznacza, że postać nie jest w stanie nawet rozważyć możliwości skrzywdzenia swego pana.

Przełamywanie Vinculum

Spokrewnieni znają kilka sposobów przełamania Vinculum. Najbardziej oczywistym jest sprowadzenie na pana Ostatecznej Śmierci. Nie wystarczy sam letarg. Niektórzy Spokrewnieni twierdzą, że odczuli zerwanie więzi, tak jak odczuwa się nagłe pęknięcie krępującego łańcucha, i wiedzieli natychmiast, że oto ich pana nie ma już na tym świecie. Czasami jednak Spokrewnieni jeszcze przez całe lata działali wedle woli swego pana, chociaż niewolnicze okowy powinny były dawno zniknąć. Takie przypadki dotyczą zwykle sług o niezmiernie zależnej osobowości lub niezwykle łagodnych panów; zatem były sługa faktycznie pragnął wykonać ostatnie rozkazy swego mistrza... lub dokonać tego, co wydawało mu się jego ostatnim życzeniem.

Sam czas może osłabić Vinculum. Śmiertelnik wyzbywa się przysięgi krwi, jeśli przez cały rok nie zakosztuje Vitae swego pana. Jedno picie krwi w roku może bez ograniczeń przedłużać niewolniczy stan śmiertelnika.

W przypadku Spokrewnionych Vinculum potrzebuje dużo więcej czasu, by zaniknąć. Niektórzy Spokrewnieni pozostali związani przez całe dziesięciolecia letargu swego pana. Bardziej wątpliwe opowieści mówią o Vinculum, które przetrzymywało całe stulecia rozłąki – kiedy to jeden starszy wampir stał się zależny od drugiego, gdy ten powrócił i powołał się na prawo przysięgi krwi.

Zwykle zakończony sukcesem rzut na Determinację + Opanowanie może uwolnić postać, która przez 50 lat nie zakosztuje Vitae swego pana. Postać gracza może spróbować dokonać kolejnego rzutu po 50 kolejnych latach. Ta informacja jest ważna w przypadku rozgrywania kronik, które dzieją się na przestrzeni całych wieków.

Złe traktowanie może również osłabić Vinculum. Jeśli pan daje swemu słudze powody do nienawiści, może ona okazać się silniejsza niż wymuszone oddanie. Kiedy w sercu sługi walczą miłość, nienawiść i przerażenie, konflikt taki może zakończyć się zabójczym atakiem na pana. Nie możemy jednakże stworzyć systemu, rozliczającego tego typu nienawiść lub szaleństwo. Zbyt wiele zależy tu od szczegółów tego, jak pan traktuje swego sługę, od osobowości poddanego i od konkretnych wydarzeń, które powodują jego załamanie.

Powinowactwo krwi

Wampiry nazywają siebie Spokrewnionymi, ale niektóre są sobie bliższe niż inne. Więź między rodzicem i dziecięciem ma nadprzyrodzoną moc. Spokrewnieni mogą wpływać na swą bliską „rodzinę" za pomocą swoich Dyscyplin bardziej niż na inne wampiry.

W rozliczeniach każdego Spokrewnionego oddalonego o dwa „kroki" Przeistoczenia uznaje się za bliską rodzinę, na którą działa wymieniony powyżej efekt. Oznacza to, że postać otrzymuje premię z powinowactwa krwi, gdy wpływa na swego rodzica, jego rodzica, swe dzieci i dzieci swoich dzieci.

Postać otrzymuje premię +2, gdy próbuje wpływać na swych bliskich „krewnych" z pomocą pewnych Dyscyplin. Te Dyscypliny to Nadwrażliwość, Dominacja, Koszmar i Majestat. W przypadku innych Dyscyplin premia działa tylko w niektórych przypadkach, opisanych w rozdziale drugim (co Narratorzy powinni rozważyć, jeśli chcą pozwolić swemu graczowi na stworzenie nowej Dyscypliny – w *Dodatku pierwszym* znajdziesz więcej szczegółów). Postać musi spróbować wpłynąć na „krewnego" bezpośrednio, korzystając z odpowiedniej Dyscypliny. Premia nie należy się postaci, która używa Dyscypliny na sobie, a następnie próbuje zrobić coś innemu Spokrewnionemu. Na przykład, postać nie otrzymuje premii do trafienia krewnego, gdy korzysta z Wigoru. Podobnie moce niebezpośrednie nie korzystają z premii. Postać korzystająca z mocy Dotyk Ducha Dyscypliny Nadwrażliwości nie otrzymuje premii. Dyscyplina wpływa na samą postać, a to jak postać wykorzystuje ten efekt jest w tej sytuacji mało ważne. Moce, które wpływają na swój cel automatycznie, bez potrzeby wykonywania przez gracza jakichkolwiek testów, również nie korzystają z premii. Ponadto premia z powinowactwa krwi nie odnosi się do jakichkolwiek prób odpierania (co logiczne, jeśli korzystający z Dyscypliny otrzy-

muje premię i jej cel również otrzymuje premię, obie premie tak naprawdę by się negowały). Premię zatem otrzymuje tylko strona aktywnie korzystająca z danej mocy.

Przykład: *Książę Maxwell uznaje, że ma już dosyć kłótni ze swym dzieckiem, Persephone Moore, więc nakazuje jej zapomnieć o sprawie. Swoje żądanie popiera rozkazem płynącym z Dominacji. W normalnych warunkach gracz prowadzący postać Maxwella skorzystałby z puli 12 kości. Ponieważ jednak Persephone jest dzieciem Maxwella, gracz rzuci 14 kośćmi.*

Smak rodziny

Spokrewnieni są w stanie stwierdzić stopień pokrewieństwa z innym wampirem po smaku jego krwi (oczywiście narażając się na związane z tym niebezpieczeństwo uzależnienia). Krew jednego klanu nieco różni się w smaku od krwi innego klanu – podniebienie nieumarłego może odróżnić Vitae „krewnego" od krwi mniej spowinowaconego członka klanu.

Kiedy Spokrewniony skosztuje Vitae, gracz wykonuje rzut na Inteligencję + Okultyzm. Skorzystanie z Wyostrzonych Zmysłów (Nadwrażliwość) zapewnia premię +2 kostek w rzucie. Jeden sukces wystarczy, by stwierdzić, czy krew pochodzi z klanu postaci, lub by rozpoznać krew pochodzącą od bliskiej „rodziny" Spokrewnionego (zob. *Powinowactwo krwi* powyżej). Dwa sukcesy pozwalają postaci rozpoznać klan (zakładając oczywiście, że postać miała okazję spróbować Vitae członków innych klanów). Dwa sukcesy mogą również ujawnić, czy dawca krwi jest w tej samej linii oddalony od niego o dwa pokolenia (czyli, czy dawca jest rodzicem rodzica, czy dzieckiem dziecka).

Postać może również mistycznie rozpoznać krew pochodzącą od swych śmiertelnych krewnych, jeśli napije się jej bezwiednie, o ile osiągnie chociaż jeden sukces w rzucie na Inteligencję + Okultyzm.

Przykład: *Nosferatu Gregor próbuje Vitae Spokrewnionego, którego planuje zdiabolizować. Gracz prowadzący postać Gregora uzyskuje cztery sukcesy w rzucie na Inteligencję + Okultyzm, aby określić, czy wampir jest w stanie stwierdzić pochodzenie krwi. Mając cztery sukcesy, Gregor stwierdza, że osoba, którą chce zdiabolizować, jest w istocie ojcem jego ojca! Jeśli gracz Gregora uzyskałaby tylko jeden sukces, Gregor dowiedziałby się tylko, że Spokrewniony był z nim blisko spokrewniony w sekwencji Przeistoczeń. Jeśli nie istniałoby żadne pokrewieństwo, jeden sukces potwierdziłby tylko, że dawca pochodzi z klanu Nosferatu.*

Współczucie krwi

Czasami Spokrewnieni czują bliskość swoich wampirzych „krewnych" (zgodnie z tym, co wyjaśniono w zasadach powinowactwa krwi) lub wiedzą, co się z nimi dzieje. Zwykle dzieje się to spontanicznie, ilekroć „krewny" odczuwa silne emocje lub odczucie podobne do szału, odniesienia poważnej rany albo intensywnej przyjemności diabolizacji.

W takich sytuacjach Narrator może poprosić gracza o przetestowanie Czujności + Okultyzmu postaci. Liczba sukcesów określa, ile informacji postać otrzyma w krótkiej chwili nagłego uczucia. Aktywne wyostrzone zmysły (Nadwrażliwość) dodają do rzutu dwie kości.

Dramatyczna porażka: Gracze nie mogą ponieść dramatycznej porażki w rzucie na współczucie krwi.

Porażka: Nic się nie dzieje.

Sukces: Postać ma silne odczucie związane z tym, czego doświadcza inny Spokrewniony, i ma ogólne pojęcie co do kierunku i odległości do miejsca przebywania swego krewnego.

Wyjątkowy sukces: Na chwilę postać widzi siebie w roli drugiego Spokrewnionego. Wie dokładnie, co się dzieje i gdzie znajduje się drugi wampir.

Postać może również próbować wtargnąć do świadomości krewnego i dowiedzieć się, co robi drugi Spokrewniony. Kosztuje to punkt Siły Woli, którego nie można użyć, by dodać kości do puli Czujności + Okultyzmu. Postać może również wydać punkt Siły Woli, by spróbować przekazać swoje odczucia krewnemu. Gracz prowadzący drugą postać testuje Czujność + Okultyzm, ale pierwsza postać nie wie, czy jego próba „przekazu" zakończyła się sukcesem. Współczucie krwi nie wydaje się działać na dystansie większym niż 70-80 kilometrów lub poza terenem miejskim. Ten zasięg również odnosi się do działania na krewnych za pomocą Dyscyplin. Na przykład, jeśli postać korzysta z dalekosiężnego rytuału Tebańskiego Czarnoksięstwa na krewnego, który znajduje się w odległości 500 kilometrów, traci premię.

Spokrewnieni błogosławią współczucie krwi, ale również je przeklinają. Jeśli Spokrewniony pośle innego wampira w objęcia Ostatecznej Śmierci lub go zdiabolizuje, jego ojciec, dzieci i inni „krewni" również mogą to odczuć. Szanse na to, że ktoś dowie się dokładnie, co się stało i kto jest sprawcą, są niewielkie, ale przyszli mordercy (i diaboliści) muszą liczyć się z taką możliwością. Spokrewnieni obawiają się nadto, że ich krewni mogą odkryć ich chwile silnego uniesienia – dobroci, występku czy po prostu wstydu. Dumny Książę, który posiada dwór w operze, może nie życzyć sobie, by jego dzieci wiedziały, że zalewa się krwawymi łzami, gdy słucha pieśni o utraconej miłości.

Odżywianie

Niezaprzeczalną prawdą o bycie nieumarłych jest to, że wampiry muszą polować. Muszą się odżywiać. Wielu Narratorów samodzielnie opisuje polowania. Czasem jednak szczegóły polowania są mniej ważne niż całość opowieści. Narrator musi uzyskać trudną równowagę. Zbyt mało uwagi zwróconej na polowanie powoduje, że całość historii przypomina nieco opowieść o „mrocznych superbohaterach" – grę, w której wampiry po prostu doładowują swoje „baterie krwi", porzucając grozę na korzyść popisów nadprzyrodzonych mocy. Zbyt duże skupienie na polowaniu może jednakże za bardzo spowolnić tempo opowieści, czyniąc z niej serię walk o pożywienie przerywaną innymi wydarzeniami.

Niestety nie ma rozwiązania doskonałego. Narratorzy sami muszą odnaleźć idealną równowagę, która będzie odpowiadała gustom ich graczy. Z tego powodu podsuwamy abstrakcyjną metodę rozstrzygania polowań. System jest dość prosty. Niech gracz opisze metodę pozyskiwania pokarmu, zdecyduje, z jakiej puli kości skorzystać, i wykona stosowny rzut kośćmi.

Przykład: *Loki postanawia odżywić się poprzez uwiedzenie kobiety w nocnym klubie, udanie się z nią do jej mieszkania i zaspokojenie pragnienia w udawanym wybuchu namiętności. Narrator uznaje, że stosowną pulę kości dla tej sytuacji stworzą Prezencja + Perswazja. Wybór pada na Prezencję, a nie na Manipulację, ponieważ Loki nie zamierza działać zbyt subtelnie – chce, by jego ofiara wiedziała, że zamierza pójść z nią do domu.*

Przykład: *Solomon Birch jest rozsierdzony po fizycznym starciu, z którego jego przeciwnicy umknęli. Opuszcza magazyn w dokach, gdzie został napadnięty i rzuca się na pierwszego z brzegu bezdomnego, którego zamierza wykrwawić do cna. Narrator uznaje, że Siła + Oszustwo stworzą pulę stosowną do sytuacji. Siła odzwierciedla to, że Solomon zamierza po prostu pochwycić i unieruchomić swoją ofiarę, a Oszustwo konieczne jest, by ofiara nie poznała się natychmiast na niecnych zamiarach wampira i nie zdołała mu umknąć.*

Wyniki rzutów

Dramatyczna porażka: Postać postanowiła żerować na wyjątkowo niebezpiecznym lub kłopotliwym pucharze. Przyszła ofiara mogła uciec, widząc twarz postaci. Mogła okazać się niełatwym celem, gotowym do walki lub wzywającym pomocy znajdującej się niedaleko policji. Postać może również stracić nad sobą kontrolę w trakcie żerowania, wypić zbyt dużo krwi i pozostawić puchar w niebezpiecznej sytuacji. Dramatyczna porażka w czasie polowania oznacza niemalże nieskończoną ilość możliwości – zachęcamy Narratorów, by byli kreatywni, a nawet trochę złośliwi.

Porażka: Postaci nie udaje się znaleźć odpowiedniego pucharu lub też, z jakiegoś powodu, wybrana ofiara okazuje się nieuchwytna.

Sukces: Postaci udaje się znaleźć puchar i przejąć dowolną ilość Vitae (chociaż mądrzy Spokrewnieni nie zabierają zbyt wiele, ponieważ ryzyko skrzywdzenia żywiciela rośnie wraz z ilością pochłoniętej krwi; zob. *Źródło krwi*).

Wyjątkowy sukces: Postaci udaje się w pełni odżywić. Co więcej, wszystkie wydarzenia układają się tak, że postać może nie obawiać się ujawnienia swojej tożsamości lub też otrzymuje doskonale alibi. Na przykład, puchar może nie pamiętać całego zajścia lub też świadkowie mogą pomylić osobę, która wykorzystała puchar, z kimś zupełnie innym.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+2	Postać szuka pucharu-zwierzęcia lub innego źródła krwi, które wiąże się z mniejszym ryzykiem niż poszukiwanie żywej ofiary.
+2	Postać poluje w lunaparku lub innym miejscu, w którym pełno jest pucharów – chętnych i gotowych.
—	Puchary nie występują szczególnie licznie i nie są niewybredne co do towarzystwa.
–2	Postać próbuje ukryć swoją tożsamość przed innymi Spokrewnionymi (zarówno obecnymi, jak i mającymi swoich szpiegów).
–2	Postać poluje na pustkowiu lub w innym miejscu, gdzie pucharów jest niewiele lub gdzie potencjalni żywiciele są szczególnie podejrzliwi.
–3 do –5	Postać poszukuje bardzo konkretnego pucharu, np. „czterdziestoletniej brunetki" lub „dzieci o wschodnioeuropejskich korzeniach".

Źródło krwi

Kiedy wampir żeruje na krwi z pucharu, może przyjąć jeden punkt Vitae w każdej turze. Wystarczy, że wampir poliże ranę, by ukryć wszelkie ślady, jakie mógłby pozostawić po żerowaniu (działa to tylko w przypadku śladów po ugryzieniu związanych z karmieniem, a nie w przypadku śladów agresywnych ugryzień, które mają zadawać obrażenia; co więcej, wampir może tak ukryć tylko pozostawione osobiście ślady ugryzień, co oznacza, że Spokrewniony może lizaniem zagoić tylko ranę pozostawioną przez siebie samego).

Puchar ma w sobie ilość Vitae równą liczbie kropek Zdrowia. W terminologii gry oznacza to, że dorosły człowiek ma w sobie

siedem kropek Vitae. Kiedy wampir karmi się z pucharu, każdy odebrany punkt Vitae zadaje jeden punkt poważnych obrażeń jednemu pucharowi (specjalne wzmocnienia Wytrzymałości dodają chwilowo kropki do Zdrowia, ale nie zwiększają ilości Vitae w ciele postaci; postać zawsze posiada tyle punktów Vitae, ile ma kropek w niezmodyfikowanym współczynniku Zdrowia).

W większości przypadków puchar nie opiera się, ponieważ ekstaza Pocałunku pokonuje wstrząs, którym jest spotkanie ze Spokrewnionym. Zależy to jednakże od okoliczności. Puchar uwiedziony lub nawet poddany Pocałunkowi z zaskoczenia może się w nim zatracić, ale wróg ugryziony w walce (lub po prostu ktoś, kto czuje się zagrożony) nie odda się przyjemności tylko dlatego, że Pocałunek ją ze sobą niesie. Grający śmiertelnikami oraz wszelkie żywe istoty, które pragną oprzeć się Pocałunkowi, muszą uzyskać sukces w teście na Determinację + Opanowanie z karą wynoszącą 5 kości ze względu na nadprzyrodzoną moc Pocałunku. Należy pamiętać, że wampiry są niewrażliwe na Pocałunki innych Spokrewnionych – wiedzą doskonale, co się dzieje i potrafią się bronić.

Ugryzienie wampira

Zgodnie z informacjami na str. 156 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**, postać próbująca ugryźć przeciwnika w walce musi najpierw pochwycić przeciwnika. W kolejnej turze może dopiero zadawać obrażenia poprzez gryzienie. Jeśli ofiara może podjąć działanie pomiędzy chwytem i ugryzieniem, może próbować się uwolnić. System korzysta z Siły + Bijatyki – Obrona przeciwnika, by zaatakować, ale również z Siły + Bijatyki - Siła ofiary, by ugryźć i zadać obrażenia. Jeśli atak przeprowadzony zostanie z zaskoczenia, Obrona ofiary nie wlicza się w przypadku chwytu.

Jeśli wampir chce pożywić się przeciwnikiem w walce, podchodzi do całej procedury normalnie. Zamiast ugryźć i zadać obrażenia, może zdecydować się w turze na konsumpcję Vitae. W takim przypadku wampir zadaje obrażenia związane z utratą krwi, czyli jeden punkt obrażeń poważnych.

Wampir może przejąć kilka punktów Vitae bez nieodwracalnego krzywdzenia śmiertelnika. Odebranie całości krwi (czyli zadanie punktów obrażeń poważnych w liczbie równej liczbie kropek Zdrowia ofiary) może skończyć się zabiciem pucharu. Należy pamiętać, że postać śmiertelnika zredukowana do zera punktów Zdrowia (czyli w momencie wykreślenia ostatniej kratki) zapada w śpiączkę. Taka osoba nie „wykrwawia się na śmierć", ponieważ wampir odebrał jej już całą krew. Jej stan odzwierciedla raczej jej wolę walki (należy pamiętać, że ma to wpływ również na Przeistoczenie; jeśli wampir będzie zbyt długo czekał z podaniem własnej Vitae świeżo wykrwawionemu przyszłemu dziecięciu, młodzik może umrzeć, zanim jego rodzic zdoła podzielić się z nim swoją klątwą; Spokrewniony nie może po prostu ulać swojej Vitae na usta jakichkolwiek starych zwłok z zamiarem przeistoczenia ich w wampira; potencjalne dziecię musi wyzbyć się całej krwi, a potem posmakować Vitae, nim umrze na dobre). Więcej informacji o wykrwawieniu się na śmierć można znaleźć na str. 173-174 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**.

Należy pamiętać, że postać śmiertelna leczy jeden punkt poważnych obrażeń w ciągu dwóch dni odpoczynku. Wampir wydaje jeden punkt Vitae co noc. Zakładając, że wampir nie robi niczego szczególnego poza budzeniem się – czyli, że gracz nie wydaje dodatkowych punktów Vitae na Dyscypliny lub wzmacnianie Atrybutów Fizycznych – i tak wykrwawi pojedynczy puchar szybciej, niż będzie on w stanie wracać do siebie po zadanych obrażeniach. Innymi słowy, nawet jeśli wampir odbierze ofierze tylko jeden punkt każdej nocy, będzie ona mogła w pełni wrócić do zdrowia dopiero w ciągu *dwóch* dni. Dlatego wielu Spokrewnionych stara się korzystać z różnych pucharów (aby uniknąć zabicia któregokolwiek z nich) i dlatego wielu żywicieli czuje słabość i wyczerpanie po tym, jak wampir skorzysta z nich jak ze źródła pożywienia.

Zwierzęta zapewniają mniejszą ilość Vitae. Zwierzę, które jest mniejsze niż dorosły człowiek, często w ogóle nosi w sobie mniej krwi. Krew zwierząt ma nadto mniejszą życiodajną moc niż krew ludzi lub też po prostu jest mniej użyteczna dla Spokrewnionych. Zwierzę, którego krew spożywa wampir, tak samo otrzymuje obrażenia za każdą pobraną przez Spokrewnionego dawkę krwi, ale jest ona dla niego mniej pożywna. Większość zwierzęcej krwi jest warta zaledwie połowę wartości Vitae odebranej istocie ludzkiej. Spokrewniony, który żeruje na ssakach niebędących ludźmi, otrzymuje połowę wartości Vitae odebranej pucharowi, zaokrągloną w dół. Na przykład, pies ma 7 kropek Zdrowia. Nawet jeśli Spokrewniony wypije całą jego krew, otrzyma tylko trzy punkty Vitae (7 kropek Zdrowia psa podzielone na dwa i zaokrąglone w dół). Pomniejsze zwierzęta, takie jak gryzonie (w tym szczury i nietoperze), ryby i inne stworzenia wodne, dają jedynie jedną czwartą Vitae na punkt wyssanej krwi. Wartość oczywiście zaokrąglamy w dół.

Spokrewniony może oczywiście żywić się przechowywaną krwią, taką jak rezerwy banku krwi, ale i w tym przypadku przyjmowany przez niego życiodajny płyn ma w sobie mniej mocy niż gorąca krew żywej osoby. Takie działanie okazuje się więc znacznie mniej sycące. Przechowywana krew daje jedynie jedną ósmą wartości Vitae pochodzącej z żywego źródła. Przykładowo, Spokrewniony musiałby pochłonąć mniej więcej równowartość 86 procent krwi zawartej w ciele żywego człowieka, by pozyskać zaledwie jeden punkt Vitae, jeśli korzysta z krwi przechowywanej.

Wampiry, które żywią się krwią innych Spokrewnionych, nie zadają im obrażeń, po prostu wsysając równą ilość Vitae (mogą jednakże zdecydować się na agresywne ugryzienie innego wampira w celu zadania mu obrażeń; więcej informacji w ramce). Zauważ, że karmienie się krwią innego wampira pociąga za sobą mnóstwo problemów w postaci Vinculum i uzależnienia od krwi.

Krążą pogłoski, że krew Lupinów jest dużo mocniejsza niż krew śmiertelników. Vitae wilkołaków daje dwa i pół razy więcej niż taka sama ilość krwi zaczerpnięta z człowieka (ułamki zaokrąglamy w dół), co oznacza, że dwa punkty wyssane z wilkołaka równają się przyjęciu pięciu punktów Vitae. Wedle opowieści jednakże Spokrewnieni, którzy piją krew wilkołaków przez kilka kolejnych nocy, łatwiej wpadają w szał. Wampiry, które piją krew Lupinów, wykonują rzuty na oparcie się szałowi z karą -2 przez dwie kolejne noce na punkt Zdrowia (a nie punkt przemnożonej wartości Vitae) odebrany wilkołakowi w czasie żerowania. Oznacza to, że odebranie wilkołakowi dwóch punktów Zdrowia w formie wyssanej

krwi powoduje, że wampir przez cztery kolejne noce wykonuje testy oparcia się szałowi z karą –2. Śmiertelni magowie nie noszą w ciele więcej krwi niż przeciętny człowiek, ale wedle legend ich Vitae może wywoływać u pijących ją Spokrewnionych dziwne halucynacje. A przynajmniej istnieje nadzieja, że są to tylko halucynacje. Bo jeśli Spokrewnieni widzą wtedy aspekty rzeczywistości znane jedynie magom... to, być może, większość wampirów woli po prostu wypierać myśl, że wiedzą o Świecie Mroku tak mało. Mimo to wielu Spokrewnionych pragnie poznać prawdę zawartą w powyższych opowieściach. Spokrewnieni, którzy przyjmą przynajmniej jeden punkt Vitae od maga na czas jednej nocy na punkt krwi, zaczynają cierpieć na wybraną przez Narratora chorobę psychiczną. Doradzamy Narratorom wzięcie pod uwagę mistycznych zdolności magów, nim wybiorą stosowne zaburzenie.

Ghule

Ghul to istota, która znajduje się gdzieś pomiędzy nieumarłym istnieniem Spokrewnionego a zwykłym bytem większości śmiertelników. Ghule to w zasadzie śmiertelnicy, którzy zostali wykarmieni Vitae Spokrewnionych i obdarzeni pewnym aspektem klątwy nieumarłego istnienia. Nie każdy śmiertelnik, który po prostu zakosztuje wampirzej Vitae, stanie się ghulem. Stworzenie ghula wymaga od Spokrewnionego szczególnego rodzaju ofiary – ale kiedy wampir już się na nią zdecyduje, może stworzyć sobie istoty wystarczająco niezależne i niezawodne, by czuć się zadowolonym.

Stworzenie ghula to przedsięwzięcie ryzykowne. Ghule z natury stanowią zagrożenie dla Maskarady – są wszak śmiertelnikami, którzy wiedzą o istnieniu wampirów. Spokrewnieni, którzy korzystają z usług ghuli twierdzą, że wiedza ta pozwala chronić tajemnicę, ponieważ każdy ghul jest zależny od krwi wampira. Ghule (i inni śmiertelnicy) mogą tak samo uzależnić się od krwi jak Spokrewnieni, a z racji tego, że ghul rzadko jest w stanie dorównać jakiemukolwiek wampirowi, większość z nich godzi się na dziwactwa lub okrucieństwo swoich panów, dopóki wiedzą, że otrzymają obiecaną Vitae.

Spokrewnieni, którzy tworzą ghule, korzystają z nich potem do prowadzenia działań za dnia bądź czynią z nich przybocznych, pomocników lub specjalistów wspomagających wampiry w nocnych działaniach. Ghule pochodzą ze wszystkich typów i grup społecznych – mogą być służącymi arystokratycznych Spokrewnionych, gangsterami pod wodzą wampirzego bossa przestępczego lub przekupnymi gliniarzami czy cennymi informatorami. W większości przypadków ghule są całkowicie zależne od swoich wampirzych władców. Wiele z nich jest uzależnionych od krwi lub od samej osoby swego pana. Mimo to w społeczności Spokrewnionych wciąż krążą historie o ghulach, które postanowiły się zbuntować i obecnie działają na własną rękę, nie mając nad sobą pana. Zakradają się do schronień śpiących Spokrewnionych, by okradać ich z cennej Vitae.

Nie każdy śmiertelnik będący wampirzym sługą jest ghulem. Z drugiej strony, nie każdy ghul związany jest z pojedynczym panem poprzez Vinculum. Stworzenie ghula wymaga świadomej decyzji, ale nim stanie się podległy poprzez Vinculum, musi trzykrotnie napić się krwi tego samego wampira.

Tworzenie i trzymanie ghuli

Wampir, który pragnie stworzyć ghula, musi nakarmić śmiertelnika przynajmniej jednym punktem Vitae. Dodatkowo gracz pro-

wadzący postać wampira musi wydać punkt Siły Woli, by przenieść na niego nieco swojej mistycznej klątwy. Jeśli wampir po prostu zaoferuje śmiertelnikowi Vitae, ale nie dojdzie do wydania punktu Siły Woli, śmiertelnik nie stanie się ghulem (chociaż naraża się na uzależnienie lub stanie się częścią Vinculum). Wydanie punktu Siły Woli odzwierciedla stworzenie pewnego sztucznego stanu, który charakteryzuje się pewnymi korzyściami i ograniczeniami, podobnymi do tych, które są charakterystyczne dla nieumarłych.

W momencie stania się ghulem śmiertelnik przestaje się starzeć. Chociaż czas płynie normalnie, ciało ghula nie podlega typowym dla wieku zmianom i jeśli ghul jest dzieckiem, zatrzymuje się proces dorastania (ciąża u ghula prawie zawsze kończy się poronieniem). Jak długo ghul jest regularnie dokarmiany Vitae, jego stan się utrzymuje.

Ghul musi przyjmować co najmniej jeden punkt Vitae miesięcznie, by utrzymać swój stan. W czasie comiesięcznego „dokarmiania" albo ghul albo wampir musi wydać punkt Siły Woli. Vitae nie musi pochodzić od Spokrewnionego, który stworzył ghula. Wiąże się z tym jednak pewne ryzyko. Jeśli Spokrewniony nigdy nie pozwoli ghulowi dowiedzieć się o konieczności wydania punktu Siły Woli, samemu zawsze wydając potrzebny punkt, ghul odczuje ciężar wysiłku związanego z Siłą Woli i Vitae. Z drugiej strony, jeśli Spokrewniony pozwoli swemu ghulowi na wydanie punktu Siły Woli, stworzy mu możliwość zdrady. Jeśli wampirzy władca pozwala swym Spokrewnionym sługom na dostarczanie Vitae dla ghula, ryzykuje, że ghul stanie się sługą któregoś z nich poprzez Vinculum. Najczęściej nie leży to w interesie stwórcy ghula.

Ghul, który nie otrzymuje comiesięcznej dawki krwi, zaczyna powoli powracać do swego dawnego, śmiertelnego stanu. Niegdysiejszy ghul zaczyna starzeć się z prędkością roku na dzień opóźnienia dawki Vitae. Jeśli uda mu się uzyskać wampirzą krew, nie powraca do swojego dawnego stanu, lecz po prostu zatrzymuje proces starzenia w chwili, w której przyjął dawkę. Ghul pozbawiony Vitae, który przekroczył już długość normalnego życia śmiertelnika, starzeje się szybko i umiera. Dogania go oszukiwany przez lata czas.

Opcja Narratora:
Szaleństwo ghula

Narrator może zdecydować, że ghul, który nie otrzyma na czas comiesięcznej dawki Vitae, nabawi się przejściowego schorzenia psychicznego. Powinno być ono raczej łagodne. Jeśli postać już posiada łagodne schorzenie, Narrator może czasowo uczynić jego stan poważnym. To chwilowe szaleństwo lub pogorszenie stanu znika, gdy ghul otrzyma potrzebną mu Vitae.

Powyższą zasadę dołączamy jako opcjonalną, ponieważ ghul zwykle znajduje się pod wpływem zmieniającego umysłowość efektu, takiego jak Vinculum lub uzależnienie od krwi. Jeśli jako Narrator chcesz wzmocnić efekty nieprzyjmowania krwi, skorzystaj z tego systemu.

Jeżeli ghul nie ma w ciele Vitae, nie przestaje nagle być ghulem. Powrót do poprzedniego stanu zaczyna się w chwili, gdy śmiertelnik nie otrzyma swojej miesięcznej dawki. Innymi słowy, jeśli ghul nie zostanie dokarmiony w porę, przestaje być ghulem. Traci całą moc związaną z byciem istotą nadprzyrodzoną i zaczyna się starzeć. Jeśli otrzyma potem Vitae Spokrewnionego, powraca do bycia ghulem, ale efekty starzenia, które już się pojawiły, nie ulegają cofnięciu. Ghule, którym przytrafia się chwilowa przerwa, nie zapominają poznanych Dyscyplin. Jednakże bez potrzebnej Vitae, moce te są bezużyteczne; nawet te Dyscypliny, które nie wymagają wydawania punktów Vitae. Kiedy ghul przestaje być ghulem, jego moce stają się bezużyteczne.

Zdolności i moce

Kiedy ghul przyjmie Vitae, może skorzystać z niej na kilka sposobów – podobnie jak wampir. Zasadniczą różnicą jest jednak to, że ghul nie pozbywa się własnej krwi, wydając punkty Vitae. Podobnie, gdy spożywa Vitae, nie powiększa ona jego puli krwi ani też jej nie zastępuje. Vitae w ciele ghula jest jedynie częścią przeklętej mocy przekazanej przez wampira. Ghul z siedmioma kropkami Zdrowia nadal ma siedem kropek po przyjęciu punktu Vitae. Nie zwiększa ona wartości jego Zdrowia i w żaden sposób nie zwiększa ilości jego krwi. Ghul nadal jest tylko śmiertelnikiem, a wypita krew trafia do jego żołądka, dokładnie tak samo jak każdy inny napój. Ghul korzystający z Vitae używa zgromadzonej w niej mocy, a nie samego płynu (który z czasem zostaje strawiony i wyeliminowany). Korzystając z Vitae, prowadzący ghula gracz może zużyć tylko jeden punkt na turę. Może posiadać w ciele liczbę punktów Vitae równą swojej Wytrzymałości. Jeśli Wytrzymałość ghula z jakiegokolwiek powodu obniży się, pozostawiając jakąkolwiek nadwyżkę, dodatkowa Vitae natychmiast znika. Za przykład takich okoliczności może posłużyć choroba lub zakończenie sceny, w której ghul skorzystał z Dyscypliny Żywotności.

W chwili stania się ghulem postać zyskuje jedną kropkę w wybranej Dyscyplinie fizycznej (Akceleracja, Żywotność lub Wigor). To, która Dyscyplina zostanie wybrana, zależy od klanu lub linii krwi, z której pochodzi tworzący ghula wampir. Jeśli dany klan lub linia krwi korzysta z dwóch Dyscyplin fizycznych, to władca – a nie ghul – dokonuje wyboru Dyscypliny. Na przykład, ghul Ventrue zyskuje jedną kropkę w Żywotności, a ghul Daeva w Akceleracji lub Wigorze, w zależności od decyzji swego pana.

Ghule mogą korzystać z Dyscyplin, oczywiście jeśli je posiadają. Ghul może nauczyć się nowych Dyscyplin, wydając punkty doświadczenia, ale kosztuje to dwa razy więcej niż w przypadku wampira (dziesięciokrotna wartość nowego poziomu Dyscypliny, czternastokrotna wartość nowego poziomu Dyscypliny pozaklanowej lub spoza linii krwi). W większości przypadków ghul musi mieć nauczyciela, by nauczyć się Dyscypliny na poziomie zaawansowanym, za wyjątkiem Dyscyplin fizycznych. Jeśli tylko ghul poznał pierwszy poziom dowolnej Dyscypliny fizycznej, może zgłębiać jej tajniki bez udziału nauczyciela (chociaż pierwszego poziomu zawsze musi go ktoś nauczyć). Ghul może nauczyć się Dyscypliny zarezerwowanej dla danej linii krwi, jeśli jego pan się z niej wywodzi.

Ghul może wydawać Vitae, by wzmacniać Atrybuty Fizyczne, tak samo jak wampir (zob. str. 157). Ghul może również korzystać z Vitae, by leczyć rany, również tak samo jak wampir. Jeśli ghul nie korzysta z Vitae, by leczyć swe rany, wraca do zdrowia z taką samą prędkością jak zwykły śmiertelnik, co opisano na 175 stronie **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**.

Ghule swoją moralność mierzą nie poprzez Człowieczeństwo, ale zgodnie z zasadami opisanymi na str. 91-94 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**.

Ghul może wydać jeden punkt Vitae na turę. Nie posiada Mocy Krwi.

Przeistoczony ghul zachowuje wszystkie Dyscypliny, których nauczył się jako ghul. Vinculum i uzależnienie od krwi również nie znikają w chwili wkroczenia w szeregi nieumarłych.

Ghule-zwierzęta

Zwierzę też może stać się ghulem, ale brakuje mu inteligencji potrzebnej, by mieć świadomość zmian, które zachodzą w jego ciele. Ghule-zwierzęta odczuwają wszystkie wady bycia ghulem (włącznie z uzależnieniem od krwi, Vinculum czy zależnością od Vitae), ale cieszą się niewieloma korzyściami. Mogą nauczyć się tylko Akceleracji, Wigoru i Żywotności. Mogą korzystać z Vitae tylko po to, by napędzić te moce – nie potrafią z jej pomocą się leczyć ani wzmacniać Atrybutów Fizycznych. Ghul-zwierzę nigdy nie może wydać punktu Siły Woli w czasie otrzymywania dawki Vitae; zawsze musi dokonać tego jego wampirzy władca. W istocie ghule-zwierzęta występują dość rzadko, a większość Spokrewnionych posiadających zwierzęcych kompanów stawia na Vinculum, mające zapewnić im lojalność zwierzęcych sług, nie zmieniając ich w ghule.

Krew i inne istoty nadprzyrodzone

Vitae Spokrewnionych, mimo swej potęgi, ma jednak pewne ograniczenia. Kiedy w grę wchodzą inne istoty nadprzyrodzone, z którymi Przeklętym przychodzi się spotkać, niektóre elementy rzeczywistości Świata Mroku dominują nad mistyczną siłą krwi.

Wilkołaki i magowie to istoty odporne na Przeistoczenie. Jeśli wampir zdoła w jakiś sposób pozbawić wilkołaka lub maga całej krwi, próbując go Przeistoczyć, próba kończy się niepowodzeniem. Podobnie jest z Vinculum i tworzeniem ghuli – nie jest to możliwe w przypadku Lupinów i magów. Jednakże inne istoty nadprzyrodzone mogą się uzależnić od krwi.

Oczywiście nadal istnieją odmienne pogłoski. Mądrzy Spokrewnieni odrzucają jednak wszelkie podobne wieści, zakładając, że to młode wampiry próbują opisać coś, czego nie rozumieją.

Skaza Drapieżcy

Mimo upodobania do wzajemnego opisywania się i określania mianem pasożytów, w istocie Spokrewnieni są doskonale dostosowani do pełnienia roli drapieżnika. Ich nadprzyrodzone zdolności pozwalają im niezmiernie efektywnie polować. Ich mesmeryczne osobowości przyciągają do nich ludzi. Nawet wampirze ohydne lub odstręczające słabości potrafią zredukować ich ofiary do poziomu bezsilnych nieszczęśników, którym krew można odebrać wedle zachcianki. Spokrewnieni są samotniczymi drapieżnikami, potrafiącymi doskonale zadbać o przetrwanie bez pomocy innych przedstawicieli swego gatunku.

Nie dziwi więc, że kiedy dwóch takich drapieżców skrzyżuje ścieżki, mieszkająca w każdym z nich Bestia stara się określić, czy ma do czynienia z prawdziwym zagrożeniem czy ze słabeuszem. W istocie, kiedy Spokrewnieni spotykają się po raz pierwszy, Bestia wścieka się, pragnąc uciec ze strachu przed większym drapieżnikiem lub chcąc zniszczyć słabszego wroga, by ochronić swoje terytorium.

System

Kiedy wampir po raz pierwszy widzi innego wampira (i tylko przy pierwszym spotkaniu), porównaj liczbę kropek Mocy Krwi.

Postać, której Moc Krwi jest niższa, musi natychmiast przejść test Rötschrecku (zob. str. 179).

Postać, której Moc Krwi jest wyższa, musi natychmiast przejść test szału (zob. str. 178).

Jeśli obie postaci mają równe Moce Krwi, obie postaci testują szał.

Postaci mogą odczuć Rötschreck lub wpadnięcie w szał tylko wtedy, gdy są świadome obecności innego Spokrewnionego. Możliwe jest, by wampir dostrzegł przedstawiciela swojego gatunku pożywiającego się w bocznej uliczce i przeszedł test szału w chwili, gdy jego Bestia wyczuje rywala. Drugi wampir w czasie karmienia się pozostaje nieświadomy obecności pobratymca. Dopiero kiedy zda sobie z niej sprawę, jego Bestia odpowie na obecność innego wampira.

Pewną niewielką korzyścią Skazy Drapieżcy jest to, że dzięki obecności Bestii wampiry automatycznie potrafią rozpoznawać przedstawicieli swego gatunku w chwili spotkania. Nawet jeśli Spokrewnieni już wcześniej się spotkali, Bestia odzywa się za każdym razem, gdy dochodzi do kolejnego spotkania, chociaż dużo łatwiej ją wtedy opanować. Powyższe zjawisko tłumaczy napięcie, które cechuje interakcję wampirów.

Sugerowane modyfikatory

Modyfikator	Sytuacja
+3	Postać znajduje się w Elizjum lub w sytuacji, w której szał mógłby mieć straszne konsekwencje.
+2	Postać spodziewa się spotkania z innym wampirem, na przykład, kiedy spotkanie zostało zaplanowane przez wspólnego znajomego.
+1	Postać znajduje się w miejscu znanym z tego, że odwiedzają je Spokrewnieni; może to być świątynia kultu krwi lub lunapark.
–	Postać po raz pierwszy spotyka wampira w sytuacji potencjalnego zagrożenia.
–2	Postać uzna wampira za intruza lub za niespodziewane zagrożenie, na przykład, spotykając go nagle, zaraz po powrocie do swego schronienia.

Narracja Skazy Drapieżcy

Ważne: *Korzystanie ze Skazy Drapieżcy powinno być uzależnione od dramatycznego potencjału danej sytuacji.* Narratorzy nie muszą korzystać z niej za każdym razem, gdy w opowieści pojawia się nowy wampir. Nie ma przymusu, by za każdym razem czynić Skazę Drapieżcy elementem interakcji między Spokrewnionymi.

Zasada niniejsza została stworzona po to, by podkreślić ksenofobiczność świata Spokrewnionych oraz by wyjaśnić istotę istnienia domen. W końcu nawet w domenie, w której nie jest się w najlepszych stosunkach z miejscowymi wampirami,

przynajmniej można łatwo je rozpoznać. W nowej domenie zaś Skaza Drapieżcy przyszłemu imigrantowi zagraża na tyle, by czynić „nowy początek" dość niebezpieczną zabawą.

Nie korzystaj ze Skazy dla wprowadzenia niepotrzebnej wrogości. Pokaż dzięki niej, że nowy wampir jest obcy, potencjalnie groźny i, co najważniejsze, nieznany. Narratorzy mogą założyć, że postaci graczy zdołały poznać już większość wampirów z jednej domeny w okresie ich indoktrynacji pod skrzydłami swych rodziców. Zanim rozpocznie się właściwa kronika, postaci będą wiedzieć o Spokrewnionych, którzy w ich domenie mają jakiekolwiek znaczenie. Poznały już więc z pewnością i Księcia, a także rozmawiały z Pryskusami oraz zostały przedstawione Starszemu.

Skazę Drapieżcy najefektywniej wykorzystać można, gdy na scenę wkracza nowy Spokrewniony. Ten nowy wampir może być prorokiem Golkondy, ale jego nieznana natura i tak będzie wywoływać wrogą, natychmiastową reakcję Bestii. Może też być szukającym poparcia wichrzycielem, który popycha Bestię do (być może słusznych) brutalnych działań. Posłaniec z pobliskiej domeny może mieć najlepsze intencje, ale Bestia i tak spowoduje, że miejscowym wampirom zjeży się sierść. Takie spotkanie budzi emocje, więc Spokrewnieni nie wiedzą, czy mogą zaufać przybyszowi, czy wręcz powinni wyeliminować go jako przebiegłe zagrożenie dla swego dobrobytu.

Zwykle szał wywołany przez Skazę Drapieżcy wymusza brutalny przebieg sytuacji. W kilku rzadkich przypadkach można ją wykorzystać. Wampiry w szale mogą bawić się w kotka i myszkę na dachach miasta lub też próbować swych sił w próbie siły, takiej jak przebieganie przez płonący budynek, wytrzymywanie zderzenia z pędzącym samochodem czy inny popis mocy bądź wytrzymałości. Jeśli chodzi o inne kwestie związane ze Skazą Drapieżcy, pozwól sytuacji wpłynąć na wynik spotkania, polegając mniej na przestrzeganiu litery zasad.

Należy ponadto pamiętać, że ogólne założenia nie muszą odnosić się do każdego przypadku. Jeśli rozwój intrygi wymaga, by gracze nie obdarzyli Starszego zaufaniem, można założyć, że ich postaci jeszcze go nie spotkały. Pretendujący do bycia Księciem wampir mógł nie poznać jeszcze wszystkich w domenie, szczególnie na wczesnych etapach dochodzenia do władzy. Z drugiej strony jednak, wszystko można zredukować do prostego testu szału. Dlatego, na przykład, nie ma potrzeby, by przeprowadzać test szału, jeśli wampir przechadza się ulicą, a jego pobratymiec mija go w pędzącym samochodzie. Jeśli jednak postać napotka obcego wampira w swym schronieniu tuż przed świtem, nad ciałem dopiero co osuszonego pucharu, test szału jest jak najbardziej słuszny. Taką sytuację również należy brać pod uwagę. Dwa wampiry, które dostrzegą się w nocnym klubie, mogą nie wywoływać u siebie szału, ale zdecydowanie odczują napięcie i staną się dużo bardziej świadome swego otoczenia. Wampir widzący innego wampira przez lornetkę jednakże właściwie z założenia nie powinien zdawać testu szału.

Niektórzy Narratorzy mogą również zapragnąć wykorzystać Skazę Drapieżcy w innych sytuacjach. Głodny Spokrewniony może nie zauważyć innego wampira, ale poczuć jego woń w czasie przygotowań do polowania (zakładając, że prowadzący postać gracz deklaruje wąchanie wiatru, bo w innych okolicznościach Spokrewnieni nie oddychają) i tym samym spowodować, że Narrator zażąda testu szału. Spokrewniony może zsuwać się po murze w całkowitej ciemności i przypadkiem dotknąć zimnej, oślizgłej dłoni, by po chwili zdać sobie sprawę, że należy ona do innego Przeklętego, ryzykując wpadnięcie w szał w wyniku wstrząsu. Powyższe przykłady i środowiska są mniej konkretne, ale mogą posłużyć jako ciekawe okoliczności. Oczywiście inne zmysły nie pozwalają wampirom rozpoznawać się tak efektywnie jak w przypadku użycia wzroku, ale właściwe okoliczności mogą uczynić to zupełnie możliwym.

Istotą sprawy jest to, że Skaza Drapieżcy jest wadą bycia wampirem oraz tym, co czyni istnienie młodego Spokrewnionego jeszcze trudniejszym. Nie korzystaj jednak z zasad, by nastawiać postaci graczy przeciwko sobie. Używaj ich do pogłębienia dramatyzmu sytuacji, w której pojawia się aspekt tego, co nieznane.

Tradycje

Wedle niezliczonych legend Spokrewnionych, trzy prawa rządziły Przeklętymi od początku ich istnienia: powinni ukrywać się przed śmiertelnikami, nie powinni tworzyć dzieci i nie powinni zabijać się, by pożerać dusze pokonanych. Spokrewnieni łamią jednak wszystkie trzy prawa, chociaż okazuje się, że niełatwo im lekceważyć metafizyczne ograniczenia, które nimi rządzą. Gracze natomiast mogą zauważyć, że każda z Tradycji wymiernie działa na rozgrywkę.

Tradycja Maskarady

Tradycja Maskarady, znana również jako Tradycja Tajemnicy, nakazuje Spokrewnionym nieujawnianie swej obecności śmiertelnikom. Oczywiście Spokrewnieni kroczą pomiędzy śmiertelnymi każdej nocy, ale Maskarada sama subtelnie się broni. W istocie Spokrewnieni odkryli pełnię konsekwencji tej Tradycji całkiem niedawno. To, co uznawali niegdyś za autodestruktywną klątwę, okazało się błogosławieństwem ustanowionym z tysiącletnim wyprzedzeniem. Każde błogosławieństwo ma jednak w świecie Przeklętych jakąś cenę.

Spokrewnieni pojawiają się jako niewyraźne zarysy w lustrach, na fotografiach, monitorach oraz na wszelkich obrazach zapisywanych przez dowolną maszynę. To mistyczne zniekształcenie chroni tożsamość każdego Spokrewnionego. Wraz ze wzrostem liczby pojawiających się kamer przemysłowych, rośnie również ryzyko, że kamera wychwyci pożywiającego się lub popełniającego jakieś przestępstwo, przeżywającego trafienie z pistoletu czy korzystającego z nadludzkiej zdolności wampira. Każdy, kto popatrzy na zdjęcie lub film, zauważy, że dzieje się na nim coś dziwnego, nielegalnego bądź wprost niemożliwego, ale nikt nie będzie w stanie zidentyfikować odpowiadającego za zdarzenie Spokrewnionego. Bez osoby, której można przypisać czyn, rozmazany obraz staje się tylko kolejną nierozwiązaną tajemnicą wielce tajemniczego świata.

To rozmycie na kilka sposobów zagraża Maskaradzie. Spokrewnieni muszą trzymać się z dala od wielkich luster, bo śmiertelnicy gotowi jeszcze ujrzeć ich zniekształcone odbicia. Sprytni łowcy czarownic dokonywali już identyfikacji wampirów dzięki spojrzeniom na odbicia otaczających ich osób w niewielkim, trzymanym w dłoni lusterku. Ochroniarz patrzący na monitor może zdziwić się, czemu jedna osoba się rozmywa, a pozostałe widać wyraźnie.

Spokrewniony na długość sceny może powstrzymać rozmycie, wydając jeden punkt Siły Woli. W przypadku zapisu obrazu – na taśmie wideo, fotografiach czy w formie cyfrowej – wydanie

punktu Siły Woli pozwala obrazowi pozostać nienaruszonym przez liczbę dni równą 11 minus wartość Mocy Krwi Spokrewnionego. Postać może wydać *kropkę* Siły Woli w czasie bycia fotografowanym (lub filmowanym), aby ten konkretnie obraz nigdy nie uległ rozmazaniu. W ten sposób Spokrewniony może wyrobić sobie dowód tożsamości z fotografią lub „dowieść" łowcy czarownic, że wcale nie jest wampirem – bo przecież na zdjęciach widać go tak, jak każdego innego!

Dziwne zniekształcenie nie dotyczy jednak nagrywania głosu na dowolnym nośniku. Głos Spokrewnionego nagrywa się normalnie, bez używania punktów Siły Woli.

Tradycja Progenitury

Tradycja Progenitury zabrania Spokrewnionym przeklinania kolejnych śmiertelników ciężarem nieumarłego istnienia. Tej Tradycji wampiry jednak sprzeciwiały się z największą dozą bezczelności.

Stworzenie nowego Spokrewnionego wymaga zapłacenia ogromnej ceny przez tego, kto łamie niniejsze prawo, oraz wielkiego wysiłku woli. Spokrewnieni, którzy stają się rodzicami, wydają się swym dzieciom przekazywać cząstkę swojej duszy. Siła ich woli słabnie nieco, stanowiąc upośledzenie, które może utrzymywać się nawet latami. Spokrewniony będący rodzicem kilkorga dzieci, stworzonych w krótkim czasie, może stać się istotą o tak słabej woli, że jego wrogowie z pewnością mogliby go zniszczyć.

W terminologii zasad postać musi poświęcić *kropkę* Siły Woli, aby stać się rodzicem dziecięcia. Nic nie może przywrócić utraconej Siły Woli do dawnego stanu poza wydaniem na cechę odpowiedniej liczby punktów doświadczenia.

Tradycja Amaranta

W ramach ostatniego przykazania Przeklęci mają trudności z diabolizowaniem siebie nawzajem. Każdy Spokrewniony, bez względu na to, jak silny bądź słaby miał kręgosłup moralny, po pochłonięciu duszy drugiego wampira staje się trochę bardziej bezwzględny i okrutny. Nie można w żaden sposób cofnąć tego zepsucia Człowieka i wzmocnienia Bestii. Wampiry stają się coraz mniej zdolne do udawania ludzi pośród śmiertelników. Pokusa, by czynić zło, staje się silniejsza, a czyny, które wcześniej ich brzydziły, przestają działać na ich sumienie.

W terminologii zasad liczba kropek Człowieczeństwa diabolizującej postaci spada o jedną. Strata jest automatyczna, nie wymaga rzutu na degenerację (chociaż rzut na Człowieczeństwo, by sprawdzić, czy nie objawia się schorzenie psychiczne, następuje wedle normalnych zasad; zob. str. 182). Okoliczności są nieważne. Bez względu na to, jak bardzo inny wampir zasłużył sobie na śmierć, nie może go sądzić nikt poza Bogiem, a Tradycja Amarantu nie uwzględnia żadnych wyjątków. Spokrewniony, który zdiabolizuje innego Spokrewnionego, może odzyskać swoje utracone Człowieczeństwo z czasem – ale i tym razem wymaga to zebrania i wydania odpowiedniej liczby punktów doświadczenia.

Obrażenia, rany i leczenie

Spokrewnieni zamieszkują niebezpieczny świat. Poza zagrożeniem, które stanowią sami dla siebie, mogą obawiać się wilkołaków i innych istot nadprzyrodzonych, a nawet bandytów, żerujących na zwykłych śmiertelnikach. Chociaż Spokrewniony ma pewną przewagę nad śmiertelnikami, nie jest jednak nietykalny. Wampira może także spotkać choroba, zatrucie, wstrząs elektryczny i inne niebezpieczeństwa. Gracze i Narratorzy muszą zatem wiedzieć, jak Spokrewnieni znoszą obrażenia i w jaki sposób się leczą.

Odnoszenie obrażeń

Na Spokrewnionych czyha wiele tych samych niebezpieczeństw co na śmiertelników. Prawdopodobnie zwykłej walki, z udziałem pięści, tulipanów czy broni palnej, mogą obawiać się nieco mniej niż śmiertelnicy. Z drugiej jednak strony, tak jak inne istoty nadprzyrodzone, wampiry mają swoje słabości – pewne warunki, które są nieszkodliwe dla śmiertelników, ale zabójcze dla nieumarłych. W przypadku Spokrewnionych takimi słabościami jest ogień i światło słońca. Dodatkowo wystarczająca ilość obrażeń dowolnego typu może wpędzić wampira w podobny śmierci letarg lub nawet go zniszczyć.

Należy zauważyć, że wampiry podlegają tym samym karom z powodu ran jak śmiertelnicy, gdy obrażenia zacznie się zaznaczać w ostatnich trzech kratkach ich Zdrowia. Więcej informacji znajdziesz na stronie 171 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego.**

Obrażenia lekkie

Pięści, pałki czy upadki z wysokości to przykłady źródeł obrażeń lekkich. Wszystko, co zadaje obrażenia lekkie śmiertelnikom, zadaje taki sam typ obrażeń Spokrewnionym.

W odróżnieniu od śmiertelników, wampiry nigdy nie tracą przytomności w wyniku odnoszenia obrażeń lekkich. Ciało wampira nie podlega takim samym ograniczeniom jak ciało żywego człowieka. Spokrewniony odczuje jednak wstrząs i będzie cierpiał z powodu kary nałożonej na jego pule kości. Kiedy skrajna prawa kratka Zdrowia na karcie postaci wypełni się pojedynczym przekreśleniem, oznaczającym obrażenia lekkie, wszelkie dalsze punkty obrażeń lekkich zwiększają stopień kolejnych, najmniej poważnych obrażeń, wypełniając kolejne kratki od lewej do prawej. Pamiętaj: u postaci wampira nie wykonuje się rzutu na utratę przytomności, gdy obrażeniami lekkimi wypełni się skrajna prawa kratka.

Obrażenia poważne

Noże, siekiery, piły łańcuchowe i inna broń do walki wręcz zadaje obrażenia poważne śmiertelnikom i taki sam typ obrażeń zadaje wampirom. Przedmioty te działają na wampiry prawie tak bardzo jak na śmiertelników. Wampiry mogą bronić się przed obrażeniami poważnymi tak samo jak śmiertelnicy – korzystając z pancerza.

Jednakże w odróżnieniu od śmiertelników, nieumarli od broni palnej otrzymują tylko obrażenia lekkie. Wampir ma tylko dwa organy żywotne, głowę i serce, ważne zarówno w sensie fizycznym, jak i nadprzyrodzonym. Pozostałe organy w ciele wampira nie działają, więc dziurawienie ich kulami nie przynosi żadnych efektów. Dlatego właśnie postrzelenie w przypadku Spokrewnionego nie jest niczym poważniejszym niż otrzymanie ciosu pałką. To jednakże nie odnosi się do broni archaicznej. Jeśli strzała z łuku (chociaż strzelając z łuku wykonuje się test Umiejętności – Broń Palna), rzucony nóż lub podobna broń przebije wampira, obrażenia będą liczone jako obrażenia poważne.

Oczywiście wyjątek dotyczący broni palnej ma też własne wyjątki. Jeśli ktoś przyłoży pistolet znacznego kalibru do głowy Spokrewnionego i strzeli, z pewnością wampir odniesie obrażenia poważne. W takich przypadkach Narratorzy powinni sami dokonywać osądu.

Nieumarli nie mogą wykrwawić się jak śmiertelnicy, gdy ostatnia kratka Zdrowia po prawej stronie wypełni się oznaczeniem obrażeń poważnych. Jeśli zostanie w nią wpisany „X", wampir zapadnie w letarg (z ramki na str. 175-176 dowiesz się, jak długo będzie trwał ten, podobny do śmierci, stan). Wszelkie dalsze punkty odnoszonych przez postać obrażeń będą uznawane za obrażenia krytyczne.

Dla śmiertelnika nieprzytomny lub zapadły w letarg wampir wydaje się martwy. Może to uratować Spokrewnionego, jeśli śmiertelnik nie chciał zabić swego wroga. Śmiertelnik, być może, ucieknie, wezwie pogotowie lub zrobi coś, co da wampirowi czas na częściowy powrót do zdrowia. Jeśli śmiertelnik zamierzał zabić postać, ale nie wiedział, że jest ona wampirem, zapewne zaprzestał atakowania jej, co daje możliwość odzyskania przytomności. Jeśli jednak śmiertelnik wie, że walczył z nieumarłym, Spokrewnionego zapewne czeka Ostateczna Śmierć, ponieważ nieprzytomnego wampira zabić równie łatwo jak nieprzytomnego śmiertelnika. Rozważny Spokrewniony nie lekceważy obrażeń poważnych ani nawet lekkich.

Obrażenia krytyczne

Niektóre rodzaje broni, jak na przykład magicznie wzmacniane szpony wilkołaków lub pazury, które może stworzyć sobie Spokrewniony, korzystający z Dyscypliny Transformacji, zadają wampirom obrażenia krytyczne. Różne rzadkie moce Dyscyplin, rytuały i efekty magiczne mogą również zadawać obrażenia krytyczne. Takie szczególne przypadki zostaną wytłumaczone w opisie stosownej mocy lub odpowiedniego rytuału. Ataki, które zadają znaczną ilość obrażeń poważnych, można „ulepszyć" do obrażeń krytycznych, jeśli niszczą one znaczną część ciała postaci. Na przykład, gdy wampir rzuci się na granat ręczny, Narrator ma pełne prawo uznać, że odnosi on obrażenia krytyczne w wyniku eksplozji. W większości przypadków Spokrewnieni odnoszą obrażenia krytyczne w wyniku działań specjalnych słabości – światła słonecznego i ognia.

Pamiętaj ponadto, że obrażenia krytyczne zadaje się również, gdy wszystkie kratki Zdrowia wypełnią się obrażeniami poważnymi, a wampir odniesie kolejne – od lewej do prawej strony podnosi się wtedy stopień obrażeń z poważnych do krytycznych.

Jeśli ostatnia kratka Zdrowia po prawej stronie wypełni się oznaczeniem obrażeń krytycznych – czy to w wyniku bezpośrednio zadanych obrażeń, czy też tych, które zadano postaci w letargu – postać umiera Śmiercią Ostateczną. Jej ciało gnije, wysycha i kurczy się w kilka minut, a w ciągu kilku godzin, obraca się w proch. Im dłużej Spokrewniony istniał w świecie nieumarłych, tym szybciej postępuje rozkład.

Opieranie się obrażeniom od światła słonecznego i od ognia działa inaczej niż w przypadku innych źródeł obrażeń krytycznych, ponieważ ogień i słońce automatycznie zadają punkty obrażeń. Dyscyplina Żywotności pozwala postaci bronić się w pewnym stopniu (zob. str. 140). Ostatecznie jednak nawet najstarszy i najtwardszy wampir nie ma szansy wytrzymać długiego wystawienia na działanie słońca lub ognia. Spokrewnieni mają konkretne powody, by bać się tych dwóch rzeczy bardziej niż czegokolwiek innego.

Ogień

Ogień dla wampira stanowi nawet większe niebezpieczeństwo niż dla śmiertelników. Ogień zadaje Spokrewnionym obrażenia krytyczne. Tylko Żywotność może ochronić wampira przed zgubnym działaniem płomieni, a i to tylko w ograniczonym stopniu.

Wielkość i temperatura ognia określa, ile obrażeń postać odnosi co turę. Mały, ale bardzo gorący ogień może zadać tyle samo obrażeń co większy, ale mający niższą temperaturę. Narrator sam decyduje, jakie obrażenia zadaje konkretny ogień na podstawie poniższego zestawienia.

Wielkość ognia	**Obrażenia**
Mały ogień (np. pochodnia)	1 punkt
Duży ogień (np. ognisko)	2 punkty
Morze ognia (np. płonący dom, kuźnia)	3 punkty lub więcej
Temperatura ognia	**Obrażenia**
Słaby ogień (np. rozgrzane węgle, płomień świecy)	Brak modyfikatora
Normalny ogień (np. płonące drewno, rozgrzany piecyk)	+1 punkt
Gorący ogień (np. płonąca benzyna, palnik bunsenowski)	+2 punkty
Bardzo gorący ogień (np. stopiony metal, palnik acetylenowy)	+3 punkty

Pamiętaj, że zwykły pancerz może chronić Spokrewnionego przez kilka tur, ale tylko wyspecjalizowane stroje z odpornego na temperaturę materiału (np. kombinezon strażaków mających walczyć z ogniem na platformie wiertniczej), może na dłużej ochronić wampira (zob. zasady w **Świecie Mroku: Podręczniku Podstawowym**, str. 180). Poza tym postać musi również pokonać nadprzyrodzoną grozę Rötschrecku (zob. str. 178).

• **Ogień „kleisty":** Zauważ, że niektóre substancje palne przyklejają się do postaci i płoną jeszcze przez jakiś czas. Napalm jest najczęstszym przykładem, ale płonący plastik może być najłatwiej spotykanym źródłem kleistego ognia. Płonący plastik zadaje takie same obrażenia jak płonące drewno.

• **Oszpecenie:** Postaci, które odniosły obrażenia od ognia, ale ostatecznie przetrwały spotkanie z nim (dzięki pierwszej pomocy lub mistycznemu uzdrowieniu), mogą ulec permanentnemu upośledzeniu (redukcji Atrybutu Fizycznego), uszkodzeniu nerwowemu (redukcji Atrybutu Umysłowego) lub fizycznemu oszpeceniu w wyniku blizn (redukcja Prezencji), wedle uznania Narratora. Takie oszpecenie można uznać za wadę (zob. str. 217 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**), zyskaną w czasie gry.

Światło słoneczne

Spokrewnieni boją się słońca nawet bardziej niż ognia. W końcu ogień nie obejmuje codziennie we władanie połowy świata, czyniąc połowę każdej doby zabójczą dla wampirów. Nawet najsłabsze promienie słońca są zagrożeniem. Światło słońca przebijające się przez grubą zasłonę nadal może poparzyć. Tylko Dyscyplina Żywotności może ochronić wampira przed promieniami dziennej gwiazdy i to tylko w przypadku światła przytłumionego. Bezpośredni kontakt ze światłem słońca może obrócić w proch nawet najpotężniejszego Spokrewnionego.

Ilość obrażeń, które Spokrewniony odniesie automatycznie na turę, zależy od intensywności światła i tego, jaka część ciała wampira zostaje poddana jego działaniu. Im jaśniejsze i bardziej bezpośrednie światło, tym szybciej wypalać się będzie nieumarłe ciało Spokrewnionego. Im większa część ciała wampira znajduje się pod działaniem promieni słonecznych, tym większe obrażenia. Dla postaci istnieje niewielka praktyczna różnica pomiędzy spopieloną w kilka sekund ręką, a utratą większości skóry w kontakcie ze światłem słońca. Obrażenia to nadal obrażenia.

Intensywność światła	**Liczba punktów Zdrowia/tura**
Słabe, przytłumione światło słońca (np. światło przebijające się przez ciężkie, grube zasłony, mocne zachmurzenie, zmrok)	1 punkt
Przefiltrowane lub słabe światło np. światło przechodzące przez cienkie zasłony,przebywanie na dworze w pochmurny dzień, światło dnia przez okno, odbicie słońca w lustrze)	2 punkty
Bezpośrednie światło	3 punkty
Powierzchnia ciała	**Obrażenia**
Niewielka część ciała (np. jedna dłoń, kawałek twarzy, grube ubranie, okulary przeciwsłoneczne,rękawice, kapelusz z szerokim rondem i kominiarka)	+0 punktów
Duża część ciała (np. noga, ręka, cala głowa)	+1 punkt
Większość ciała (np. cały tors, cienkie ubranie)	+2 punkty

Odsłanianie konkretnych części ciała może wywołać dodatkowe, specjalne obrażenia. Postać, która popatrzy w światło słoneczne, zostaje oślepiona – promienie słoneczne natychmiast spalają powieki i gałki oczne. Wąski promień światła może pozbawić Spokrewnionego dłoni, co uniemożliwi mu podejmowanie czynności, do których potrzeba dwóch rąk. Takie sytuacje Narratorzy muszą osądzać sami.

Światło księżyca jest odbitym światłem słońca. Na szczęście, jest ono na tyle blade, że nie może zadawać Spokrewnionym obrażeń. W najgorszym przypadku wyjątkowo wrażliwy Spokrewniony może poparzyć się lekko światłem księżyca w pełni.

Leczenie obrażeń

Śmiertelnicy leczą rany z czasem, odpoczywając i korzystając z pomocy medycznej. Nieumarli leczą się w sposób nadprzyrodzony, korzystając ze skradzionej krwi, by odnawiać swe ciała. Zwykła pomoc medyczna nie daje im żadnych korzyści.

Spokrewnieni bardzo łatwo leczą się z obrażeń lekkich. W każdej turze wampir może wydać jeden punkt Vitae, by wyleczyć dwa punkty obrażeń lekkich. Spokrewnieni zdolni wydawać więcej punktów Vitae w turze, mogą leczyć dwa punkty obrażeń lekkich na każdy punkt Vitae wydany w jednej turze, aż do swojego dozwolonego limitu. Na przykład, postać posiadająca Moc Krwi 4 może wydać dwa punkty Vitae w turze (zob. str. 99), więc może w jednej turze wyleczyć cztery punkty obrażeń lekkich.

Obrażenia poważne leczy się nieco trudniej, ponieważ wymagają one stworzenia nowej tkanki i ponownego połączenia wszystkich części ciała postaci. W jednej turze wampir może wydać jeden punkt Vitae, by odzyskać jeden punkt Zdrowia utracony w wyniku otrzymania obrażeń poważnych. Podobnie jak w przypadku obrażeń lekkich, wampiry zdolne wydawać więcej punktów Vitae na turę, mogą uleczyć jeden punkt obrażeń poważnych na punkt Vitae w turze, aż do swojego maksymalnego limitu. Można nawet leczyć równocześnie obrażenia lekkie i ciężkie, o ile dysponuje się zdolnością wydawania w jednej turze stosownej ilości Vitae.

Postać może wykonywać inne działania w czasie leczenia obrażeń lekkich lub ciężkich, ponieważ leczenie jest reakcją. Postać nieumarłego może odnieść w walce tyle obrażeń, ile śmiertelnik, i zacząć leczyć je jeszcze w czasie jej trwania. Oczywiście Spokrewnieni mają w sobie ograniczoną ilość krwi, ale mogą uzupełnić ją dzięki pokonanym wrogom (chociaż pozbawione krwi zwłoki czy uzależniający smak Vitae innego wampira niosą pewne zagrożenia).

Obrażenia krytyczne stanowią znacznie większy problem. Każdy punkt Zdrowia utracony w wyniku odnoszenia obrażeń krytycznych wymaga wydania *pięciu* punktów Vitae, by go wyleczyć. Leczenie trwa dwie noce na każdy punkt leczonych obrażeń. Punkty Vitae należy wydać w ciągu dwóch nocy leczenia, chociaż nie trzeba ich wydawać równocześnie. Na przykład, gracz może wydać trzy Vitae po tym, jak jego postać budzi się pierwszej nocy, a następnie kolejne dwa, gdy postać podniesie się drugiej nocy, by zaleczyć ranę.

Zauważ, że postaci nigdy nie mogą wyleczyć więcej punktów Zdrowia niż wartość ich cechy Zdrowie. Na przykład, postać posiadająca 8 Zdrowia, która odniosła pięć punktów obrażeń (dowolnego typu), nie może wyleczyć sześciu punktów i podnieść swego Zdrowia do 9.

Kiedy wampiry się leczą, znajdująca się najdalej po prawej stronie rana wymazywana jest z karty postaci. Wyleczenie więc dwóch ran lekkich oznacza usunięcie ich zapisu z dwóch kratek znajdujących się najdalej po prawej stronie ścieżki. Uleczenie rany poważnej również usuwa oznaczenie najdalej wysunięte w prawo. Podobnie jest z raną krytyczną. Jednakże w przypadku wyleczenia rany poważnej lub krytycznej, znajdujące się po prawej od niej rany lekkie, przenoszą się o jedną kratkę w lewo. Nie można na ścieżce pozostawiać pustych kratek.

Zatem ścieżka kratek Zdrowia twojej postaci wygląda tak:

Po wydaniu Vitae w celu uleczenia jednej rany poważnej, usuwa się tę, która znajduje się najdalej po prawej, a wszystkie obrażenia oznaczone dalej przesuwają się w lewo, by „zewrzeć szyki". Kratki Zdrowia twojej postaci powinny więc wyglądać tak:

Powiedzmy teraz, że wydano pięć punktów Vitae w ciągu dwóch nocy, by wyleczyć jedną ranę krytyczną. Znajdująca się najdalej po prawej stronie rana krytyczna zostaje wymazana, a wszystkie pozostałe oznaczenia przesuwają się w lewo, następująco:

Inne źródła obrażeń

Od czasu do czasu na postaci mogą czyhać inne niebezpieczeństwa mogące ranić lub ogłuszać. Świat pełen jest toksycznych lub żrących chemikaliów, od kwasów przemysłowych po domowe środki czyszczące. Spokrewniony może zostać poddany działaniu prądu elektrycznego w wyniku uderzenia błyskawicy, nieostrożnego korzystania z urządzenia elektrycznego lub spotkania z ogrodzeniem pod napięciem. Postaci mogą nawet z własnej woli wprowadzać do ciała działające na umysł narkotyki. Te zagrożenia, oraz wszelkie inne, wymagają specjalnych zasad, które wskażą odmienność ich działania na Spokrewnionych i wykażą różnicę między wampirami i śmiertelnikami.

Chemikalia, narkotyki i trucizny

Większość jadów i chemikaliów toksycznych w ogóle nie działa na Spokrewnionych. Niektóre jady węży stanowią jednakże wyjątek. Jad węża często rozkłada komórki krwi i tkanki ciała. Oznacza to, że jad taki nie tylko zadaje obrażenia, ale przy okazji niszczy Vitae – zwykle w stosunku jednego punktu krwi na jedno obrażenie. Jad kobry powoduje również spazmy sercowe. Narratorzy mogą uznać, że jad węża zadaje obrażenia w ciągu kilku minut od ugryzienia. Ilość obrażeń zależy od węża, ale wiele gatunków kobry czy żmij afrykańskich zabija śmiertelnika pojedynczym ukąszeniem. Ich niszczący krew jad nie powinien zadawać Spokrewnionym takiej samej ilości obrażeń (śmiertelnicy są wszak delikatniejsi z uwagi na metabolizm), ale powinno ich być dość, by uczynić z ukąszenia nieprzyjemne doświadczenie. Spokrewnieni, oraz bydło, rzadko spotykają zabójcze gady w nowoczesnych miastach, ale, mimo wszystko, do spotkania może dojść w różnych, niezwykłych okolicznościach. Despotyczny Książę może posiadać terrarium pełne żmij tylko po to, by wywoływać grozę.

Kwasy i inne chemikalia żrące zadają Spokrewnionym obrażenia z równą łatwością jak bydłu. Zwykle zadają obrażenia poważne. Ilość obrażeń zależy od tego, jak żrąca jest substancja oraz od długości działania i ilości substancji. Wapno niegaszone, na przykład, wypala ciało dość powoli, ale całkowicie – jest powszechnie dostępne i tanie. Jeden punkt obrażeń poważnych co kilka tur odzwierciedla działanie większości żrących chemikaliów na znaczną część ciała.

Narkotyki, takie jak marihuana czy heroina, oraz alkohol działają na Spokrewnionych tak, jak na śmiertelników. Spokrewniony, który pragnie wprowadzić się w stan upojenia, może skorzystać z krwi odurzonego śmiertelnika lub wydać punkt Vitae, by przyjąć narkotyk wprost do krwi i roznieść go po całym ciele. Ta zdolność dziwi niektórych Spokrewnionych naukowców. Jak narkotyk bądź alkohol może działać na Spokrewnionego, który przecież nie ma metabolizmu? Dlaczego zatem nie działają leki? Lancea Sanctum i Krąg Wiedźmy mają prostą, oczywistą odpowiedź: to magia.

Teolodzy Lancea Sanctum tłumaczą jednak ten fenomen szerzej. Twierdzą, że Bóg pragnie, by Dzieci Longinusa cierpiały z powodu tych samych pokus i uzależnień, które zagrażają śmiertelnikom. Spokrewnieni mogą więc sami siebie skazywać na potępienie oraz cierpieć z powodu klątwy nieumarłego istnienia. Dziękujmy Panu za Jego straszliwą sprawiedliwość!

Elektryczność

Sama z siebie elektryczność zadaje nieumarłym niewielkie obrażenia. Szok nie powoduje, że serce Spokrewnionego może się zatrzymać, ponieważ ono i tak nie bije. Elektryczność nie może też mieć negatywnego wpływu na funkcje mózgu, bo ciało wampira działa wedle mistycznych zasad. Jednakże ciepło wygenerowane przez błyskawicę lub prąd elektryczny może powodować poparzenia wewnętrzne. Jeśli Spokrewniony padnie ofiarą porażenia prądem, które mogłoby zranić lub zabić śmiertelnika, poproś gracza, by wykonał rzut na Wytrzymałość + Żywotność. Jeśli rzut zakończy się sukcesem, postać w ogóle nie odniesie obrażeń, chyba że prąd elektryczny płynie z jakiegoś nadprzyrodzonego źródła. Jeśli rzut zakończy się niepowodzeniem, lub jeśli prąd płynie z nadprzyrodzonego źródła, elektryczność zada wampirowi obrażenia lekkie. Określ obrażenia, bazując na mocy prądu lub losowo. Tyle współczynników może wpłynąć na śmiertelność wstrząsu elektrycznego, poczynając od typu podeszew butów postaci, a na wilgotności powietrza kończąc, że nie da się stworzyć „realistycznego" systemu. Tylko w najrzadszych okolicznościach, w przypadku niektórych ataków magicznych lub przy ogromnej mocy, wstrząs elektryczny może wywołać obrażenia poważne lub śmiertelne. Okoliczności te, o ile nie zostały zdefiniowane w konkretnych zasadach, ustalane są przez Narratora.

Jednakże Spokrewnieni tak samo jak śmiertelnicy wrażliwi są na kurczący mięśnie efekt działania elektryczności. System uwalniania się od prądu elektrycznego znajduje się na str. 177 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**.

Ekstremalna temperatura i ciśnienie

Ponieważ wampiry tak naprawdę nie żyją, ekstremalne temperatury i ciśnienie zdolne zabić człowieka wywołuje u nich tylko poczucie niewygody. Na przykład, Spokrewniony nie cierpi z powodu hipotermii lub przegrzania organizmu. Z racji bycia martwymi, wampiry nie muszą utrzymywać stałej temperatury ciała. Spokrewniony może zejść głęboko pod wodę, a potem wrócić na powierzchnię bez obawy o ujemne skutki dekompresji. Bąbelki gazu we krwi spokrewnionego mogą wywołać delikatny ból, ale nie stanowią one zagrożenia dla nieumarłego ciała. Podobnie jest z wysokością, która nie działa na postaci niemuszące przecież oddychać.

W najbardziej specyficznych przypadkach Narratorzy mogą obarczyć postaci karami za przebywanie w ekstremalnych warunkach. Temperaturę powyżej 200 stopni można uznać za słaby ogień (lub przynajmniej przywoływać w umyśle postaci cień Rötschrecku). Należy jednak pamiętać, że śmiertelnicy wkładają ręce do rozgrzanych piekarników, nie bojąc się, że ciepłe powietrze opali im skórę. Długie przebywanie na ekstremalnym mrozie może wymagać wydania jednego lub dwóch punktów Vitae, by zapobiec odmrożeniom (–1 lub więcej do rzutów opartych na Zręczności). W najgorszym wypadku Spokrewniony może zamarznąć i znieruchomieć – co samo z siebie nie jest szkodliwe, ale może prowadzić do zapadnięcia w letarg lub spalenia w wyniku działania promieni słonecznych. Ciśnienie w oceanicznym rowie głębinowym (właściwie to jaką teraz rozgrywacie kronikę, co?) może zmiażdżyć biednego wampira, któremu brak Żywotności mogącej przeciwstawić się ciśnieniu. W takiej głębi żyją, co prawda, pewne gatunki ryb, ale one przystosowały się już do życia w takich warunkach. Całkowita próżnia (dobry Boże, co to za kronika?) może zadać kilka obrażeń lekkich lub w najgorszym przypadku poważnych w wyniku rozerwania naczyń krwionośnych. Z racji tego, że nieumarli nie musza oddychać, postać może trwać w próżni po tym, jak spadnie ciśnienie w jej tkankach.

Nieumarli i choroby
Żadna zwykła choroba nie działa na Spokrewnionych. Od raka po zwykłe przeziębienie – klątwa

„leczy" wszelkie schorzenia i czyni postać na zawsze odporną. Spokrewnieni nie miewają alergii, infekcji ani wrzodów.

Mimo wszystko Spokrewnieni jednak muszą uważać na choroby. Wampir może je wciąż *roznosić* na śmiertelników. Jeśli napije się krwi zarażonego śmiertelnika, umieszczając w swym ciele niczym moskit zarazki malarii lub żółtej febry, będzie wstrzykiwał je kolejnym swoim ofiarom w chwili ugryzienia. Choroby przenoszone poprzez płyny ustrojowe, takie jak HIV i inne choroby przenoszone drogą płciową, szczególnie łatwo zagnieżdżają się w ciele wampira. Kilku Spokrewnionych zastanawia się nad tym, czy afrykańska epidemia wirusa eboli – przenoszonego tylko poprzez bezpośredni kontakt z krwią – nie ma czegoś wspólnego z nieroztropnością bytujących w Afryce wampirów.

W dawnych wiekach Spokrewnieni nie przejmowali się tym, że jeden z nich stał się roznosicielem zarazy. Śmiertelnicy chorowali i umierali na tyle często, że nikt nie przejmował się kilkoma dodatkowymi trupami tygodniowo. Z czasem jednak, gdy coraz więcej ludzi zaczęło korzystać z usług lekarzy, zgromadzenia poczęły nakłaniać swych członków do unikania zarażonych ofiar. Rozliczne przypadki lekarzy, którzy stali się łowcami czarownic dzięki opowiadającym im o dziwnych, gryzących ludziach pacjentom, przekonały szczególnie Invictus i Lancea Sanctum do ustanowienia roznoszenia zarazy złamaniem Maskarady. Powstanie współczesnej epidemiologii oraz instytucji takich jak WHO (Światowa Organizacja Zdrowia) nawet bardziej zwiększyły niebezpieczeństwo.

W niektórych miastach Książę i Starszy zabijają Spokrewnionych, którzy są winni roznoszenia chorób pośród śmiertelników. Częściej jednak przywódca nakazuje uwięzić roznosiciela do czasu, gdy uda się znaleźć adepta Tebańskiego Czarnoksięstwa, zdolnego oczyścić Spokrewnionego (oto jedna z rzadkich okazji, gdy Spokrewnieni pragną ściągnąć do miasta obcego wampira). Oczywiście nikt nie karmi zamkniętego Spokrewnionego. Ból głodu służy jako kara. Postać może potem spoczywać w letargu do chwili, gdy znajdzie się czarnoksiężnik zdolny jej pomóc.

O ile takowy kiedykolwiek się pojawi.

Blizny i powrót do dawnego stanu

Zwykle w czasie dziennego snu wampiry powracają do stanu z chwili Przeistoczenia. Włosy obcięte w ciągu nocy odrastają, zarost wraca na twarz Spokrewnionego Przeistoczonego wraz z tym na policzkach, a niewielkie rany zasklepiają się. Czasami jednak do powrotu w ogóle nie dochodzi. Jeśli wampir odniesie obrażenia, rany nie znikają, dopóki nie zostaną wyleczone.

W rzadkich przypadkach wampir może zapragnąć zmienić swój wygląd. Tak jest w przypadku tatuaży lub kolczyków, które blakną lub wypadają w czasie snu wampira. Niektóre wampiry mogą nawet zapragnąć, by na ich ciele była stale widoczna blizna powstała w wyniku wyjątkowo ważnego pojedynku lub w czasie podejmowania fizycznej próby siły.

Jeśli wampir pragnie zachować bliznę lub jakąkolwiek zmianę w wyglądzie swojego ciała, musi wydać punkt Siły Woli, by tak się stało. Prawdziwie ogromne zmiany, takie jak utrata kończyny czy znacząca modyfikacja, wymagają wydania *kropki* Siły Woli. W takim przypadku to Narrator jest ostatecznym sędzią.

Letarg

W starożytności sen nazywano bratem śmierci. W przypadku wampirów jest w tym nawet więcej prawdy niż w przypadku śmiertelników. Każdego dnia Spokrewnieni zapadają w sen, którego nauka ani ludzkie zmysły nie są w stanie odróżnić od śmierci. Spokrewnieni sen ów odczuwają jednak tak, jak śmiertelnicy odczuwają swój. Wampir może nadto zapaść w jeszcze głębszy sen, bardziej zbliżający jego duszę do śmierci. Spokrewnieni nazywają ten sen letargiem. Codzienny sen wampira trwa po kilka godzin, ale letarg może trwać całe wieki.

Rany

Ilość ran wystarczająca, by zabić śmiertelnika, powoduje, że wampir zapada w letarg. Jeśli znajdująca się po prawej stronie ścieżki karta Zdrowia wampira zajęta jest przez ranę poważną, Spokrewniony nie umiera, ale zapada w letarg (z racji tego, że wystarczająca ilość obrażeń lekkich może zmienić się w poważne, to, prawdopodobnie, prawdziwe lanie kijem bejsbolowym może wywołać u Spokrewnionego letarg).

Długość trwania tego letargu zależy od Człowieczeństwa oraz Mocy Krwi postaci. Wysoka Moc Krwi wydłuża letarg, podobnie jak niskie Człowieczeństwo. Wampiry prawdziwie ludzkie spędzają dużo mniej czasu w letargu niż Spokrewnieni, którzy niemal bez reszty oddali się Bestii.

Aby wyliczyć długość letargu poranionego wampira, należy odnieść się do poniższego zestawienia. Wartość cechy Człowieczeństwa postaci określa bazowy czas spędzony w letargu. Wystarczy pomnożyć ten czas przez wartość Mocy Krwi, by poznać całkowitą długość snu.

Przykład: *Persephone Moore ma Moc Krwi 1 oraz Człowieczeństwo 6 (stała się Przeklętą stosunkowo niedawno, więc nie miała jeszcze okazji podnieść Mocy Krwi ani zanadto oddać się Bestii). Pewien Nosferatu – przeciwnik Księcia, będącego jej rodzicem – postanawia wyładować na niej swój gniew, więc obija Persephone i powoduje, że zapada ona w letarg. Człowieczeństwo na poziomie 6 daje podstawowy okres dwóch tygodni, a pomnożenie tej wartości przez Moc Krwi Persephone, daje nadal tylko dwa tygodnie. Po tym okresie Persephone obudzi się i zacznie zastanawiać, do czego właściwie doszło.*

Dla kontrastu, Unholy ma Moc Krwi 7, ale Człowieczeństwo tylko na poziomie 2. Mimo ogromnej potęgi pada ona ofiarą bandy Lupinów. Lupini uznają, że zabiły wampirzycę, choć w istocie pozostawiły ją w letargu. Jej Człowieczeństwo wynosi 2, co daje wynik 50 lat. Pomnożenie tej wartości przez 7 daje około 350 lat letargu. Nie trzeba ustalać dokładnej daty. Wystarczy wiedza, że Unholy wypada z obiegu na bardzo, ale to bardzo długo.

Wampiry o Człowieczeństwie 0 stanowią istotny wyjątek systemowy. Jeśli zapadną w letarg, śpią przez równe 1000 lat, bez względu na swą Moc Krwi.

W czasie letargu ranny wampir może wydawać Vitae, ale nie może podejmować żądnych innych działań. Jego nieumarłe ciało wciąż wydaje jeden punkt Vitae co noc, próbując przywrócić się do stanu z chwili Przeistoczenia. Postać może

również wydawać Vitae, by się leczyć – co jest dobrym pomysłem, ponieważ w innej sytuacji Vitae po prostu marnuje się, nie dając żadnych efektów. Wszystkie obrażenia, których nie uda się uleczyć, pozostają na ciele postaci do chwili, gdy się przebudzi i ponownie wykarmi.

Człowieczeństwo	Bazowa długość letargu
10	Jeden dzień
9	Dwa dni
8	Trzy dni
7	Tydzień
6	Dwa tygodnie
5	Miesiąc
4	Rok
3	Dziesięć lat
2	Pięćdziesiąt lat
1	Wiek
0	Milenium

Jeśli wampirowi brakuje stosownej rezerwy Vitae, by uleczyć ostatnie trzy punkty obrażeń (poważnych lub krytycznych), które spowodowały u niego letarg, będzie on trwał nieco dłużej. Wylicz wtedy długość letargu, jakby Moc Krwi postaci była o jeden wyższa niż faktycznie jest.

Jeśli postać zapadnie w letarg bez choćby jednego punktu Vitae w wyniku otrzymanych obrażeń, budzi się, mając jeden punkt Zdrowia w wyniku działania letargu. Nie musi za ten punkt płacić w Vitae. Postać po prostu odzyskuje punkt za darmo, co jest efektem stabilizacyjnym samego letargu.

Przykład: *Duce Carter zostaje pobity przez kilku Spokrewnionych, działających z rozkazu Solomona, i zapada w letarg. W chwili zapadania w letarg ma w sobie tylko dwa punkty Vitae. Człowieczeństwo Duce wynosi 6, a Moc Krwi 3. Zwykle oznaczałoby to sześciotygodniowy letarg. Jednak ponieważ Duce nie ma dość Vitae, by się wyleczyć, Moc Krwi Duce traktuje się jak o jeden wyższą. Oznacza to, że Duce prześpi osiem tygodni, a kiedy już się zbudzi, zostaną wymazane rany z dwóch znajdujących się skrajnie po prawej stronie ścieżki kratek. Te rany zostały wyleczone przez Vitae, która znajdowała się w ciele Duce.*

Zagłodzenie

Spokrewniony, który śpi w ciągu dnia i który nie ma Vitae – ale nie zapadł w letarg – nie budzi się. Wyczerpała się wewnętrzna rezerwa Vitae, więc nie ma już krwi, którą mógłby wydać, by wstać kolejnej nocy. Każdej mijającej nocy postać otrzymuje jedno obrażenie poważne w miejsce punktu Vitae, którego nie może wydać. W takim stanie postać w ogóle nie funkcjonuje, ale nie jest jeszcze w letargu. To ważna informacja, bo wampir nie potrzebuje jeszcze wyjątkowo mocnej Vitae, aby powstać (zob. str. 178). W tej chwili *dowolna* podana Vitae pozwala mu się normalnie przebudzić (zaledwie kilka punktów może spowodować, że postać przebudzi się w szale spowodowanym głodem). Bez Vitae z zewnętrznego źródła postać zyskuje jedno poważne obrażenie co noc, aż zapadnie w letarg.

Postać pozostaje w letargu przez czas określony wedle znajdującej się wcześniej tabeli: wartość podstawowa określona przez Człowieczeństwo postaci, pomnożona przez jej Moc Krwi. Na koniec letargu postać budzi się z jednym punktem Zdrowia, wedle przytoczonych wcześniej wytycznych.

Letarg dobrowolny

Spokrewniony może oczywiście z własnej woli zapaść w letarg. Czasami nieumarłe istnienie staje się dla wampira po prostu zbyt ciężkie, co powoduje, że postanawia on zasnąć w nadziei, że pewne problemy rozwiążą się same, gdy się znów obudzi. Starsze wampiry czasem postanawiają zapaść w letarg, by zmniejszyć swoją Moc Krwi, kiedy odżywianie się zaczyna być dla nich zbyt dużym problemem.

Wampiry rzadko traktują letarg lekko. Przedłużony letarg zwykle oznacza porzucenie wszelkich odpowiedzialności w świecie Spokrewnionych oraz utratę wszelkich wpływów, z takim trudem budowanych w świecie śmiertelników. Spokrewniony może mieć nadzieję, że jego dzieci wykażą się odrobiną lojalności i przywitają go z szacunkiem, gdy znów się przebudzi. Może mieć nadto nadzieję, że całe wieki doświadczenia zapewnią mu poważanie pośród innych Spokrewnionych i pozwolą zająć choćby pomniejsze stanowisko w dawnym zgromadzeniu. Nie może jednak oczekiwać, że przejmie swoje dawne obowiązki, jakby nigdy ich nie porzucił.

Dobrowolny letarg ma długość podstawową określoną przez Człowieczeństwo postaci. Pod koniec tego czasu postać budzi się, jeśli wykona udany rzut na Opanowanie + Determinację. Gracz może jednak zrezygnować z tego rzutu i pozwolić swej postaci śnić przez kolejny okres podstawowy. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, postać pozostaje w letargu na kolejny okres podstawowy itd.

Przykład: *Scratch znalazł się na czarnej liście Księcia Maxwella, więc postanawia na jakiś czas zniknąć, w czym może mu pomóc dobrowolny letarg. Jego Człowieczeństwo wynosi 4, więc spędzi w letargu co najmniej rok. Po roku gracz Scratcha postanawia jeszcze się nie budzić, więc Scratch śni w letargu przez kolejny rok. Po drugim roku gracz wykona rzut na Opanowanie + Determinację, ale test kończy się niepowodzeniem. Scratch pozostaje w letargu przez kolejny rok, po którym graczowi udaje się odnieść sukces w rzucie, więc wampir budzi się z letargu.*

Po minięciu pierwszego okresu postać może również spróbować obudzić się, gdy zakłóci się spokój jej ciała. Postać może to zauważyć, jeśli uzyska sukces w rzucie na Czujność + Nadwrażliwość (o ile posiada tę Dyscyplinę) z karą –2. Jeśli uda jej się zauważyć problem, dokonuje ona rzutu na Człowieczeństwo, aby się obudzić. Jeśli spokój zostaje zakłócony w nocy, sukces w rzucie oznacza natychmiastowe przebudzenie. W czasie dnia postać może pozostać obudzona przez liczbę tur równą liczbie uzyskanych w rzucie sukcesów. Wyjątkowy sukces pozwala postaci pozostać obudzoną do końca sceny. Postać może również dokonywać przedłużonych rzutów na Człowieczeństwo, by wydłużyć aktywność postaci (zob. str. 184). Postać budzi się w pełni, jeśli gracz uzyska w rzutach pięć sukcesów, ale jeśli którykolwiek z rzutów zakończy się niepowodzeniem, postać z powrotem zasypia (system jest podobny do tego, rządzącego zwyczajnym budzeniem się w ciągu dnia, ale jest nieco trudniejszy z uwagi na to, że budzenie się z letargu to nie to samo, co budzenie się z normalnego snu).

Zauważ, że nie można wydawać Vitae, by budzić się z letargu tak, jak nie można wydawać Vitae w chwili budzenia się z dziennego snu.

Przebicie kołkiem

Wampir może również zapaść w letarg, jeśli drewniany kołek przebije mu serce. Tylko drewno wywołuje taki efekt. Metalowe

pręty, plastik lub inne tworzywa mogą zadać wampirowi obrażenia w chwili przebicia serca, ale tylko drewno spowoduje u niego letarg. Spokrewnieni mistycy próbują na kilka sposobów wytłumaczyć okultystycznymi teoriami moc drewna. Większość spokrewnionych uznaje to po prostu za prawdę nieżyciową.

Przebicie serca wampira kołkiem jest niezwykle trudne. Taki czyn wymaga ataku wręcz lub na dystans z użyciem kołka. W walce atakujący otrzymuje karę –3 do puli kości, by trafić tak dokładnie, oraz musi odnieść wyjątkowy sukces, aby przebić się przez ciało wampira i dotrzeć do serca. Przebity kołkiem wampir natychmiast zapada w letarg, a śmiertelnikowi wydaje się całkowicie martwy.

Przebity kołkiem wampir jest w letargu praktycznie bez końca. Spokrewniony przebudzi się dopiero, gdy coś lub ktoś usunie kołek z jego ciała. Nieostrożny człowiek może wyciągnąć kołek z czegoś, co wygląda jak zmumifikowane ludzkie zwłoki. Szczur może przegryźć drewno lub przesunąć je wystarczająco, by kołek opuścił serce. Jednakże dopóki nie nastąpi coś takiego, wampir będzie spać. Pośród wampirów krążą ponure opowieści o Spokrewnionych, którzy postanowili przechytrzyć prawo Księcia, zabraniającego zabijania pobratymców oraz nie tracić Człowieczeństwa, przebijając swych wrogów kolkami i zakopując ich w dobrze zabezpieczonych kryptach, by tam spali aż po Dzień Sądu.

Efekty letargu

W czasie letargu ciało wampira jest całkowicie bezwładne. Z czasem kurczy się nieco i zaczyna przypominać zmumifikowane zwłoki. Dzieje się to szybciej, gdy postaci brakuje Vitae potrzebnej do uleczenia wszystkich ran, które odniosła przed zaśnięciem.

Wampir śni w letargu. Sny wiążą się z umysłowym stanem wampira w chwili zapadnięcia w letarg. Jeśli zasnął z własnej woli, sny są spokojne, choć może brakować im sensu. Jeśli Spokrewniony zapadł w letarg w walce (co zdarza się dosyć często), sny przepełnione będą gniewem i przerażeniem. Umysł wampira może przez całe stulecia koncentrować się na jednej emocji lub myśli. Dlatego Spokrewniony może obudzić się wściekły na wampiry lub śmiertelników, którzy dawno obrócili się w pył.

Pozostaje jeszcze szok kulturowy. Większość świata uległa zmianom – w ciągu ostatniego wieku w stopniu większym niż przez ostatnie tysiąc lat. Spokrewnieni, którzy budzą się po kilkuset latach letargu, często wydają się szaleni, ale to tylko dlatego, że nie potrafią dostosować się do nowoczesnego świata.

Dziesięciolecia czy nawet całe wieki letargu mieszają wspomnienia Spokrewnionego. Wydarzenia z przeszłości zmieniają kolejność. Fantazje i koszmary mieszają się z prawdziwymi wspomnieniami, a wampir traci zdolność odróżniania ich od siebie. Czy rzeczywiście słyszał, jak dwóch Starszych knuje przeciw niemu? Czy niezależne wampiry w istocie zniszczyły jego znienawidzonego pana, czy też jest to nadal tylko marzenie? Niektórzy Spokrewnieni spisują swoje wspomnienia, by odświeżyć sobie pamięć po długim letargu, ale w żadnym pamiętniku nie udaje się zawrzeć wszystkiego. Niektórzy Spokrewnieni zastanawiają się również, czy ich pamiętniki nie zostały znalezione i przepisane przez ich wrogów, by ci mogli nimi subtelnie manipulować. Czasami zdarza się również, że po przebudzeniu wampir nie znajduje swojego pamiętnika, bo wpadł on w ręce sprytnego łowcy czarownic, który wykorzystał zapiski, by zapolować na innych Spokrewnionych. Jest to w najlepszym razie Pyrrusowe zwycięstwo nad wrogami oraz znaczne ryzyko utraty potomstwa i sojuszników. Taką paranoję rodzi właśnie Danse Macabre.

Bez względu na to, co wywołuje letarg, wampir traci jeden punkt Vitae każdego dnia. Wszelka Vitae wykorzystana do leczenia ran, leczy je w normalnej kolejności. Oznacza to, że po przebudzeniu z letargu dowolnej długości, wampir budzi się bez Vitae. Narrator może nakazać rzut na Opanowanie + Determinację, by oprzeć się szałowi wywołanemu widokiem pierwszej napotkanej istoty, która może być źródłem krwi.

Przykład: *Gdy zbiry Solomona wpędziły Duce w letarg, pozostały mu dwie Vitae. Po zapadnięciu w letarg wydał je, lecząc się z dwóch punktów poważnych obrażeń, które odniósł. W jego organizmie nie ma już Vitae, więc pod koniec następnego dnia, kiedy Duce normalnie wydałby Vitae, by się odżywić, zacznie usychać. Kiedy powstanie z letargu, będzie wygłodzony, ale przynajmniej będzie miał dwa punkty Zdrowia.*

Przykład: *Scratch dobrowolnie zapadł w letarg, by uniknąć gniewu Księcia. Ponieważ nie musiał wyleczyć żadnych punktów Zdrowia, całą pozostałą mu Vitae wykorzysta do odżywienia swego ciała (w normalnym tempie jednego punktu na dzień). Ponieważ letarg Scratcha potrwa co najmniej rok (zob. przykład na str. 176), nie będzie miał dość Vitae, by przetrwać cały jego okres. Gdyby jednak ktoś dysponujący potężniejszą krwią (zob. ramka* **Wymuszone ożywienie***) znalazł go po kilku dniach hibernacji i ożywił, Scratch wciąż mógłby mieć zapas niewykorzystanej Vitae.*

Za każde 25 lat spędzone w letargu, Moc Krwi Spokrewnionego spada o jedną kropkę, lecz nie poniżej 1. Zmniejszenie to nie wpływa jednak na długość letargu. Całkowity czas trwania letargu zależy od Mocy Krwi postaci w momencie jego rozpoczęcia, bez względu na jej późniejsze zmiany.

Wymuszone ożywienie

Spokrewniony może obudzić się z letargu przed czasem, jeśli ktoś poda mu wystarczająco potężną krew. Aby ożywić wampira, należy wpuścić do jego ust przynajmniej dwie Vitae. Jeśli krew pochodzi od Spokrewnionego o Mocy Krwi przynajmniej o dwie kropki wyższej od aktualnej Mocy Krwi wampira w letargu (uwzględniając upływ czasu), śpiąca postać przebudzi się, bez względu na to, ile jej letarg miał jeszcze trwać. Jeśli wampir otrzyma niewystarczająco potężną Vitae, pozostanie w letargu, a jego sny prawdopodobnie wypełnią się smakiem krwi. W obu przypadkach krew podana wampirowi wlicza się do związania go Vinculum oraz do ewentualnego wywołania uzależnienia od krwi.

Krew zbyt słaba, by zbudzić drzemiącego w letargu wampira, wciąż może być dla niego przydatna. Vitae można wykorzystać odruchowo do leczenia ran. Vitae, która nie zostanie wydana na leczenie, zostanie zużyta w normalnym tempie w ciągu kolejnych nocy.

Niektórzy Spokrewnieni wierzą, że pewne rytuały Tebańskiego Czarnoksięstwa potrafią zbudzić wampira z letargu... lub go weń wpędzić. Krążą plotki, że potężna posoka Lupinów również potrafi zbudzić Spokrewnionego przed czasem. Jak zawsze, Narrator musi zdecydować, co w takich legendach jest prawdą, a co fikcją.

Szał, Wassail i Rötschreck

Wampiry ciężko pracują, by ukryć drzemiącą w nich Bestię. Polityka Invictus i Kartian, mistycyzm Ordo Dracul, Lancea Sanctum i Kręgu Wiedźmy, a nawet zuchwalstwo niezrzeszonych – to maski, za którymi wampiry skrywają, przede wszystkim przed sobą, furię i żądzę krwi Bestii. Głód, gniew czy strach mogą jednak osłabić Człowieka na tyle, by Bestia wyrwała się z oków. Wówczas wampir staje się potworem i zagrożeniem dla każdej istoty, która stanie na jego drodze. Spokrewnieni nazywają ten straszliwy stan szałem.

Natura szału

Podczas szału wampir nie kieruje się żadnym racjonalnym planem. Bestia nie myśli. Działa w oparciu o czysty instynkt, odrzucając myśl o przyszłości i wspomnienia przeszłości. Spokrewniony przestaje rozpoznawać przyjaciół, wrogów czy rodzinę. Wszystkie istoty, w których żyłach płynie krew, zostają zredukowane do roli przeszkody lub ofiary. Ogarnięte szałem, wygłodniałe wampiry, będą bez opanowania próbowały pożywić się krwią najbliższego celu. Rozwścieczone wampiry zrobią wszystko, co w ich mocy, by zniszczyć przyczynę ich gniewu. Przerażone wampiry będą uciekały od źródła swego strachu i zabiją każdego, kto stanie im na drodze. Nie obchodzą ich konsekwencje ich czynów, jedynie natychmiastowe zaspokojenie pierwotnego popędu.

Kiedy Spokrewnieni mówią o „szale" bez żadnego doprecyzowania, zwykle mają na myśli wybuch wywołany gniewem. Wampiry nadały specjalne nazwy szałowi wywołanemu przez głód i strach. Ten pierwszy zwą Wassail, zaś drugi – Rötschreck. Młode wampiry, uważające nadawanie wyszukanych nazw wybuchom szaleństwa za pretensjonalne, mówią po prostu o „szale głodu" i „szale strachu".

Wszystkie te formy szału mają pewne elementy wspólne. Wampir, który ulegnie Bestii, przestaje zwracać uwagę na kary od obrażeń, które podsycają szał. Obrażenia, które zwykłego wampira zwaliłyby z nóg, nie robią na rozszalałym Spokrewnionym wrażenia – będzie walczył, póki nie zostanie wpędzony w letarg lub zniszczony. Wampir staje się również odporny na wpływy umysłowe, takie jak Dominacja czy Majestat. Wampir w szale rutynowo wykorzystuje swe możliwości fizyczne do granic, dokonując niezwykłych pokazów siły, zwinności i wytrzymałości. Podczas szału Spokrewniony może korzystać z Dyscyplin, lecz jedynie na najbardziej podstawowym poziomie. Wampir może, na przykład, wysunąć Dzikie Szpony, by atakować swą ofiarę, lub za pomocą Majestatu rozpędzić ludzi przeszkadzających mu w ucieczce, nie może jednak wydawać innym rozkazów za pomocą Dominacji, ponieważ Dyscyplina ta wymaga mowy i skupionych myśli.

Wampir może przechodzić z jednego rodzaju szału do drugiego. Niektóre formy szału chronią jednak wampira przed innymi. Najsłabszy jest szał głodu. Wampir w Wassail może zostać wpędzony w szał gniewu, jeśli nie dopuści się go do ofiary, a wystarczające zagrożenie może wpędzić go w Rötschreck. Instynkt samozachowawczy jest silniejszy od głodu, lecz może ulec czystej furii, jeśli ktoś skutecznie powstrzymuje wampira od ucieczki. Podczas furii gniewu Spokrewniony staje się niewrażliwy na Rötschreck, lecz może popaść w furię głodu, sycąc się krwią ofiary.

System szału

Narrator decyduje, kiedy postać ryzykuje szał. Może on zostać wywołany przez gniew, lecz nie każde irytujące zdarzenie budzi

Bestię. Prowokuje ją również głód, lecz w większości przypadków postać może pożywić się, nie wpadając w szał i zabijając swój puchar. Rötschreck – „Czerwony Strach" – występuje zazwyczaj tylko wtedy, gdy Spokrewniony mierzy się z dwoma żywiołami zdolnymi go zniszczyć – ogniem i światłem słońca. Inne źródła strachu rzadko powodują szał, choć nie jest to wykluczone, na przykład w przypadku pierwszego spotkania z wampirem o wyższej Mocy Krwi. Poniższe wskazówki są niezbyt precyzyjne, ponieważ stosunkowa siła Człowieka i Bestii może zmieniać się z wielu powodów. Raz się może zdarzyć, że postać tylko wzruszy ramionami na największą prowokację. W innym przypadku Spokrewniony może pod ciężarem nagromadzonych frustracji lub lęków stracić nad sobą panowanie nawet z powodu błahostki. Podajemy przykłady sytuacji, w których postać może wpaść w szał, i określamy, jak trudno jest mu się oprzeć, lecz ostateczna decyzja należy do Narratora.

W rozumieniu zasad szał ma następujące efekty:

• Wampir w szale ignoruje kary z obrażeń do puli kości, póki rany nie będą dostatecznie ciężkie, by wpędzić go w letarg.

• Wszelkie próby wpływu na umysł rozszalałej postaci za pomocą Dominacji, Majestatu i innych środków otrzymują karę –2 kości, a rzuty wykonywane przez tę postać, by odeprzeć lub zerwać wpływ mentalny, otrzymują premię +2 kości.

• Oczywiście rozszalała postać nie może wykonywać czynności wymagających zbyt wiele namysłu.

• Postać otrzymuje jedną dodatkową kość do wszystkich rzutów na Atrybuty Fizyczne. Bestia daje z siebie wszystko i bez przerwy, a jej oślepiająca furia wyłącza wszelkie wątpliwości.

Opieranie się szałowi

Opieranie się szałowi to akcja złożona. Bez względu na przyczynę szału, Spokrewniony może spróbować oprzeć się Bestii i zachować panowanie nad sobą. Kiedy postać jest na krawędzi szału, gracz wykonuje rzut na Determinację + Opanowanie. Jeśli mu się to uda, postać opiera się szałowi przez jedną turę. Po upłynięciu tych tur gracz wykonuje ponowny rzut, licząc na zdobycie kolejnych tur, w których nie straci nad sobą kontroli. Jeśli gracz zgromadzi pewną liczbę sukcesów, Bestia wycofa się i postać całkowicie uniknie szału. Jeśli jednak któryś z rzutów zakończy się porażką, postać wybucha i wpada w szał trwający do końca sceny. Jeśli gracz poniesie w rzucie dramatyczną porażkę, jego postać wpada w szał na tak długo, jak Narrator uzna to za stosowne. Postać otrzymuje również zaburzenie psychiczne związane z tym, co wywołało szał (zob. str. 186).

Im większa jest prowokacja, tym więcej sukcesów musi zgromadzić gracz. Pięć sukcesów wystarczy w przypadku większości prowokacji. Wyższe liczby oznaczają największe poniżenia lub zagrożenia wampirzej egzystencji. Narrator może przyznać również premie i kary do puli kości Determinacji + Opanowania, odzwierciedlające bodziec, który jest szczególnie łatwy lub trudny do odparcia.

Zasada ta nic nie zmienia, ale warto ją powtórzyć: punkt Siły Woli daje postaci trzy dodatkowe kości do rzutu na oparcie się szałowi, podobnie jak w przypadku większości pozostałych rzutów.

Szał gniewu

Oto typowe wydarzenia, które mogą wywołać szał gniewu, z przykładowymi liczbami sukcesów, potrzebnymi do ich odparcia, oraz modyfikatorami do puli rzutu na Determinację + Opanowanie.

Narzucający się sprzedawca	2 sukcesy
Debil zarysował ci nowy samochód	2 sukcesy
Publiczna zniewaga	3 sukcesy
Godziny frustracji i opóźnień	3 sukcesy
Obelgi od nielubianej osoby	5 sukcesów
Zdrada przez wspólnika w interesach	5 sukcesów
Postrzał przez bandytę	5 sukcesów
Ukochana osoba w niebezpieczeństwie	5 sukcesów
Zdrada przez ukochaną osobę	7 sukcesów
Utrata wszystkiego, co posiadasz	7 sukcesów
Zabójstwo ukochanej osoby	10 sukcesów
Lżenie i poniżenie przez ukochaną osobę	10 sukcesów
Prowokacja pasuje do twojej Cnoty lub Skazy	±2 kości
Prowokacja godzi w twoją Cnotę lub Skazę	±2 kości
Głód	–1 kość
Wygłodzenie	–2 kości

Cnota i Skaza działają w obie strony. Jeśli dla postaci źródłem siły i celu istnienia jest Sprawiedliwość, może ona poczuć jeszcze większy gniew na widok przestępstwa, któremu nie może zapobiec, ale może również łatwiej oprzeć się Bestii, jeśli zmyje jej głowę ktoś, o kim wie, że ma słuszność. Wampir cierpiący na nadmiar Pychy może mieć większy problem ze zniesieniem poniżenia, ale może też bardziej niż inni starać się, by nie okryć się wstydem. Narrator podejmuje decyzję, kiedy Cnota lub Skaza mogą wpłynąć na trudność rzutu na Determinację + Opanowanie.

Spokrewnionym trudniej przychodzi oprzeć się Bestii, gdy ich gniew podsycany jest głodem. Głodna postać, czyli taka, która ma w swoim organizmie nie więcej niż cztery Vitae, otrzymuje karę –1 kości do rzutów na Determinację + Opanowanie. Postać wygłodzona, czyli taka, która ma w organizmie tylko jedną Vitae lub nie ma jej wcale, otrzymuje karę –2. Kary te nie kumulują się. Nie otrzymujesz kary –3 do puli kości, jeśli twoja postać jest równocześnie głodna i wygłodzona.

Szał głodu

Wassail może nastąpić, kiedy postać czuje głód i natyka się na krew. Szał głodu jest najgroźniejszy, jeśli wystąpi w chwili, gdy postać się pożywia. Spokrewnieni, dbający o swoje puchary, przyjmują różne strategie, by zmniejszyć zagrożenie dla swych bliskich, na przykład zawsze starają się nie być głodni lub każą ulubionemu pucharowi upuścić swą krew do misy, zamiast poddać się Pocałunkowi. Do szału głodu przysługuje niewiele modyfikatorów, a szansa na utratę panowania zmniejsza się, gdy postać spożyje krew. Definicja „głodnych" i „wygłodzonych" wampirów znajduje się powyżej.

Widok lub zapach krwi (głód)	2 sukcesy
Pierwszy smak krwi (głód)	3 sukcesy
Widok lub zapach krwi (wygłodzenie)	4 sukcesy
Pierwszy smak krwi (wygłodzenie)	5 sukcesów
Postać kosztowała już wampirzą krew	–1 kość
Głód	–1 kość
Wygłodzenie	–2 kości
Uzależnienie od wampirzej krwi	–2 kości

Szał strachu

Pod pewnymi względami nieumarli mają mniej powodów do lęku niż śmiertelnicy. Wampira trudno jest zabić, a każdy drobny

ubytek ciała z czasem regeneruje. Obrażenia raczej rozwścieczą Spokrewnionego, niż go przerażą.

Światło słońca i ogień wywołują jednak w Spokrewnionych prawdziwą grozę. Bestia wie, że te dwa żywioły mogą ją zniszczyć. Instynktownie ucieka w panice przed blaskiem słońca i płomieniami. Wpadłszy w Rötschreck, wampir pragnie wyłącznie uciec i schować się i zaatakuje każdego, kto stanie mu na drodze. Jeśli postać nie zdoła uciec przed przyczyną swego szału strachu, może otrzymać zaburzenie psychiczne na skutek nadmiernego przerażenia.

Niewielkie dawki światła słonecznego czy ognia, widziane z bezpiecznej odległości lub pozostające pod kontrolą postaci, rzadko wywołują Rötschreck. Wampir może odsunąć się od osoby zapalającej papierosa czy stanąć jak najdalej od rozpalonego, osłoniętego kominka, ale nie wpadnie w panikę. Wyświetlany w telewizji czy na kinowym ekranie obraz również nie poruszy jego Bestii... zbyt mocno. Jeśli ktoś jednak rzuci w niego zapalonym papierosem albo w twarz błyśnie wampirowi lampa błyskowa, sprawy mogą przybrać inny obrót.

Na odparcie Rötschrecku osobowość Spokrewnionego praktycznie nie ma wpływu. Przy odpieraniu szału strachu liczy się natężenie światła lub ognia oraz stopień panowania nad sytuacją.

Zapalenie papierosa	1 sukces
Widok pochodni	2 sukcesy
Lampa błyskowa w twarz	3 sukcesy
Ognisko	4 sukcesy
Płonący budynek	5 sukcesów
Zasłonięte światło słoneczne	7 sukcesów
Bezpośrednie światło słoneczne	10 sukcesów

Ogień/światło słoneczne w bezpiecznej odległości	+2 kości
Zaskoczenie przez ogień/światło	–1 kość
Wampir otoczony przez ogień/światło, lecz nie zraniony nimi bezpośrednio	–1 kość
Poparzenie ogniem/światłem słonecznym	–3 kości

Odgrywanie szału

Postać w szale ignoruje wszystkie zasady moralne i więzy lojalności, ślepo dążąc do zniszczenia swych wrogów, zaspokojenia pragnienia lub ucieczki przed światłem słonecznym i ogniem. Atakuje przyjaciół, członków rodziny, kochanków, a nawet – co najważniejsze – postaci innych graczy, jeśli staną jej na drodze. Na przykład, wampir ogarnięty szałem gniewu będzie wolał zaatakować osobę, która go rozsierdziła, lecz nie zawaha się rzucić na swych przyjaciół, jeśli przeciwnik z jakiegoś powodu nie może być celem ataku. Postać prawdopodobnie odczuwa najczarniejsze przerażenie, gdy otrząsa się z szału i orientuje, że zabiła własną matkę, lecz Bestia takich rzeczy nie rozumie ani nie przywiązuje do nich wagi. Okrucieństwa popełnione podczas szału często prowadzą do testów degeneracji (str. 182), jako że postać zmaga się z wyrzutami sumienia. Powtarzające się napady szału bez wątpienia odpowiadają za erozję Człowieczeństwa wampira.

Niektórzy gracze nie chcą odgrywać szału, lecz Bestia jest częścią wampirzego losu. Narrator powinien zachęcać graczy do odgrywania szału w pełni jego przerażającego okrucieństwa. Jeśli gracze nie mogą tego zrobić, władzę nad postacią powinien przejąć Narrator i decydować o jej postępowaniu, dopóki szał nie ustąpi.

Gracz może wydać punkt Siły Woli, gdy jego postać zatraciła się w szale. Pozwoli to, by miała kontrolę nad jedną akcją swej postaci przez jedną turę. Dzięki temu, rozszalały wampir może dać swej niedoszłej ofierze szansę na ucieczkę lub pozwolić obrażającej go osobie na szybkie przeprosiny. Ten moment kontroli nie pozwala uniknąć szału, lecz zmiana sytuacji może zmienić obiekt gniewu postaci. Na przykład, rozszalała postać może rzucać dookoła meblami, zamiast rozerwać na strzępy śmiertelnika, którego nierozważne słowa uwolniły narastającą od paru nocy frustrację. Jeśli gracz wykona akcję, która według Narratora nie jest możliwa lub odpowiednia podczas szału, może on nakazać postaci wydanie punktu Siły Woli, by akcja doszła do skutku.

Narrator określa, jak długo trwa furia. Zazwyczaj wystarczy jedna scena. Należy jednak pamiętać, że scena to bardzo elastyczna miara czasu. Postać, która jest uwięziona samotnie lub biegnie pustymi ulicami, może uspokoić się dopiero po wielu godzinach. Postać, która postanowiła jedynie „wypić kropelkę" ze swego chłopaka, a osuszyła go do cna może otrząsnąć się z szału w samą porę, by usłyszeć jego agonalny jęk... i zyskać szansę, by go Przeistoczyć, zamiast pozwolić mu umrzeć Ostateczną Smiercią. Wtrącenie Spokrewnionego w letarg zawsze przerywa szał.

Popłynąć na fali

W pewnych okolicznościach postać może pragnąć celowo wpaść w szał. Choć myśl o tym, czego postać może dokonać w szale, budzi grozę, z poddania się Bestii można czerpać siłę. Największą trudność sprawia kontrolowanie swych czynów na tyle, by Bestia dokonała czegoś przydatnego. Młodzi Spokrewnieni nazywają takie tymczasowe, umowne poddanie się Bestii płynięciem na fali. Starsi Spokrewnieni mają dla niego inną nazwę: godna potępienia głupota.

Jeśli postać chce popłynąć na fali, gracz musi wykonać rzuty na Determinację + Opanowanie i gromadzić sukcesy w akcji złożonej tak samo, jak w przypadku opierania się szałowi. Tym razem jednak wampir próbuje sprowokować Bestię, równocześnie kierując ją w stronę celu wybranego przez Człowieka. Oprócz tego gracz wydaje z góry punkt Siły Woli za próbę kierowania szałem. Płynięcie na fali zawsze wymaga zgromadzenia minimum pięciu sukcesów. Narrator może poprosić o zgromadzenie większej ich liczby lub zmodyfikować rzut na Determinację + Opanowanie w zależności od tego, jak dobrze dane zadanie pasuje do osobowości i chwilowych uczuć postaci. Na przykład, postać nie powinna mieć problemu z wpadnięciem w szał, gdy staje oko w oko z Lupinem, który przed chwilą zabił dwóch jej sojuszników, Spokrewnionych, a przy tym jej Cnotą jest Sprawiedliwość, a Skazą – Gniew. Z drugiej strony, wpadnięcie w szał, by łatwiej wspiąć się na budynek, praktycznie na pewno się nie uda. Jeśli którykolwiek z rzutów na Determinację + Opanowanie postaci zakończy się porażką, wampir natychmiast wpada w nieukierunkowany szał.

Płynięcie na fali pozwala postaci przerwać szał w wybranym momencie, zamiast znoszenia jarzma Bestii, póki nie zaśnie ze zmęczenia. Należy pamiętać, że jeśli postać płynąca na fali natrafi na inne bodźce, mogące wywołać szał, musi normalnie się z nimi uporać po zakończeniu celowego szału. Może nawet na ich skutek ponownie wpaść w szał.

Postać, która próbuje płynąć na fali kilka razy w ciągu jednej nocy, otrzymuje kumulatywną karę –1 do puli kości do rzutu na Determinację + Opanowanie za każdą próbę ukierunkowania szału, poza pierwszą (bez względu na to, czy próby były udane).

Przykład: *Loki spotyka dwóch niezrzeszonych Spokrewnionych, którzy kpią z niego, nazywając go pieskiem salonowym Księcia. Loki czuje, jak narasta w nim gniew, lecz wie, że nie może bez reszty zatracić się w szale. Postanawia więc płynąć na fali i dać śmieciom nauczkę, nie tracąc przy tym nad sobą kontroli. Jego gracz wydaje punkt Siły Woli i wykonuje rzut na Determinację + Opanowanie, zyskując dwa sukcesy. W następnej turze gracz Lokiego wykonuje kolejny rzut, ponieważ niezrzeszeni wciąż z niego szydzą, i gromadzi jeszcze trzy sukcesy, co w sumie daje mu pięć. Loki obraca wówczas swój gniew przeciwko niezwiązanym Spokrewnionym, spadając na nich niczym biblijna plaga, nie ponosząc kar za rany, które mu zadają, i zyskuje dodatkową kostkę do swych ataków. Zmusiwszy ich do panicznej ucieczki, Loki uspokaja swoją Bestię, miast pozwolić jej na szaleństwa, póki nie opadnie z sił.*

Człowieczeństwo

Przemiana ze śmiertelnika w nieumarłego wpływa nie tylko na ciało osoby. Odmienia również duszę. Spokrewniony dzieli swą ludzką świadomość z siłą całkowicie przeciwstawną człowieczeństwu – pozbawioną rozumu, sumienia czy jakichkolwiek uczuć, prócz głodu i wściekłości. Spokrewnieni nazywają ją Bestią.

Obecność Bestii całkowicie odmienia moralność wampirów. Spokrewnieni mogą udawać, że są ludźmi, lecz nimi nie są. Nawet w najgorszym, najbardziej wypaczonym człowieku nie drzemie Bestia. Wampirzy byt to nieustanne zmaganie między Człowiekiem, aspektem Spokrewnionego, zdolnym do podejmowania wyborów moralnych, a Bestią, która tej zdolności jest pozbawiona.

Bestia postępuje zgodnie z prostym schematem: Polować, zabijać, pożywiać się, spać, czynność powtórzyć. Nie czuje litości, lecz tylko łaknie krwi. Nie potrafi nawet mówić.

Człowiek jest wszystkim, co opiera się Bestii: racjonalnym myśleniem, sumieniem, przede wszystkim zdolnością odnoszenia się do innych ludzi. Bestia nie rozumie, co inni ludzie myślą lub czują, i nie obchodzi jej to. Są oni wyłącznie pożywieniem.

Kiedy Spokrewniony traktuje innych ludzi jak zwierzynę, narzędzia czy niewygodne przeszkody, Człowiek słabnie. Kiedy Spokrewniony czyni wysiłek, by traktować innych jak ludzi, by dbać o ich życie i szczęście, Bestia... czeka. Łatwo wpaść w jej sidła. To naturalna tendencja dla istot, które muszą odbierać żywym krew, by przeżyć. Wzmocnienie Człowieka jest niezwykle trudne; większość wampirów ulega powolnej degeneracji. Mentalnie mają w sobie coraz mniej z człowieka, stają się brutalni i nieczuli.

Większość Spokrewnionych stabilizuje się jako potwory posiadające pewną samokontrolę. W pewnym stopniu folgują Bestii i opierają się jej tylko na tyle, by przedłużyć swą egzystencję. Bestia nie wie, jak ukrywać ciała. Wie to Człowiek. Wampiry polują i czasem zabijają, lecz starają się, by nikt ich nie odkrył.

Niektórzy Spokrewnieni nie potrafią osiągnąć tej równowagi. Każda zbrodnia sprawia, że kolejna przychodzi łatwiej. Przestaje ich obchodzić, czy zabiją swój puchar. Są mniej wybredni w doborze ofiar, czasu i sposobu ataku. Mogą zacząć... bawić się swoim jedzeniem. Kiedy Bestia jest bliska zdobycia pełni władzy, Człowiek sprowadza się do roli psychologicznej macki, dodającej ludzkiej perwersji i okrucieństwa do drapieżnictwa Bestii. Nawet to echo śmiertelnika z czasem niknie i wampir staje się maszyną do zabijania, bezmyślną i bezlitosną niczym rekin, który poczuje w wodzie zapach krwi. Wampir zachowuje dość

instynktu samozachowawczego, by ukrywać się przed słońcem, uciekać od ognia i bronić się, gdy zostanie zaatakowany.

Spokrewnieni nazywają takie istoty draugr, od starego nordyckiego słowa, oznaczającego ożywionego trupa, który tropi i zabija swoich żyjących krewnych. Draugr pozostawia za sobą szlak ciał i publicznych ataków, ściągając na siebie uwagę śmiertelników. Nawet zaciekli wrogowie odkładają swoje konflikty na bok i współpracują, by powstrzymać draugra, nim bezpowrotnie zburzy Maskaradę.

Izolacja i Człowieczeństwo

Zasady testów degeneracji dotyczą Spokrewnionych, którzy aktywnie spotykają się z innymi osobami i mają w związku z tym możliwość dokonywania występków. Narratorzy mają pełne prawo nakazać wykonanie testu degeneracji Spokrewnionym, którzy zbyt dużo czasu spędzają w samotności, albowiem ich związek z ludźmi (i Człowieczeństwem) łatwo może zaniknąć. Nie ma na to gotowego systemu, ale dobre przybliżenie można otrzymać, odejmując Człowieczeństwo Spokrewnionego od 11. Za każdym razem, gdy przez otrzymaną liczbę lat postać nie utrzymuje istotnych kontaktów z ludźmi lub Spokrewnionymi, gracz musi wykonać test degeneracji.

Człowieczeństwo jako moralność

Zgodnie z zasadami gry, cecha zwana Człowieczeństwem odpowiada stopniowi równowagi między Człowiekiem a Bestią. Człowieczeństwo to specyficzna dla wampirów forma cechy Moralności. Cecha ta jest miarą przywiązania Spokrewnionego do pozostałych mu śmiertelnych uczuć oraz wyrazem zdolności empatii wobec innych istot. Im niższe staje się Człowieczeństwo postaci, tym mniej obchodzą ją inni i tym większą brutalnością się wykazuje.

Człowieczeństwo wykorzystuje tę samą hierarchię grzechów, która została podana w **Świecie Mroku: Podręczniku Podstawowym** (powtórzoną tu dla twojej wygody). Podobnie jak w przypadku śmiertelników, gdy nieumarła postać dokonuje czynu mającego w hierarchii pozycję niższą od jej Człowieczeństwa lub równą, gracz wykonuje rzut odpowiednią pulą kości, by sprawdzić, czy moralność postaci uległa degeneracji. Jeśli rzut będzie udany, postać czuje wstyd, żal lub inne ludzkie uczucie. Jeśli rzut się nie powiedzie, postać nie czuje nic prócz zadowolenia, że osiągnęła swój cel... A Człowiek w niej słabnie i nie będzie już w stanie w przyszłości tak samo zwalczać Bestii. Człowieczeństwo postaci spada o jeden. O ile to pociecha, zmniejsza się również wrażliwość na kolejne kryzysy moralności, dzięki czemu gracz będzie mógł rzadziej wykonywać testy degeneracji; o ile postać zdoła oprzeć się pokusie dokonania jeszcze bardziej plugawych czynów.

Kiedy Człowieczeństwo postaci spada, przestaje ona interesować się światem, coraz bardziej ulegając Bestii. Wampir staje się zdolny do najbardziej zdeprawowanych czynów wymierzonych w inne osoby. Kiedy utrata Człowieczeństwa następuje na skutek popełnienia grzechu, wykonaj rzut, w którym pula kości równa jest nowemu Człowieczeństwu postaci. Jeśli rzut się powiedzie, postać na nowym poziomie Człowieczeństwa znajdzie opokę, pozwalającą zachować zdrowe zmysły. Jeśli rzut zakończy się porażką, postać nabawi się zaburzenia psychicznego. Zaburzenia psychiczne to umysłowe i emocjonalne „blizny", w tym przypadku wywołane stresem, żalem lub nawet brakiem wyrzutów sumienia, związanych z popełnionymi czynami. Zaburzenia psychiczne opisane są dokładnie na str. 186.

Człowieczeństwo i grzechy

Moralność	Grzech	Pula kości
10	Egoistyczne myśli (np. zranienie czyichś uczuć)	Rzuć 5 kości
9	Pomniejszy egoistyczny czyn (np. oszustwo podatkowe)	Rzuć 5 kości
8	Zranienie innej osoby, przypadkowe lub nie (np. fizyczne starcie)	Rzuć 4 kości
7	Drobne wykroczenie (np. kradzież w sklepie)	Rzuć 4 kości
6	Poważne wykroczenie (np. włamanie)	Rzuć 3 kości
5	Rozmyślne zniszczenie własności (np. podpalenie)	Rzuć 3 kości
4	Poważne przestępstwo, dokonane pod wpływem emocji (zabójstwo w afekcie)	Rzuć 3 kości
3	Zaplanowane przestępstwo (morderstwo z premedytacją)	Rzuć 2 kości
2	Przestępstwo dokonane bez wyrzutów sumienia (tortury, seryjne zabójstwo)	Rzuć 2 kości
1	Całkowita perwersja, odrażające czyny (np. gwałt zbiorowy, tortury i morderstwo, masowy mord)	Rzuć 2 kości

Wyniki rzutu

Wykonując test degeneracji, wykorzystaj jedynie pulę kości, związaną z popełnionym grzechem. Podobnie, wykonując rzut na Człowieczeństwo, by sprawdzić, czy postać nabawiła się zaburzenia psychicznego, nie dodawaj do puli innych Atrybutów czy cech. *Nie możesz* wykorzystać Siły Woli, by uzyskać modyfikator +3 do żadnego z tych rzutów, choć zastosowanie mogą mieć inne premie bądź kary (zob. niżej).

Dramatyczna porażka: Niemożliwa. Nie wykonuje się również rzutu szansy.

Porażka: W przypadku testu degeneracji twoja postać, zdawszy sobie sprawę z realności swego grzechu, przegrywa walkę o utrzymanie standardów moralności. Postać traci jedną kropkę Człowieczeństwa. W przypadku testu Człowieczeństwa zyskuje zaburzenie psychiczne.

Sukces: Twojej postaci udaje się ocalić własne rozróżnienie dobra i zła, i przetrwać kryzys sumienia. Człowieczeństwo postaci nie zmienia się, zachowuje też wcześniejszy stan psychiczny.

Wyjątkowy sukces: Twoja postać umacnia się w swoich przekonaniach, dręczona wyrzutami sumienia i przerażeniem na myśl o czynach, których się dopuściła. Jej Człowieczeństwo pozostaje niezmienione, a ponadto zyskuje punkt Siły Woli (który nie może przekroczyć liczby kropek Siły Woli). W rzucie na Człowieczeństwo podczas testu zaburzeń psychicznych nie zyskuje się żadnych specjalnych premii za wyjątkowy sukces.

Opieranie się degeneracji

Narrator nie musi ograniczać opierania się degeneracji do rzutu kością. Poproś gracza, by opisał, co jego postać czuje w związku z grzechem i co zamierza w związku z tym zrobić.

Krótkie odpowiedzi, które nie sugerują głębszych przemyśleń, na przykład „Moja postać bardzo żałuje tego, co zrobiła", nie wpływają na rzut kośćmi, tak samo jak odpowiedzi defensywne, takie jak „No cóż, tym swoim pyskowaniem aż się prosił, żebym go walnął". Postać przynajmniej próbuje zracjonalizować swoje czyny. Nie jest to może najlepszy przykład człowieczeństwa, ale to wciąż bardzo ludzka reakcja.

Odpowiedzi sugerujące, że postać poddaje się jakiejś wyszukanej, choć niepociągającej za sobą żadnych kosztów pokucie, na przykład „Wracam do swego schronienia i biczuję się aż do świtu", również na niewiele się zdadzą. Jeśli chcesz zachęcić graczy do takich melodramatycznych zachowań, przyznaj im premię +1 do rzutu na degeneracje (ale nie na Człowieczeństwo). Jeśli uważasz, że postać sama się okłamuje, w ogóle nie przyznawaj premii.

Poważne odpowiedzi, pokazujące, że postać próbuje zrozumieć swoje postępowanie i wyciągnąć wnioski na przyszłość, mogą zostać nagrodzone premią +1 kości do rzutu na degeneracje. Na przykład, postać może udać się do swego rodzica i zapytać, jak można lepiej opierać się rozgniewanej Bestii, bo boi się efektów utraty kontroli. Inna postać może modlić się o przebaczenie (nie nagradzaj tego, chyba że gracz określił religijność postaci albo dobrze odgrywa sposób, w jaki kryzys sumienia pchnął ją ku wcześniej odrzuconej czy wyśmiewanej wierze).

Próby odnalezienia dobra wynikającego, mimo wszystko, z czynów postaci czy przynajmniej konieczności za nimi stojącej, również mogą być warte premii +1 kości do rzutu na degeneracje. „Pewnie, że zabicie tego gościa było złe... Ale widzieliście, jak bił swoją dziewczynę? Prędzej czy później pewnie by ją zabił, a ona niczym na to nie zasłużyła. Lepiej, żeby zginął on, niż ona". Albo: „Próbowałam wszystkiego, by powstrzymać tego dziennikarza przed publikacją artykułu, ale łapówki, pogróżki, próby Dominacji i plany zdyskredytowania go zawiodły. Jego śmierć była konieczna, by ochronić Maskaradę. Jestem przerażona tym, co musiałam zrobić, ale iluż więcej ludzi zginęłoby, gdyby śmiertelnicy dowiedzieli się o istnieniu Spokrewnionych? Ten pismak rozpętałby wojnę".

Gracz powinien otrzymać maksymalnie +2 kości premii do rzutu na degeneracje, jeśli jego postać wykazuje wielkie wyrzuty sumienia i postępuje zgodnie z nimi. Czy wampir chce naprawić swój grzech? Postać może przeprosić kogoś, kogo zraniła, lub potajemnie wspomóc rodzinę swojej ofiary, zabitej w napadzie wywołanego przez Bestię szału. „Przykro" może być każdemu, ale postępowanie zgodne z nakazami sumienia to coś wyjątkowego. Oczywiście, jeśli wampir spróbuje pomóc śmiertelnikom, może narazić Maskaradę... lub jego przeciwnicy mogą im zagrozić, by wymusić na twojej postaci ustępstwa. Może też niechcący sam ich skrzywdzić. Przeklęci rzadko mogą łatwo odpokutować swoje grzechy.

Po drugiej stronie skali znajduje się gracz, który powie, że jego postać nie czuje żadnych wyrzutów sumienia. Miał zamiar popełnić ten grzech, sprawiło mu to przyjemność i na pewno zrobi to ponownie. W takim wypadku możesz przyznać karę –1 kości do rzutu na degeneracje. Taki Spokrewniony nawet nie próbuje oprzeć się samolubnym dążeniom, charakterystycznym dla Bestii. Nie przyznawaj tej kary postaci, która w teście degeneracji rzuca jedną kością – fakt, że jej Człowieczeństwo jest tak niskie, że pozostała jej tylko jedna kość, wystarczająco dobitnie wykazuje, że nie obchodzi jej już los innych.

Zwróć uwagę, że modyfikatory te stosują się jedynie do rzutów na degeneracje, nie do rzutów na Człowieczeństwo w teście otrzymania zaburzeń psychicznych.

Degeneracja i skaza

Przemiana ze śmiertelnika w nieumarłego nie oznacza, że postać przestaje odczuwać swą Skazę, gdy spada jej Człowieczeństwo. Postaci, które chcą zachować swe Człowieczeństwo, muszą opierać się nie tylko Bestii, ale i swojej Skazie. Uleganie jej może przyspieszyć degeneracje, niszcząc samokontrolę konieczną do zwalczania Bestii. Im niżej spadnie Człowieczeństwo postaci, tym częściej odczuwa ona pokusę swej Skazy.

Na pierwszy rzut oka zdaje się więc, że wszyscy Spokrewnieni trafiają na błędne koło potępienia. Mniej Człowieczeństwa to silniejsza Bestia, czyli więcej grzechów, które z kolei oznaczają dalszą utratę Człowieczeństwa i rozuzdanie Bestii.

Nie jest to do końca prawda, ponieważ postać może upaść poniżej poziomu swej Skazy. Skaza kusi postać do zrobienia złego uczynku, ale nie najgorszego z możliwych. Lubieżnik może ulec podszeptom Pożądania i uwodzić, nie musi jednak dokonać gwałtu. Chciwy sknera może mieć problemy z oparciem się przed wzięciem udziału w lewym interesie, ale nie musi rabować banków. W przypadku niskiego Człowieczeństwa wampir może znaleźć wiele sposobów na folgowanie swej Skazie bez dopuszczania się najohydniejszych czynów. Na przykład, Spokrewniony, który uważa, że urażono jego dumę, nie musi mordować winnego. Może zaspokoić swą dumę, dominując go i zmuszając, by zrobił z siebie głupca, może też za pomocą Majestatu obrócić przeciw niemu innych ludzi albo po prostu szpiegować go pod osłoną Niewidoczności, by wykraść jego tajemnice, szantażować go lub upokorzyć. Wszystkie te czyny są brudne i samolubne – ale nie są (raczej) gorsze od morderstwa. Nie zapominaj jednak, że Spokrewnieni, którzy zatrzymają się na niskim poziomie Człowieczeństwa, stają się bardzo nieprzyjemnymi postaciami.

Degeneracja i zaburzenia psychiczne

Zaburzenia psychiczne zazwyczaj utrudniają postaciom zachowanie Człowieczeństwa. Niektóre z nich mogą powodować dzikie napady szału w określonych sytuacjach lub sprawiać, że wampir pomyśli, iż jest w śmiertelnym niebezpieczeństwie, gdy w rzeczywistości tak nie jest. Takie napady mogą spowodować, że Spokrewniony popełni czyny, których będzie później żałować – albo i nie – skutkujące utratą Człowieczeństwa.

Z drugiej strony, pewnie zaburzenia mogą pomóc postaci zachować Człowieczeństwo, jeśli nie jest ona w stanie zrozumieć znaczenia swoich czynów. Może nie zdawać sobie sprawy z tego, co zrobiła. Na przykład, gracz prowadzący postać wampira-paranoika, wierzącego, że banki są częścią spisku Ventrue, może otrzymać premię do rzutów degeneracji, wynikłych z napadów na banki czy bankierów. Wampir uważa, że dobro ogółu usprawiedliwia jego czyny.

Gracze i Narratorzy powinni jednak pamiętać, że zaburzenia psychiczne to ułomności, które zawsze przynoszą więcej strat niż korzyści. Narrator powinien zezwolić na premię do rzutu na Czło-

wieczeństwo wyłącznie, jeśli gracz wytrwale odgrywał problemy, wynikające z szaleństwa, a przy tym tylko w bardzo szczególnych przypadkach, gdy urojenia postaci mają znaczenie. W najlepszym przypadku szaleństwo pozwala postaci ustabilizować się na niskim poziomie Człowieczeństwa, gdy Człowiek rozpaczliwie próbuje obronić się przed Bestią. Postać tak naprawdę w żaden sposób się nie „polepsza", lecz popada w coraz głębszy obłęd.

Odzyskiwanie Człowieczeństwa

Spokrewniony może dzięki długim i ciężkim staraniom odzyskać utracone Człowieczeństwo, a nawet stać się istotą bardziej etyczną niż za życia. Nie jest to jednak proste zadanie.

Zgodnie z zasadami gry, gracz może wydawać punkty doświadczenia, by wykupywać kropki Człowieczeństwa swojej postaci. Zgodnie z zasadami opowieści, postać musi wykazać, że naprawdę stara się stać lepszą osobą, sprawniej radzącą sobie z opieraniem się Bestii (zob. str. 92 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**). Jeśli gracz ogłosi zamiar wykupienia Człowieczeństwa dla swej postaci, Narrator może ocenić jej ostatnie postępowanie. Czy próbowała odpokutować dawne zbrodnie? Czy próbowała nie popełniać nowych grzechów? Czy opierała się swojej Skazie i pielęgnowała Cnotę nawet wtedy, gdy nie mogła zyskać Siły Woli? Czy postać przebywała ze śmiertelnikami i dbała o utrzymanie z nimi więzów? Jeśli postać naprawdę stara się postępować po ludzku, Narrator powinien zgodzić się na wykupienie kropek.

Czemu wymagać zapłaty punktów doświadczenia za zwiększanie Człowieczeństwa, jeśli tak łatwo można je stracić? Czy moralne postępowanie nie powinno zostać natychmiast nagrodzone przywróceniem Człowieczeństwa?

Niestety, nie. Jedna chwila łaski nie wymaże nawyków wykształconych latami, jeśli nie wiekami nadużyć. Osiągnięcie znaczącego zwycięstwa nad Bestią wymaga heroicznego wysiłku, który nigdy nie ustaje. Zwróć uwagę, że przeczy to słowom o darmowym odzyskiwaniu straconej Moralności zawartym w **Świecie Mroku: Podręczniku Podstawowym**. Jest to sprzeczność celowa. Człowieczeństwo jest tak istotnym tematem **Wampira: Requiem**, że poprzez dużo surowsze zasady pragniemy wzmocnić przekonanie graczy, że trudno jest kroczyć wąską ścieżką Człowieczeństwa.

Przykład: *Persephone pożywiała się z pucharu, a ponieważ nie zdołała się powstrzymać, przypadkiem wypija zbyt wiele Vitae i zabija swego żywiciela. Jej Człowieczeństwo wynosi 7, więc ten krwawy czyn zmusza ją do testu degeneracji. Dokonała właśnie „zabójstwa w afekcie", więc gracz Persephone rzuca trzema kośćmi, nie uzyskując ani jednego sukcesu. Jej Człowieczeństwo spada do 6.*

Teraz gracz Persephony rzuca sześcioma kośćmi (ponieważ jej nowe Człowieczeństwo wynosi 6) w rzucie na Człowieczeństwo, by sprawdzić, czy dotknie ją zaburzenie psychiczne. Ponownie nie udaje się zdobyć ani jednego sukcesu. Gracz i Narrator przez chwilę naradzają się, a potem decydują, że w tym przypadku odpowiednie będzie łagodne zaburzenie, narcyzm (zob. **Świat Mroku: Podręcznik Podstawowy**, *str. 97). Wymyślają uzasadnienie, że Persephone nie myślała o pucharze i że wyświadczył on światu swoją śmiercią przysługę, bo Persephone mogła zaspokoić swoje rządze. Pamiętaj, że takie jest zdanie Persephone, a nie obiektywna prawda. Dlatego właśnie jest to zaburzenie psychiczne!*

Gracz zapisuje „narcyzm" na karcie postaci obok szóstej kropki Człowieczeństwa Persephone. Kiedy gracz wykupi człowieczeństwo Persephone na siódmą kropkę, o ile to uczyni, Spokrewniona pokona swoje zaburzenie narcyzmu. Jeśli jednak jej Człowieczeństwo będzie nadal spadało, może nabawić się ostrzejszej odmiany swej choroby, a nawet innego zaburzenia.

Efekty Człowieczeństwa w grze

Po co zmagać się z Bestią? A czemu by nie zawrzeć kompromisu między nią a własnymi rządzami i nie stać się nieczułym, lecz panującym nad sobą potworem?

Wielu Spokrewnionych kieruje się tą logiką. Układając się z Bestią, poświęcają jednak więcej, niż tylko abstrakcyjne zasady etyczne. Zachowywanie Człowieczeństwa niesie ze sobą wymierne korzyści. Im bardziej wampir kultywuje śmiertelne uczucia i zasady, tym mniej, pod pewnymi względami, uciskają go pęta jego klątwy.

Aktywność podczas dnia

Spokrewnieni mają problemy z zachowaniem przytomności podczas dnia. Im niższa jest wartość Człowieczeństwa postaci, tym trudniej jest działać za dnia.

Jeśli postać chce zachować przytomność po wschodzie słońca, gracz musi wykonać rzut pulą kości równą poziomowi Człowieczeństwa. Każdy sukces pozwala odwlec zapadnięcie w sen o jedną turę. Wyjątkowy sukces pozwala zachować przytomność przez całą scenę. Jeśli postać nie chce zasnąć przez cały dzień, Narrator może uznać próbę zachowania przytomności za akcję złożoną i wymagać od gracza zgromadzenia pięciu sukcesów. W tym przypadku porażka na dowolnym etapie akcji powoduje zapadnięcie w sen, mimo wysiłków postaci. Wampir może pozostać aktywny w dzień, by prowadzić rozległe badania, wykonać długi rytuał, czuwać lub stanąć na warcie. Zachowanie przytomności przez cały dzień nie oznacza, że postać nie wydaje Vitae, by się „obudzić" o zmierzchu. W tym przypadku Vitae zostaje zużyta, by pozwolić wampirowi na działanie przez resztę nocy.

Spokrewniony może również spróbować obudzić się w ciągu dnia, jeśli coś zakłóci jego sen. Gracz wykonuje rzut na Czujność (+ Nadwrażliwość, jeśli postać ma tę Dyscyplinę), by określić, czy śpiący wampir zwrócił uwagę na to, co się dzieje dookoła. Jeśli rzut się powiedzie, gracz wykonuje opisany powyżej rzut na Człowieczeństwo, by sprawdzić, czy postać zdoła się obudzić. Przebudzenie w ciągu dnia kosztuje Vitae bez względu na to, jak długo postać pozostanie aktywna (jeśli Spokrewniony zdoła nie zapaść w sen o świcie, nie wydaje Vitae). Jeśli wampir zostanie zbudzony w ciągu dnia, Vitae zostaje wydana, by umożliwić mu działanie. Jeśli zaśnie potem przed zmierzchem, kolejna Vitae będzie potrzebna, by mógł powstać i działać przez całą noc.

Spokrewnionemu działanie przychodzi z wysiłkiem, gdy instynkt Bestii każe mu spać. Kiedy Spokrewniony działa za dnia – jeśli nie zapadł w sen o świcie lub jeśli został zbudzony – pula kości w żadnym rzucie nie może przekroczyć liczby kropek Człowieczeństwa postaci. Na przykład, Solomon nie zasypia, by przemyśleć kilka znaków świadczących o tym, że jego Requiem jest zagrożone. W normalnych warunkach pula kości Inteligencji i Dedukcji Solomona wynosi siedem, ale ponieważ jego Człowieczeństwo wynosi jedynie 4, może w rzucie na Śledztwo użyć tylko czterech kości.

Związki ze śmiertelnikami

Im bardziej wampir czuje się człowiekiem, tym bardziej ludzko może postępować. W każdej chwili śmiertelnicy dają sobie drobne sygnały, że troszczą się o siebie nawzajem i odpowiadają

na swoje potrzeby – że żyją. Patrzą na swoje twarze, naśladują grymasy, przestępują z nogi na nogę, gdy zrobi to inna osoba, nieznacznie kiwają głową, gdy ktoś mówi. Człowiek to potrafi, lecz Bestia nie. Spokrewniony o niskim Człowieczeństwie może bardzo się starać, by wyglądać na żywą osobę. Może zmusić się do oddychania, pamiętać o mruganiu od czasu do czasu... ale nie uda mu się naśladować subtelnego, podświadomego tańca komunikacji niewerbalnej. Śmiertelnicy szybko to spostrzegą. Nie będą świadomi, na czym polega problem, lecz instynkt podpowie im, że z ich rozmówcą jest coś *bardzo* nie tak i że powinni *się oddalić*. Wyczują drapieżnika, czającego się za ludzką maską.

Spokrewnieni mogą nasycić swe ciało Vitae, by wyglądać na bardziej żywych. Wampiry o wysokim Człowieczeństwie robią to niemal odruchowo, by podtrzymać własne złudzenie, że wciąż są ludźmi, a nie potworami. Kiedy Człowiek słabnie, Spokrewniony zaczyna wyglądać coraz bladziej i upodobniać się do zwłok.

Kiedy Spokrewniony nawiązuje kontakty z istotami innymi niż wampiry, gracz nie może wykorzystać w pulach Empatii, Perswazji czy Obycia większej liczby kości, niż wynosi liczba jego kropek Człowieczeństwa. Na przykład, jeśli postać ma Człowieczeństwo równe 5, nie może wykorzystać więcej niż pięć kości, próbując użyć na śmiertelniku Czujności + Empatii, nawet jeśli ich suma jest większa. Ograniczenie to nie stosuje się do mocy Dyscyplin, wykorzystujących w swych pulach Empatię, Perswazję lub Obycie, jako że mają one efekty nadnaturalne i jako takie znajdują się poza spektrum doświadczeń rządzonych przez Człowieczeństwo.

Jeśli sytuacja nakłada kary na pulę kości, zastosuj je po uwzględnieniu ograniczenia Człowieczeństwa. Kontynuując powyższy przykład, jeśli postać otrzymuje karę –2 kości do swojej puli Czujności + Empatii, gracz rzuci trzema kośćmi. Premie nie mogą podnieść puli kości ponad ograniczenie Człowieczeństwa postaci, więc dodaj je przed porównaniem puli do wartości Człowieczeństwa Spokrewnionego.

Subtelna niechęć, którą śmiertelnicy żywią wobec Spokrewnionego o niskim Człowieczeństwie, nie wpływa na wartość Prezencji postaci. Spokrewnieni wyglądają inaczej, niż gdy ich Człowieczeństwo było wyższe, lecz zmiana ta może być trudna do uchwycenia. Śmiertelnicy mogą widzieć Spokrewnionego o niskiej Prezencji jako postać mającą w sobie coś ze zwierzęcia, a wampir o wysokiej Prezencji może roztaczać przerażającą aurę. Ciepło, które kiedyś przyciągało spojrzenie, staje się zimną, gadzią fascynacją. Śmiertelnicy, próbujący opisać Spokrewnionego o niskim Człowieczeństwie, mogą przywoływać obrazy znacznie różniące się od niego wyglądem, bo podświadomy strach wypacza ich wspomnienia. Nawet ktoś zafascynowany wyglądem pięknej Spokrewnionej może opisać ją jako „śmiercionośną piękność."

Podsumowanie: Upadek

Człowieczeństwo ma tendencję do spadania. Wszyscy Spokrewnieni muszą zmierzyć się z tym przykrym, nieuniknionym faktem. Drapieżny byt zmusza ich do popełniania ohydnych czynów, jeśli nie umyślnie, to ugiąwszy się pod jarzmem Bestii. Spokrewniony może rozpocząć swą egzystencję, ślubując, że nigdy nie podda się Bestii. Cóż, znaczy to, że poddawszy się jej, będzie zmagać się z wyrzutami sumienia. W miarę upływu lat Spokrewnionemu coraz trudniej wywołać w sobie oburzenie na zbrodnię, którą popełnił już wiele razy. Człowieczeństwo po prostu słabnie ze zmęczenia. Wzniosłe kodeksy moralne uginają się, łamią, a z biegiem czasu zostają zapomniane.

Spokrewnieni zwykle żyją wedle ograniczeń swego Człowieczeństwa. Gdy cecha ta spada, coraz mniej czynów budzi odrazę. To, co kiedyś napełniało wampira przerażeniem i żalem, zaczyna być wygodne czy wręcz ekscytujące. Droga ta prowadzi jednak do zatracenia.

Jak więc Spokrewniony może przetrwać swoje Requiem? Jak może zachować choćby strzęp sumienia, jeśli Bestia nigdy nie zasypia? Jakąż granicę postawi własnemu okrucieństwu?

Postać musi odpowiedzieć na te pytania sama. Oto właśnie sedno **Wampira: Requiem**.

Człowieczeństwo 10-8

Spokrewnieni o tak wysokim poziomie Człowieczeństwa zdają się „bardziej ludzcy, niż ludzie". Neofici mogą wzdragać się na myśl o tym, jakimi potworami się stali, i przyjąć kodeksy etyczne surowsze niż te, którymi kierowali się za życia. Zazwyczaj starają się żywić wyłącznie krwią zwierząt lub szukają innych sposobów, by nie czynić ludzi swymi ofiarami, za każdym razem pobierając jak najmniejszą porcję krwi. Nie muszą zachowywać się jak kaznodzieje, godzić się na wszystko, do czego zmuszają ich koleje wampirzej egzystencji, ani uginać się przed każdym Spokrewnionym, lecz muszą bardzo się starać, by nie wyrządzić nikomu krzywdy i odpokutować każdy popełniony grzech. Dla takich wampirów związki z ludźmi są często bardzo istotne, ponieważ przebywanie z nimi pozwala im pamiętać, jakie było ich życie. Mogą też udawać żywych praktycznie bez trudu.

Niewielu śmiertelników potrafi utrzymać tak wysokie standardy etyczne, a dla Spokrewnionych sztuka ta jest jeszcze trudniejsza. Wampir w końcu straci panowanie nad sobą i kogoś zabije, a potem zabije ponownie. Spokrewnieni albo godzą się z tą straszną prawdą, albo zabijają się, by nie zagrażać dłużej innym. Niewielu spośród nich potrafi znaleźć powód, by zarówno kontynuować swą egzystencję, jak i zachować moralność.

Starsi i bardziej znużeni istnieniem (albo realistyczni) Spokrewnieni często uważają, że bardzo ludzkie wampiry są nieznośnie naiwne. Czerpią ponurą satysfakcję z myśli, że szczeniaki jeszcze się nauczą, tak samo jak oni. Niektórzy starsi nie są ponad dawaniem neoficie, który myśli, że może być „dobrym wampirem", „lekcji" okrucieństwa.

Człowieczeństwo 7-6

Na tym poziomie Człowieczeństwa Spokrewnieni mają standardy etyczne podobne do większości śmiertelników. Uważają, że zabijanie, kradzież i okrucieństwo są złe, lecz nie będą szlochać, jeśli nieco podkolorują prawdę, uderzą kogoś, kto się na nich zamierzył, czy spróbują dobrej zabawy, która nikomu przecież krzywdy nie czyni. Postać taka ma zapewne Skazę, której nieznacznie folguje prawie bez żalu. Spokrewnieni ci mogą wciąż łatwo uchodzić za śmiertelników i prawdopodobnie mają w ich gronie znajomych.

Człowieczeństwo 5

Świat jest twardy, a Spokrewnieni z takim poziomem Człowieczeństwa rozumieją, że sami też muszą być twardzi. Postaci te potrafią rozpoznać i odrzucić celowe okrucieństwo... Ale życie ich nie oszczędza. Dlaczego więc oni mieliby oszczędzać innych?

Przy tym poziomie Człowieczeństwa Spokrewniony zaczyna roztaczać wokół siebie nieprzyjemną aurę, od której śmiertelnicy mają się na baczności. Zdolny obłudnik wciąż jednak potrafi przekonać śmiertelników, by zignorowali swój instynkt.

Człowieczeństwo 4

Większość Spokrewnionych stabilizuje się w okolicach tego poziomu Człowieczeństwa. Postaci takie stają się nieczułe i samolubne. Morderstwo już nie jest dla nich szokiem. Przemoc, kradzież, zdrada, kłamstwo – to tylko narzędzia pozwalające Spokrewnionemu dostać to, czego pragnie, zdobyć władzę i chronić swą ważną osobę. Wygoda staje się usprawiedliwieniem praktycznie dla wszystkiego. Postać prawie bez opamiętania folguje swojej Skazie. Wciąż rozumie praktyczne, prawne konsekwencje odkrycia przez świat śmiertelników swoich zbrodni, więc starannie je ukrywa.

Spokrewnieni o tak niskim Człowieczeństwie zaczynają przypominać z wyglądu zwłoki, choć mogą to ukryć dzięki makijażowi. Piękność takiej postaci jest skażona drapieżnością lub jest gładką, sterylną urodą manekina. Tylko fakt, że chodzący trup jest dla śmiertelników nie do pomyślenia sprawia, że nie orientują się, iż mają z nim do czynienia.

Człowieczeństwo 3-2

Wampir zrobi wszystko, co tylko ujdzie mu płazem. Zaniepokoi go tylko największy sadyzm czy zboczenie... albo uzna je za zbyt niebezpieczne, by czerpać z niego przyjemność. Inne istoty to narzędzia, zabawki i pożywienie. Ci, którzy twierdzą inaczej, dowodzą, że są zbyt głupi, by zaprzątać sobie nimi głowę. Ta nieludzka postać tak mocno ulega swej potężnej Skazie, folguje Bestii i własnemu okrucieństwu, że z trudem można ją uznać za poczytalną.

Nawet największa obłuda nie pozwoli takiej postaci zbyt długo uchodzić za człowieka. Śmiertelnicy w ciągu krótkiej chwili orientują się, że stoją twarzą w twarz z potworem, nawet jeśli nie wiedzą, jakiego jest on rodzaju.

Człowieczeństwo 1

Zapomnij o zdrowych zmysłach – przy takim poziomie Człowieczeństwa Spokrewniony ledwie uchodzi za istotę rozumną. Nic, prócz obłąkańczych obsesji i bezpośredniego zagrożenia dla dalszej egzystencji, nie jest w stanie oderwać umysłu wampira od zaspokajania apetytów Bestii i ulegania przemożnej Skazie. Postaci ledwo starcza sprytu, by ukrywać swe rozpusty i zbrodnie przed śmiertelnymi władzami i innymi Spokrewnionymi. Typowe schronienie tak zdegenerowanego wampira usłane jest ciałami i obryzgane krwią. Śmiertelnicy natychmiast rozpoznają w Spokrewnionym potwora, przed którym należy ratować się ucieczką, a w najlepszym razie – psychopatę w ostatnich stadiach psychicznej dezintegracji.

Człowieczeństwo 0

Polować. Zabić. Pożywić się. Spać. Czynność powtórzyć.

Przy Człowieczeństwie równym 0 postać wyzuta jest z wolnej woli i nie można już nią grać. Od tak głębokiej degeneracji nie ma odwrotu.

Zaburzenia psychiczne

Ludzki umysł ma swoje granice. Ludzie popadają w szaleństwo, gdy nie mogą już znieść straszliwego ciężaru winy, żalu, przerażenia czy przeciwstawnych pragnień. Chory może wytworzyć iluzję samokontroli poprzez skomplikowane, osobiste rytuały, sny o potędze czy fiksacje emocjonalne. W cięższych przypadkach umysł ugina się pod ciężarem stresu, wali się w gruzy i traci praktycznie wszelki kontakt z rzeczywistością.

Spokrewnieni ulegają zaburzeniom psychicznym jeszcze częściej niż śmiertelnicy żyjący w Świecie Mroku, i nic w tym dziwnego. Całe ich istnienie to ciągła walka między ludzkim sumieniem a popędami Bestii. Wielu neofitów wciąż myśli o sobie jako o ludziach, lecz musi karmić się ludzką krwią, by

przetrwać. Jak można napadać na ludzi co noc – potencjalnie ze skutkiem śmiertelnym – i wciąż uważać się za w miarę dobrego człowieka? Z biegiem czasu Spokrewnionych czekają jedynie urazy i żal. Albo porzucą wszystkich swych bliskich, albo będą patrzeć, jak ci się starzeją i umierają. Zmienia się samo społeczeństwo. To, co kiedyś było dla śmiertelników nie do pomyślenia, zostaje bezrefleksyjnie przyjęte, stare standardy zaś zostają uznane za dziwactwa, postawy prostackie i ludowe. Spokrewnionym grożą też bardziej specyficzne lęki, w tym paniczna obawa przed Rötschreckiem czy zabiciem bliskich w napadzie szału. Najbardziej podstępnym wrogiem wampirów jest Danse Macabre, niezauważalnie wyciskający na nich swe piętno. Gdy Spokrewnieni wikłają się w swe niekończące się zmagania o władzę, tracą zaufanie do innych. Pozbawieni zdrowych związków emocjonalnych z innymi ludźmi zatracają się we własnych myślach i lękach.

Również Ghule narażeni są na zaburzenia psychiczne. Kochają swych panów, którzy traktują ich jak niewolników. Muszą poruszać się między tajnym, nadnaturalnym światem a zwyczajnym społeczeństwem. Choć żyją, noszą skazę nieumarłego bytu. *Oczywiście*, że takie położenie może wpędzić ich w obłęd.

Zyskiwanie zaburzeń psychicznych

Nieumarłe postaci mogą popaść w obłęd na kilka sposobów. Niektóre są automatyczne. Inne zależą w głównej mierze od decyzji Narratora. W innych miejscach wspomnieliśmy o kilku powodach szaleństwa, lecz powtórzymy je tu dla twojej wygody.

• **Porażki i dramatyczne porażki:** Postać zyskuje zaburzenie psychiczne, jeśli graczowi nie uda się rzut na degenerację i na Człowieczeństwo; jeśli poniesie on dramatyczną porażkę w rzucie na Determinację + Opanowanie, by oprzeć się szałowi, Rötschreckowi lub Wassail. Narrator wybiera zaburzenie, które wiąże się z sytuacją, w której nastąpił rzut.

Przykład: *Spokrewniony, który doświadczył potężnego Rötschrecku (gracz poniósł dramatyczną porażkę w rzucie na Determinację + Opanowanie), otrzymuje trwałą fobię przed ogniem. Stara się zapobiec temu, by w jego pobliżu pojawił się jakikolwiek płomień. Co pół godziny sprawdza, czy przewody elektryczne się nie nagrzewają i przeszukuje swe schronienie, by mieć pewność, że nikt nie podrzucił mu szmaty nasączonej olejem. Domaga się, by znani mu palacze opróżniali kieszenie, udowadniając, że nie mają zapałek ani zapalniczek. Może nawet odmówić jazdy samochodem, w którym jest sprawna zapalniczka.*

• **Straszliwy ból, frustracja lub przerażenie:** Prawdziwie szokujące zdarzenia mogą zmącić rozum postaci. Sytuacje takie to, na przykład, zabicie swoich bliskich w szale, długie tortury zadawane przez łowcę czarownic czy (w przypadku starszych) świadomość, że wieki wysiłków i knowań w jednej chwili obróciły się w ruinę. W takich okolicznościach Narrator może poprosić gracza o wykonanie rzutu na Determinację + Opanowanie (z odpowiednią, według Narratora, karą), by postać uniknęła zaburzenia.

• **Bardzo długi letarg:** Spokrewnieni, którzy spędzają w letargu dekady, a nawet stulecia, budzą się ze zmąconym umysłem. Czasem odzyskują jasność myślenia, a czasem nie. Bardzo długi letarg zazwyczaj nie grozi graczom w większości kronik, więc Narrator może wykorzystać taką karę, by usprawiedliwić szaleństwo starszego Spokrewnionego, nie dbając o rzuty kośćmi.

• **Nierozwiązywalny konflikt:** Niektórzy Spokrewnieni zostają spętani Vinculum z niezwykle okrutnymi panami. W takiej sytuacji miłość i nienawiść ścierają się w umyśle poddanego. Ghule odrażających i brutalnych żywicieli również mogą ulec zaburzeniom psychicznym.

Odgrywanie zaburzeń psychicznych

Zaburzenia są dla graczy wielkim wyzwaniem. Większość zdrowych umysłowo ludzi ma problemy z odgrywaniem szaleńców; najczęściej w efekcie powstaje chichocząca karykatura. Prawdziwa choroba psychiczna nie jest zabawna. Najlżejsze jej formy mogą denerwować innych ludzi. Cięższe przypadki sprawiają, że serce się kraje. Pełna psychoza może być śmiertelnie przerażająca.

Szaleńcy wcale nie są w swym obłędzie szczęśliwi. Zaburzenia psychiczne to próba uporania się z bólem, często jednak zadają go tyle samo, co oryginalna przyczyna. Szaleńcy zazwyczaj są bardzo nieszczęśliwi i chcieliby wyjść z obłędu, lecz nie wiedzą jak.

Czyny szaleńców często są dla innych bezsensowne, lecz sam chory widzi w nich głęboki sens. Inni nie znają przyczyn zachowania szaleńca. Czasem można odgadnąć, jaka „brakująca informacja" wyjaśnia nieobliczalne zachowanie. Kiedy schizofrenik zmaga się z niewidzialnymi istotami, sam widzi je doskonale. W innych przypadkach powód tkwi w systemie skojarzeń, którego może nie rozumieć nawet sam chory. Na przykład, osoba trapiona nerwicą natręctw może wzbraniać się przed noszeniem przy sobie banknotów dwudziestodolarowych. W jaki sposób jej to pomaga? Może chory poszedł do banku tuż przed tym, jak otrzymał wiadomość o śmierci żony, i wypłacono mu plik dwudziestodolarowych banknotów. Przez to kojarzy je ze śmiercią bliskich. Łańcuch skojarzeń może być dużo mniej jasny. Odgrywając postaci z zaburzeniami, gracze powinni wymyślić takie tajne skojarzenia jako przewodnik odgrywania szaleństwa.

Leczenie zaburzeń psychicznych

Leczenie zaburzeń psychicznych jest dla Spokrewnionych jeszcze trudniejsze, niż dla śmiertelników. Współczesna psychiatria opiera się głównie na lekach i „terapii rozmową". Niektóre formy choroby psychicznej, na przykład schizofrenia i psychoza maniakalno-depresyjna, zdają się występować na skutek nieprawidłowej chemii mózgu chorego. Różne leki mogą zmniejszyć objawy, a terapeuta może wówczas nauczyć pacjenta zdrowszego myślenia. Inne choroby, takie jak fobie i histeria, powstają w całości na skutek myśli i stresu. Odkrycie i zmniejszenie podstawowego lęku może wyleczyć zaburzenie, choć współczesna psychiatria zasadniczo przepisuje w takich przypadkach antydepresanty i inne leki.

Spokrewnieni nie mogą szukać ulgi w lekach. Terapia rozmową jest możliwa tylko wtedy, gdy w mieście znajduje się Spokrewniony psychiatra, bo rozmowa ze śmiertelnikiem zerwałaby Maskaradę. Większości przyczyn stresu w egzystencji Spokrewnionego nie można niestety usunąć.

W przypadku zaburzeń nabytych poprzez degenerację, Spokrewnieni nie różnią się znacząco od ludzi. Zaburzenie uznaje się za wyleczone, gdy postać odzyska poziom Człowieczeństwa o jeden wyższy niż ten, na którym nabawiła się zaburzenia. Jeśli więc postać popadnie w uzależnienie, mając Człowieczeństwo na poziomie 6, musi powrócić na poziom 7, by się od niego uwolnić.

Narrator może zadecydować, że postać opiera się pewnym zaburzeniom psychicznym przez jedną scenę, jeśli graczowi uda się zdobyć wyjątkowy sukces w rzucie na Determinację + Opano-

wanie i wyda punkt Siły Woli (który nie daje trzech dodatkowych kości do tego rzutu). Postać bardzo stara się zachować jasność umysłu i ignoruje głos krzyczący w jej głowie, że świat się skończy, jeśli weźmie do ręki dwudziestodolarowy banknot. Postać wejdzie do zatłoczonej windy lub sama stawi się przed Księciem, zamiast posyłać na spotkanie kogoś innego.

Kiedy postaci uda się oprzeć przed zaburzeniem 10 razy z rzędu, Narrator może uznać zaburzenie za wyleczone. Metoda ta nie działa na ciężkie zaburzenia. Osoba ciężko chora psychicznie nie panuje nad swoim umysłem. Narrator musi sam zdecydować, czy szerokie wykorzystanie Dominacji lub innych, wpływających na umysł mocy nadprzyrodzonych może leczyć zaburzenia psychiczne. Żadna metoda leczenia nie jest skuteczna w przypadku zaburzeń nabytych poprzez degenerację moralną. Pokonać je można tylko odzyskując Człowieczeństwo. Za zgodą Narratora postać może oprzeć się takim zaburzeniom przez jedną scenę, ale nie może ich pokonać przez samą wytrwałość.

Przykładowe zaburzenia

Niektóre z tych zaburzeń opisano już w **Świecie Mroku: Podręczniku Podstawowym**. Poniższe opisy informują, jak zaburzenia te przebiegają w przypadku Spokrewnionych (i w niektórych przypadkach ghuli). Dodaliśmy też nowe schorzenia.

Niektóre schorzenia to ciężkie przypadki innych zaburzeń, różniące się jednak od opisanych w podręczniku do Świata Mroku. W takich przypadkach, jeśli postać nabawiła się łagodnego zaburzenia, gracz może omówić z Narratorem, które ciężkie zaburzenie pojawi się w następnej kolejności. Na przykład, postać, która już cierpi na „irracjonalność", doznaje kolejnego zaburzenia. Zgodnie ze **Światem Mroku: Podręcznikiem podstawowym**, postacią ciężką tego zaburzenia jest rozdwojenie jaźni. Gracz i Narrator mogą jednak zdecydować, że tej postaci lepiej pasuje obsesja urojeń (zob. niżej). Oczywiście, zgodnie ze **Światem Mroku: Podręcznikiem Podstawowym**, czasem wystarczy jeden czyn czy scena, by całkowicie postradać zmysły. W takich przypadkach Narrator może zdecydować, że postać otrzymuje ciężkie zaburzenie psychiczne bez względu na to, czy cierpi już na jego łagodną wersję.

Niektóre z poniższych zaburzeń psychicznych są same z siebie łagodne i nie prowadzą do formy cięższej. Oznaczone są one przypisem „tylko łagodne".

Bulimia (poważne; następuje po Obsesji): Ludzie dotknięci tą chorobą próbują ukoić swoje lęki poprzez czynności dodające im otuchy, zwłaszcza jedzenie. Prowadzi to do cykli żarłoczności i przeczyszczenia. Bulimik pochłania olbrzymie ilości pożywienia, by zmniejszyć stres, a następnie, czując obrzydzenie własnym obżarstwem, zmusza się do wymiotów aż do opróżnienia żołądka. Niedługo później znów czuje niepohamowany głód i cykl powtarza się.

Wampiry są szczególnie podatne na bulimię, ponieważ pożywianie się to najintensywniejsza przyjemność fizyczna, jaka im pozostała. Dotknięty bulimią wampir walczy ze swym strachem i poczuciem winy, opijając się krwią, żywiąc się kilka razy w ciągu nocy i spalając Vitae najszybciej, jak to możliwe. Postać może podwyższać swe cechy i gorączkowo działać albo zadawać sobie rany w ramach pokuty i leczyć je, by inni Spokrewnieni nie dostrzegli jej słabości ani tego, jak bardzo się nienawidzi. W ciężkich przypadkach wampir może nawet zmusić się do zwymiotowania

Vitae – co jest sporym dokonaniem i świadczy o wielkiej sile woli, jako że wampiry nie przechowują krwi w swych żołądkach.

Efekt: Wampir dotknięty bulimią zaczyna odczuwać głód szybciej niż inne wampiry i trudniej mu powstrzymać żądzę pożywiania się. Ilekroć postać się pożywia, gracz musi wykonać rzut na Determinację + Opanowanie lub wampir będzie pić krew aż do nasycenia się, bez względu na to, czy potrzebuje dodatkowej Vitae. Ponadto postać musi często wykorzystywać tę Vitaę; gracz musi wydać przynajmniej jedną Vitae na scenę, póki postać nie uda się na spoczynek, nawet jeśli okoliczności tego nie wymagają. Gracz może, na przykład, poświęcić Vitae, by zwiększyć Siłę, gdy nie ma potrzeby wykonywania testów Siły, albo wydać Vitae, by uleczyć pojedynczy punkt lekkich obrażeń, choć Vitae normalnie leczy dwa punkty lekkich obrażeń. Postać cierpiąca na bulimię otrzymuje również automatyczną karę –2 do odpierania szału głodu. Powstrzymanie wampira siłą przed pożywieniem się krwią do syta może wywołać szał gniewu (bez modyfikatorów).

Obsesja urojeń (poważne; następuje po Irracjonalności): To zaburzenie może zostać wywołane stuleciami snu w letargu lub silnym pragnieniem, by świat był taki, jak postać tego chce. Obsesja urojeń składa się z fanatycznej wiary w coś, co nie jest prawdą. Wielu ludzi żywi oczywiście przekonania przez innych uznawane za absurdalne, lecz postać dotknięta obsesją urojeń czyni z nich fundament swego świata. Klasyczne przykłady tej obsesji to: maniak przetrwania zamknięty w swej chacie ze strzelbą i zapasem fasoli w puszkach, uliczny kaznodzieja wykrzykujący, że „Koniec jest już blisko", i stuknięta staruszka opiekująca się setką kotów. Praktycznie każde hobby, przekonanie czy zainteresowanie może być uznane za niebezpieczne wariactwo, gdy zawładnie życiem (lub nieumarłą egzystencją) postaci. Obsesję urojeń można zbyć, uznając ją za fanatyzm, lecz jest ona jeszcze większą skrajnością.

Efekt: Należy wydać punkt Siły Woli, by się oprzeć, gdy pojawia się możliwość postępowania zgodnie z obsesją postaci lub gdy postać musi postąpić sprzecznie ze swoją obsesją. Na przykład, fanatyk ogrodnictwa musi wydać punkt Siły Woli, by nie wejść do kwiaciarni. Spokrewniony, który uważa, że każdy symbol związany z księżycem oznacza działalność Lupinów, musi wydać punkt Siły Woli, by wejść do centrum kultury islamu lub pozostać w tym samym pomieszczeniu, co osoba nazwiskiem Moon.

Osobowość zależna (poważne; następuje po Irracjonalności): To zaburzenie najczęściej dotyka ghuli i Spokrewnionych spętanych więzami krwi. Postać staje się całkowicie zależna od swego pana lub żywiciela. Chory odmawia samodzielnego podejmowania nawet najbłahszych decyzji. Zaburzenie to może powstać na skutek strachu przed odrzuceniem (szczególnie silnego w przypadku ghuli, zdających sobie sprawę, że jeśli stracą źródło Vitae, czeka je nagłe postarzenie lub śmierć). Może wynikać też z przesadnego lęku przed niezadowoleniem surowego lub wymagającego pana.

Efekt: Jeśli postać nabawi się tego zaburzenia, gracz nie dodaje Determinacji do puli kości, gdy żywiciel próbuje ją Zdominować (choć Moc Krwi wciąż się wlicza). Postać często postąpi zgodnie ze wszystkimi słowami, które można zrozumieć jako prośbę o zrobienie czegoś.

Fobia (łagodne): Postać dotknięta fobią cierpi na nieuzasadniony lęk przed czymś. Fobia może powstać na skutek traumatycznego przeżycia związanego z przedmiotem lub okolicznościami, lecz może być czysto nerwową metodą na ukrycie się przed prawdziwym źródłem lęku. Najczęściej spotykane fobie to strach przed otwartą przestrzenią, wyjściem z domu, zamkniętą przestrzenią czy zarazkami, lecz obiektem fobii może być wszystko. Spokrewnieni są szczególnie narażeni na fobie przed ogniem, światłem słonecznym i głodem. Owładnięty fobią wampir może unikać wyjścia z pomieszczenia na powietrze ze strachu przed światłem słonecznym, nawet jeśli wie, że świt nastąpi dopiero za kilka godzin.

Efekt: Postać oddala się od obiektu swojej fobii. Jeśli musi przebywać blisko niego, nie zgodzi się zbliżyć do niego bardziej niż na wartość swej Szybkości w metrach. Jeśli źródło fobii zbliży się, postać musi w następnej akcji oddalić się przynajmniej o swoją Szybkość w przeciwną stronę. Nie może łatwo atakować obiektu swej fobii w walce wręcz ani na dystans. Wykonywane przez nią ataki dostają karę –5, jako że postać trzęsie się ze strachu na sam widok obiektu fobii. Jeśli przestrzeń lub okoliczności uniemożliwiają postaci oddalenie się, zamiera ona niczym sarenka w świetle reflektorów, póki nie zauważy jakiejś drogi ucieczki (w przypadku ataku wciąż liczy się Obrona postaci i może ona unikać oraz ukryć się przed atakami z Broni Palnej, lecz nie może wykonywać żadnych innych akcji, dopóki jest „zamurowana").

Gracz musi wykonać udany rzut na Determinację + Opanowanie, by cierpiący na fobię Spokrewniony mógł choćby zbliżyć się do obiektu swego strachu. Każdy wstrząs czy zaskoczenie, związane z obiektem fobii, mogą wywołać Rötschreck. Wykonaj normalny rzut dla opierającej się strachowi postaci, odpowiednio zmodyfikowany w zależności od stopnia kontaktu z bodźcem.

Histeria (poważne; następuje po Fobii): Histeria w przypadku Spokrewnionych przebiega podobnie jak w przypadku śmiertelników, choć sięga nowych pułapów, czego można się spodziewać po chorobie umysłowej nieumarłych. Wampira ogarniają emocje, a stresowe sytuacje mogą wywołać napady szału, płaczu, omdlenia czy inne demonstracje emocji.

Efekt: Choroba ta przebiega jak fobia (zob. wyżej), lecz w przypadku nieudanego rzutu na Determinację i Opanowanie twoja postać nie może przebywać w tym samym pomieszczeniu, co obiekt jej strachu. Musi natychmiast od niego uciekać i nie może znieść przebywania w zasięgu zmysłów (wzroku, słuchu, węchu) źródła fobii. Jeśli bodziec wywołujący strach pojawi się w zasięgu zmysłów, postać musi natychmiast, gdy tylko będzie miała możliwość wykonania akcji, rzucić się biegiem do ucieczki w przeciwnym kierunku. W żadnym przypadku nie może atakować obiektu fobii. Jeśli zostanie przezeń dotknięta, musi wykonać kolejny rzut na Determinację + Opanowanie, by nie wpaść w panikę i nie rzucić się do ucieczki, myśląc tylko o oddaleniu się od źródła strachu na jak największą odległość (nawet jeśli ten rzut się powiedzie, postać i tak musi opuścić pomieszczenie lub okolicę, w której znajduje się obiekt fobii). Jeśli któryś z rzutów na Determinację + Opanowanie zakończy się dramatyczną porażką, postać mdleje i traci przytomność do końca sceny. Jeśli postać nie zdaje sobie sprawy z bliskości obiektu fobii, dopóki ten jej nie dotknie, do rzutu na Determinację + Opanowanie przyznaje się karę –3. Jeśli postać zostanie dotknięta tam, gdzie może poczuć kontakt, lecz nie może go zobaczyć – na przykład, pająk spadnie jej na szyję lub we włosy – powyższa kara wynosi –5.

W przypadku Spokrewnionego należy odgrywać większość aspektów Histerii wymienionej powyżej, lecz twoja postać otrzymuje również karę –1 do wszystkich testów opierania się przed

szałem związanym z obiektem jej strachu. Każda akcja związana z obiektem fobii, która zakończy się dramatyczną porażką, automatycznie powoduje, że wampir wpada w szał.

Zaburzenie maniakalno-depresyjne (poważne; następuje po Depresji): Zaburzenie to charakteryzuje się głębokimi wahaniami nastrojów. Występuje w dwóch postaciach – jedna jest psychologiczna, a druga wynika z błędnej chemii mózgu.

Psychologiczna forma zaburzenia to zmodyfikowana postać histerii. Nastrój chorego może gwałtownie się zmieniać: od rozentuzjazmowania i pewności siebie czy nawet ekstazy, do ospałości i rozpaczy. Wahania nastroju mogą pojawić się w każdej chwili, każdy sukces może wprawić chorego w euforię, każda porażka może zaś wpędzić go w depresję.

Druga forma zaburzenia maniakalno-depresyjnego jest zaburzeniem organicznym. Postępuje w regularnym cyklu trwającym od godzin do tygodni. Główna faza rozpoczyna się od nadmiaru energii i pewności siebie, następnie przechodzi do ekstatycznego szału, w którym myśli chorego biegną coraz szybciej i szybciej. Wreszcie chory uspokaja się i popada w depresję i apatię równie silne, jak poprzedni wybuch energii. Ta forma zaburzenia maniakalno-depresyjnego może przypominać efekty schizofrenii i prowadzić niemal do stanu samobójczego.

Efekt: Bez względu na to, na którą formę zaburzenia cierpi twoja postać, ilekroć coś się jej nie uda, Narrator może wykonać w tajemnicy rzut na jej Determinację. Porażka oznacza, że postać na resztę sceny pogrąża się w depresji. Postać popada również w depresję, ilekroć gracz poniesie dramatyczną porażkę w dowolnym rzucie oraz gdy postać ma mniej niż dwie Vitae.

W depresji postać traci połowę punktów swej Siły Woli (zaokrąglając ułamki w dół), minimum 1. Wampir w depresji nie może też wydawać Vitae, by zyskać kości w zadaniach fizycznych.

W każdej kolejnej scenie Narrator rzuca jedną kostką. W przypadku sukcesu postać wychodzi z depresji i odczuwa przypływ energii, stając się obsesyjnie aktywna przez tyle scen, przez ile cierpiała na depresję. Odzyskuje stracone punkty Siły Woli, a wszystkie rzuty na oparcie się szałowi otrzymują karę –1 kości.

Megalomania (poważne; następuje po Narcyzmie): Megalomania kliniczna to urojenie, że chory jest postacią sławną i wpływową, współczesną lub historyczną, czy nawet Bogiem. Wampir cierpiący na megalomanię może wyobrażać sobie, że jest sławnym lub niesławnym Spokrewnionym, a nawet samym Diabłem.

Romantyczną postać megalomanii można nazwać „syndromem przeciwnika Jamesa Bonda". Cierpiący na nią megaloman obsesyjnie poszukuje majątku i władzy. Osoba taka ukrywa swój lęk (nawet przed sobą), przywdziewając maskę arogancji i absolutnej pewności siebie. Postać może sięgać po wpływy na różne sposoby: od złożonych spisków po brutalne mordy i terror. Dla takiego megalomana każdy jest pionkiem, który musi wykonywać polecenia, lub konkurentem, który musi zostać zniszczony. Przekonanie to odnosi się nawet do członków własnej koterii.

Efekt: Jeśli twoja postać przegra zmaganie z kimś, kogo uważa za stojącego niżej w społeczeństwie od niej, traci punkt Siły Woli na skutek wstydu i pogardy wobec samej siebie (które to uczucia są jądrem jego megalomanii; postać potajemnie obawia się, że jest niczego niewartym oszustem).

Rozszczepienie osobowości (poważne; ekstremalne; następuje po Irracjonalności): Rozszczepienie osobowości (osobowość mnoga, rozdwojenie jaźni) wynika z urazów tak ciężkich i długotrwałych, że umysł chorego rozpada się na kilka osobowości. Kiedy wampir nabawia się tego zaburzenia, Narrator i gracz muszą uzgodnić zestaw alternatywnych osobowości postaci i okoliczności, które pozwalają danej osobowości wypłynąć na wierzch. Każda osobowość powinna mieć jakiś związek z traumą, która rozbiła tożsamość postaci. Alternatywne osobowości mogą uważać, że należą do różnych klanów, linii krwi czy zgromadzeń, a nawet nie zdawać sobie sprawy z tego, że są nieumarłe.

Efekt: Każda z osobowości dotkniętej rozdwojeniem jaźni postaci może ujawniać różne umiejętności, jak również zmniejszone lub zwiększone Atrybuty Społeczne (liczba kropek przyznanych na Atrybuty Społeczne może być dowolnie rozdzielona – przyznaje się lub odejmuje od jednej do trzech kropek). Postać nie posiada więcej umiejętności niż inne osoby, lecz jedynie zmienia osobowości, kiedy musi ich użyć. Na przykład, osobowość „obrońcy"-twardziela może ujawnić się, gdy postać musi walczyć, dzięki czemu osobowość główna nie musi wystawiać się na stres związany z walką. Osobowość „obrońcy" przywłaszcza sobie umiejętności bojowe postaci, a inne osobowości nie przyznają się, że wiedzą, jak walczyć.

Zaburzenie to jest ekstremalne. Postać musi przeżyć odmieniającą życie traumę lub nadprzyrodzoną tragedię, by się go nabawić. Schorzenie to nie może powstać na skutek nieudanego testu Człowieczeństwa, chyba że popełniony grzech jest wyjątkowo straszliwy. Rozszczepienie osobowości to skomplikowana choroba i wyzwanie dla odgrywającego. Objawy są przerażające, a cierpienie chorego olbrzymie. Nie powinno być wymówką dla slapstickowego, głupiego czy dziecinnego zachowania.

Nerwica natręctw (poważne; następuje po Obsesji): Postać z tym zaburzeniem skupia swoją uwagę na pojedynczym, powtarzalnym działaniu, by nie myśleć o lęku czy wewnętrznej udręce. Dotknięta nerwicą natręctw postać wszystkie czynności zamienia w rytuały i czuje przerażenie na myśl o przerwaniu swego zachowania.

Wiele europejskich legend o wampirach mówi, że nieumarli czują obsesyjną potrzebę liczenia drobnych przedmiotów, więc śmiertelnik może ochronić się przed nimi, rozsypując ziarno wokół swego łóżka. Według opowieści, wampir, który zechce go zaatakować, będzie musiał policzyć ziarno, nim się pożywi, przez co zastanie go świt. Spokrewniony, który uwierzy w takie śmiertelne opowieści, może ulec podobnej obsesji.

Efekt: Określ zestaw konkretnych czynności lub zachowań, którym twoja postać w pełni się poświęci, zapominając nawet o swoim zadaniu, o obecności innych czy nawet wystawiając się na niebezpieczeństwo. Efekt nerwicy natręctw można zanegować na jedną scenę, wykonując udany rzut na Determinację + Opanowanie z karą –2. Jeśli twoja postać zostanie siłą powstrzymana przed postępowaniem zgodnie z wymogiem nerwicy, może stracić nad sobą kontrolę i zaatakować, nie rozróżniając przyjaciół i wrogów. Dotknięty nerwicą natręctw wampir musi w takiej sytuacji wykonać test szału.

Paranoja (poważne; następuje po Podejrzliwości): Paranoja to specjalny rodzaj urojeń. Paranoik uważa, że prześladują go wrogowie i celowo rzucają mu kłody pod nogi. W miarę, jak urojenia przybierają na mocy, postać tworzy skomplikowane teorie spiskowe, tłumaczące, kto ją prześladuje i dlaczego. Wszystko jest częścią spisku. Sąsiedzi późno chodzą spać? Na pewno szpiegują postać. Boli ją głowa? Wrogowie zatruli ją jakąś toksyną. Straciła pracę? To wina spiskowców... którzy chcą, by inni uważali ją za wariata. Gdy paranoja się pogłębia, chory może knuć, jak zemścić się na swych prześladowcach, kimkolwiek, według niego, są.

Zaburzenie to może być trudne do zdiagnozowania wśród Spokrewnionych, ponieważ naprawdę mają wrogów w Danse Macabre. Wampir paranoik nie potrafi jednak rozróżnić wrogów prawdziwych od tych, którzy istnieją tylko w jego głowie. Zmyślonym wrogiem może być każdy: od CIA po samego Szatana. Dotknięci paranoją Spokrewnieni często popadają też w nerwicę natręctw i przyjmują wymyślne zwyczaje związane z pożywianiem się, by ich wrogowie nie „skazili ich zapasu krwi". W każdym słowie doszukują się też ukrytych znaczeń i motywów. Od podejrzeń nie są wolni nawet potomkowie i sługi związane Vinculum – może tylko udają swą lojalność!

Efekt: Postać cierpiąca na paranoję ma przez żywione podejrzenia problemy z wszelkimi sytuacjami społecznymi. Postać taka automatycznie otrzymuje karę –2 do wszystkich rzutów Społecznych. Wampir jest nieufny i wszystkich podejrzewa, nawet najbliższych przyjaciół i rodzinę. Najmniejszy ślad podejrzanego zachowania wystarczy, by gracz musiał wykonać rzut na Determinację + Opanowanie (z karą –2), by zachować nad sobą kontrolę. Porażka oznacza, że postać rzuca się do ucieczki lub atakuje winnego. Co więcej, wśród Spokrewnionych najmniejszy ślad podejrzeń może spowodować test szalu, w którym wymagana jest liczba sukcesów, zależna od tego, jak groźna wydaje się sytuacja, w której nastąpił test. Rzucona mimochodem uwaga, że ktoś wie, co robi postać, może wymagać jednego sukcesu, by uniknąć szalu. Odkrycie we własnym schronieniu intruza prawie na pewno będzie wymagało pięciu.

Obsesja fetysza mocy (tylko łagodne): Choć Spokrewnieni cenią sobie swe nadprzyrodzone moce, Dyscypliny i wykorzystanie Vitae przypominają im o ich nieumarłym stanie. Niektórzy Spokrewnieni dokonują projekcji swych mocy na jakiś przedmiot, dzięki czemu nie muszą brać za nie odpowiedzialności. Inni wykształcają w sobie urojenie „fetysza mocy" jako silniejszą postać przynoszącego szczęście przesądu. Bez względu na powód, postać uważa, że nie może używać swych nadprzyrodzonych mocy bez specjalnego przedmiotu. Folklor mówi o szwajcarskim wampirze zwanym Alp, który tracił wszystkie moce, kiedy został pozbawiony swego kapelusza. Postać cierpiąca na to zaburzenie może wierzyć, że nie potrafi używać swych wampirzych mocy, jeśli nie jest ubrana w suknię, w której została Przeistoczona, bez szczęśliwej bransoletki czy innego przedmiotu.

Efekt: Każda próba użycia Dyscypliny lub wydania Vitae bez określonego przedmiotu zmniejsza wszystkie związane z tym pule kości o trzy.

Krwawy animizm (tylko łagodne): Na to zaburzenie mogą zapaść wyłącznie Spokrewnieni. Wyrasta ono z towarzyszącemu wampirowi fundamentalnego poczucia winy, wynikłego z pożywiania się krwią śmiertelników. Spokrewnieni cierpiący na to urojenie wierzą, że wraz z krwią ofiary wchłaniają jej umysł lub duszę. Przez kilka godzin po pożywieniu się wampir będzie słyszał w głowie głos swojej ofiary wymyślającej mu, błagającej o litość lub stawiającej warunki. Spokrewniony może nawet doświadczyć rzekomych wspomnień swojej ofiary, stworzonych przez własną podświadomość, lecz bardzo rzeczywistych. Postaci pozbawione silnej woli lub wyjątkowo udręczone wyrzutami sumienia mogą nawet działać w imieniu swoich ofiar. Zawsze gdy krwawy animista pożywia się krwią śmiertelnika, gracz wykonuje rzut na Inteligencję + Opanowanie. Jeśli rzut się powiedzie, postać jest przez resztę nocy nękana przez wyimaginowany głos i wspomnienia ofiary, lecz może normalnie funkcjonować. Jeśli rzut się nie powiedzie, obrazy atakujące umysł postaci są tak potężne, że stworzona osobowość może wpływać na akcje wampira. Osobowość wściekłej ofiary zwykle chce skrzywdzić postać, lecz wampir może ją

uciszyć, robiąc coś, co według niego spodobałoby się ofierze. Jeśli gracz nie może odegrać osobowości ofiary swej postaci, kontrolę nad postacią przejmuje chwilami Narrator. Wampir automatycznie odzyskuje panowanie nad sobą tuż przed świtem.

Choć krwawy animizm jest dla postaci wielką udręką, pokazuje on, jak zaburzenia psychiczne działają (z kiepskim skutkiem), by zmniejszyć poczucie winy i stres. Dopóki jej głos nie milknie, ofiara wciąż żyje – a przynajmniej tak wydaje się wampirowi, który sam wymierza sobie karę.

Efekt: Krwawy animizm staje się szczególnie uciążliwy, gdy wampir zabije swój puchar. W takim przypadku rzut na Inteligencję + Opanowanie wykonuje się z karą –3 kości. Dramatyczna porażka sprawia, że osobowość zastępcza na stale zagnieżdża się w umyśle wampira. Podczas stresu głos ofiary staje się bardziej natarczywy. Wampir może niechcący na głos dyskutować ze słyszanymi głosami. Dalsze wstrząsy mogą wpędzić postać w rozszczepienie osobowości (zob. wyżej), w którym Spokrewniony będzie przyjmować zmyślone osobowości swych ofiar. Szczególnie złym pomysłem w przypadku Spokrewnionych dotkniętych tym zaburzeniem psychicznym jest Diabolizm!

Schizofrenia (ciężkie; ekstremalne; następuje po Wokalizacji): Schizofrenia to najcięższe ze wszystkich zaburzeń. Choroba ta charakteryzuje się halucynacjami, urojeniami, gwałtownymi wahaniami nastrojów, maniakalnym lub obsesyjnym bełkotem na pewne tematy i napadami przemocy. Postać bez przerwy słyszy w swojej głowie dziwne szumy, ryki i głosy. Postaci w telewizji i przechodnie na ulicy wpatrują się w nią i jej grożą. Powszechna jest mania wielkości: chory uważa się za Jezusa, Napoleona (to się naprawdę zdarza) lub za prezydenta.

W przeciwieństwie do większości lżejszych zaburzeń, udowodniono, że schizofrenia ma przyczynę organiczną, zaburzenie chemii mózgu, które u śmiertelników leczy się farmakologicznie. Ważną rolę w rozwoju choroby pełni również stres mogący obudzić u pacjenta uśpioną schizofrenię. Śmiertelnicy potrzebują zarówno leków, jak i psychoterapii, by odzyskać zdrowie (jeśli to w ogóle możliwe).

Odegranie schizofrenii jest wielkim wyzwaniem dla gracza. Musi on wybrać ogólny zestaw urojeń, halucynacji i zachowań związanych z traumą, która wywołała to zaburzenie. Narrator musi przygotować szczegóły halucynacji towarzyszących opisywanym postaci zjawiskom. Postać nie wie, co jest rzeczywiste, a co zmyślone, więc gracz również nie powinien tego wiedzieć. Gracz zapewne domyśli się, że to halucynacja, gdy prezenter w telewizorze spojrzy na jego postać i powie: „Twój rodzic chce cię zabić. Ty musisz zabić go pierwszy". Co innego, jeśli postać będzie czekać na przystanku autobusowym, a ktoś zza poły płaszcza wyciągnie sztylet...

Efekt: Postać dotknięta tym zaburzeniem jest nieprzewidywalna i niebezpieczna. Jej gracz automatycznie otrzymuje karę –2 do wszystkich rzutów Społecznych i może być agresywny, i posuwać się do przemocy wobec ludzi, którzy narażają go na stres oskarżeniami, niewygodnymi faktami i rozgorzałą dyskusją. Wykonaj rzut na Determinację + Opanowanie, by postać nie rzuciła się do ucieczki lub nie zaatakowała źródła traumy. Gracz i Narrator powinni również określić zestaw warunków, w których radykalnie zmienia się nastrój postaci i występują urojenia. W takich okolicznościach gracz otrzymuje karę –2 do rzutów na szał i Rötschreck, gdy umysł jego wampira nękają wyimaginowane zagrożenia.

Twoja postać musi doświadczyć odmieniającej życie traumy lub nadprzyrodzonej tragedii, by ulec temu ekstremalnemu zaburzeniu psychicznemu. Nie można zapaść na schizofrenię na skutek nieudanego rzutu na Człowieczeństwo, chyba że popełniony grzech jest wyjątkowo odrażający lub przerażający.

Golkonda i Transcendencja

Ciężar nieumarłego bytu przytłacza większość Spokrewnionych. Nie tylko odmówiono im słońca, jedzenia i innych prostych przyjemności prawdziwego życia, lecz skazano ich na Danse Macabre bez początku ani końca; wielu sądzi, że dotknęła ich klątwa samego Boga. Ale dlaczego? Czemu karze się tysiące śmiertelników za winę czy pecha jednostki? Ta gorzka tajemnica jest ukoronowaniem niesprawiedliwości wampirzego potępienia.

Lancea Sanctum podaje ortodoksyjną odpowiedź: grzech pierworodny. Każdy syn Adama i córa Ewy rodzi się w grzechu, a czymże jest historia śmiertelników, jeśli nie kobiercem utkanym z przemocy, chciwości, pożądania i zdrady? Każdy mężczyzna i każda kobieta po tysiąckroć zasługują na potępienie za grzechy swych przodków i zbrodnie, którym nie sprzeciwili się za własnego żywota. Nie jest rolą śmiertelnych ani Spokrewnionych kwestionować wolę Wszechmogącego. Spokrewnieni powinni ugiąć kark i przyjąć swój los grzeszników z rąk rozgniewanego Boga. Zasłużyli na Piekło, czy to w płomieniach zaświatów, czy wydani na pastwę Bestii, czy w głodzie i monotonii stuleci istnienia.

Nie wszyscy Spokrewnieni godzą się z tym ponurym katechizmem. Nieliczni ważą się marzyć o ucieczce przed potępieniem. Niektórzy Spokrewnieni wierzą, że mogą otrzymać boskie przebaczenie. Inni marzą o wybawieniu bardziej świeckim, osiągniętym dzięki mistyce, samodyscyplinie, narkotykom czy filozofii alternatywnej. Wśród wampirzej rasy powoli rozchodzą się nęcące pogłoski o Spokrewnionych, którzy znów stali się śmiertelnikami lub zapanowali nad Bestią. Starsi drwią z takich plotek... a jednak bacznie ich słuchają.

Najpopularniejszą z takich legend jest opowieść o mistycznym stanie zwanym Golkonda. Pochodzenie tego terminu jest zarówno proste, jak i spowite tajemnicą. Golkonda to miejscowość w Indiach, gdzie w starożytności wydobywano diamenty. Jej nazwa została skojarzona ze wszystkim, co odległe i trudno osiągalne, lecz ma niezwykłą wartość, co czyni ją dobrą nazwą dla opisywanej w legendzie mistycznej transcendencji.

Zgromadzenia o Golkondzie

Indywidualne poglądy na temat Golkondy są bardzo różne, lecz Narratorzy mogą wykorzystać poniższe opinie jako typowe dla poszczególnych zgromadzeń:

Kartianie: Bajeczki o Golkondzie służą do oderwania Spokrewnionych od udziału w polityce.

Krąg Wiedźmy: Golkonda może być prawdziwa. Nie twierdzimy jednak, że znamy jej tajemnicę.

Invictus: Golkonda to dziecinna bajka dla słabeuszy. Niemożliwe, by istniał taki błogosławiony stan. Każdy, kto daje wiarę tym opowieściom, zasługuje na wyśmianie.

Lancea Sanctum: Golkonda to w najlepszym razie okrutne urojenie, a w najgorszym – nikczemna herezja. Takie opowieści odciągają Spokrewnionych od uznania swego miejsca w boskim planie.

Ordo Dracul: Po co zawracać sobie głowę Golkondą, gdy transcendencja może sprawić, że staniesz się czymś więcej niż wampirem, zamiast po prostu pozwolić ci pogodzić się ze swym losem?

Natura Golkondy

Według opowieści, wampiry, które osiągają Golkondę, pokonują Bestię lub w jakiś sposób ją uspokajają. Nie muszą już znosić jej nieustającego pragnienia i gniewu. Nie potrzebują już krwi, a przynajmniej nie aż tyle. Duchowi mistrzowie zachowują jednak wszystkie wampirze moce. W istocie, mogą sięgnąć wyżyn mocy Spokrewnionych, nie odczuwając śmiercionośnego pragnienia Vitae innych wampirów, trapiącego najpotężniejszych Przeklętych. Odchodzą od Danse Macabre. Bezpiecznie przemierzają dzicz, a Lupini skłaniają przed nimi głowy. Wędrują po miastach, a Spokrewnieni nie rozpoznają ich, albowiem Bóg wybaczył im i ich pobłogosławił.

Oczywiście nikt nie udowodni, że spotkał takiego odkupionego wampira. Jak w każdej miejskiej legendzie i w tej wieści pochodzą z trzeciej, najwyżej z drugiej ręki. Znany w innym mieście Spokrewniony twierdzi, że krewny jego rodzica spotkał wampira, który czynił cuda i mówił o Golkondzie – mniej więcej coś takiego. Nieczęsto zdarza się, że Spokrewniony będzie twierdził, iż osiągnął ów błogosławiony stan, i będzie nauczał swych pobratymców. Starsi zawsze udowadniają, że tacy samozwańczy guru są oszustami szykującymi jakiś przekręt... A przynajmniej sami starsi tak mówią.

Legendy Golkondy opisują kilka sposobów na uzyskanie odkupienia. Cynicy mogą stwierdzić, że rzekome metody odzwierciedlają mistyczne poglądy popularne za życia opowiadającego. Starsze legendy kładą nacisk na modlitwę, przyjmowanie sakramentów, pielgrzymki do świętych miejsc, próby wiary i determinacji oraz fizyczną ascezę – post, biczowanie itd. – by uzyskać wizję od Boga. W oświeceniu na znaczeniu zyskały filozofia i samokontrola. W wieku XIX w opowieściach pojawiają się elementy orientalne, takie jak medytacja i paradoksalne zagadki. Wiek XX dał opowieściom o Golkondzie aurę pseudonaukową, z lekami (lub czarami) pozwalającymi uspokoić Bestię oraz okresem pobierania nauk u mistrza, nieróżniącym się zbytnio od psychoanalizy.

Większość opowieści zgadza się jednak co do tego, że Spokrewniony, który chce odnaleźć Golkondę, musi trwać w nieskalanej cnocie i człowieczeństwie. Musi pożywiać się jak najmniej, ale dość, by podtrzymać swą egzystencję, i musi unikać szkodzenia śmiertelnikom i innym Spokrewnionym. Musi ze wszystkich sił zwalczać szał, nigdy, nawet na chwilę, nie ulegając Bestii. Przede wszystkim jednak, musi odpokutować wszystkie swe grzechy. Jeśli nie może wynagrodzić straty czy cierpień bezpośrednio swej ofierze, musi wynagrodzić je jej rodzinie, społeczności czy wręcz ludzkości. Dopiero wtedy ma choćby szansę na uzyskanie boskiego przebaczenia. Zadanie to może zająć lata, jeśli nie wieki.

Większość z legend utrzymuje też, że Spokrewniony nie może osiągnąć Golkondy samemu. Potrzebuje nauczyciela, który poprowadzi go właściwą ścieżką, najlepiej Spokrewnionego, który już osiągnął zbawienie. Nieumarli mistrzowie duchowi dobrze się ukrywają, ale zdeterminowany poszukiwacz zdoła odnaleźć jednego z nich... albo jeden z nich mistycznie rozpozna, że pojawił się uczeń gotowy na naukę, i sam do niego przyjdzie. Niektóre opowieści mówią, że Spokrewniony może na swej ścieżce do Golkondy napotkać innych poszukiwaczy. Może uczyć się od wielu nauczycieli, z których każdy następny jest mędrszy od poprzedniego, i sam może nauczać neofitów, gdy zyska mądrość.

Na końcu tej trudnej wędrówki wampir doświadcza mistycznej wizji zwanej Tchnieniem. Być może mentor przeprowadzi Spokrewnionego przez tę ostateczną próbę ducha. Być może poszukiwacz sam dowie się, jak się jej poddać. Być może wizja sama go zaskoczy. Podczas Tchnienia wampir napotyka Boga, Bestię lub własną duszę. Jak zwykle, opowieści się różnią.

Wizyjne spotkanie kończy się sądem nad Spokrewnionym. Nie każdy zdoła go przetrwać. Klęska może wpędzić poszukiwacza w obłęd lub rozpacz, gdyż utracił swą jedyną szansę na zbawienie. Wszystkie legendy zgadzają się co do jednego: Spokrewniony może tylko raz doświadczyć Tchnienia. Jeśli przejdzie tę próbę, osiąga oświecenie i uwalnia się z klątwy nieumarłego istnienia.

Opowieść o poszukiwaniu

Celowo nie podajemy zbyt wielu informacji o Golkondzie i o tym, jak ją osiągnąć. Z definicji Golkonda wyrzuca postać poza nawias normalnego istnienia Spokrewnionych. Sprowadzenie mistycznej transcendencji do kropek i pul kości spłyciłoby całą ideę. Mimo to mamy kilka propozycji, jak włączyć poszukiwanie Golkondy do twej kroniki, o ile w ogóle masz na to ochotę. Jeśli wolisz, sceptycy mogą mieć rację, a Golkonda pozostanie w sferze bajek.

Przede wszystkim, postać musi dowiedzieć się, że Golkonda być może istnieje. Opowieści o tym błogosławionym stanie nie są ani wyjątkowo rzadkie, ani brutalnie tępione (przynajmniej w większości miast), lecz nie są też wiedzą powszechną. Zanim postać będzie w ogóle mogła myśleć o poszukiwaniu Golkondy, musi najpierw o niej parę razy usłyszeć.

Jeśli postać zainteresuje się opowieściami o zbawieniu Przeklętych, może szukać dalszych informacji. W tym celu musi poruszyć ten temat z innymi Spokrewnionymi, którzy wcale nie muszą chcieć się przyznać, że ich to interesuje, i może wystawić się na szyderstwa Harpii. Gdy postać dowie się więcej, zrozumie, że ataki na jej reputację to najmniejsze spośród czyhających na nią podczas poszukiwań niebezpieczeństw. Postać dowiaduje się również, że poszukiwanie zajmie jej dużo czasu. Jako Narrator, daj graczom jasno do zrozumienia, że jeśli ich postaci zechcą poszukiwać Golkondy, rozpoczną długi, ciągły wątek poboczny, jeśli nie, wręcz nowy kierunek rozwoju kroniki. Zbawienie Przeklętych to epicka historia, której nie opowiada się w skróconej wersji.

Na początku poszukiwań postać może kierować się jedynie podaniami. Nie wie, czy Golkonda naprawdę istnieje i czego należy dokonać, by osiągnąć ten stan. Musi zdać się na wiarę, rozum i intuicję, by odkryć prawdę czającą się za zagadkowymi wskazówkami. Niektóre z nich powinny przeczyć sobie nawzajem czy wręcz być bredniami o mistycznym wydźwięku. Postać może spróbować prześledzić daną historię do źródeł, pytając każdego, kto ją powtarza, gdzie ją usłyszał. Jeśli dopiszą jej szczęście, umiejętności i wytrwałość, być może znajdzie Spokrewnionego, który powie, że osobiście spotkał kogoś, kto osiągnął Golkondę i pamięta związaną z tym zagadkę lub przypowieść. Inna historia może prowadzić do mało znanego mistycznego traktatu spisanego przez kogoś, kto rzekomo zna wampira, który posiadł sekret odkupienia, czy do spotkania z innym poszukiwaczem, który podzieli się własnymi przekonaniami i efektami swych badań. Poszukiwanie

źródła legend z pewnością oznacza podróże, włącznie ze wszystkimi związanymi z nimi zagrożeniami dla Spokrewnionych.

Postać szybko poznaje wagę miłosierdzia i odkupienia. Im większe były grzechy wampira, tym cięższą pokutę musi ponieść. Legendy i przypowieści mogą zasugerować, jak Spokrewnieni mogą wynagrodzić swe zbrodnie, lecz jest to dla postaci (i graczy) pole do zbadania natury i granic pokuty. Jak odpokutować winy przed zmarłymi? Czy pewnych szkód nie da się naprawić? Czy wampir powinien spróbować odpokutować choć część grzechów, czy powinien po prostu przyjąć karę, nawet jeśli będzie nią Ostateczna Śmierć?

Podczas poszukiwań postać powinna starać się chronić słabszych od siebie i próbować uczynić Świat Mroku lepszym miejscem. Poprzez swe wysiłki odpokutowuje winy wszystkich Spokrewnionych. Jeśli biblijna metafora jest słuszna, czyn Longinusa, potwierdzający wiarę innych, skazał go samego na potępienie. Z pewnością każdy Spokrewniony, starający się uwolnić od swej klątwy, musi wykazać, że rozumie znaczenie tego ciężaru. Aby tego dokonać, konieczne jest utrzymanie (bądź odzyskanie) wysokiego Człowieczeństwa, hołubienie wszystkich możliwych Cnót przy każdej możliwej okazji oraz opieranie się szałowi i Skazie za każdym razem, gdy postać poczuje, jak się budzą. Pożywianie się bez namysłu, wykorzystywanie swych mocy do manipulowania śmiertelnikami i okrutne intrygi Danse Macabre to dla szczerego poszukiwacza przekleństwo.

Jeśli postać wytrwale, w wielu opowieściach, wykazuje się skruchą, abstynencją i honorem, może być gotowa do kolejnego kroku na swej drodze. Postać może wreszcie odnaleźć mentora lub mentor może odnaleźć ją. Nauczyciel ów podda próbie determinację, mądrość i etykę poszukiwacza, stawiając przed nim dylematy moralne, zagadki, dziwne zadania i niebezpieczne misje. Spokrewniony, który nie narazi ciała i ducha dla zbawienia, nie pragnie go wystarczająco mocno, by je zdobyć. Czasem wyzwaniem może być nauczanie innego Spokrewnionego i udzielenie mu pomocy w rozpoczęciu poszukiwań Golkondy.

Punkt kulminacyjny kroniki następuje, gdy godna odkupienia postać doświadcza Tchnienia. By być na nie gotowym, postać musi mieć przynajmniej 7 kropek Człowieczeństwa. Inne cechy są nieistotne. Jako Narrator, sam zdecyduj, jaką naturę ma Tchnienie. Może to być jakiś rytuał. Może to być zagadka lub pozornie niewinne zadanie, które mimo wszystko ma swoją metaforyczną wagę. Może to być sen nawiedzający śpiącą postać. Wybierz dowolny sposób, który odpowiada twojemu pojęciu mistycyzmu.

Dostosuj Tchnienie tak, by odzwierciedlało osobowość postaci oraz wszelkie tematy i konflikty, które pojawiły się podczas kroniki. Potencjalne motywy Tchnienia to, między innymi: coś, co napawa postać największą nienawiścią, strachem lub smutkiem; przemożna Skaza; to jak bardzo chce być śmiertelnikiem lub wyzwanie, w którym ma uzasadnić istnienie Spokrewnionych i wszystkie ich grzechy. Tchnienie jest wyzwaniem całkowicie moralnym. Nie stosuj w nim żadnej sytuacji, która wymaga rzutów kością. Poprzez odniesienia do poprzednich opowieści wpleć w nie kilka wskazówek, jak postać powinna postąpić, by pomyślnie przejść próbę. Wszak gracz nie jest duchowym mistrzem, który z niczego osiągnie oświecenie. Tchnienie powinno być trudne, wręcz tajemnicze, lecz niech będzie uczciwe – niech gracz naprawdę ma szansę rozwiązania stojącej przed nim zagadki.

Jeśli postać poniesie klęskę, to już po wszystkim. Poszukiwanie dobiegło końca. Postać nie może już nigdy rozpocząć go ponownie. Może pozostać bardzo moralnym wampirem, lecz nigdy nie wzniesie się ponad swój stan. Być może zdoła to zaakceptować, być może nie.

Jeśli postać odniesie sukces i osiągnie Golkondę... musisz zdecydować, czym właściwie jest ten legendarny stan. Ponownie mamy dla ciebie kilka propozycji, które możesz, wedle woli, przyjąć lub odrzucić.

Najprostsza możliwość jest taka, że postać staje się śmiertelnikiem. Zatriumfowała nad swą klątwą i zrzuciła jej okowy. Spokrewnieni, którzy prowadzili ją w poszukiwaniu Golkondy, byli wampirami, które poniosły we własnym Tchnieniu porażkę, lub nie odważyły się jeszcze podjąć ostatecznego wyzwania, i które postanowiły nauczać innych Przeklętych.

Bardziej skomplikowana możliwość jest taka, że postać pozostaje nieumarła, lecz zostaje uwolniona od wielu ograniczeń swego stanu. Nigdy już nie musi ulec szałowi. Bestia nie może już zmusić jej do złych uczynków. Może grzeszyć z własnej woli, lecz nie dlatego, że graczowi nie powiódł się rzut kością. Wampir w Golkondzie wciąż musi pić krew, lecz nie musi już lękać się, że weźmie jej za dużo ze względu na głód Bestii.

Co więcej, postać nie musi już pić tyle krwi, co kiedyś. Traci teraz jedną Vitae na tydzień, zamiast na noc. Gracz wciąż może normalnie wydawać Vitae, by leczyć rany, zwiększać Fizyczne pule kości i zasilać Crúac lub moce Dyscyplin, które tego wymagają. Być może największą korzyścią jest to, że Moc Krwi Spokrewnionego może wzrosnąć, nie zmuszając go jednak do picia coraz potężniejszej krwi. Postać będzie mieć wymagania identyczne, jak Spokrewnieni z o połowę mniejszą Mocą Krwi. Jeśli będzie to jednak dla niej zbyt wielki ciężar, może dobrowolnie obniżyć Moc swej krwi na tyle, by wystarczyło jej posilanie się krwią zwierząt. Nie może jednak przywrócić sobie wyższej Mocy Krwi bez wykorzystania normalnie służących do tego środków.

Wszystkie te korzyści trwają tak długo, jak długo wampir utrzymuje wysokie Człowieczeństwo. Jeśli kiedykolwiek z dowolnego powodu spadnie ono poniżej 7, postać traci swe łaski, a wraz z nimi korzyści płynące z Golkondy, i już nigdy nie może ich odzyskać.

Inne sposoby na powrót do śmiertelności

Spokrewnieni opowiadają o wampirach, które stały się śmiertelnikami inaczej niż poprzez osiągnięcie Golkondy. Niektóre historie są czysto sentymentalne. Mówią o Spokrewnionych, którzy powrócili do życia dzięki prawdziwej miłości do żywej osoby; o nad wyraz pobożnych wampirach, dla których cudu dokonali święci albo relikwie; o szlachetnych ofiarach z własnego istnienia na rzecz innych (przez co śmiertelność odzyskali w chwili śmierci). Większość Spokrewnionych cynicznie wyśmiewa takie opowieści. Z drugiej strony, prawdziwa miłość, niezłomna wiara i bezinteresowna ofiara rzadko przytrafiają się wśród Przeklętych (co może po części tłumaczyć ich klątwę).

Dziwniejsze i bardziej złowieszcze plotki mówią o Spokrewnionych, którzy zyskali śmiertelność poprzez zniszczenie swych rodziców, rodziców swych rodziców oraz rodziców ich rodziców, poprzez diabolizm lub wypicie mikstury z ich popiołów. Inne opowieści mówią o potężnych duchach dających śmiertelność, którym trzeba zapłacić wysoką cenę, lub o błogosławionych artefaktach, które mogą zdjąć klątwę nieumarłego istnienia.

Podobnie jak w przypadku Golkondy, wydaje się, że Spokrewnieni nigdy nie doświadczyli osobiście niczego, co się z tym wiąże. Legendy są rzadko spotykane i podejrzane. Narrator sam musi zdecydować, czy któreś z nich są prawdziwe.

Inne formy transcendencji

Kolejna klasa legend dotyczy alternatywnych sposobów, pozwalających Spokrewnionym zdobyć moce niedostępne dla innych wampirów lub uciec ograniczeniom nieumarłego bytu. Jak zwykle, gdy Przeklęci rozprawiają o sprawach nadprzyrodzonych, których nie było im dane poznać przez własne doświadczenie, opowieści są tak mętne, że nie sposób dociec, czy są prawdziwe. Mogą też podawać tyle szczegółów, że nie wiadomo, w których aspektach historii kryje się prawda.

Najbardziej na zaufanie zasługują opowieści o powstaniu nowych Dyscyplin. Uczeni Spokrewnieni zgadzają się, że istnieje o wiele więcej Dyscyplin niż moce powszechnie znane wszystkim klanom (opisane w rozdziale drugim). Rzadkie, mało znane Dyscypliny są zazwyczaj wynajdywane i praktykowane przez specjalne linie krwi, powstające na łonie klanu. Jedna z popularnych teorii przypisuje wynalezienie nowych Dyscyplin okultystycznym zanieczyszczeniom, pochodzącym od innych mieszkańców nadprzyrodzonego świata, takich jak wilkołaki lub śmiertelni magowie (więcej informacji o Dyscyplinach i liniach krwi znajduje się w Dodatku pierwszym).

Inne historie mówią o Spokrewnionych zyskujących specjalne moce dzięki sprzedaniu swojej duszy diabłu. Legendy te mówią, że demony mogą nauczyć wampira czarnoksięstwa, dać mu niezwykłe moce (kolejne wyjaśnienie powstania nowych Dyscyplin) i uwalniają wampiry od szału, śmiertelnych skutków słonecznego słońca i innych aspektów klątwy. Przywódcy Lancea Sanctum surowo potępiają wszystkie te opowieści. Utrzymują, że żaden Spokrewniony nigdy nie odniósł korzyści z konszachtów z demonami. Inkwizytorzy Lancea Sanctum są gotowi, by ujawnić i ukarać każdego wampira, który odważy się sięgnąć po kolejną klątwę.

Sam wiek może dać wampirowi nowe moce. Spokrewnieni wiedzą, że ich rasa istnieje od tysięcy lat, lecz wampiry Przeistoczone od 500 do 1000 lat temu znikają pośród legend. Wiele z nich z pewnością poniosło Ostateczną Śmierć, lecz co stało się z tymi, którzy jej uniknęli? Czy wszyscy poddali się Bestii? Czy śpią w tysiącletnim letargu? Tak długi sen powinien zredukować moc ich krwi do poziomu zwykłego neofity, lecz... Spokrewnieni nie są tego pewni. Rzadko spotykane nieumarłe potwory, takie jak Potępiony, są znakiem, że niektórzy starsi zdołali uciec z pułapki łaknienia coraz potężniejszej krwi i powolnej erozji humanitas, by stać się czymś innym, istotą polującą na Przeklętych tak, jak oni polują na śmiertelników.

Niewielu Spokrewnionych przyznałoby się, że pragnie stać się potworami pośród potworów. W sekrecie jednak wiele starych (i nie takich znów starych) wampirów poszukuje strzępków informacji, żywiąc nadzieję na osiągnięcie verboten przemiany w coś potężniejszego, bardziej przerażającego i mniej spętanego ograniczeniami. Pośród Spokrewnionych jeden jest wrogiem drugiego. Prowadzą egzystencję, ucząc się, jak być wilkami, i choć wszyscy twierdzą, że nienawidzą swego stanu, mało kto akceptuje myśl, że są istoty, które traktują ich niczym bydło, którym można żywić się do woli.

"Książę, o którym mówisz, 'Dracula' – jego imię oznacza 'Syn Smoka', nieprawdaż?"
"Albo 'Syn Diabła'"
– Okrzyki Smoka

Rozdział czwarty: Narracja i przeciwnicy

Najmądrzejsi pośród Przeklętych nauczyli się zadawać pytania
tylko wtedy, gdy chcą poznać odpowiedzi.
Mimo to zderzenie z faktem, że na niektóre pytania
nie ma odpowiedzi, zawsze napawa niepokojem.
Noc ma własną wolę
i choć Spokrewnieni mogą upierać się, że to nieprawda,
to my należymy do niej, nie ona do nas.

— Luther Franke, *Die Neuen Götter*

Czekałem na szczęście – a przyszło zło, szukałem światła – a nastał mrok.
Wnętrze mi kipi, nie milczy, bo spadły na mnie dni klęski.
Chodzę sczerniały, spalony od słońca, powstaję w gromadzie, by krzyczeć.
Stałem się bratem smoków i towarzyszem sów.
Ma skóra nad piec rozpalona, a kości me – nad wiatr piekący,
stąd gra mi harfa żałobnie, a głos piszczałki posmętniał.
— Ks. Hioba 30: 26-31

Znasz już reguły **Wampira: Requiem**. Wiesz, jak opisywać to, co robią postaci. Jesteś w stanie określać, czy podejmowane przez nie czynności kończą się sukcesem, czy też porażką. Wiesz również, jaki świat zasiedlają Spokrewnieni. Istotą **Wampira: Requiem** nie są jednak same reguły lub też nawet fikcyjny świat sam w sobie. To narracja.

Konkretnie to opowieści o wampirach. To bezustanny głód, który tworzy potwora. To posiadanie władzy nad innymi, lecz nie nad samym sobą. To tajemnice, szaleństwo i zdrada. To dokonywanie wyborów, gdzie żadna z opcji nie jest tą dobrą, bezpieczną lub prostą. Najważniejsze jednak to historia, której nie opowiada się samemu. Opowiadasz ją w swoistym partnerstwie wraz z innymi graczami. Mimo że tylko jeden z was przyjmuje rolę Narratora, wszyscy pracują razem w celu ukończenia danej opowieści.

Wampir: Requiem to narracyjna gra współczesnego gotyku. Ten rozdział powie ci, jak rozgrywać taką grę. Najwięcej na przeczytaniu go skorzystają Narratorzy, jednak niektóre z poruszanych tu tematów dotyczą i zwykłych graczy.

W **Świecie Mroku: Podręczniku podstawowym** wytłumaczone zostało pojęcie gry narracyjnej. Czym więc jest „narracyjna gra współczesnego gotyku"?

Gatunek horroru może mieć wiele odmian, poczynając od krwawej jatki, opowieści o seryjnym mordercy, a kończąc na upiornej atmosferze klasycznej historii o duchach. **Wampir** jest w stanie łączyć każdy rodzaj horroru, lecz w głównej mierze koncentruje się on na horrorze gotyckim – przerażeniu rodzącym się z własnych czynów i świadomości obrazu swojej osoby. W większości opowieści grozy to główni bohaterowie są ofiarami. W toku opowieści spotyka ich coś złego, co z kolei powoduje strach u czytelnika. W **Wampirze** postaci przyjmują zarówno rolę ofiary, jak i potwora. Sami dokonują rzeczy niejednokrotnie strasznych, ponosząc konsekwencje, lub też starają się ich nie dokonywać i również zmagają się z następstwami tego wyboru. Groza bycia **Wampirem** to zdanie sobie sprawy, że to ty jesteś potworem (lub przynajmniej twoja postać!).

Możesz opowiadać różnorakie rodzaje historii w kronice **Wampira: Requiem**, poczynając od mrocznego romansu, a kończąc na historiach bitewnych. Twoje opowieści powinny jednakże dać postaciom szanse na poznanie, jak okropna może być ich egzystencja jako Spokrewnionego. Czy postaci są w stanie przeciwstawić się głodowi i szałowi Bestii oraz okrutnym wymaganiom społeczeństwa Spokrewnionych? Czy są w stanie zachować w sobie standardy moralne, kiedy nie zmusza już ich do tego żadne śmiertelne prawo, a Bestia nieustannie zachęca, by atakować i dokonywać mordu? Nawet jeśli postaci potwierdzą tym razem swoje człowieczeństwo... zawsze jest kolejna noc, noc po niej i następna...

Cała wieczność.

Początek

Jako Narrator tworzysz koszmarne odbicie świata rzeczywistego, zamieszkiwanego przez postaci graczy oraz osoby, które mogą one spotkać. Oznacza to wiele pracy. Na szczęście nie musisz tworzyć tego wszystkiego naraz. **Wampir: Requiem** zakłada, że cała historia rozgrywa się w jednym obszarze wielkomiejskim. Na samym początku nie musisz martwić się o Spokrewnionych, śmiertelnych czy też inne istoty nadprzyrodzone w innym miejscu świata. Musisz jedynie zatroszczyć się o te małe fragmenty, które mają wpływ na postaci, a w przypadku Spokrewnionych jest ich znacznie mniej niż u śmiertelników.

Co ważniejsze, mogą pomóc ci twoi gracze. Po tym jak rozpoczęła się kronika, każdy wybór dokonywany przez postaci ma swoje konsekwencje – złe lub dobre – które mogą być zaczątkiem nowej historii. Jeśli uda ci się w pełni wykorzystać zainteresowania graczy, sprawisz, że nie poprzestaną oni jedynie na reakcjach na sytuacje, a sami zaczną tworzyć nowe fabuły. Wtedy właśnie kronika naprawdę staje się wspólnym dziełem Narracji – i chyba właśnie wtedy jest najwięcej zabawy.

Tworzenie kroniki zaczyna się od dyskusji z twoimi graczami. Jakiej kroniki oczekują? Konwencja osobistego horroru i sceneria współczesnego gotyku dopuszcza wiele różnych wątków i stylów gry. Kronika **Wampira** może oznaczać desperacką walkę z zaciętymi Wyjcami bądź też subtelną intrygę w Elizjum. Czy postaci oczekują szpiegostwa, tajemnicy, historii miłosnych czy też czarnej komedii? Czy chcą grać neofitami (domyślna kronika **Wampira**),

starszymi wśród Starszyzny, czy też kimś innym? Czy przemawia do nich jakiś konkretny aspekt gry lub tła? Nie ma sensu prowadzenie kroniki, która nudzi bądź irytuje twoich graczy.

Weź również pod uwagę kwestię, na jak długą kronikę macie ochotę, ty i twoi gracze. Krótsza, składająca się jedynie z czterech do sześciu epizodów, wymaga zupełnie innego planowania niż kronika mająca na celu właściwie nieograniczoną kontynuację, ciągnąca się przez dziesiątki sesji i mająca wiele wątków fabularnych. Z jednej strony gracze mogą chcieć od razu nadać swojej postaci wszystkie cechy, zalety i specyficzne szczegóły z racji tego, że w trakcie kroniki nie będzie wielu szans na rozwój i zmianę. Z drugiej jednak strony, gracze mogą stworzyć bardziej jednostronne postaci, w tym przypadku kładąc mniejszy nacisk na ich szansę przeżycia dłuższej kroniki. Jako Narrator musisz obmyślić fabułę z jasno zdefiniowanym zakończeniem. Twoje postaci muszą szybko wywrzeć jakieś wrażenie z racji ich krótkiego pobytu na wirtualnej scenie.

Po pomyśle na kronikę możesz dodać postaciom ich zamiary, scenerie, wątki i motywy oraz inne szczegóły. Wszystko to może wpływać na siebie nawzajem, a co za tym idzie sam proces tworzenia kroniki jest znacznie mniej liniowy i poukładany, niż może się to wynikać z powyższego opisu. Możesz zacząć od konkretnego motywu lub wybrać odpowiednie wątki w celu jego zilustrowania. Może zaczniesz od poniższego obrazu: wyniosły Książę rozkazuje wszystkim, by uklękli. Grupa straszliwych Nosferatu zasiadła do podwieczorku, lecz w filiżankach znajduje się krew. Ukrzyżowanie Spokrewnionego. Nie spocznij na jednym pomyśle. Zapisuj pomysły podsuwane ci przez wyobraźnię i szukaj między nimi połączenia. W końcu drobiny złączą się w całość i zyskasz pewność co do zawartości kolejnej kroniki.

Postaci

Postaci twoich graczy to najistotniejsza część kroniki. Wszak to właśnie ich dotyczy opowieść (w przeciwnym razie gracze znudzą się i nie będą długo ciągnąć kroniki). Jakiego rodzaju postaciami chcą grać? Jakie powiązania mają ze snującymi ci się po głowie pomysłami?

Dla przykładu, załóżmy, że zechcesz oprzeć swoją kronikę na sytuacji, w której jedno z Książąt zyskuje niespotykaną władzę, by po jakimś czasie w równie efektowny sposób ją stracić. Planujesz, że postaci graczy będą głęboko wplątane w polityczną intrygę, powiązaną z karierą Księcia, a także w motyw zbrodni i zepsucia wynikającego z władzy. Jednakże jeden z twoich graczy wkłada całe serce w odgrywanie Nosferatu, którego wszelkie wysiłki idą w kierunku ochrony jego śmiertelnej rodziny, podczas gdy inny chce grać apolitycznym Mekhetem, który usilnie szuka mistycznego oświecenia w Kręgu Wiedźmy. Żaden z nich nie wydaje się szczególnie pasować do twojej wizji. W takim wypadku nie powinno się zmuszać graczy do pozostawienia stworzonych postaci na rzecz grania bardziej pasującymi do danej kroniki. Lepiej, by twoi gracze byli współtwórcami kroniki, nie zaś jedynie jej pasywnymi lub obrażonymi obserwatorami.

Zatem negocjuj. Może jesteś w stanie przenieść nacisk swojej kroniki, przez co zarówno wyniesienie, jak i upadek Księcia będą mieć miejsce w tle, a postaci zmuszone będą jedynie do stawienia czoła efektom ubocznym tego wydarzenia. Być może głównym wyzwaniem będzie uniknięcie machinacji starszych, dzięki czemu postaci będą w stanie osiągnąć własne cele. Może uprzednio gracze nie przemyśleli w pełni tego, jak ich postaci mogłyby zostać uwikłane w politykę, i w rezultacie teraz są w stanie dopasować je do ogólnego pomysłu kroniki. Dla przykładu, Nosferatu może być zainteresowany dojściem Księcia do władzy, jeśli ten ostatni będzie skłonny do pomocy jego rodzinie dzięki swoim koneksjom politycznym. Mekhet mógłby sympatyzować z Księciem, który również należy do Kręgu Wiedźmy. Dojrzali gracze zazwyczaj chcą poznać choć część założeń danej kroniki w celu stworzenia postaci, które będą do niej bardziej pasować. Ten rodzaj wzajemnej współpracy służy obu stronom, jako że zarówno gracze, jak i Narrator, zyskują lepsze pojęcie, kto bierze udział w konkretnej kronice i jakie są ich role.

Tenże proces wzajemnej kreatywności ma nadal miejsce, podczas gdy gracze opisują swoje postaci i dodają kolejne szczegóły do ich osobowości, pochodzenia i koneksji społecznych. Kiedy oni tworzą postaci, ty tworzysz świat, który postaci mogą zamieszkać. W tym samym czasie możesz zasugerować różne sposoby, na jakie postaci mogą wpasować się w świat.

Dla przykładu, załóżmy, że jeden z graczy zapragnie, aby jego postać przed Przeistoczeniem była agentem rządowym – pracującym w oficjalnych służbach lub może nawet trudniącym się szpiegostwem. Po krótkiej żonglerce pomysłami dochodzisz do wniosku, że agent FBI oddziału do walki z przestępczością zorganizowaną może pasować: umiejętności typowe dla sił porządkowych, lecz i częściowo szpiegostwo z racji pracy pod przykryciem i doświadczenia w inwigilacji. Gracz daje swojej postaci Sojuszników i Kontakty w postaci innych agentów FBI, informatorów i kryminalistów, którzy nigdy nie podejrzewali go o bycie po drugiej stronie barykady. Postać ta również uzyskuje odpowiednie Umiejętności, takie jak Półświatek, Kradzież, Śledztwo, Podstęp, Broń Palna, Wykształcenie (prawo) i Rzemiosło (używanie sprzętu inwigilacyjnego).

Tymczasem ty łamiesz sobie głowę nad tym, w jaki sposób wpasować Przeistoczonego agenta w swoją kronikę. Być może jeden ze Starszyzny miasta sekretnie umieścił kreta w grupie operacyjnej i używa go, by pozyskać informacje na temat sojuszników swego wroga. Starszy może być rodzicem postaci, używającym jej jako części swojego planu manipulacji grupą operacyjną; może też postać nie jest świadoma knowań starszego, co zostanie okupione ciężkim szokiem, kiedy ten naśle na nią jej niedawnego sprzymierzeńca! Co więcej, starszy bądź też inni Spokrewnieni planują przeistoczyć kolejną osobę z grupy operacyjnej, na przykład przyjaciela z czasów życia postaci. Możliwe, że ktoś ma również zamiar przeistoczyć gangstera, który z kolei nienawidzi postaci za posłanie go swego czasu za kratki.

Z czasem, gdy gracz tworzy coraz więcej szczegółów dotyczących grupy operacyjnej FBI, wykonuje po części twoją pracę. Każda osobowość w grupie operacyjnej staje się kolejną postacią, której możesz użyć w świecie, i kolejnym powodem wciągnięcia postaci gracza głębiej do fabuły. W ten sposób zyskujesz sojuszników postaci – chroniących, zdradzających i wykorzystujących ją; przeciwników, którzy będą bezlitośnie polować lub godzić się z nią; rywali i potencjalnych pomocników – cały materiał opowieści, czekający tylko, by go użyć.

Jak pokazuje ten przykład, Umiejętności Społeczne mogą odgrywać istotną rolę w definiowaniu postaci, służąc jednocześnie jako bodziec dla całych historii. Nowo Przeistoczeni neofici posiadają wiele połączeń ze śmiertelną egzystencją, którą do niedawna wiedli, a co za tym idzie dobrze jest zachęcać graczy do zakupienia tychże

zalet dla swoich postaci. Rozłóż na czynniki pierwsze każdą z tych zalet i sposób, w jaki postać je zyskała. Dlaczego, na przykład, postać posiada wysokie zasoby? Czy pochodzi z bogatej rodziny? Czy zdobyła majątek dzięki biznesowi lub też para się dobrze płatną profesją, taką jak medycyna lub prawo? Czy może wygrała majątek na loterii? Czy aby jej pieniądze nie pochodzą z jakichś niejasnych źródeł, takich jak handel narkotykami? Nigdy nie pozwól, aby te zalety istniały jedynie jako kilka zupełnie losowych punktów na karcie postaci. Zamiast tego powiąż je z czymś konkretnym.

Nie zapomnij spytać, jaki wpływ miało Przeistoczenie na powiązania społeczne postaci. Być może udało jej się ukryć przed swoimi śmiertelnymi przyjaciółmi, rodziną lub znajomymi z pracy fakt, że została ona wampirem? A może postać podtrzymuje fałszywą tożsamość osoby śmiertelnej lub może świat jest przekonany, że ona nie żyje, i tylko garstka osób ma świadomość, że jest inaczej? (Cóż, nie *całkiem* umarła).

Z drugiej strony, postać mogła sama odejść od swojej dotychczasowej egzystencji, wliczając w to sfingowanie własnej śmierci. Jeśli tak, to jak postać odczuwa rozłąkę ze wszystkimi, których znała i kochała? Czy postać naprawdę jest w stanie trzymać się z daleka od swojego dawnego domu, rodziny i przyjaciół, a może nawet partnera lub dzieci? Jak może jednak tego nie robić, wiedząc, co może się stać w przypadku ogarniającego ją głodu? Czy bliscy postaci w pełni zaakceptowali jej zniknięcie, czy też próbują dowiedzieć się, co się z nią stało? Takie zerwane więzi są doskonałą okazją do wprowadzenia elementów dramatu, patosu i horroru.

Najniebezpieczniejsze w swych konsekwencjach może okazać się to, że niektóre osoby związane z postacią (kontakty, sojusznicy itd.) mogą zdawać sobie sprawę z jej obecnego stanu. Takie luki w Maskaradzie są niczym puszka Pandory – daje wiele możliwości nowym wątkom fabularnym. Postać musi przecież zapobiec rozgłoszeniu prawdy o swoim stanie. Musi ukryć lub obronić znających prawdę bliskich przed innymi Spokrewnionymi, pragnącymi ukryć sekret swej rasy, lub też jasno uzasadnić swoje koneksje ze śmiertelnikami. Zaś ze strony tych ostatnich, w jaki sposób ci ludzie reagują na fakt, że wampiry istnieją naprawdę i że postać jest jednym z nich? Czy dana osoba obróci się przeciwko „potworowi", oszaleje, a może spróbuje ignorować fakt obecnego stanu postaci lub go zaakceptuje? A być może sama poprosi o zamianę w wampira, widząc jedynie potencjalną moc, a będąc ślepą na grozę takiego stanu?

Upewnij się, że gracze nie przeoczą samego Przeistoczenia jako części pochodzenia postaci. Spokrewnieni nie tworzą dzieci ani często, ani łatwo. Co sprawiło, że ten konkretny śmiertelnik był tak wyjątkowy dla danego wampira, że ten zdecydował się poświęcić część swojej duszy, aby przywieść go do ciemności? Taki czyn może oznaczać olbrzymie zapotrzebowanie na umiejętności postaci, wielką miłość... lub też nienawiść. Istnieje spora szansa, że postać zamieszkuje to samo miasto, co jej rodzic. Jeśli jest przeciwnie, oznacza to, że postać bądź rodzic dokonali olbrzymich i niezwykle niebezpiecznych zabiegów przemieszczenia do innego miasta. Co doprowadziło postać do tak desperackiego czynu? Czy postać zyskała akceptację wśród reszty Spokrewnionych, mimo faktu braku ręczącego za nią rodzica? Nawet jeśli oboje postrzegają Przeistoczenie jako straszny błąd i nie chcą się nawzajem widzieć, to inni Spokrewnieni i tak traktują ich jako powiązanych ze sobą. Każdy czyn jednego z tej dwójki wampirów ma wpływ na reputację drugiego (a jeśli postać i jej rodzic są w stosunku do siebie wrodzy, to szansa na podobną wrogość, sojusz bądź zdradę pomiędzy nimi a ich różnorakimi wrogami jest sprawą oczywistą).

Jest kwestią bardzo nęcącą, by dodać dodatkowego szlifu pochodzeniu postaci i tym samym stworzyć dodatkowy wątek fabularny, przez co gra nabierze rumieńców. Niektórzy gracze niechętnie podchodzą do rozwijania kontaktów społecznych i emocjonalnych w obawie, że te ostatnie zostaną wykorzystane przeciwko nim. Jednak bycie człowiekiem zawiera w sobie kontakt z innymi ludźmi. Walka o utrzymanie się słabnących więzów z człowieczeństwem traci wiele ze swej ostrości i grozy, kiedy nikt tak naprawdę nie przejmuje się, co się stanie z postacią, a ona tak samo nie przejmuje się, co stanie się z innymi.

Jedno zgromadzenie lub klan?

Możesz chcieć zapytać swoich graczy, czy chcą w waszej grze używać pełnego zakresu klanów. Kronika, w której koteria akceptuje członków z każdego klanu, jest opcją domyślną dla Wampira: Requiem, lecz równie interesujące mogą być koterie, w których każdy z członków pochodzi z tego samego klanu. To samo dotyczy zgromadzeń. Koteria może liczyć członków z więcej niż jednego zgromadzenia, jeśli tylko życzą sobie tego gracze, jednak koteria ograniczona do jednego zgromadzenia również ma swoje zalety.

Po pierwsze, jest znacznie łatwiej wyjaśnić, dlaczego postaci zeszły się i zdecydowały razem pozostać. Postaci graczy mogą być neofitami danego klanu lub zgromadzenia konkretnego miasta, które związał wspólny brak doświadczenia lub też odgórna decyzja władz klanu lub zgromadzenia. Dla przykładu, koteria mogłaby składać się ze Spokrewnionych z Ordo Dracul, którzy stworzyli własny dom w celu dzielenia się swoją wiedzą okultystyczną i wspólnie targują się z innymi czarownikami o naukę. Podobnie mogli uczynić młodzi Gangrele, starający się wywalczyć uznanie ich niezależności od sędziwych i skorumpowanych starszych zgromadzeń.

Koteria bazująca na pojedynczym klanie lub zgromadzeniu daje również postaci szansę zagłębienia się w dokonaniach tej konkretnej grupy i poznawania możliwości, jakie ze sobą niosą. Na ile różnych sposobów Kartianin może sprzeciwić się porządkowi społecznemu? Na ile sposobów Ventrue może szukać władzy?

Ograniczona w ten sposób koteria jest również pomocna dla tych graczy, którzy mają problem ze zdecydowaniem się na koncept postaci. Proste powiedzenie „stwórz postać" może przytłoczyć niektórych graczy – potencjalnych możliwości jest po prostu zbyt dużo. „Stwórz Daevę" lub „Stwórz postać z Lancea Sanctum" może w takim wypadku pomóc, dając jasny punkt odniesienia, od którego można zacząć całą resztę.

Umiejscowienie

Gdzie umieścisz kronikę? Spokrewnieni zazwyczaj zamieszkują miasta. Im większe miasto, tym więcej może utrzymać Spokrewnionych. Co za tym idzie rozmiar miasta ma wpływ na twoją kronikę.

Rozległe aglomeracje miejskie, takie jak Nowy Jork, Londyn czy Mexico City mogą dać schronienie wielu Spokrewnionym, z całą możliwą strukturą władzy. Każdy klan i zgromadzenie posiada dobrze rozwinięte struktury społeczne z własnymi urzędami. Jednak żaden ze Spokrewnionych nie może stwierdzić, że zna wszystkich innych. Polityka nieumarłych zaczyna przypominać starą machinę polityczną śmiertelników z pośrednikami wpływów, obiecującymi wsparcie (lub wrogość) całych grup Spokrewnionych w zamian za szczodrość przywódców. Postaci muszą pracować, by wyróżnić się od swoich rodaków. Mogą również ukryć lub zawrzeć sojusz z zupełnie nową frakcją, jeśli ich obecna sytuacja okaże się zbyt niebezpieczna.

Duże miasta mają tę ważną zaletę, że Narrator zawsze może usprawiedliwić pojawienie się jakiejś nowej postaci w jego kronice. Po prostu przeniosła się z drugiego końca miasta lub też postaci graczy zwyczajnie nie miały okazji poznania jej do tej pory. Oczywiście postaci graczy nie wiedzą, czy obcy mówi prawdę... Chyba że rozpoczną śledztwo dotyczące jego przeszłości, co może z kolei stworzyć całkiem nową fabułę.

Drugorzędne miasta, takie jak Houston czy Toronto, utrzymują mniejszą liczbę Spokrewnionych, a co za tym idzie, struktury społeczne w tych miejscach są nieliczne. Duża część lokalnych Spokrewnionych rości sobie prawo do pewnych tytułów, zaś wiele urzędów pozostaje nieobsadzonych, ponieważ nie ma takiej potrzeby. Nawet jeśli każdy klan i zgromadzenie wybierze reprezentantów, to liczba Spokrewnionych w każdej z tych grup jest na tyle niska, że klany i zgromadzenia potrzebują niewielkiej wewnętrznej organizacji. Pojedyncze osobistości, chowane urazy i posiadane wpływy mogą znaczyć tak samo wiele, jak przynależność do klanu czy zgromadzenia.

Miasta średniej wielkości są wystarczająco rozległe na bizantyjską intrygę Spokrewnionych, nie przytłaczając przy tym postaci graczy swym rozmiarem. Znacznie łatwiej jest wyrobić sobie imię, kiedy twoja koteria jest sama w sobie znaczącą grupą. Z drugiej strony jednak, jeśli warto starać się o wsparcie w każdej z koterii, to tak samo warto starać się o zniszczenie ich, tym samym zamykając możliwość uzyskania wsparcia z jej strony dla twoich rywali. Postaci mają również mniej problemów ze zdobywaniem informacji na temat innych Spokrewnionych w mieście.

Trzeciorzędne miasta, takie jak Las Vegas czy Wenecja, mogą zapewnić byt jedynie kilku tuzinom Spokrewnionych. Takie miasta mogą nie zawierać w sobie członków wszystkich klanów i zgromadzeń, co może czynić ich społeczność bardziej specyficzną. W porównaniu do osobistych znajomości pomiędzy nieumarłymi, prowadzona przez klany i zgromadzenia polityka ma mały wpływ realny. Wszyscy znają wszystkich.

W małym mieście postaci graczy tworzą tylko trzon populacji Spokrewnionych. Sprawia to, że postaci są siłą rzeczy utrzymywane w centrum fabuły, jednak sam teatr działań może być nieco ograniczony. Jeśli gracze chcą badać ciągle rozwijające się związki pomiędzy niewielką obsadą postaci, to małe miasto może być do tego idealne.

Poświęć również uwagę wiekowi miasta. W Nowym Świecie wiele większych miast nie osiągnęło jeszcze nawet wieku stu lat. Pierwsi Spokrewnieni mieszkańcy miasta zapewne wciąż w nich są, zaś większość innych Spokrewnionych to ich potomkowie w zakresie dwóch lub trzech pokoleń. Przymierza i rywalizacje pomiędzy tymi pierwszymi Spokrewnionymi zapewne nadal dominują w lokalnej polityce nieumarłych.

Dla kontrastu, w Starym Świecie wiele miast jest naprawdę olbrzymich. Londyn i Paryż od wieków są metropoliami (a wcześniej znaczącymi miastami). Rzym i Aleksandria rozkwitały od ponad 2000 lat. Bagdad jest najstarszym miastem w swoim położeniu, wywodząc się aż od starożytnego Babilonu. Równie długie historie Spokrewnionych są w stanie generować lokalne linie krwi, dziwaczne zwyczaje, skomplikowane tradycje, starożytne sekrety i wendety, których pochodzenie ginie nawet w pamięci Spokrewnionych.

Wielu graczy i Narratorów lubi lokować ich kroniki w najbliższym dużym mieście – być może nawet tym, w którym sami mieszkają – lub też metropolii, które znają jedynie z książek, filmów lub programów telewizyjnych, takich jak Chicago czy Praga. Takie umiejscowienie posiada tą zaletę, że gracze na starcie dysponują jakąś wiedzą o tym miejscu i są w stanie dowiedzieć się jeszcze więcej. Wizyty w bibliotece mogą zaowocować odkryciem wielorakich sławnych, znanych lub po prostu ekscentrycznych osób z historii miasta, które mogły mieć również wpływ na historię Spokrewnionych. Każde znaczące miasto ma swoje teraźniejsze i przeszłe dziwactwa, począwszy od seryjnych morderców, a kończąc na zjawiskowych pomnikach, które mogą inspirować nadprzyrodzone tajemnice.

Możesz również chcieć stworzyć zupełnie fikcyjne miasto. Ma to plus w postaci tego, że tworzysz również jego własną historię, geografię, lokalne sławy i dowolne lokacje. Oznacza to również dużo pracy i potrzebnej kontroli nad całością. Gracze bez trudu dostrzegają niespójności i mogą złapać cię na jednej z nich, jeśli nie zapiszesz sobie najważniejszych informacji.

Śmiałe grupy mogą również próbować gry w bardziej niezwykłym umiejscowieniu. W małym mieście członkowie koterii mogą być jedynymi przebywającymi tam wampirami. Taka kronika składa się wyłącznie z ich wzajemnych interakcji i stosunków z przebywającymi z nimi śmiertelnikami. Tutaj szczególnie gracze i ich postaci posuwają kronikę naprzód (pierwsza opowieść może dotyczyć sposobu i powodu, dla którego trafili do miasta).

Spokrewnieni unikają zwykle podróży bądź prowincji, co jednak nie oznacza, że kroniki oparte na motywie podróży bądź pobytu poza miastem są niemożliwe do zrealizowania – są jedynie bardziej wymagające. Płynące z podróży zagrożenia mogą napełnić kronikę napięciem, jako że postaci zmuszone są do zatroszczenia się zarówno o logistykę podróży, jak i polowanie i przeżycie podczas dnia. Prawie na pewno będą potrzebować ghuli lub innych sług, którzy z kolei mogą być odgrywani jako pełnowartościowe postaci. Żywot wampira w małej mieścinie czy też dziczy jest możliwy pod warunkiem, że postaci dysponują odpowiednią mieszanką Dyscyplin i dużą dozą ostrożności. W celu przeprowadzenia niezwykłej kroniki można stworzyć sytuację, w której koteria stara się zamienić mieszkańców wyizolowanej mieściny w swoją wspólną trzodę. Nawet jeśli Spokrewnieni odniosą sukces w podporządkowaniu sobie lokalnych przywódców poprzez więzy krwi czy też w inny sposób, to jak zamierzają przekonać bądź też zastraszyć resztę lokalnej społeczności do zaakceptowania swojego losu jako źródła pokarmu? Jeśli są w stanie to zrobić, to jak zamierzają ukryć swój sekret przed resztą świata? Natomiast kronika dziczy koncentrowałaby się w zasadzie w zupełności na surowym przetrwaniu: polowaniu na zwierzęta w celu pożywienia się na nich, unikaniu słońca i najprawdopodobniej innych istot nadnaturalnych, które również kryją się z dala od oczu śmiertelników.

Mroczny świat

Kiedy już zdecydujesz, gdzie umiejscowić swoją kronikę, weź to miejsce i przenieś je do Świata Mroku. Dzięki rozbudowaniu negatywnej strony miasta możesz stworzyć z niego swoistą piekielną dziurę.

Stwórz ze slumsów, gett i innych parszywych dzielnic rejony jeszcze biedniejsze, bardziej zaniedbane i zniszczone. Więcej budynków stoi pustych. Wszechobecne znaki gangów i graffiti to jedyna świeża farba, jaką te budynki widziały od dziesięcioleci. Wiele budynków, włącznie z tymi zamieszkałymi, ma wybite okna, załatane płachtami folii. Ulica lśni od potłuczonego szkła, zaś aleje są zaśmiecone. Pieniądze pochodzą wyłącznie od alfonsów i handlarzy narkotyków, którzy leniwie przejeżdżają swoimi krzykliwymi samochodami. Większość ludzi nie patrzy w oczy innych i rozmawia niewiele, by nie ściągać na siebie uwagi młodych twardzieli, noszących barwy lokalnych gangów. Magnetofony, wybuchające wrzaskiem kłótnie, autoalarmy i okazjonalny odgłos wystrzału broni palnej dopełnia tę urokliwą ścieżkę dźwiękową.

Zamożne dzielnice mieszkalne wzbogacają miasto własną dozą nieludzkości. Bloki mieszkalne budowane są jak fortece. Domki na przedmieściach wyglądają, jakby zostały sklonowane, nie posiadają żadnych indywidualnych cech. Każdy, kogo na to stać, mieszka w pilnie strzeżonej społeczności, tuż za olbrzymim murem z betonu, naszpikowanym drutem kolczastym lub tłuczonym szkłem, z uzbrojonym strażnikiem u bramy. Ci najzamożniejsi żyją w luksusowych apartamentach lub też prywatnych, ogrodzonych nieruchomościach – znacznie liczniejszych w Świecie Mroku niźli w tym prawdziwym.

Zapomnij o jakimkolwiek śladzie piękna bądź człowieczeństwa w dzielnicy biznesowej. Drapacze chmur stają się brutalnymi monolitami zbudowanymi ze stali, betonu, kamienia i szkła, zwieńczone ponurymi posągami gargulców. Podczas nocy ulice są opuszczone przez ludzi, z wyjątkiem bezdomnych, tłoczących się przy paleniskach lub szukających schronienia w alejkach. Ale niech tylko jakiś biznesmen ruszy się pieszo, zamiast wjeżdżać i wyjeżdżać z podziemnych parkingów drapaczy chmur, a już pojawią się przy nim, natarczywie żądając pieniędzy, z zaciętością bardziej typową dla wilków niż dla ludzi. Z dala od olbrzymich wież finansjery w nocy kręci się typowy interes: bary, kluby ze striptizem oraz salony gier komputerowych dla dorosłych, do tego garstka sklepów wielobranżowych i stacji benzynowych. Na przedmieściach masywne, żelazne siatki ochronne zamieniają zamknięte sklepy i centra handlowe w rząd więziennych cel.

Dzielnice przemysłowe to teraz pustynia pełna wietrzejącej cegły, niszczejących betonowych fabryk i magazynów. Większość przemysłu została zamknięta dawno temu, pozostawiając po sobie jedynie olbrzymie maszyny i trujące odpady, wszystko rzucone na pastwę czasu i rdzy.

Z rzadka można trafić na ślad chwalebniejszej przeszłości. Pozostawiony tuż pomiędzy ponurymi blokami mieszkalnymi stary kościół może wzbudzić dzięki temu sąsiedztwu jeszcze większy zachwyt swoimi witrażami i pięknem fresków. Starsze budynki, co prawda, nadal mogą pochwalić się wyróżniającą się na tle nowego budownictwa solidnością wykonania, aczkolwiek z czasem i one zostały opuszczone i zaniedbane.

Kiedy tworzysz swoje miasto Świata Mroku zastanów się nad miejscami, które Spokrewnieni mogliby zamieszkiwać i w których mogliby się gromadzić. Muzea, filharmonie i inne lokale „kulturalne" mogą doskonale służyć jako Elizjum, lecz równie dobre są stare dworce autobusowe i kolejowe zbudowane w eleganckim stylu art deco lub wiktoriańskim. Nie wahaj się zmienić niektórych punktów

orientacyjnych miasta w celu wytworzenia odpowiedniego klimatu. Dla przykładu, opuszczona stacja kolejowa zamiast zupełnie nowej. Również zrujnowane kościoły są zbyt kuszącym materiałem, by je pominąć. Budynki porzucone nim zostały dokończone również doskonale oddają klimat rozpaczy Świata Mroku.

Szukaj również gotowych symboli. W naszym przykładowym umiejscowieniu w Nowym Orleanie (zob. *Dodatek drugi*) całe miasto powoli tonie w otaczających je terenach bagiennych. Rzeka Missisipi płynie teraz znacznie powyżej poziomu ulic miasta, utrzymywana w ryzach jedynie przez wysokie wały. Miasto piętrzy je coraz wyżej, jednak pewnego dnia rzeka wygra i zmiecie je z powierzchni ziemi. Dodaj do tego przyprawiającą o zawrót głowy energię płynącą z jazz klubów i Mardi Gras, a dostaniesz portret współczesnej Sodomy i Gomory, z wzniesioną ponad nie boską ręką, gotową zatopić siedliska grzechu.

Ogólne cechy Świata Mroku

Zasadniczą kwestią jest utrzymywanie odpowiedniej atmosfery Świata Mroku, kiedy tworzysz umiejscowienie kroniki. Dla Spokrewnionego świat jest jeszcze mroczniejszy i bardziej zabójczy niż dla człowieka. Nadając ton danej kronice, weź pod uwagę następujące wytyczne:

• **Śmierć cnoty:** Ludzie wiedzą, że żyją w gnijącym, pełnym występku świecie. Nauczyli się tego przez całe wieki chciwości i kłamstw od swoich przywódców religijnych i państwowych. Cynizm i rozpacz przesycają całą kulturę, od graffiti aż po kino. Każdy wie, że cnoty, takie jak współczucie i miłosierdzie, to łatka frajera, przyzwolenie na zostanie ofiarą, zaś wiara i sprawiedliwość to słowa używane najczęściej przez łajdaków ukrywających swoje grzechy. Prawdziwy honor, miłość i bezinteresowność są zaś rzadsze i cenniejsze niż diamenty.

• **Bohaterowie wyginęli:** Czy oni kiedykolwiek istnieli? Współcześni śmiertelnicy nie mają wzorców, które mogliby naśladować. Media przyłapały wszystkie dawne autorytety na seks-skandalach lub łapówkarstwie albo same zniszczyły ich reputację w imię budowania oglądalności. Miejscowi przywódcy społeczni sprzedali się lub zginęli w aktach powszechnej przemocy miasta. Garstka wartościowych jednostek, które chcą sprawić, by świat stał się lepszym miejscem, pozostają pojedynczymi, nic niewartymi głosami. Ich szlachetne pobudki giną w powodzi cynizmu i pogardy.

• **Przemoc i strach:** Zbrodnia jest wszechobecna, zaś życie jest tanie, szczególnie wśród młodych. Biedni żyją we frustracji i nędzy, tymczasem w mieście panoszą się nadziani przestępcy. Znudzone, bogate dzieciaki szukają nowych doznań w narkotykach i przemocy. Na każdym poziomie społecznym ludzie nie mają najmniejszych problemów ze znalezieniem kogoś, kogo mogliby obwiniać – inne rasy, inne klasy społeczne lub po prostu inni.

• **Izolacja:** Wiele rodzin i dzielnic wykształca w sobie mentalność oblężonej twierdzy, pielęgnując przekonanie, że otaczają ich wrogowie gotowi pozbawić ich wszystkiego, co mają. Co za tym idzie, ci, których na to stać, otaczają się wysokimi murami i systemami bezpieczeństwa, wysyłają swoje dzieci do prywatnych szkół i uważają, by nie zadawać się z nikim spoza swojej klasy społecznej. Mniej zamożni uważają na gangi i trzymają się z daleka od okien, szczególnie w nocy, by nie stać się przypadkowym celem. Zamiast rozmawiać ze swoim sąsiadem, każdy ogląda telewizję. Kościoły, kluby i inne grupy społeczne umożliwiają tylko wspólne ukrywanie się przed światem zewnętrznym, z bardzo małą liczbą osób myślących podobnie.

• **Szaleństwo:** Jak nie zwariować w szalonym świecie? Obłęd przybiera wiele form w Świecie Mroku. Czasem wydaje się oczywisty, jak babrzący się w śmietniku, gadający do siebie bezdomny czy ćpun, starający się zagłuszyć piekło narkotykowego głodu, wygłaszając bezsensowną tyradę. Niektóre formy obłędu są jednak ukrywane, takie jak szanowana głowa rodziny molestująca swoją córkę. Jeszcze inne obłąkanie wynika z izolacji i strachu, na przykład fanatyczny rasizm i inne formy bigoterii. Wiele osób szuka ucieczki poprzez krótkotrwały efekt narkotyków.

Ksenofobia: Dobry materiał na zabawę

Jeśli istnieje jeszcze jakaś inna emocja, która ma tak silny wpływ na Spokrewnionych jak potrzeba odżywiania się, to jest nią strach. Podróż poza granice miasta nie jest dla Spokrewnionych bezpieczną perspektywą, nawet biorąc pod uwagę współczesne zaawansowanie środków podróży. W rzeczy samej, większość Spokrewnionych jest tak niechętna idei podróży, że dobrowolnie wybiorą oni pozostanie w najbardziej dyktatorskiej domenie czy księstwie, by nie musieć zaczynać wszystkiego od nowa – w nowym miejscu.

Ten dział omawia powody, dla których Spokrewnieni pozostają na terenach miejskich. Jakiekolwiek zagrożenie bądź wtargnięcie nań może być ciekawym zwrotem akcji. Wykorzystanie tego pomysłu w surowym kontraście z innymi elementami opowieści może służyć jako dodatkowy środek do podkreślenia faktu, w jakim niezwykłym położeniu znajdują się Spokrewnieni. Owszem, są panami swojego obszaru, lecz również lękają się tego, co leży poza strefą ich wpływów.

Utrata wpływów i statusu

Strata sojuszników, kontaktów i sług, której doświadczają Spokrewnieni, kiedy opuszczają centra swojej władzy, jest często dosłowna. Problemem nie jest sam brak, lecz to, że równie dobrze może być to koniec ich egzystencji. Nieważne, jak rozległe są ich zasoby, nieważne również, jak wielkie są ich wpływy bądź też siła ich sojuszników. Wielu Spokrewnionych żyje w ciągłym jarzmie paranoicznego strachu, że ich bracia i siostry ciągle bacznie ich obserwują, gotowi w każdym momencie przeprowadzić zamach i przejąć ich zasoby. W większości przypadków ten strach jest całkiem zrozumiały. Znacznie łatwiej jest przekupić sojuszników rywala, skompromitować lub też wyeliminować jego służbę oraz uciszyć jego kontakty, kiedy nie ma go w pobliżu. Można jedynie próbować ufać swoim podwładnym, przy czym nawet ci, którzy nie zdradzą swoich panów, nie są często dość silni, by dać sobie radę w przypadku bardziej doświadczonych adwersarzy. Wiele wampirów wróciło do domu po krótkiej nieobecności tylko po to, by przekonać się, że inni Spokrewnieni zdążyli przez ten czas przejąć znaczną część ich niestrzeżonego mienia.

Pozycja wśród Spokrewnionych jest rzeczą, którą jeszcze łatwiej stracić niż wpływ nad śmiertelnymi. Nikt jednak nie musi jej zabierać. Wystarczy, że nie jest używana. Starszy, który rezygnuje ze swojej pozycji i autorytetu, z całą pewnością odkryje, że po jego powrocie miejsce to zostało już przez kogoś zajęte. Starsze autorytety są zapominane, a na ustach Harpii i Spokrewnionych ich imiona zastępowane są przez inne. Główne terytoria zostają podzielone pomiędzy tych, którzy zadowalają Księcia – wszak były właściciel nawet ich nie używał. To następny paradoks sytuacji

Spokrewnionych – istoty o tak sekretnej naturze zmuszone są do ciągłego życia w centrum uwagi swojego rodzaju. W przeciwnym razie ryzykują bowiem spadnięcie z piedestału na rzecz innych, bardziej widocznych i, co najważniejsze, przydatnych pretendentów.

Byt spokrewnionego

Noga najmądrzejszych spośród Spokrewnionych nigdy nie postanie w samolocie, który nie jest ich własnością (lub który, w ostateczności, nie został przez nich specjalnie wyczarterowany). Zwykłe samoloty pasażerskie nie mogą być rozpatrywane jako jakakolwiek alternatywa, chyba że w przypadku najkrótszych lotów. Wśród Spokrewnionych krąży zbyt wiele pełnych grozy opowieści – zapewne miejskich legend, dotyczących wampirów uwięzionych w samolotach z powodów opóźnień w locie aż do godzin świtu. Bez względu na to, czy Spokrewniony stanie w płomieniach, kiedy tylko słońce dotrze do środka przez okna samolotu, czy też po prostu zasłabnie, a spali się dopiero po wyniesieniu go na zewnątrz, końcowy efekt jest dokładnie taki sam.

Pociągi i statki stanowią mniejsze zagrożenie. Tak długo, jak opłacany jest wagon sypialny czy też prywatna kabina, wampir jest w stanie uniknąć słońca, jednak i te środki lokomocji mogą tworzyć nowe zagrożenia. Szczególnie statki zapewniają bardzo ograniczoną liczbę śmiertelników, na których można się pożywić. Przy obecnym trendzie zwracania uwagi na wszelkie formy rozprzestrzeniania się chorób, nawet mała liczba osób czujących się słabo lub apatycznie może zwrócić uwagę władz. Martwe ciało jest nawet gorsze z racji tego, że w tak zamkniętej społeczności ryzyko odkrycia go jest znacznie większe niż w zwykłych warunkach.

Bez względu na to, czy jest to samolot, statek czy pociąg, zawsze istnieje ryzyko wpadnięcia w szał. W powyższych środowiskach Spokrewnionego zewsząd otacza odgłos i zapach krwi pulsującej w żyłach śmiertelnych. Jedyne, czego brakuje, by wpaść w straszliwą furię, to choćby chwilowa utrata panowania nad sobą. Skutki takiego wybuchu zawsze są tragiczne, wliczając w to szkody wyrządzone własnemu Człowieczeństwu, jak i te fizyczne (zależne od efektywności obrony śmiertelnych) oraz publiczne. Wampir w długiej podróży pociągiem bądź statkiem to pogwałcenie Maskarady; nie wspominając już o możliwości konfrontacji z policją, która staje się bardzo prawdopodobna.

Można zaradzić wszystkim tym niebezpieczeństwom, lecz nie jest to proste. Niektórzy Spokrewnieni sami wysyłają się statkiem jako towar, lecz podróż w takich warunkach wymaga godzin (jeśli nie dni) spędzonych w zamkniętym pojemniku. Wielu Spokrewnionych pragnących podróżować decyduje się na samochód, jednak jest on dość wolnym środkiem transportu, a sama podróż ograniczona jest wyłącznie do godzin nocnych, chyba że można liczyć na oddanego towarzysza. Jednak nawet wtedy Spokrewniony musi znaleźć jakiś sposób na uniknięcie światła dziennego, a bagażnik samochodu nie należy do miejsc szczególnie bezpiecznych i wygodnych.

W każdym razie, przykładowy wampir musi powierzyć swoje bezpieczeństwo obcym, a jest to coś, czego większość Spokrewnionych zwyczajnie nie uczyni. W końcu jednak nawet ci Spokrewnieni, którzy mają zamiar podróżować (relatywnie) często, zazwyczaj ograniczają zakres podróży do tych obszarów, do których są w stanie dotrzeć samochodem w ciągu jednej nocy.

Na obcej ziemi

Być może najtrudniejszą kwestią podróżowania poza własnym terytorium w przypadku Spokrewnionych jest banalny fakt, że

nie znają oni dobrze nowego obszaru. Stopień trudności znalezienia bezpiecznego schronienia na środku otwartego terenu jest porównywalny ze znalezieniem go w nieznanym mieście.

Rzecz jasna wampir może wynająć pokój w hotelu. Nawet jednak w najlepszym hotelu Spokrewniony narażony jest na ryzyko odkrycia. Światło słoneczne nie jest tu największym zagrożeniem, jako że można po prostu zasłonić okno i schronić się w łazience czy szafie. Tyle że obsługa hotelowa ma tendencje do wzywania policji, kiedy natyka się na zwłoki w wannie...

Nawet jeśli zostanie znalezione jakieś względnie bezpieczne schronienie, to i tak bardzo łatwo jest się zgubić w mieście, którego się nie zna. Luksusowy pokój w hotelu nie przyda się na nic, kiedy znajduje się w centrum miasta, a wynajmujący go wampir błądzi w obszarze podmiejskim, zaś na niebie dostrzegalny jest już coraz to bardziej widoczny ślad wschodzącego słońca.

Jeśli dany wampir potrafi dużo zaoferować i przekonać swojego krewniaka, ten ostatni zaoferuje mu kąt do spania w zaciemnionym pokoju. Oczywiście próżno szukać w książkach telefonicznych numerów wampirów, zaś Spokrewnieni spędzają całe milenia na ukrywaniu się. Jeśli nasz wampir nie zna żadnego ze Spokrewnionych w danym mieście, to jego szanse na odnalezienie kogokolwiek z nich są w najlepszym razie bardzo nikłe.

Gdzie pożywia się obcy? Prawie na pewno wszystkie główne terytoria, na których można się pożywić, należą do kogoś z miasta. Jak długo nowo przybyły może kłusować, zanim zostanie na tym przyłapany? W jaki sposób ma znaleźć miejscowych, by poprosić ich o zgodę? Co, jeśli odmówią? Co więcej, inni Spokrewnieni nie są jedynym zagrożeniem, na które można się natknąć w przypadku pożywiania się. Która część miasta jest szczególnie często nawiedzana przez policję? Logicznie rzecz biorąc, okolica mająca wygląd slumsów nie wydaje się zbyt niebezpiecznym pod tym względem miejscem, ale co jeśli policja ciągle obserwuje akurat ten teren, z racji znajdującej się na rogu meliny? Inne dzielnice to z kolei pytanie o alarmy. Czy straż sąsiedzka jest uzbrojona?

Najprawdopodobniej największym zagrożeniem w obcym mieście jest nie tyle łamanie reguł, które się zna, lecz tych, których się nie zna. Czy Książę wymaga, aby wszyscy składający wizytę w mieście Spokrewnieni przedstawili się mu osobiście? Jak można go znaleźć, by to uczynić? Czy wymaga on, aby odwiedzający informowali Szeryfa o miejscu swojego pobytu? Czy przewodzi tu konkretne zgromadzenie i czy rządzi się ono jakimiś konkretnymi zasadami? Czy członkowie danych zgromadzeń lub klanów są w ogóle do niego dopuszczani? Czy można pożywiać się w Szabat (a jeśli tak, to w który, sobotni czy niedzielny)? Czy wolno pożywiać się krwią harcerzy? A listonoszy? Takie ezoteryczne i ukryte prawa nie są częste, lecz nie można również twierdzić, że nie istnieją w rejonie jakiegoś Księcia-tyrana.

Potwory pod łóżkiem

To wyrażenie może zaskoczyć większość śmiertelników (zakładając, że w ogóle wiedzą, iż wampiry istnieją), jednak w ciemnościach czają istoty, których obawiają się nawet Spokrewnieni. Pomijając wszystkie poprzednio poruszane powody, dla których wampiry pozostają w domu, spytaj pierwszego lepszego Spokrewnionego, dlaczego unika opuszczania miasta. Istnieje spora szansa, że odpowiedzią będzie „Wyjec".

Odrażające wilkołaki to dla Spokrewnionych przysłowiowe potwory spod łóżka. Owszem, Spokrewnieni obawiają się śmiertelników, lecz ci są w zasadzie niebezpieczni jedynie w większej liczbie. Spokrewnieni boją się siebie nawzajem, lecz jest to raczej lęk o podłożu bardziej abstrakcyjnym. O ile istnieje możliwość zabicia swojego rywala lub zaaranżowania zabójstwa, to częstszą opcją jest przekupienie sojuszników danego wampira, oczernienie go przed Księciem lub też fałszywe oskarżenie go o łamanie Tradycji. Lęk, jaki Spokrewnieni odczuwają wobec siebie nawzajem, dotyczy raczej możliwości utraty pozycji, zasobów i wpływów, nie zaś dosłownej utraty życia bądź członków. Oczywiście istnieją wyjątki od tej reguły – w większości domen Książę ma prawo wezwać do egzekucji na potępionym zbrodniarzu, zaś niektórzy starsi Spokrewnieni pożywiają się jedynie krwią swoich braci. Lecz są to sytuacje wyjątkowe; łatwo ich uniknąć, jeśli tylko dany wampir uważa, co czyni.

Wilkołaki jednakże to coś zupełnie innego. Większość Spokrewnionych, którzy byli nieumarli przez więcej niż kilka lat, wierzy w Wyjców, mimo że nigdy nie spotkali ich osobiście. Czy są jedynie brutalnymi zwierzętami, czy też przebiegłymi biesami? Czy są zagrożeniem *stricte* fizycznym, czy posiadają również mistyczne zdolności, będące odpowiednikami Dyscyplin Spokrewnionych? Czy polują sami, czy w stadach? Czy są niebezpieczniejsi w jakąkolwiek inną noc niż w pełni księżyca? Czy srebro rzeczywiście jest dla nich groźne, czy może jest to jedynie kolejny mit, tak jak czosnek i bieżąca woda w przypadku Spokrewnionych? Legendy i opowieści dotyczące tego tematu różnią się u Spokrewnionych, gdzie jedna z „prawd" jest dla kogoś innego tylko miejską legendą. Z czym jednak zgadzają się niemal wszystkie opowieści o wilkołakach to, że faktycznie skradają się one w ciemnościach, zaś ich fizyczna sprawność pozwala im na rozszarpanie na strzępy nawet niektórych starszych, i to, że są jeszcze bardziej skorzy do gniewu i terytorialni niż sami Spokrewnieni. To z kolei powoduje, że wampiry zastanawiają się, co Wyjce mają do ukrycia.

Wilkołaki są zatem najczęściej wspominanym powodem, dla którego wampiry wahają się przed podróżą pomiędzy miastami samochodem lub pieszo. Szczególnie paniczne wampiry są w stanie popaść w prawdziwą psychozę, ciągle rozglądając się za warczącymi bestiami, gotowymi wyskoczyć zza pobliskiego drzewa. Rozważniejsi Spokrewnieni rozumieją, że wilkołaki mają lepsze rzeczy do roboty niż czajenie się wzdłuż autostrad i bocznych dróg w nadziei na przejazd wampira. Ale z drugiej strony, po co kusić los?

Mimo że, bez dwóch zdań, to właśnie Wyjce stanowią główną przyczynę strachu wampirów, to nie są jedynymi z tajemniczych stworzeń, jakie do tej pory dane było spotkać Spokrewnionym. Śmiertelne wiedźmy i takowi czarownicy dysponują czarami i umiejętnościami, które sprawiają, że są zagrożeniem dla wszystkich, z wyjątkiem najpotężniejszych wampirów. W niektórych kwestiach są nawet jeszcze niebezpieczniejsi niż Wyjce, ponieważ wampir jest przynajmniej w stanie zobaczyć zbliżającego się wilkołaka. Przyzwane, Bóg wie skąd, demony objawiają się w najgorszych i najciemniejszych zakątkach świata – sama ich obecność jest zagrożeniem nie tylko dla czyjejś egzystencji, ale i duszy. A oprócz tego istnieją inne, jeszcze bardziej ezoteryczne i nienazwane rzeczy, z którymi Spokrewnieni nie mają jeszcze doświadczenia.

Oczywiście wiele z tych istot może częściej znaleźć się w mieście niż w dziczy, lecz przynajmniej Spokrewniony może być w miarę pewny, że takie potwory nie występują w jego mieście, a jeśli w nim są, nie wchodzą wampirom w drogę. Koniec końców,

przecież mu się nie naprzykrzały. Rusz się gdzie indziej, a wszystko może się zdarzyć. Możliwość złamania jakiejś niezrozumiałej reguły lub kłusownictwa na terytorium starszego jest wystarczającym niebezpieczeństwem. Ryzyko skrzyżowania ścieżki z szalejącym demonem lub czarownikiem, mimo że znacznie mniej prawdopodobne, jest również i znacznie bardziej przerażające.

Kurczący się świat

Jak wcześniej zasugerowano, Spokrewnieni powinni raczej pozostawać w miastach, zaś domena każdego z nich to w zasadzie ich własny, suwerenny teren. To miniaturowe królestwo, w którym przez większość czasu są absolutnymi władcami i bezdyskusyjnie rządzą wampirzymi mieszkańcami wedle określonej hierarchii. Jednak obecne czasy to nie średniowiecze (i to bez względu na to, jak bardzo może je przypominać, patrząc z perspektywy konkretnych domen). Nawet Spokrewnionym nie da uciec się od faktu, że zdobycze technologii umożliwiły stworzenie globalnej społeczności. Pomimo ich instynktu (a czasem, w niektórych przypadkach pragnienia) izolacji, Spokrewnieni wchodzą w relacje z pobratymcami z innych miast.

Kontakt i komunikacja

Przez całą zamierzchłą przeszłość, jeśli Ventrue z jednego miasta chciał przesłać wiadomość do powiernika Nosferatu w innym, musiał powierzyć swoje słowa posłańcowi, który łatwo mógł zbłądzić, paść ofiarą bandytów lub wrogich żołnierzy, czy też jakiejś bestii w dziczy. Nawet jeśli kurier dotarł do celu, przeprowadzenie satysfakcjonującej konwersacji lub negocjacji wymagało tygodni, jeśli nie miesięcy. Przekonywało to Spokrewnionych do interesowania się w zasadzie tylko swoim terytorium i niezaprzątaniem sobie głowy tym, co działo się wtedy gdzie indziej, chyba że było to absolutnie konieczne.

Obecnie Spokrewnieni muszą jedynie podnieść telefon, wpisać hasło lub – jeśli czują nostalgię – polizać znaczek. Zawsze gdy chcą coś przekazać, mogą to zrobić. Współczesne wynalazki dają Spokrewnionym możliwość zacieśnić łączące ich więzy. Po raz pierwszy istnieje szansa stworzenia prawdziwej społeczności nieumarłych, zamiast typowego łańcucha pojedynczych osób i niezależnych od siebie lenn.

Taka jedność nie jest jednak specjalnie możliwa. Rozmowy telefoniczne i e-maile to doskonały sposób na nawiązanie osobistych kontaktów i pozyskanie podstawowego zrozumienia wydarzeń dziejących się w innym mieście. Nie wystarczy to jednak do uzyskania pełnego obrazu sytuacji.

Weźmy hipotetycznego, ambitnego Ventrue. Dzięki swoim kontaktom „wie", że Atlanta to miasto Invictus. W porządku. Nie wie jednak, że miasto należy do Invictus tylko dlatego, że wywodzi się zeń Książę, zaś całą brudną robotę odwalają za niego fanatycy z Lancea Sanctum. Książę nienawidzi Kartian, a Lancea Sanctum, by utrzymać władzę, przepędza ich z miasta. Niezrzeszeni mogą przebywać w mieście tylko, jeśli zgodzą się spętać Vinculum, przez co staną się marionetkami Księcia. Książę zaś nie wie, że pewni zakonspirowani (i wciąż wolni) niezrzeszeni spiskują, by przemycić do miasta oddział Kartian (i mogą przemyśleć wybór zgromadzenia, jeśli Kartianom uda się dokonać przewrotu). Tymczasem kilka wampirów zwróciło się ku pogańskim kultom wynikającym z wypaczonego pojęcia tabu. „Atlanta to miasto Invictus"? Niezupełnie.

Jeśli nasz Ventrue nie przybędzie do miasta we własnej osobie, to nie ma szans na to, by dowiedział się o tym, nie mówiąc o zrozumieniu całej intrygi. Owszem, jego kontakt może wspomnieć o całej sytuacji, jednak bez zagłębiania się w szczegóły. Co więcej, może po prostu pominąć część informacji z racji swojego osobistego zaangażowania w sprawę albo zwykłego braku ochoty na dzielenie się pewnymi informacjami.

Pomyśl nad trudnościami, z którymi boryka się nasz Ventrue, by zrozumieć całą sytuację, a jest ona przecież dość skomplikowana nawet dla Spokrewnionych zamieszkujących Atlantę. Teraz zastanów się: po co miałby się tym przejmować? Atlanta nie jest przecież domem naszego Ventrue. Jego terytorium to Chicago, kogo obchodzi Atlanta?

Właśnie to jest powodem, dla którego nawet współczesne możliwości komunikacyjne nie sprawiły, że społeczność Spokrewnionych stała się sobie znacznie bliższa, i dlaczego nie stanie się tak przynajmniej w najbliższym czasie. Ten rodzaj kontaktowania się ze sobą jest doskonały jako możliwość osobistej znajomości, lecz nie sprawdza się w większej skali. Pomaga również wytłumaczyć postawę niektórych starszych uważających, że nowoczesna technologia, a w szczególności obraz wideo i informacje uzyskane przez satelitę mogą być bezpośrednim zagrożeniem dla Maskarady i w rezultacie wyrządzić więcej szkód niż potencjalnych korzyści.

Przygotowania do podróży

Jak wspomniano wcześniej, koncept niepodróżujących Spokrewnionych nie jest prawdziwy. Oczywiście musieli podróżować, jako że rozwijali się równolegle z ludzkością do momentu, w którym można było już ich zastać w każdym rejonie globu. Współczesny transport i pojazdy nie oferują, rzecz jasna, w pełni bezpiecznego sposobu podróżowania, jednak sprawiają, że jest ono znacznie wygodniejsze niż do tej pory. Być może dany Spokrewniony musi uciekać przed krwawymi łowami, spotkać się twarzą w twarz z bratem z klanu w Toronto lub po prostu pragnie rozpocząć wszystko od nowa w innym miejscu. Czasami, bez względu na ryzyko z tym związane, wampir musi po prostu spakować się i wyruszyć.

Wycieczka do innego miasta wymaga porządnych przygotowań. Najlepiej, aby całością zajął się służący. Mądry Spokrewniony wysyła pełnomocnika w celu zlokalizowania schronienia i, jeśli to możliwe, miejscowych wampirów, którym Spokrewniony będzie musiał się przedstawić i które pomogą mu poznać podstawowe reguły rządzące miastem.

Drugim krokiem jest plan podróży jako takiej. Bez względu na to, czy związane są one z wykupieniem przejazdu, czy też z planowaniem trasy, przygotowania te cechować musi wielka dokładność i precyzja; należy też uwzględnić margines czasowy dla błędu. Zgubienie się na drodze wiodącej przez obce terytorium jest zdecydowanie złą nowiną. Jednak zgubienie się na jakiejś bocznej drodze wiodącej przez obce terytorium, lecz z zapasem ledwie godziny do świtu, jest zdecydowanie gorsze. Tylko najbardziej lekkomyślni ze Spokrewnionych podróżują bez łatwego dostępu do krwi, bez względu na to, czy w formie chętnego pucharu, czy też lodówki pełnej krwi wykradzionej z miejscowego Czerwonego Krzyża.

Wielu Spokrewnionych, jeśli tylko posiadają odpowiednie ku temu środki, preferuje podróż transportem medycznym, gdzie wszystkie ich wymagania – w tym krew, prywatność oraz pomocnicy – są traktowane jako część jednej usługi. Inni z ko-

lei wysyłają sami siebie statkiem jako żywy ładunek lub nawet podróżują jako ciało w trumnie.

Wszystkie powyższe opcje wymagają niestety zarówno pieniędzy, jak i pośredników, zaś wielu Spokrewnionych nie posiada ani jednego z tych elementów.

Motywy

Oto świat, w którym cnota nie może liczyć na szybki triumf. W rzeczy samej, wszystkie dowody wskazują, że jakakolwiek cnota nie ma tu najmniejszych szans. Jedynym pytaniem, jakie zatem można zadać, jest kwestia, czy świat zadusi się własnym zepsuciem, czy też będzie po prostu zataczał to samo błędne koło – okrutny koniec, a może raczej okrucieństwo bez końca.

Większość ludzi dawno się już poddała. Teraz chcą po prostu nieco wygody w przydzielonym im krótkim życiu. Tylko ślepi fanatycy zdają się martwić o przyszłość świata, a i tak chętniej rzuciliby go w ogień, niż choć minimalnie zmienili swoje poglądy. Kilka osób, które zyskały prawdziwą władzę, wybrało rządzenie piekłem zamiast walki o lepsze jutro.

Jako rasa Spokrewnieni pasują właśnie do tej ostatniej kategorii. W pewnych aspektach klątwa nieumarłych daje im wielką moc. W innych sprawia, że są słabsi niż śmiertelnicy, na których przecież polują. Głęboko w środku mają tę świadomość. Jeśli śmiertelni na dobre poddali się rozpaczy, to dlaczego Przeklęci mieliby żyć nadzieją, że to oni mogą coś zmienić?

Bez względu na klan, zgromadzenie lub umiejscowienie, postaci graczy zmuszone są do zmierzenia się z wyborem pomiędzy dążeniem ku cnocie, a poddaniu się występkowi. Nie zawsze ten wybór stawiany jest w sposób otwarty, jednak dokonuje się on w sercu każdego Wampira. Czy postaci są w stanie pracować nad tym, by być więcej niż tylko potworami, szczególnie, kiedy mają świadomość, że muszą czasami ponieść klęskę? „Robienie tego, co trzeba" nie jest w Requiem prostą rzeczą. Jest często niebezpieczne. Czasem trudno jest określić, co jest dobrem. Niezależnie od tego, postaci mogą osiągnąć heroizm poprzez ciągłą walkę o to, żeby znaleźć w sobie odwagę, współczucie i inne wartości.

W tym szerokim motywie wyborów moralnych i ich konsekwencji możesz stworzyć wiele innych motywów dla swojej kroniki. Motyw nadaje twojej grze główną oś pomysłu, która z kolei tworzy kolejne opowieści i łączy je. Motyw nie jest „morałem historii" – nic podobnego. Dobry motyw jest jak pytanie. Postaci prezentują własne odpowiedzi poprzez wybory, których dokonują w specyficzny sposób, reagując na daną sytuację.

Motywy pasujące do kronik Wampira to, między innymi:

• **Danse Macabre:** Egzystencja Spokrewnionych to straszna, skryta wojna każdego z każdym, gdzie zarówno orężem, jak i nagrodą jest władza nad śmiertelnikami. Młode wampiry walczą o zyskanie władzy i bezpieczeństwo wbrew chciwości starszych. Starsze wampiry starają się natomiast utrzymać swą władzę, jak również zyskać jej jeszcze więcej, by wykorzystać ją przeciwko swoim rywalom. Młodzi i starzy nie mają skrupułów przed zdradzeniem innych, równych im wiekiem Spokrewnionych tylko po to, by polepszyć swoją pozycję, tworząc wygodne im sojusze.

Czy postaci unikną Danse Macabre, czy też będą zmuszone brać w nim udział, by przetrwać? Czy mogą uciec z błędnego koła ciągłej potrzeby władzy, koniecznej, by policzyć się z przeciwnikami, którzy pojawili się podczas dawnych intryg? Czy będą używać swojej mocy dla cnotliwych celów? Czy te ostatnie w ogóle istnieją w Świecie Mroku? A co ważniejsze, czy mogą ufać sobie nawzajem, czy też będą zdradzać się dla osobistych korzyści?

• **Spętani niewidzialnymi łańcuchami:** Requiem przynosi ze sobą władzę i wolność od śmiertelnych praw i ograniczeń... Czy aby na pewno? Wielu Spokrewnionych wierzy, że są nieśmiertelnymi panami nocy, przynajmniej w swoich miastach. Lecz i oni pętają się długami niespłaconych przysług oraz prawami ustawionymi przez inne wampiry – szczególnie przez władzę Księcia i przymus przestrzegania Tradycji. Krępuje ich wszystkich intryga Danse Macabre, choć w tym przypadku łatwiej porównać ją do lepkiej, ograniczającej ruchy smoły, niźli do klasycznej kuli z łańcuchem. Spokrewnieni sięgają po władzę i zmuszeni są kierować i bronić swych śmiertelnych marionetek przed rywalami. Co więcej, jeszcze bardziej ogranicza ich własna natura. Spokrewnieni nie są w stanie uciec przed wewnętrzną Bestią. Jedyne, co mogą robić, to starać się utrzymać ją w ryzach, inaczej ona zdominuje ich i zniszczy. Ich skazy to kolejna pułapka i tylko niewielu Spokrewnionym udaje się uciec od swych egoistycznych namiętności. Czy zatem nawet Książę jest panem swojego losu?

Ten motyw sprawdza się najlepiej w kronice traktującej o grupie ambitnych neofitów, którzy chcą zdobyć urzędy i tytuły w obrębie swojego zgromadzenia, klanu lub też hierarchii miasta. Być może łakną władzy tylko po to, by ją posiadać. Być może samo wygranie Danse Macabre jest jedynie rodzajem ucieczki od niego, jako że osiągnięcie dość wysokiej pozycji i wpływu sprawi, że nikt nie będzie się ważył grozić im lub nimi kierować. Są zmuszeni do spiskowania, by uciec spod kontroli swoich rodzicieli i odbijać kolejne ataki swoich ambitnych pobratymców. W końcu będą musieli rzucić wyzwanie starszym, których chcą przecież wyprzeć. Podczas pięcia się w górę, postaci muszą dokonywać targów, zaciągać długi, tworzyć i burzyć sojusze oraz zdobywać krótkoterminowych partnerów i długoterminowych wrogów. Jeśli nawet postaci kiedykolwiek osiągną szczyt, który jest ich celem, to i tak może się okazać, że jedyne, co udało im się osiągnąć, to podwyższenie stawki gry i rozpoczęcie kolejnego etapu rywalizacji. Oczywiście cały czas muszą bronić się przed młodszymi Spokrewnionymi, którzy chcą ich usunąć.

• **Mroczne odkupienie:** Śmierć przeraża niektórych nowo Przeistoczonych Spokrewnionych. Nie ustają więc w wysiłkach, by odzyskać jak najwięcej z ich straconego człowieczeństwa i odkupić grzechy, jeśli nie dla Boga, to dla spokoju sumienia. Postaci, które szukają odkupienia, mogą próbować używać swoich mocy do czynienia dobra. Może to oznaczać wszystko, poczynając od rozbicia bezwzględnego gangu ulicznego, aż po bezpośrednie starania osiągnięcia takiej władzy, która zapewni im wpływ na poczynania rządu wobec bezdomnych i biednych. Oczywiście w tym przypadku takie postaci natknęłyby się na opór innych Spokrewnionych. Większość wampirów uważa takie altruistyczne kampanie za, w najlepszym wypadku, niemądre, w najgorszym razie biorąc je za bezpośrednie zagrożenie dla ich władzy i zasobów pożywienia. Jednak największym zagrożeniem dla postaci jest ich własna, nieunikniona natura. Tylko jedna chwila poddania się Bestii może zamienić zamiar niesienia sprawiedliwości, łaski czy też innych cnót w krwawą łaźnię. Czy Przeklęci naprawdę mogą czynić dobro, czy też są skazani na psucie i niszczenie wszystkiego, czego się tkną? Czy jakakolwiek ilość dobrych uczynków może zrównoważyć całe zło, które nieuchronnie popełnia wampir?

• **Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej:** Egzystencja wampira jest samotna i pełna grozy, a koteria to kiepski substytut prawdziwych przyjaciół i rodziny. Niektórzy neofici mogą próbować utrzymywać związki z ich śmiertelnego życia. Czy wampir może po prostu wrócić do domu, odzyskując swoje dawne relacje, czy jego będzie udziałem jeno pustka i dramat?

Ten motyw bada rozłąkę Spokrewnionego z rodzajem ludzkim. Wampiry nigdy nie będą w stanie odzyskać pewnych aspektów śmiertelnej egzystencji, jak tolerowanie promieni światła dziennego czy prokreacja. Ich Głód to stałe niebezpieczeństwo dla otaczających ich śmiertelników. Inni Spokrewnieni zaś z pewnością potępią postaci za narażanie Maskarady. Czy jeśli wampir stara się trzymać swojej śmiertelnej rodziny i przyjaciół – co kiedyś było dla niego zupełnie naturalne – to jest przez to egoistą? Czy też może odnalazł jedyną rzecz liczącą się w Requiem? Co zaś do osób, które postać za życia kochała... jakiego rodzaju wyborów dokonują? Czy są nieświadomi niebezpieczeństwa, czy też dzielnie ryzykują swoim życiem, by pomóc postaci w podtrzymaniu jej człowieczeństwa?

Motywy pozwalają ci na skupienie w twoich historiach wokół jednego pomysłu zarówno wydarzeń, jak i czynności. Dzięki temu twoja kronika zyskuje na konsekwencji i emocjonalnym wydźwięku, pozwalając twoim bohaterom na postrzeganie danego motywu z różnych perspektyw. Kiedy kronika dociera powoli do końca, możesz stworzyć punkt kulminacyjny, w którym postaci zmuszone będą do udzielenia odpowiedzi na pytania, które stworzone zostały przez motyw.

Kronika może korzystać z więcej niż jednego motywu. W zasadzie lepiej jest nie łączyć danej historii tylko z jednym motywem, przynajmniej w przypadku dłuższej kroniki. Jeśli sprawisz, że dany motyw będzie zbyt silnie obecny, lub też będziesz karmił graczy gotowymi odpowiedziami, to kronika może stać się zbyt wymuszona lub kaznodziejska. Zamiast tego, lepiej wybrać jeden główny motyw, lecz również tworzyć pojedyncze opowieści snute wokół innych. Możesz je ze sobą łączyć. Dla przykładu, członkowie koterii mogą mieć nadzieję na kontynuację elementów swojego dawnego życia, ze wszystkimi trudnościami, jakie się z tym wiążą, lecz jednocześnie muszą brać udział w Danse Macabre, zmuszeni bronić swoich najbliższych przed machinacjami innych Spokrewnionych. Jest również możliwe, że każda z postaci będzie zgłębiać własny motyw. Ogranicza cię jedynie ilość pracy, jaką wraz ze swoimi graczami jesteś gotów wykonać, by rozwijać motywy.

Drama dla początkujących

Większość gier fabularnych można określić jako „przygodowe gry akcji". Podczas tych ostatnich postaci realizują swoje cele i stawiają czoła zagrożeniom. Nieważne, czy gra zalicza się do wysokiej fantastyki, science fiction, westernu, wuxia, mówiących zwierząt czy nawet horroru. Postaci mają jakiś problem i próbują go rozwiązać.

W ten sposób możesz również prowadzić **Wampira: Requiem**. W Świecie Mroku na postaci czyha podczas realizacji ich celów wiele zagrożeń, od śmiertelnych władz, które należy oszukiwać, po szalonego Wyjca chcącego zniszczyć wszystkie wampiry.

Jako gra Narracji, **Wampir** koncentruje się przede wszystkim na dramie. Drama różni się od przygody z akcją tym, że podczas tej pierwszej postaci zmuszone są do dokonywania wyborów. „Jak powstrzymać Wyjca?" – to przygoda z akcją. „Co powinniśmy zrobić w związku z Wyjcem? Zabić go, ukryć się, starać się z nim porozumieć czy też może manipulować nim, nasyłając go na naszych wrogów?" – to z kolei drama.

W dramie nie ma jedynej słusznej odpowiedzi lub, jeśli istnieje, nie jest tą, którą postaci chcą usłyszeć. Na przykład, niech postaci odkryją, że łowca czarownic zabijający Spokrewnionych był w istocie przyjacielem jednej z nich, gdy jeszcze żyła. Czy spróbują go powstrzymać, a być może i zabić? Łowca jest mordercą. Zabija śmiertelne sługi tak samo, jak ich Spokrewnionych panów. Kiedyś był jednak przyjacielem. Czy postaci spróbują więc z nim porozmawiać, powołać się na stare więzy? Byłoby to podejście ludzkie i miłosierne, lecz odmówiłoby sprawiedliwości pomordowanym śmiertelnikom, a poza tym mogłoby być śmiertelnie niebezpieczne, jeśli łowca zobaczy w swoim dawnym przyjacielu po prostu kolejnego wampira. Do tego Książę na pewno będzie zadawał trudne pytania, jeśli dowie się, że postaci są jakoś powiązane z łowcą. Może nawet uznać, że razem zaplanowali mordy.

Jednym ze sposobów na stworzenie dramy jest odkrycie, w jakich sytuacjach postaci najmniej chciałyby się znaleźć – mowa tu nie o samym zagrożeniu, ale raczej o ich strachu, wstydzie, ambicji i innych emocjach. Następnie umieść postaci w tych sytuacjach. Wraz z rozwojem kroniki rozwijać się będzie również twoja lista kłopotliwych emocjonalnie sytuacji, odzwierciedlająca ciągły rozwój postaci. Stare sytuacje są wykreślane z listy, kiedy udaje się rozwiązać osobiste kwestie, zaś nowe sytuacje zostają do niej dodane, kiedy tylko postaci podejmują nową decyzję czy też zawierają nowe znajomości.

Cnota i Skaza postaci mogą być bardzo pomocne przy tworzeniu dramatycznych sytuacji. Wymyśl sytuację, w której postać musi poświęcić swoją cenną Cnotę, by podtrzymać inne aspekty swej egzystencji, takie jak Człowieczeństwo czy też jakiś dług społeczny. Mniej cnotliwe postaci mogą z kolei zdać sobie sprawę, że ich Skaza stoi w sprzeczności z innym aspektem ich tożsamości. Dla przykładu, znany ze swojej dumy Spokrewniony może zdać sobie sprawę, że aby dokonać zemsty (u podłoża której leży duma) musi ukorzyć się przed rywalem (czyli działać wbrew swojej dumie). Dzięki niewielkiej pracy będziesz w stanie stworzyć sytuacje, w których postaci muszą oddać się Skazie w celu osiągnięcia cnotliwych celów lub wywołać jeszcze dziwniejsze kontrasty.

Dla punktu kulminacyjnego kroniki lub przynajmniej zwrotu akcji wybierz najbardziej dramatyczną sytuację – taką, w której postać najmniej chętnie by uczestniczyła. Skonfrontuj postać z jej największym strachem lub też kuś ją wieloma nagrodami oferowanymi przez każdą ze stron konfliktu. Jeśli twoi gracze będą chcieli stawić czoła takim sytuacjom, mogą przeżyć najwspanialsze w ich życiu doświadczenie związane z grami fabularnymi i zyskać opowieść, którą będą wspominać przez całe lata.

Wątki fabularne

Jak pokazały już cytowane przykłady, motywy często sugerują określone wątki fabularne. Wybrane przez ciebie motywy mogą również pomóc w zmianie niesprecyzowanego pomysłu na kronikę w gotowy wątek, sugerując ci, jakich wyborów muszą dokonać postaci i jakie czekają na nie wyzwania. Podobnie jak film czy powieść, kronika powinna również posiadać wstęp, rozwinięcie i zakończenie, dzięki czemu gracze wiedzą, że czynności ich postaci sprawiają, iż te zmierzają w kierunku swego rodzaju punktu zwrotnego i rozwiązania historii. Znacznie łatwiej będzie ci tworzyć pojedyncze historie, jeśli rozpoczniesz od jasnego pomysłu, w jakim kierunku powinna zmierzać cała kronika.

Dla przykładu, ponownie przyjrzyjmy się pomysłowi kroniki, bazującemu na wyniesieniu ku władzy i upadku charyzmatycznego Księcia. Założenie brzmi mocno politycznie, przez co jako motyw kroniki możesz chcieć wybrać „spętani niewidzialnymi łańcuchami". Postaci-neofici dostrzegają wolność i władzę starszych Spokrewnionych w porównaniu z własną egzystencją. Nagle na scenie pojawia się pretendent do roli Księcia, kuszący postaci szansą sięgnięcia po władzę i wolność, tym razem dla nich samych. Ta próba rewolucji wciągnie ich w bagno niekończących się intryg, kupczenia przysługami i podstępu.

Jednak po osiągnięciu władzy nowy Książę okazuje się takim samym despotą, jak jego poprzednicy. Owszem, postaci zyskały pożądane przez siebie władzę i wpływy, lecz za cenę zobowiązań w stosunku do Księcia i innych sojuszników. Jeśli złamią te obietnice i sojusze, szybko mogą stać się poszukiwanymi wyrzutkami. Kiedy rządy Księcia stają się jeszcze trudniejsze do zniesienia, postaci muszą zdecydować, wobec kogo chcą być lojalne. Czy dołączą do szykującej się rebelii, ryzykując tym samym swoją władzę i wpływy? Czy będą wierne Księciu i raczej postarają się złagodzić reżim od środka? Czy wyrzekną się swoich starych zasad? Czy może też po prostu uciekną? Jedno, czego powinieneś być pewien, to że kronika powinna skończyć się w ognistym finale bratobójczej wojny Spokrewnionych, zmuszającej postaci do popełniania czynów zupełnie sprzecznych z dokonanym na początku wyborem.

Jeśli postaci wesprą Księcia, muszą z nim zginąć lub też unicestwić swoich pobratymców, którzy przecież kierują się ideałami, tak samo jak jeszcze niedawno postaci. Jeśli postaci zwrócą się przeciwko Księciu to szybko stracą wszystko, co dzięki niemu zyskały. Zyskają za to reputację zdrajców i niepewnych sojuszników. Taka reputacja gwarantuje, że przez dłuższy czas nikt im nie zaufa, bez względu na wagę wyboru.

Teraz możesz raz jeszcze prześledzić ten swoisty szkielet wątku fabularnego i części, poczynając od jego początku, rozwinięcia, punktu kulminacyjnego i wreszcie jego końca, wraz ze wszystkimi wyborami, których będą dokonywać postaci. Pamiętaj, że twoja oryginalna historia może się zmienić w stosunku do tego, co początkowo planowałeś – to, co stworzyłeś, to jedynie bardziej szczegółowe ramy.

Kronika powinna rozpocząć się w sposób prosty, ponieważ postaci potrzebują czasu, aby dowiedzieć się czegoś o mieście i innych Spokrewnionych (nowi gracze potrzebują również czasu na zapoznanie się z systemem narracyjnym oraz z mocą i słabościami wampirów). Decydujesz, że pierwsze historie koncentrują się na Przeistoczeniu postaci i relacjach z ich rodzicami, ze sobą nawzajem i pozostałościami z ich śmiertelnego życia. Reakcja postaci na swój obecny stan i Spokrewnionych, których spotykają, może tworzyć konflikty i cele, które z kolei ty możesz rozwinąć w dalszych częściach wątków fabularnych. Podczas kroniki postaci odkryją, jak dużą władzę dzierżą starsi, potężniejsi od nich Spokrewnieni – szczególnie w postaci rządzącego żelazną ręką, obecnego Księcia.

Podczas rozwoju kroniki prezentujesz rosnący w mieście niepokój Spokrewnionych, rozdrażnionych rządami tyrana. Wymaga to opowieści, scen i spotkań, które z kolei pozwolą postaciom uzyskać własne doświadczenia dotyczące tyranii. Dla przykładu, jedna z postaci może starać się kontynuować prowadzenie własnego interesu, który założyła jeszcze jako śmiertelnik, gdy nagle jeden z poplecznikow Księcia decyduje się go przejąć pod pretek-

stem zagrożonej przez postać Maskarady. Inna postać może być świadkiem sytuacji, w której jej rodzic, osoba, którą postać uważa za sprawiedliwą i dumną, upokarza się przed Księciem w celu uzyskania jakiejś nieznacznej przysługi. By przypieczętować obraz Księcia jako despoty, niech ten nakaże postaciom wziąć udział w krwawych łowach na innego, znanego im neofitę. Znają ofiarę na tyle długo, by wiedzieć, że stawiane jej zarzuty są spreparowane lub wyssane z palca (lub dowiadują się tego od innego Spokrewnionego). Jedynym przestępstwem neofity okazuje się to, że znieważył Księcia. Starszym Spokrewnionym udaje się wywinąć od krwawych łowów, jednak jasno dają postaciom do zrozumienia, że każdy niebiorący w nim udziału neofita będzie podejrzany o kolaborację z „przestępcą" i sam może szybko stać się zwierzyną łowną.

Faza wstępna kroniki kończy się pierwszą ważną decyzją postaci, ich odpowiedzią na krwawe łowy. Jeśli wezmą w nich udział, spraw, aby to oni dopadli ofiarę. Jeśli zaś odmówią, sami staną się celem łowów. W końcu mogą pomóc w morderstwie na ściganym (z wszystkimi konsekwencjami dotyczącymi Człowieczeństwa), nie brać udziału w tym czynie i pozwolić innym Spokrewnionym na wykonanie go lub też znaleźć sposób, w jaki niedawna zwierzyna może opuścić miasto, mając przy tym pełną świadomość, że w razie wyjścia tego faktu na jaw grozi im Ostateczna Śmierć.

Po jakimś czasie we wstępnej fazie postaci napotykają również ancillae – zapewne Kartianina, choć może być członkiem dowolnego zgromadzenia – który ostrożnie sprzeciwia się obecnemu reżimowi. Elokwentnie mówi o tym, jak Spokrewnieni winni być panami samych siebie, robiąc to jednak na tyle zręcznie, aby nie być oskarżonym o otwarte występowanie przeciw Księciu. Pomaga neofitom w ciężkim okresie oswajania się z nieumarłą egzystencją, udzielając im porad dotyczących tworzenia nowej tożsamości czy też uzyskania zgody na polowanie na terytorium starszych. Po krwawych łowach ancillae staje się odważniejszy i stara się wybadać postaci pod względem ich stosunku do polityki Księcia. W fazie rozwinięcia kroniki postaci mogą zdecydować o dołączeniu do ancillae i szukać sposobów na pozbawienie wpływów popleczników Księcia oraz zyskanie ich kosztem władzy. W końcu stanie się oczywiste, że ancillae chce zostać nowym Księciem, obiecując przy tym swoim towarzyszom, że jego rządy będą znacznie sprawiedliwsze niż obecnego przywódcy.

W tej fazie głównym wyborem, któremu muszą stawić czoła nasze postaci, jest to, czy chcą dołączyć do spisku ancillae, zdemaskować go lub też wycofać się i starać się za wszelką cenę uniknąć konfliktu. Bez dwóch zdań bycie rewolucjonistą brzmi najbardziej bohatersko, jednak twoją pracą jako Narratora jest nie zmuszanie postaci do wybrania konkretnego wariantu, lecz jedynie prezentowanie im poszczególnych opcji.

Jeśli postaci starają się unikać jakichkolwiek deklaracji, to zmuś je do tego. Być może rywal grozi im, że zdemaskuje ich jako konspiratorów, jeśli nie zrobią tego, czego chce, lub może też ktoś z kliki Księcia będzie domagać się, by kogoś zdradzili w celu udowodnienia swojej lojalności.

Jeśli postaci zdemaskują ancillae, ten ukryje się, a żarząca się do niedawna rewolucja spełznie na niczym... na razie. Książę wynagrodzi postaci własnymi terytoriami łowieckimi, pomniejszymi tytułami bądź innymi przywilejami. Oczywiście mogą również zyskać reputację donosicieli i lizusów, zaś ich nowe przywileje będą aktualne dopóty, dopóki będą oni zadowalać swoim zachowaniem Księcia. Ancillae kontynuuje zaś swoje dzieło z ukrycia i w końcu dochodzi do rewolucji. Postaci stoją jednak po drugiej stronie barykady.

Jeśli postaci połączą swe siły z ancillae, będą musiały zmierzyć się z trudnym zadaniem zjednywania sobie sojuszników wśród niezadowolonych z obecnego stanu rzeczy innych wampirów. Dowiedzą się jednak, że inni Spokrewnieni chcą czegoś więcej niż tylko obietnicy lepszego przywództwa. Każdy z nich żąda jakiejś natychmiastowej nagrody lub gwarancji takowej, zanim zgodzi się ryzykować w nadchodzącym przewrocie swoim obecnym statusem, wpływami i, być może, egzystencją. Postaci zmuszone są do wyświadczenia innym Spokrewnionym wielu przysług. Większość z nich nie ma nic wspólnego z reformą polityczną, a mogą jedynie wmieszać postaci w jakieś niejasne interesy. Jeden z potencjalnych sojuszników może, dla przykładu, chcieć, by postaci pomogły mu w zniewoleniu wpływowego biurokraty lub biznesmena. Inny może żądać, by postaci sabotowały plany jego rywala. Obaj również mogą chcieć zapewnienia dodatkowych przysług. Wymagać mogą również przysiąg, wspartych klątwami, lub Vinculum jako gwarancji dotrzymania umowy.

Punktem kulminacyjnym tej fazy kroniki powinno być powstanie przeciwko Księciu. Już wcześniej zdecydowałeś, że rewolucja odniesie skutek bez względu na to, czy postaci przyłączą się do niej, czy też nie. Jako że rewolucja będzie miała wpływ na większość nieumarłych w mieście, możesz uzasadnić sukces przewrotu poprzez czyny innych nieumarłych. Oczywiście z punktu widzenia dramy najlepiej by było, aby to właśnie postaci graczy odegrały jakąś szczególnie istotną rolę w sukcesie przewrotu, taką jak udział w błyskawicznej akcji w celu porwania samego Księcia lub też w niebezpiecznych negocjacjach mających zapewnić wsparcia potężnego czarownika. Nawet jeśli postaci bronią Księcia, to ancillae wspaniałomyślnie oferuje im szansę puszczenia w niepamięć ich dawnych czynów, jeśli tylko zrekompensują to swoim zachowaniem w nowym porządku.

Ostateczna faza kroniki dotyczy zmiany, jaka dokonuje się w nowym reżimie od idealizmu na rzecz tyranii. Pierwszą myślą, jaka przyjdzie ci do głowy, to że Książę daje upust swojej ambicji, a cały przewrót służył mu jedynie do zdobycia władzy. Przychodzi na myśl słynne stwierdzenie o zepsuciu związanym z władzą. Jednakże motywem kroniki ma być rozczarowanie i poczucie osaczenia. Zamiast po prostu ujawnić, że Książę jest takim samym draniem co poprzedni, znacznie lepiej jest wciągnąć postaci w bycie częścią „zepsucia" i „nadużycia władzy".

W poprzedniej fazie kroniki postaci złożyły wiele obietnic. Teraz Spokrewnieni, którzy wsparli je w przewrocie, domagają się zapłaty. Bez względu na to, jakie reformy zaproponują Książę i postaci, ktoś, kto ma ich wesprzeć, musi spytać: „Co mi z tego przyjdzie i jak bardzo ci zależy?". Ktoś inny może stwierdzić, że planowane reformy zaszkodzą jego interesom, i będzie się im sprzeciwiał, bez względu na to, jak bardzo słodzić mu będą postaci. Postaci dowiedzą się również, że wywiązywanie się z wcześniej złożonych obietnic oznacza pewne ustępstwa w stosunku do pierwotnych ideałów, zaś w momencie, kiedy inni Spokrewnieni badają, ile mogą zażądać bądź wymusić na nowym Księciu – jeszcze większe. Żądania i obietnice nieuchronnie prowadzą do konfliktów. Co zrobisz, jeśli okaże się, że obiecałeś dwóm Spokrewnionym pomoc w zniszczeniu siebie nawzajem?

W końcu Książę zdecyduje, że musi dać przykład wszystkim sprawiającym problemy i roszczeniowym Spokrewnionym w mieście. Możesz wyznaczyć za cel prawdziwego sukinsyna, przez co postaci

nie będą mieć wyrzutów sumienia przy zaciąganiu go do Vinculum lub poddawaniu innej karze. Może to szczególnie uprościć sytuacja, w której dwóch Spokrewnionych dzielą znaczne różnice i w związku z tym, dla dobra domeny, jeden z nich musi odejść. Niech każda taka pojedyncza historia ukazuje coraz ostrzejsze reakcje Księcia na jakąkolwiek próbę przeciwstawienia się mu i coraz agresywniejszą i mniej dyplomatyczną odpowiedź na jakiekolwiek dysputy. Dla punktu poprzedzającego kulminacyjny stwórz sytuację, w której Książę wyda rozkaz bardzo podobny do tego, jaki wydał ten stary, który swego czasu szczególnie uraził postaci. Może wyda krwawe łowy na neofitę, który stał się niewygodny lub też po prostu padł ofiarą politycznej umowy.

Po tym, gdy postaci zdadzą sobie sprawę, że nowy reżim upodabnia się do poprzedniego, będą zmuszone skonfrontować się z własnym postrzeganiem lojalności i prawości. Kolejna grupa Spokrewnionych zacznie wkrótce szukać sojuszników w nadchodzącym, powtórnym przewrocie, używając do tego tych samych technik, jakie swego czasu stosowała koteria, unikając jednak popełnionych przez nią wtedy błędów. W końcu to właśnie postaci dokonały tego, co było kiedyś uważane za niemożliwe. Mogą również stawić czoła rozlicznym spiskom, jako że wielu Spokrewnionych może zadawać sobie pytanie: „Dlaczego to ja nie miałbym być Księciem?".

W ten oto sposób kronika zatacza koło. Postaci stały się ważnymi osobistościami, których przecież do niedawna same nienawidziły i którym zazdrościły; są jednak mniej potężne z racji wieku i braku doświadczenia. Jak zareagują na nadchodzącą rewolucję? Będą starały się ją zwalczyć? Dołączyć do niej, przekonując podżegaczy, że nie jest to część podstępu zmierzającego do zniszczenia ich, i liczyć, że tym razem uda się zakończyć wszystko w odpowiedni sposób? Stwierdzić: „Wszyscy jesteście winni", i zniszczyć wszystkich Spokrewnionych walczących o władzę? Gdzie leży honor w świecie Przeklętych?

Masz zatem cały szkielet wątku fabularnego dla twoich postaci, wliczając w to wszystkie wybory i wyzwania, którym muszą stawić czoła. Gdy będziesz rozgrywał kronikę, okaże się, że tło i cele konkretnych postaci będą tworzyć jeszcze dodatkowe wątki. Możesz dowolnie łączyć je z tym głównym. Inne pozostaną osobne, lecz będą równocześnie wchodzić do ogólnej puli konfliktów i rozwoju postaci. Dla przykładu, kiedy przyszły uzurpator będzie zabiegał o wsparcie dla swojej sprawy, może nagle stwierdzić, że najlepszym atakiem na wpływ obecnego Księcia będzie Przeistoczenie kluczowego śmiertelnika w firmie pod kontrolą Księcia – firmie, która jest odpowiedzialna za jego wielki majątek i kontakty. Lecz, jak się okazuje, ów śmiertelnik jest również bliski jednej z postaci graczy. Alternatywnie, postaci mogą przeciwstawiać się pomysłowi Przeistoczenia z racji swoich przekonań, mimo że wspierają pomysł odsunięcia tyrana od władzy. Przynajmniej jedna postać zostaje skonfrontowana z bardzo istotnym wyborem, którego konsekwencje będą poważne bez względu na podjętą decyzję.

Bądź wyczulony na potencjalne nowe wątki fabularne, zarówno na początku kroniki, jak i w czasie jej rozwoju. Wprowadzaj je, jeśli ulepszą grę, i szybko je rozwiązuj, aby nie dekoncentrować postaci. Oczywiście możesz nagle zauważyć, że duża liczba takich drugorzędnych wątków fabularnych zmieni się nagle w jeden główny wątek, który wybierają postaci. W takim wypadku nie bój się (ani nie bądź zbyt dumny), by odsunąć na bok swój dokładny plan i dokończyć obecnie ciągnięty wątek. Jeśli ty i twoi gracze uznacie nową historię za porywającą i dramatyczną, to wypełniłeś tym samym swoje zadanie Narratora.

Inne przykładowe wątki

Oto przykłady innych pomysłów na potencjalne kroniki oraz motywy, które w sobie zawierają:

• **Szukając prawdy:** Świat Mroku jest przesiąknięty tajemnicą i kłamstwem, za którego lwią część odpowiadają właśnie Spokrewnieni. Poszukiwanie prawdy może być zarówno skomplikowane, jak i niebezpieczne.

Niektóre sekrety są dość oczywiste: prawy Książę dokonał kiedyś diabolizmu i nie chce, aby ktokolwiek zbyt głęboko drążył w jego przeszłości. W rzeczy samej, Spokrewnieni z innych miast są tajemnicą, którą niewielu innych waży się zbadać.

Inne sekrety są bardziej tajemne: jaka jest natura Bestii i czy może ona zostać oswojona lub na zawsze usunięta? Nawet najbardziej metafizyczne pytania mogą zaowocować wątkami politycznymi lub moralnymi, jeśli tylko ktoś uzna, że postać zadaje nieodpowiednie pytania lub nie chce poznać na nie odpowiedzi. Dla przykładu, przywódczyni miejscowego Kręgu Wiedźmy nie jest zadowolona, że podzielany przez nią mistyczny pogląd mija się z prawdą.

Taka kronika koncentruje się na tajemnicy i podstępie. Motywy zawierają konflikt pomiędzy prawdą a harmonią społeczną, nie do końca pogrzebaną przeszłość i odkrywanie dotyczącej siebie prawdy.

• **Wolność lub śmierć:** Postaci są niezrzeszonymi Spokrewnionymi, którzy burzą się przeciwko ciężkiej ręce swoich rodzicieli. Nie są w stanie pogodzić się z myślą o podporządkowaniu się starszym przez całe nadchodzące dekady i wieki. Ich rodzice nalegają, aby w imię wspólnego dobra postaci nie wychylały się z szeregu, jako że tylko przestrzeganie porządku i pełne posłuszeństwo są w stanie ochronić Maskaradę, powstrzymać Wyjców i zapewnić osiągnięcie jakichś niesamowicie ważnych celów.

Poprzez decyzję o byciu niezależnym, koteria sprawia, że rodzice zmuszeni są do zapomnienia o dzielących ich różnicach, by wspólnie wesprzeć stary porządek. Postaci przekonają się, że większość najbardziej potężnych w mieście Spokrewnionych jest nastawiona przeciwko nim lub co najmniej im nieprzychylna, obawiając się, że jej własne dzieci dołączą do rebelii. Kartianie mogą, co prawda, pomóc, lecz mogą również wciągnąć postaci we własne interesy. Czy pomimo ogólnej wrogości, z którą koteria musi mierzyć się na co dzień, jest ona w stanie stworzyć dla siebie niszę?

Istotne motywy dla takiej kroniki to cena i natura wolności, upór kontra wspólne dobra i kwestia tego, jak daleko można się posunąć w dążeniu do samodzielności.

• **Golkonda:** Krążą plotki o nowo przybyłym do miasta Spokrewnionym, który twierdzi, że zna tajemnicę wybawienia od Bestii. Czy obcy mówi prawdę, czy też stara się wciągnąć postaci w jakiś diabelski plan? Czy jest to zwykły blef, mający na celu przekonanie Księcia i Starszyzny do udzielenia zgody na jej pozostanie? Postaci decydują się to sprawdzić. Podczas tej kroniki stawią czoła pokusie Golkondy i knowaniom Spokrewnionych, którzy czują się zagrożeni wiadomością o zbawieniu.

Istotne motywy to słuszna lub zdradzona wiara, zaufanie i szukanie odkupienia.

• **Anioły Śmierci:** Przerażone świadomością tego, czym się stali, oraz sposobu, w jaki zostali wcieleni do rasy Spokrewnionych, postaci wyruszają, by nieść zniszczenie swoim rodzicom i wszystkim innym wampirom, lub przynajmniej wszystkim tym, którzy za-

mieszkują miasto. Walczą przeciwko swoim pobratymcom w imię śmiertelnych. Jak na ironię jednak, sami nadal muszą pożywiać się właśnie na nich – i, rzecz jasna, w ich mniemaniu populacja śmiertelnych zniszczyłaby Anioły Śmierci równie ochoczo, jak wszelkie inne potwory. Inne wampiry mogą zaś wziąć postaci za członków VII (zob. str. 71) i zwalczać ogień ogniem.

Przydatne motywy to: honor i zdrada, natura człowieczeństwa i wynaturzenia, granice sprawiedliwości, uprzedzenie i stawanie się tym, z czym walczysz.

Postaci drugoplanowe

Z wyjątkiem nietypowej kroniki, podczas każdej z opowieści postaci graczy będą napotykały wiele innych osób, zarówno Spokrewnionych, jak i bydło. Zanim rozpoczniesz swoją kronikę, musisz określić przynajmniej kilka z tych osób. Nie jest możliwe (lub konieczne) opisanie każdej osoby, którą postaci mogą spotkać. Jeśli osadzisz swoją kronikę w wielkim mieście, nie musisz kłopotać się z opisywaniem każdego możliwego wampira, a przynajmniej nie od razu. Natomiast Spokrewnieni i bydło, którzy są szczególnie ważni dla twojej fabuły, powinni być opisani z tak dużą starannością i równie szczegółowo, jak postaci graczy. Nudne postaci Narratora mogą osłabić najciekawszą fabułę, podczas gdy interesujące, wielowymiarowe postaci, mogą tchnąć powiew świeżości w nawet najbardziej wytarty schemat.

Rozpocznij od postaci Narratora, która jest najważniejsza dla koterii i która pojawia się w najwcześniejszych opowieściach. To zapewne dotyczy rodziców postaci graczy. Związek pomiędzy rodzicami i dziećmi należy do najbardziej głębokich i trwałych pośród Spokrewnionych, bez względu na to, czy im się to podoba, czy nie. Nawet jeśli postać i jej rodzic nienawidzą się, to społeczność Spokrewnionych nie pozwoli im na wieczne unikanie siebie nawzajem. Pamiętaj, że twoi gracze mogą ci pomóc w wymyślaniu przeszłości i charakterystyki osób, które ich postacie kochają, oraz zwykłych znajomości, krewnych i ważnych kontaktów społecznych. W fabule zapewne ważną rolę grać będzie również Książę miasta i paru szczególnie wpływowych Spokrewnionych. W czasie trwania kroniki możesz wprowadzać kolejne postaci.

Kiedy tworzysz szczególnie ważną postać Narratora, dobrze jest pamiętać o następujących wskazówkach:

• **Wyobraź sobie rolę:** Każda postać pełni jedną lub więcej funkcji w twojej kronice. Ustal, jaką rolę chcesz przydzielić danej postaci, by określić, jakie cechy potrzebne są do jej odegrania. We wspomnianej już wcześniej przykładowej fabule starszy Książę musi uosabiać zarówno tyranię, jak i potęgę, przez co inne postaci mają powód, by go nienawidzić. Równocześnie jednak są świadome, że muszą zyskać szerokie wsparcie, zanim odważą się przeprowadzić otwarty atak. Ambitny rewolucjonista, ancillae, musi z drugiej strony wykazać się cechami na tyle szlachetnymi, by postaci naprawdę uwierzyły, że może on być lepszym Księciem. Musi współczuć postaciom w ich problemach, być szczerym w swoim zamiarze reformacji oraz dość silnym i sprytnym, by móc sprawnie przeprowadzić przewrót i w następstwie rządzić Spokrewnionymi. Jednak nawet zwykły klubowicz czy też włóczęga, który stanie się ofiarą głodu postaci, powinien dostać swoje pięć minut. Kiedy postaci się pożywiają, winno przypominać im się, że popełniają paskudny czyn przeciwko ludziom, którzy czują i żyją, nie zaś przeciwko tekturowym szablonom czy też „bateriom z krwią".

• **Namaluj obraz:** Spróbuj stworzyć obraz wyglądu każdej z postaci. Może być on wywołany przez proste skojarzenie cech, którymi obdarzasz daną postać, lub też razić swoim celowym brakiem spójności. Jeśli zaborczy Książę jest wysokim, potężnie zbudowanym mężczyzną ze starannie przyciętymi, siwymi włosami, posiadającym orszak młodych, ubranych w czerń i noszących okulary przeciwsłoneczne mężczyzn, to przywołuje on współczesny obraz władzy i siły. Jeśli natomiast wygląda jak podstarzały hipis lub modniś z epoki jazzu, będziesz musiał bardziej postarać się, by przekonać postaci, że jest to osoba, której winni się bać. Z drugiej strony czasami celowy kontrast pomiędzy wyglądem postaci a rzeczywistością może tworzyć jej sedno. Wyobraź sobie krzepkiego mężczyznę z kwadratową szczęką i dawno złamanym nosem. Ten obraz sugeruje siłę i agresję. Teraz spraw, aby ten mężczyzna był członkiem trzody postaci i szybko zmień jego wizję na potulnego sługusa, czekającego na Pocałunek od znacznie mniejszego wampira. Nowy obraz przynosi ze sobą wrażenie siły i grozy bijących od Spokrewnionego.

• **Wybierz imię:** Uważnie dobrane imiona mogą dodatkowo zwiększyć siłę obrazu i rolę postaci, podczas gdy te nieodpowiednio dobrane mogą im szkodzić. Unikaj imion, które mogą wywoływać u graczy chichot, gdyż psują one pieczołowicie budowany nastrój grozy. Jeśli nazwiesz zaborczego Księcia Aloysiusem, to sprawisz, że będzie to brzmiało bardziej pretensjonalnie niż groźnie. Typowe, zdrobnione imiona, takie jak Bill czy Tom, również będą w tym przypadku brzmiały zbyt zwyczajnie. Zamiast powyższych, nieco bardziej nietypowe imiona, takie jak Brandon czy Lorimer, pomogą postaci się wyróżnić.

Zanim zaczniesz prowadzić kronikę, spędź nieco czasu na przeglądaniu książki telefonicznej. Zapisz wszystkie warte uwagi imiona. Teraz możesz ich użyć nie tylko do nazwania postaci Narratora, które tworzysz z wyprzedzeniem; masz również imiona dla postaci obsady, które pojawiają się bez uprzedzenia. Jeśli nagle członek koterii zdecyduje, że chce porozmawiać z gangsterem, zamiast się nim pożywić, lub zagadnie urzędnika, by uzyskać dostęp do miejskiego archiwum, nie powinieneś gorączkowo obmyślać imienia.

• **Wiek:** Dla Spokrewnionego ważny jest zarówno wiek śmiertelny, jak i czas, który upłynął od Przeistoczenia. Zarówno wygląd nieopierzonego młodzieniaszka, jak i słabowitego starca może sprawić, że postaci będą lekceważyć Spokrewnionego. Co najważniejsze, czas, który upłynął od Przeistoczenia postaci ma wpływ na jej stosunek do śmiertelników i innych wampirów. Wraz z mijającymi dekadami wszyscy, którzy byli istotni dla Spokrewnionych, starzeją się i umierają. Nadejdzie moment, w którym Spokrewniony spędzi więcej czasu ze swoim rodzajem niż ze śmiertelnymi, co nie pozostanie bez wpływu na jego zachowanie. Jaką mądrość może zaoferować śmiertelnik, który widział ledwie kilka dekad, stworzeniu, dla którego pierwsza wojna światowa jest niedawną awanturą, zaś triumf i upadek komunizmu ledwie krótkim kaprysem? Po pierwszym stuleciu Spokrewnieni zaczynają postrzegać śmiertelników jako udomowione zwierzęta. Mają swoje zastosowania, niektórzy są nawet przyjemni, lecz nadal pozostają stworzeniami o ograniczonym okresie życia i świadomości... Nikt nie powinien zatem czuć się źle, kiedy sprowadza się go do roli pokarmu. Starsze wampiry stają się nieludzkie. Nie tylko spada u nich poziom człowieczeństwa, ale też wykształcają w sobie zmysł bezwzględnego oportunizmu, który z kolei sprawia, że stają się jeszcze bardziej obce śmiertelnikom. Namiętności starszego mają swe korzenie w nadziejach, lękach i przyzwyczajeniach, które przez dziesięciolecia zmieniły się w obsesje, same w sobie szalone dla śmiertelników.

• **Osobowość:** Wybierz kilka słów, by określić osobowość każdej z postaci. Aby sprawić, że twoja postać będzie znacznie bardziej interesująca, wybierz przymioty, które niekoniecznie idą ze sobą w parze lub też są zaskoczeniem dla graczy. Dla przykładu, jeśli masz zamiar stworzyć wroga, który będzie deptał postaciom po piętach, warto, by był on przebiegły i bezwzględny... oraz przyjazny czy nawet litościwy. Jasne, wierzy, że musi zniszczyć postaci, jednak żałuje tej ostateczności i ma nadzieję na przekonanie ich, by przestały brać udział w tym, co uważa za krzyżowanie jego planów.

• **Historia:** Tak jak postaci graczy, każda szczególnie istotna postać potrzebuje swojego tła. Jakim konfliktom stawiła do tej pory czoła postać? Kogo kochała, nienawidziła, kogo się bała? Czy jest szansa na to, że pojawią się jej dawni przyjaciele lub wrogowie, komplikując tym samym jej nieumarłą egzystencję oraz życie gracza? Jeśli jest wampirem, to w jaki sposób doszło w jej przypadku do Przeistoczenia? W jaki sposób osiągnęła swój obecny status, bez względu na jego obecny stan? Stwórz tak obszerny opis przeszłości postaci, jak to według ciebie konieczne. Postać, która odgrywa w kronice bardzo ograniczoną rolę, np. kontakt uliczny czy też śmiertelnik – marionetka postaci Spokrewnionego – nie potrzebuje wiele tła. Natomiast nieumarła egzystencja dwustuletniego Pryskusa, który odgrywa ważną rolę w opowieści, wymaga już większej uwagi.

• **Dziwactwa:** Małe dziwactwa pozwolą graczom zapamiętać postaci z drugiego planu. Tak samo jak bydło, Spokrewniony z czasem dorabia się osobliwych przyzwyczajeń. Dłubiący w nosie podczas rozmowy z postaciami śmiertelnik wyróżnia się jako ohydny brudas. Spokrewniony, który lubi pożywiać się krwią śmiertelników przy taktach *Die Fledermaus* pozostawi po sobie wspomnienie skrzywionego psychicznie stworzenia nocy.

• **Skazy/Słabości:** Każdy posiada jakiegoś rodzaju skazę albo słabość, z którą próbuje walczyć... lub której nie dostrzega, lub nie chce się do niej przyznać. Jako absolutne minimum, każdy w Świecie Mroku cierpi z powodu przynajmniej jednej Skazy. Opisz ją dokładnie dla każdej z głównych postaci Narratora.

W szczególności powinieneś stworzyć kilka słabości dla największych przeciwników koterii. Niepopełniający błędów i niebojący się niczego wróg nie tylko zniechęca graczy, ale jest także nudny, jak bohater, który nigdy się nie myli. Gracze odnajdą przyjemność w odkrywaniu i ujawnianiu jego słabych punktów, obsesji oraz innych skaz, podczas gdy dobrze dobrana słabość doda patosu oraz tragizmu bohaterowi, który musi walczyć ze swoimi demonami, jak również z zagrożeniami z zewnątrz.

• **Cechy i statystyki:** Ustal je na końcu. Są jedynie liczbami, zaś w przypadku, kiedy twoje postaci nie są unikatowe i interesujące, nie pomogą żadne, nawet najlepiej dobrane cechy. Dla wielu postaci Narratora nie tworzy się żadnych cech – nie potrzebujesz ich dla każdego członka trzody lub donosiciela, który powie postaciom, co się mówi na ulicy. Jedynie szczególnie istotne postaci Narratora zasługują na ten sam poziom szczegółów, który stosuje się do postaci graczy. W większości przypadków możesz poprzestać na ogólnym zapisaniu cech, na przykład: „Jackson donosiciel: Inteligencja 2, Półświatek 4, Kontakty uliczne 4".

Zawsze staraj się unikać postaci Narratora, które są jedynie stereotypem. Łatwo się rozleniwić i posługiwać wytartymi obrazami, takimi jak biznesmen Ventrue czy niezrzeszony Gangrel. Oczywiście wielu Ventrue działa w biznesie i rzadko zdarza się, by Gangrel nie był niezależny. Zbyt często jednak zdarza się, że każdy biznesmen Ventrue i niezrzeszony Gangrel zaczyna wyglądać i zachowywać się w ten sam sposób.

Przeciwstaw się wyobrażeniom graczy. Owszem, każdy ze stereotypów związanych z konkretnym klanem istnieje z jakiegoś powodu. Klany wybierają określonych ludzi ze specyficznych ścieżek życiowych. Są to jedynie ich tendencje, nie zaś żelazne zasady, a nawet te pierwsze mogą przecież różnić się w szczegółach. Postać, która wydaje się idealnie pasować do ogólnej wizji klanu, może przecież zostać tak dopracowana, aby stać się wyjątkową i interesującą osobowością.

Wyobraź sobie stereotypowego biznesmena Ventrue, który posiada pakiet kontrolny udziałów w jednej z największych korporacji miasta. Dzięki posiadanej władzy powinien on (rzecz jasna mężczyzna) być wyluzowany i arogancki, jak również mieć wyrafinowany gust. Ziew. A teraz dodajmy jego osobowości nieco pieprzu.

Ventrue numer jeden przez większość swojego śmiertelnego życia był surferem. Tatuś zaciągnął go do prowadzenia jednego z biur rodzinnego interesu, a krótko po tym Spokrewnieni przeistoczyli go w wampira, by wzmocnić swą kontrolę nad miejskim przemysłem. Ventrue numer jeden nadal ma długie, wypłowiałe od słońca włosy i kiedy tylko może uciec z biura, obija się w krótkich spodenkach i koszulce... Zaś kiedy w nocy silnie wieje wiatr, ponownie wyrusza ze swoją deską, ujeżdżając fale.

Ventrue numer dwa to kobieta. Ukończyła prestiżową uczelnię i błyskawicznie zaczęła piąć się po szczeblach korporacyjnej drabiny do czasu, aż napotkała na szklany sufit. Jej rodzic widział w niej wieczną sekretarkę, lecz ona miała na to inne zapatrywania. Teraz posiada własną firmę i bez litości stara się zgnieść swojego dawnego szefa, który w jej odczuciu zbyt długo ją ograniczał. Jej trzoda składa się z jej własnych, sekretarskich zasobów... sami młodzi, sprawni, opaleni i smakowicie wyglądający w szytych na miarę spodniach i sportowych kurtkach mężczyźni.

Ventrue numer trzy dorobił się majątku na handlu nieruchomościami. Stał się w tym na tyle dobry, że jego rodzic zaczął widzieć w nim swoją szansę na zostanie głównym dostawcą dla Spokrewnionych szukających schronień. Fakt, że Ventrue miał żonę i dzieci, nie liczył się dla jego rodzica. Parę lat później rodzic Ventrue numer trzy miał wypadek, w którym został zniszczony. Od tego czasu Ventrue numer trzy trzyma się z daleka od polityki, mimo że nadal wielu Spokrewnionych korzysta z jego pomocy w pozyskaniu schronienia. Największym sekretem Ventrue numer trzy jest to, że kiedyś w szale wypił krew swojego syna... zaś później, oszalały z grozy i wyrzutów sumienia, szybko go przeistoczył. Teraz reszta jego śmiertelnej rodziny służy mu jako związani więzami krwi i wytresowani służący, ukrywający i ochraniający jego nieumarłe dziecię.

Tak, wszyscy są biznesmenami Ventrue, lecz gracze nie zapomnieliby, kto jest kim.

Tworzenie opowieści

Nakreśliłeś już kronikę, którą chcesz opowiedzieć, stworzyłeś lokacje i opisałeś główne postaci Narratora, które zamieszkują twój Świat Mroku. Ze swojej strony gracze stworzyli postaci i wysunęli propozycje, które ty z kolei zawarłeś w swojej fabule i tle. Czas zacząć grać i zamienić te wszystkie pomysły w konkretne opowieści. Teraz całe stworzone przez ciebie tło zaczyna się odpłacać za włożoną w przygotowanie go pracę dlatego, że znasz stworzony świat na tyle dobrze, aby całkowicie poświęcić się opowiadaniu historii i improwizowaniu tam, gdzie postaci graczy zrobią coś, czego nie przewidziałeś.

Preludia

Wstępem do kroniki może być opowiedzenie krótkich, pojedynczych historii traktujących o Przeistoczeniu danej postaci – zestawie preludiów. Niektórzy Narratorzy wolą omówić te szczegóły ze swoimi graczami, przez co są w stanie przejść prosto do głównej fabuły. Zapewne najważniejszym wydarzeniem w nieumarłej egzystencji postaci jest Przeistoczenie. Zasługuje ono na szczególną uwagę. Preludium pomaga graczom poznać swoje postaci, zanim kronika rozpocznie się na dobre. To szansa na utworzenie związków z członkami obsady wspierającej, którzy liczą się najbardziej, szczególnie rodzicielem postaci, jak również poznania stosunku każdej z postaci do jej Requiem.

Preludia są również pełne dramatyzmu. W rzeczy samej, ciężko osiągnąć więcej dramaturgii niż w chwili własnej śmierci. Przeistoczeniu towarzyszy gorący ból i tryskająca krew. Czy postać przyjmuje Przeistoczenie bez walki, uwiedziona obietnicami swego rodziciela? Czy w ogóle o nie prosiła? Czy może została zmuszona, zbrukana jak podczas gwałtu? Bez względu na to, czy postać chce zostać wampirem, czy nie, rodzic szybko zamienia grozę w ekstazę, niszcząc wszelki opór. Podczas gdy krew postaci spływa, by pożywić jej rodzica, ona sama czuje nadchodzącą śmierć, lecz jest już za późno na jakąkolwiek walkę, zakładając oczywiście, że jest jeszcze w stanie myśleć o czymś innym niż tylko o przyjemności pochodzącej z Pocałunku. Zagłębia się w ciemność i śmierć. A wtedy...

...wraca. Z powrotem w swoim ciele, które stało się zimne, z Vitae swojego rodzica w ustach. Jest taka pusta. Taka *głodna*. Czuje w powietrzu krew, ciepłą krew żyjących. Wiedziona przez instynkty, których nie jest jeszcze nawet w stanie nazwać, podnosi się, by zaatakować swoją ofiarę, by pożywić się ten pierwszy raz, być może dokonując również pierwszego zabójstwa. I co wtedy robi? Poprzez rozegranie historii Przeistoczenia i pierwszej ofiary postaci możesz ukazać konflikty i pragnienia, które różnią Spokrewnionych od bydła.

Zebranie koterii

Po tym jak nadałeś bieg nieumarłej egzystencji postaci, musisz sprawić, aby gracze znaleźli się w jednej koterii. Jako że **Wampir: Requiem** to w głównej mierze interakcja pomiędzy postaciami, nie możesz sprawić, aby po prostu wszyscy spotkali się w barze (lub w Elizjum) i zdecydowali, że chcą wspólnie przeżywać przygody. To może dobrze działać w niektórych gatunkach, lecz nie tutaj. Postaci potrzebują jakiegoś powodu, by związać się ze sobą nawzajem. Tak jak w przypadku preludiów, rozegranie spotkania postaci może pomóc graczom w lepszym ich rozumieniu, a także w rozumieniu sposobu, w jaki na siebie wpływają. Może również stworzyć grunt pod potencjalne, przyszłe konflikty.

Sposób, w jaki złączysz ze sobą postaci, zależy od typu i celu koterii. Wewnętrzne czynniki, takie jak koleżeństwo, przynależność do tego samego klanu czy też prowadzenie tego samego typu interesu, mogą połączyć wszystkich członków. Zewnętrzne czynniki, takie jak wspólny wróg czy też zlecone przez Księcia obowiązki, również pomogą im się ze sobą spotkać. Niektóre z przykładów to:

• **Wszyscy już tu są:** Postaci znały się jeszcze przed Przeistoczeniem, przez co zostają razem tuż po nim. Ta decyzja prowadzi do pytania, dlaczego kilka wampirów wybrałoby tworzenie nowych dzieciąt mniej więcej w tym samym czasie i dlaczego zdecydowali się na konkretną grupę śmiertelnych (ponoszony koszt Siły Woli niemal gwarantuje, że żaden pojedynczy wampir nie przeistoczyłby wszystkich postaci razem, mimo że dość pomysłowy Narrator jest w stanie znaleźć wytłumaczenie tego fenomenu). Jeśli postaci tworzą grupę z jakimiś wyjątkowymi umiejętnościami, być może cała frakcja Spokrewnionych zgodziłaby się na rekrutację ich jako dzieci i sługi, tak jak w...

• **Ochocza ręka rodzica:** Wspólna grupa Spokrewnionych ostrożnie dobiera postaci, by te utworzyły grupę elitarnych agentów. Każda postać wnosi ze sobą do koterii swoje wyjątkowe umiejętności i kontakty w świecie śmiertelnych. Najprawdopodobniej postaci miały mało do powiedzenia w kwestii ich Przeistoczenia lub własnej współpracy. Mogły zostać zmanipulowane, oszukane lub bezpośrednio zmuszone. Taka sytuacja może połączyć wszystkie preludia postaci z jednoczesnym przedstawieniem celów i konfliktów, które napędzają kronikę.

• **Jak Książę rozkaże:** Dla odmiany, postaci mogły zostać przeistoczone z różnych powodów, jednak Książę danego miasta (lub jakiś inny, potężny Spokrewniony) wzywa ich wszystkich i przydziela im do wykonania konkretne zadanie lub obowiązek. Postaci mogą być złączone ze sobą tylko przez uścisk dłoni oraz przez moc Vinculum tego, który ich razem zgromadził. Pomijając kwestie zleconego zadania, postaci nie muszą mieć ze sobą nic wspólnego. Mogą się nienawidzić. Taka koteria może być trudnym materiałem do gry. Jeśli gracze i Narrator znajdą sposób na odsunięcie na bok dzielących ich postaci różnic, może to prowadzić do intensywnego odgrywania ról i Narracji.

Oba te założenia mają ten niewątpliwy plus, że zawierają w sobie postaci z różnych klanów i zgromadzeń. Również gracze i postaci zyskują z góry określony cel (oczywiście określony cel nie musi się okazać prawdziwym wyzwaniem kroniki). Z drugiej strony, niektórzy gracze bardzo nie lubią grania postaciami, które muszą wykonywać rozkazy. W takim przypadku nie używaj wcale tego założenia lub też szybko wyprowadź postaci z ich obecnej pozycji. Spokrewniony, który był ich nadzorcą, nieoczekiwanie spotkał Ostateczną Śmierć lub postaci mogły po prostu znaleźć jakiś powód lub okazję do buntu.

• **Wyrzutki:** Postaci są pariasami społeczeństwa Spokrewnionych. Być może zrobiły one coś tak haniebnego, że inne wampiry nimi gardzą. Dla przykładu, rodzic postaci został zniszczony z powodu jakiegoś strasznego przestępstwa, zaś jego dziecię dziedziczy tę zniewagę. Może postać sama skazuje się na wygnanie, by uciec od zaborczego rodzica. Bez względu na powód, postaci nie mają nikogo innego, na kim mogą polegać, oprócz siebie nawzajem, przynajmniej pośród swoich wampirzych braci i sióstr. Niektóre z postaci mogą chcieć zdobyć taką władzę, by wrócić na łono społeczeństwa Spokrewnionych lub też oczyścić swoje imię z fałszywych oskarżeń. Inni mogą po prostu gromadzić się, by zdobyć teren łowiecki i bronić go przed innymi Spokrewnionymi. Koteria wyrzutków może również wypowiedzieć wojnę innym Spokrewnionym. Na przykład, koteria diabolistów staje się wyrzutkami w momencie, gdy jakikolwiek Spokrewniony odkryje ich cel. Śledzenie i zabijanie starszych Spokrewnionych umożliwia takiej koterii łatwy dostęp do nadnaturalnej mocy, przynajmniej w przypadku Mocy Krwi, aczkolwiek niesie również ze sobą olbrzymią cenę, którą płacą dusze postaci.

• **Pokrewne dusze:** Terytorialna i drapieżna natura Spokrewnionych nie jest dla nich ograniczeniem w tworzeniu związków opartych na wspólnym doświadczeniu i zainteresowaniach. Wspólne przekonania lub cele są w stanie związać ze sobą Spokrewnionych z różnych klanów lub, być może, nawet z innych zgromadzeń (mimo że to właśnie zgromadzenia bazują na wspólnych zainteresowaniach).

Koteria może dzielić dość bezpośrednie cele, tak jak wspomniane wyżej wyrzutki, pracujący wspólnie w celu przejęcia terenu łowieckiego. Kolejnym dość prostym powodem do współpracy są wspólni wrogowie, na przykład oddział Wyjców lub systematycznie niszczący Spokrewnionych w mieście śmiertelni magowie. Koteria może również dążyć do celów natury politycznej, takich jak wspomniana już rewolta przeciw Księciu-tyranowi lub obrona społeczeństwa śmiertelnych przed manipulacjami nieumarłych. Postaci mogą doświadczać konfliktów lojalności pomiędzy wspólnym celem a swoimi powiązaniami z klanem, zgromadzeniem lub rodzicem.

Konflikt wewnątrz koterii

Niektóre z założeń koterii zakładają w mniejszym lub większym stopniu konflikt pomiędzy znajdującymi się w niej postaciami. Możesz przedyskutować stopień wewnętrznego konfliktu i zdrady, jaki akceptujecie w kronice. Gusta są różne. Dla niektórych graczy skakanie sobie do gardeł (w przerwie między wbijaniem przeciwnikowi noża w plecy) to niepowtarzalna okazja do odgrywania postaci. Inni gracze woleliby natomiast, by postaci współpracowały ze sobą, i uważają zdradę wśród postaci jako obrazę innych graczy. Woleliby raczej spotykać się z nią poza koterią, zaś ich postaci są w stosunku do siebie honorowo lojalne.

Jednakże ambicja i manipulacja to nieodłączne części natury Spokrewnionych. Nawet jeśli nigdy nie powinieneś wymuszać zdrady na postaciach (i graczach!), jeśli ci ostatni tego sobie nie życzą, to jednak możliwość zdrady, oszustwa i zatajonych zamiarów jest motywem na tyle potężnym, że Narrator może z niego czerpać w celu wywołania samotnej, wyizolowanej grozy bycia wampirem. Do tego celu wystarczy stworzenie grupy bohaterów o zupełnie przeciwstawnych celach. W odpowiedni, dramatyczny sposób oferujesz wybory. W różnych częściach kroniki tworzysz sytuacje, w których postaci mogą wybrać własny interes kosztem grupy, pozwalając im dokonać własnego wyboru.

Wyobraź sobie koterię, w której jedna z postaci uważa diabolizm za dobry sposób na zemstę na innych Spokrewnionych za uprzednie wciągnięcie jej do świata nieumarłych. Inny zaś członek ma ambicje polityczne i chce pozyskać względy starszych i potężniejszych wampirów miasta. Trzeci członek natomiast zakochał się w jednej z osób ze Starszyzny. Każda z tych postaci może odczuwać pokusę wykorzystania celów drugiego członka. Diabolista może udawać udzielanie pomocy niedoszłemu kochankowi, robiąc to tylko po to, aby uzyskać niestrzeżony dostęp do Starszyzny. Natomiast kochanek może czuć się w obowiązku zdemaskowania poczynań diabolisty, właśnie ze względu na Starszyznę, lub postrzegać uzyskany w nagrodę awans społeczny jako dobry sposób na zbliżenie się do swej miłości. W tym samym czasie polityczny aspirant dostrzega szansę manipulacji obojgiem, najpierw wspierając zniszczenie Starszyzny, a później zdradzając diabolistę w celu wkradnięcia się do elity miasta. Mogą też zachować w stosunku do siebie wierność. W takim przypadku cała trójka decyduje, że partykularny interes nie jest wart krzywdzenia swojego towarzysza. Wybór należy do nich.

Zazębiające się tło

Bez względu na usprawiedliwienie stworzenia koterii, Narrator może dodatkowo wzmocnić więzi między postaciami poprzez przeplatanie w ich tle fabularnym zarówno osób, jak i zdarzeń. Dwoje graczy może stwierdzić, że tuż przed Przeistoczeniem pracowało dla dużej korporacji. Czy mogła to być ta sama korporacja? Siostra jednego z bohaterów mogła być kobietą, która złamała serce innej postaci. Handlarz narkotykami, który zrujnował życie jednej z postaci, może pracować dla rodzica drugiej.

Możesz jednak przesadzić z tymi połączeniami, w efekcie tworząc mylne wrażenie, że całe miasto ogranicza się jedynie do tuzina osób oprócz postaci. Zbyt wiele rozwiązań rodem z opery mydlanej może sprawić, że gracze w wymowny sposób będą przewracać oczami. Z drugiej strony, wygodnie będzie użyć jednej postaci jako pośrednika pomiędzy dwiema kolejnymi. Dla przykładu, możesz użyć jednej postaci Narratora w celu wciągnięcia dwóch postaci do historii zamiast tylko jednej z nich. Ogólnie rzecz biorąc, im więcej postaci czuje, że w opowieści są jej osobiste elementy, tym większa szansa, że inne postaci również będą w tym uczestniczyć.

Temat scenariusza

Fabuła jest swoistym łańcuchem przyczynowo-skutkowym, który łączy ze sobą wszystkie wydarzenia w historii.

Tak jak cała kronika i każda historia potrzebuje głównego pomysłu, który rozbudowujesz poprzez wstęp, rozwinięcie oraz zakończenie. We wstępie do historii prezentujesz sytuacje, które zmuszają postaci do działania. Rozwinięcie składa się natomiast z opisu ich czynności oraz reakcji na nie innych postaci. Sama sytuacja rozwiązuje się w zakończeniu historii.

Dobra fabuła potrzebuje ostrości. Jej założenia muszą się dać podsumować w jednym lub dwóch zdaniach. Oto przykład:

- Przywódca zgromadzenia koterii prosi postaci o przekazanie daru Pryskusowi Mekhetów, z którymi pragnie sojuszu. Jednakże Starszyzna Nosferatu pragnie zablokować niewygodny sojusz, kradnąc dar.
- Członkowie trzody postaci znikają. Niespotkany wcześniej przez postaci Smok kontaktuje się z nimi, twierdząc, że posiada w tej sprawie informacje.
- Matka jednej z postaci, która uważała swoje dziecko za zmarłe, odkrywa jego obecność. Chce, aby postać wróciła do domu lecz nie wie, że jest ona wampirem.

Jeśli nie jesteś w stanie wytłumaczyć fabuły w jednym lub dwóch zdaniach, to najprawdopodobniej starasz się zrobić zbyt wiele naraz. Bardzo możliwe, że posiadasz materiał na dwa lub trzy wątki fabularne. Okrój swoje pomysły do jednej lub dwóch głównych czynności, by później rozpracować, co spowodowało te ważkie wydarzenia i co stanie się po wplątaniu w nie postaci.

Główne wątki fabularne, wątki drugorzędne oraz poboczne

Nie wszystkie wątki fabularne spełniają te same funkcje. Główne wątki fabularne posuwają naprzód środek skupienia fabuły. To one tworzą długą historię. Wątki drugorzędne są bardziej zamknięte. Mogą nie mieć nic wspólnego z osią głównej fabuły lecz zapewniają zajmującą odskocznię. Wątki poboczne to drobne historie, które toczą się wraz z innymi wątkami i dotyczą tylko jednej lub dwóch postaci.

Kronika powinna przeplatać główny wątek fabularny z wątkiem drugorzędnym, z dodanymi okazjonalnie wątkami pobocznymi. Z wyłączeniem sytuacji, w której kronika jest bardzo krótka i intensywna, nie jest naturalne, że wszystko, co przydarza się koterii, toczy się wokół jednego konfliktu lub sytuacji. Wątki drugorzędne i poboczne pozwalają ci na rozwinięcie tych aspektów postaci, których nie rozwinie wątek główny. Odejście od głównego wątku również trzyma graczy w napięciu, jako że postaci nie wiedzą, czy konkretna historia jest ważniejsza, niż im się wydaje. Pozornie niepowiązane z fabułą wydarzenia mogą później okazać się szczególnie istotne – nawet jeśli wcześniej ich w ten sposób nie zaplanowałeś. Dla przykładu, koteria mogłaby dorobić się wroga w wątku drugorzędnym, który powraca, by przeciwstawiać im się w wątku głównym.

W celu stworzenia głównych wątków fabularnych, odnieś się do swojego ogólnego zarysu kroniki. Gdzie znajdują się w niej postaci? Jaki kolejny krok muszą uczynić, by posunąć fabułę naprzód, lub też jakim decyzjom i wyzwaniom muszą stawić czoła? Na początku kroniki najbardziej istotne wątki fabularne to zapewne poznanie innych Spokrewnionych w mieście i zdecydowanie, kto jest wrogiem, a kto sojusznikiem. We wspomnianej już wcześniej rewolucji jednym z głównych wątków będzie zaaranżowanie przez rodzica jednej z postaci spotkania z innym, wpływowym wampirem. Podczas tego spotkania postaci narażają się na zazdrość innego wampirzego dziecięcia, które od tej pory staje się zaciekłym rywalem postaci, lecz koteria zauważa również pierwsze oznaki niepokojów panujących pod twardymi rządami Księcia.

Drugorzędne wątki mogą być w zasadzie dowolne i często służyć jako zmiana tempa. Jeśli przez dłuższy czas w głównej fabule postaci stawały naprzeciw ponurym i poważnym wyborom moralnym, to, być może, warto pozbyć się napięcia dzięki prostej bójce lub odrobinie czarnego humoru. Być może koteria natyka się na pełnych entuzjazmu, niedoszłych łowców wampirów, którzy posiadają więcej uzbrojenia i chęci niźli prawdziwych umiejętności, wiedzy czy też zdrowego rozsądku. W tym przypadku wyzwaniem będzie przeżycie konfrontacji z tymi szaleńcami i, być może, jeśli postaci czują się na tyle wspaniałomyślne, wyperswadowanie im, aby zakończyli swoją działalność, zanim zdążą się zabić swoją niezwykle niebezpieczną, improwizowaną bronią. Jeśli postaci beztrosko akceptują swój nieumarły stan, może warto nagle uderzyć w nich historią członka ich śmiertelnej rodziny, który padł ofiarą intrygi bezwzględnego wampira. Drugorzędne wątki fabularne dają szansę eksperymentowania z różnymi stylami i technikami Narracji, jak również pełnią rolę przejść pomiędzy jedną historią a drugą.

Wątki poboczne są dobre dla rozwoju postaci. Zapewniają dodatkowe konflikty i przeszkody, które z kolei komplikują rozwiązanie głównej fabuły. Wątek fabularny postaci dotyczący opieki nad jej śmiertelnymi dziećmi, bez jednoczesnego wyjawiania, że jest wampirem, może wchodzić w konflikt z jej powinnościami względem koterii. Starania innej postaci, by zyskać korzyści w danym zgromadzeniu, mogą wciągnąć ją w konflikt z przywódcą klanu, z którym koteria stara się stworzyć sojusz. Takie konflikty to szansa dla postaci na podejmowanie decyzji, które mają wpływ na kierunek rozwoju głównej fabuły.

Jeśli ty i gracze rozwinęliście postaci w wystarczającym stopniu, to wiele twoich historii stworzy dodatkowe problemy dla konkretnych członków koterii. Używaj wątków pobocznych opartych na tle postaci lub obecnym zajęciu, by jeszcze bardziej usidlić ją w twoim otoczeniu. Wątki poboczne dają również graczom szansę

na wnoszenie swojego wkładu w sposób, w jaki rozwija się twój Świat Mroku. Jeden poboczny wątek na jedną postać zazwyczaj wystarczy i nie musisz wprowadzać go do każdej historii. Jeśli te nie zostawią dość czasu na posunięcie naprzód głównej fabuły, to pozbądź się kilku z nich lub też odłóż je na później.

Konflikty

Zazwyczaj historie dotyczą pewnego rodzaju konfliktu. Konflikt składa się z jakiejś przeszkody lub przeciwnej postaciom siły, która musi zostać pokonana w celu osiągnięcia przez nie ich celów i rozwiązania fabuły. Nie musi to koniecznie oznaczać walki, choć jest to jedna z opcji. Niektóre konflikty zachodzą bardziej we wnętrzu postaci niż faktycznie na zewnątrz. Załóżmy, że patron postaci, członek Starszyzny, prosi koterię o wyeliminowanie kilku kluczowych śmiertelnych sług rywalizującej Starszyzny – rzecz jasna bez zostawienia żadnych śladów, kto to zrobił. Postaci napotykają zewnętrzny konflikt w postaci śmiertelnych ochroniarzy, systemów bezpieczeństwa, potrzeby zachowania Maskarady, a także tej dotyczącej ukrywania swoich czynów. Mogą jednak również mieć do czynienia z konfliktami wewnętrznymi. Postaci z wysokim Człowieczeństwem mogą wzdragać się przed zabójstwem z zimną krwią, co z kolei może również stworzyć kolejną płaszczyznę konfliktu pomiędzy postaciami a ich patronem. Nawet jeśli sama idea zabójstwa nie jest dla postaci problemem, to jedna z nich może przecież nie zgadzać się na nie z racji swoich powiązań z ofiarami.

Narratorzy powinni uważać na takie okazje w celu tworzenia tego typu konfliktów etycznych dla postaci. W odróżnieniu od innych konfliktów, ten wewnętrzny tworzy problem, którego postaci nie są w stanie rozwiązać za pomocą czystej siły fizycznej. W rzeczy samej, głównym sensem dylematu etycznego lub wewnętrznego konfliktu jest to, by postaci zdecydowały, co tworzy satysfakcjonujące je rozwiązanie. Sprawia to, że gracze myślą i tworzą doskonałą okazję na dramę i do odgrywania postaci.

Zwykły rodzaj konfliktów można podzielić na kilka kategorii:

• **Spokrewniony kontra on sam:** Postać stawia czoła podzielonej lojalności lub sprzecznym pragnieniom. Może starać się podążać za dwoma celami, przy czym wypełnienie jednego automatycznie oznacza porażkę w osiągnięciu drugiego. Postać musi zatem zdecydować o swoich priorytetach: dotrzymać wierności jednemu sojusznikowi czy też drugiemu? Zdobywać władzę czy też za wszelką cenę bronić swojego Człowieczeństwa? Chronić bliskich jej śmiertelnych poprzez pozostawanie blisko nich czy też chronić poprzez brak jakiegokolwiek z nimi kontaktu? Nawet Skaza postaci może generować konflikt. Dla przykładu, postać znana z Dumy (jako cechy osobowości) i Chciwości (jako cechy gry) może znaleźć się w sytuacji, w której może zyskać wiele pieniędzy pod warunkiem ukorzenia się przed inną osobą lub ma bardzo kosztowną finansowo szansę upokorzenia swojego rywala.

• **Spokrewniony kontra Bestia:** Wampiry nie są w stanie uniknąć tego konfliktu i nie wiedzą nawet, kiedy może do niego dojść. Narratorzy mogą jątrzyć konflikt z Bestią poprzez tworzenie sytuacji, w których, by osiągnąć swoje cele, postać musi opierać się Szałowi, zarówno Rötschreck lub Wassail, lub w których poddanie się Bestii może zniszczyć coś (lub kogoś), co kochają. W ogólnym rozrachunku, walka o utrzymanie lub odzyskanie Człowieczeństwa – a nawet szukanie Golkondy – może stworzyć podłoże dla całej kroniki.

• **Spokrewniony kontra Spokrewniony:** Pojedynczy Spokrewniony może obrócić się przeciwko drugiemu z powodu własnej ambicji, konkurowania o terytorium łowieckie, wyborów moralnych lub też po prostu z braku sympatii. Podaliśmy już co najmniej kilka przykładów powodów do niezgody w obrębie jednej koterii i potrzeby wyjaśnienia różnic.

• **Słaby kontra silny:** Różnice w statusie i władzy mogą rozbudzić konflikt pomiędzy Spokrewnionymi. Z jednej strony, młody Spokrewniony obawia się i zazdrości władzy Starszyźnie, zaś niezrzeszony Spokrewniony z większą hardością niż doświadczeniem sarka na rządy Księcia, Starszyzny czy też przywódców klanu. Z drugiej strony, starzy Spokrewnieni obawiają się swoich urażonych dzieciąt – lecz co mogą na to poradzić? Jeśli oddadzą cokolwiek ze swej władzy lub wpływów, ich rywale mogą uzyskać przewagę. Potężni trzymają się zatem ze sobą z przekonania, że ich dzieciom brakuje przychodzącej z wiekiem rozwagi, przez co mogą narazić Maskaradę, jeśli tylko nie będzie się nimi rządziło twardą ręką.

• **Klan kontra klan:** Klany posiadają własne kultury, zainteresowania i punkty widzenia, które dają im podłoże do niezgody. Ventrue uważają, że to oni powinni dowodzić; inni Spokrewnieni często się z tym nie zgadzają. Wytrącająca z równowagi natura Nosferatu sprawia, że nie są mile widziani w wyszukanym towarzystwie; szukają zatem władzy i statusu, które uważają za sobie należne. Mekheci łakną przydać większego sensu całemu systemowi społecznemu Spokrewnionych, lecz nie mogą dojść między sobą do porozumienia, czym on jest. Zbyt często jednak konflikt pomiędzy klanami danego miasta zaczyna się od jakiejś osobistej urazy, którą jeden członek danego klanu żywi wobec drugiego. Z racji urażonej dumy oba klany zwierają szeregi, członkowie jednego żądają przeprosin, a drudzy odmawiają ugięcia się.

• **Zgromadzenie kontra zgromadzenie:** Każde zgromadzenie uosabia jakąś konkretną ideologię sposobu organizacji i postępowania wampirów, od surowej hierarchii i formalności Invictus, aż po nowoczesny populizm Kartian. Przekonanie, że masz rację, zazwyczaj ma swoje konsekwencje wtedy, gdy automatycznie zakładasz, że ci którzy się z tobą nie zgadzają, racji nie mają, co tworzy podłoże konfliktów z innymi Zgromadzeniami. Każdy sojusz zgromadzeń jest, jak uważają Spokrewnieni, w istocie rzeczy kwestią tymczasową, choć zbyt agresywne zgromadzenie jest w stanie połączyć inne w dłuższym sojuszu przeciwko sobie. W samych zgromadzeniach może dojść do nieporozumień dotyczących różnych interpretacji doktryn i praktyk. Najbardziej oczywisty konflikt powstaje, gdy niektórzy członkowie zgromadzenia są bardziej skłonni do kompromisu z innymi Spokrewnionymi, inni zaś żądają bezwzględnej wierności ideologii.

• **Klan kontra zgromadzenie:** Mimo że Spokrewnieni jakiegokolwiek klanu mogą dołączyć do dowolnego zgromadzenia, to jednak pewne klany wolą jedne zgromadzenia od innych. Przywódcy klanu lub zgromadzenia w danym mieście mogą występować przeciwko sobie, wplątując w ten sam sposób w konflikt swoich podwładnych. Ten konflikt może okazać się niewygodny dla postaci należących do obu tych grup. Możesz tworzyć konflikt pomiędzy jakimikolwiek frakcjami lub ośrodkami władzy: Książę kontra klan, zgromadzenie kontra Starszyzna itd.

• **Jednostka kontra społeczeństwo:** Podobnie jak społeczeństwo śmiertelnych, społeczność Spokrewnionych również rządzi się swoimi prawami. Niektóre reguły, takie jak Tradycje, nakazy rodziców i Księcia są jasno sprecyzowane, inne nie. Nawet podający w wątpliwość tradycyjną rolę Książąt Kartianie czy też nieliczący się z jakąkolwiek władzą, poza przywódcą swej koterii, niezrzeszeni przestrzegają własnych zasad postępowania. Ktokolwiek rzuci wyzwanie regułom tego społeczeństwa – bez względu na to, czy jest to Spokrewniony, bydło czy też zgromadzenie lub klan – naraża się na problemy ze strony tych, którzy wierzą w te reguły i wdrażają je. Spokrewnieni, którzy narażają Maskaradę poprzez pozwolenie śmiertelnym na poznanie prawdy o ich prawdziwej, wampirzej naturze, gwałcą najważniejszą zasadę swego społeczeństwa i wplątują siebie i swoich bliskich w potencjalnie zabójczy konflikt. To samo dotyczy postaci, które starają się zmienić naturę społeczeństwa Spokrewnionych lub przynajmniej obecny w mieście wampirzy reżim.

• **Spokrewniony kontra świat śmiertelnych:** Spokrewnieni bronią Maskarady z taką zaciekłością, ponieważ wiedzą, że we wspólnej wojnie pomiędzy Spokrewnionymi a bydłem, ci ostatni łatwo by wygrali. Władza Spokrewnionych opiera się na niezdających sobie sprawy z bycia manipulowanymi śmiertelnych. Co za tym idzie, Maskarada nakłada poważne ograniczenia na czyny koterii. Może i grupa Spokrewnionych jest w stanie używać swoich niesamowitych mocy do manipulowania, oszukiwania lub zabijania każdego śmiertelnika, który wejdzie im w drogę, jednak każde użycie tej mocy tworzy wyłom w Maskaradzie, który członkowie grupy muszą szybko ukryć.

Niektórzy śmiertelni wiedzą o istnieniu Spokrewnionych i polują na wampiry. Część z nich wspiera Maskaradę w celu zachowania własnych sekretów, by zapobiec panice lub by nie dopuścić do znacznie groźniejszej fascynacji nieumarłymi. Inni łowcy wampirów nie cieszą się wiarygodnością w oczach opinii publicznej. Wszyscy łowcy wampirów są jednak śmiertelnym zagrożeniem dla egzystencji wszystkich napotkanych wampirów. Dodatkowym wyzwaniem są łowcy pragnący zdemaskować wampiry. W takim przypadku postaci zmuszone są ich zdyskredytować lub skutecznie uciszyć, a także przeżyć ich atak.

Najbardziej pasjonujące konflikty mają jednak miejsce, gdy Spokrewnieni znajdą się w nich ze śmiertelnikami, których kiedyś kochały. Jak wytłumaczyć swoim rodzicom, najlepszemu przyjacielowi lub małżonkowi, że stałeś się czymś gorszym niż sama śmierć? Jak zareagują, jeśli odkryją, jakim stałeś się potworem? W przypadku kochanych przez postać śmiertelnych nie można mówić o jakimkolwiek dobrym wyborze.

• **Spokrewnieni konta inne istoty nadprzyrodzone:** Spokrewnieni dzielą Świat Mroku z wieloma innymi istotami nadnaturalnymi. Zdają sobie sprawę z istnienia duchów, Wyjców i śmiertelnych magów. Niegodne zaufania plotki mówią o niezwykłych istotach, poczynając od elfów, na demonach i stworzeniach z czystego koszmaru kończąc. Bardzo niewielu Spokrewnionych napotyka inne istoty nadnaturalne i większości fakt ten odpowiada. Zdarza się jednak, że Spokrewnieni muszą stawić czoła istotom zamieszkującym ukryty świat. Czasem całe wyzwanie dotyczy kwestii przetrwania i ucieczki (zwykle spotkanie Wyjców). Czasem zaś dotyczy rozpoznania istoty, dowiedzenia się czegoś o jej mocy i motywach działania i ostrożnego ustalenia granic, których obie strony będą przestrzegać.

Rozwijanie historii

Masz już pomysł na swoją historię; wiesz, które postaci graczy i Narratora będą w nią wplątane; zdecydowałeś o wyzwaniu lub konflikcie, przed którymi staną postaci. Czas zatem zaplanować strukturę historii i nakreślić możliwe sceny. Co najważniejsze, musisz obmyślić, dlaczego postaci się w nią wplątują.

Punkty zaczepienia

Punkty zaczepienia, zwane też „haczykami" to czynniki, przez które postać zostaje wplątana do fabuły. W niektórych grach gracze chętnie zgadzają się na to, że mają za zadanie wplątywanie swojej postaci w każdą opisywaną im sytuację, lecz gra Narracji wymaga

nieco więcej wysiłku w stosunku do motywacji postaci. Spokrewnieni rzadko niedorzecznie ryzykują swoją egzystencją tylko dlatego, że jakiś szósty zmysł właśnie mówi im, iż zaczęła się fabuła. Jako Narrator masz do dyspozycji środki pomagające wciągnąć postaci w historię. Oto niektóre z najbardziej popularnych.

• **Marchewka:** Postać może dostrzec szansę pozyskania tego, czego chce. Może być to cokolwiek, poczynając od możliwej do wykorzystania w szantażu informacji dotyczącej Pryskusa, na poznaniu ulubionego pisarza podczas wieczornej sesji podpisywania książek kończąc. Postać stara się dostać to, czego chce, i w związku z tym ustawia się na scenie wydarzeń fabuły. Dla przykładu, osoba dysponująca powyższymi informacjami żąda w zamian za nie 10 tysięcy dolarów, których postać w danej chwili nie ma, zaś w księgarni wampir natyka się na równego sobie fana pisarza, który jednak okazuje się magiem, błyskawicznie zdającym sobie sprawę z prawdziwej natury postaci.

• **Kij:** Jakaś zewnętrzna siła zmusza postaci do podjęcia jakichś działań. Typowym przykładem jest Książę nakazujący koterii wykonanie jakiejś misji lub poniesienie konsekwencji odmowy. Możliwe też, że wróg atakuje postać (fizycznie lub przez oszczerstwa, osobiście lub przez wspólnika, albo atakuje kogoś bliskiego postaci). Postać może też wziąć udział w danej sytuacji, aby nie dopuścić, by spotkało ją coś gorszego.

• **To moja praca:** Postaciami kieruje motywacja zawodowa. Szeryf, Knut czy też Ogar nie potrzebują innej motywacji niż ta płynąca z rozkazu Pryskusa, przywódcy zgromadzenia czy też innego przełożonego. Jako że wszystko rozgrywa się w Świecie Mroku, zlecona praca może okazać się czymś zupełnie innym niż to, czego spodziewała się postać. Dla przykładu, czy Książę Invictus naprawdę chce rozwiązania zagadki śmierci Hierofanta Kręgu Wiedźmy?

• **Ciekawość:** Jeśli postać jest szczególnie zainteresowana danym tematem, to jakiekolwiek powiązane z nim wydarzenie może zwrócić jej uwagę. Czarownik krwi z Kręgu Wiedźmy może chcieć zbadać dziwne wydarzenia, które wskazują, że przyczyniła się do nich magia.

• **Osobiste powiązania:** Ktoś bliski postaci – mentor, rywal lub jeden ze śmiertelnych przyjaciół, ktoś z rodziny, partnerów lub inny kontakt, który ustaliłeś z graczem w procesie tworzenia postaci, jest już w coś wplątany. Osoba ta potrzebuje pomocy lub też ściągnęła na siebie uwagę postaci. Może chcieć czegoś od postaci albo postać może chcieć czegoś od niej. Postać może dowiedzieć się, że jego dawna dziewczyna jest zadłużona u lichwiarza, który teraz żąda od niej, aby pracowała jako prostytutka, lub też rodzic postaci wciąga ją w knowania przeciwko jej własnemu rywalowi.

Na początku kroniki musisz pracować szczególnie ciężko, aby zdobyć haki na każdą z postaci. Postać numer jeden chce sprawdzić włamanie do muzeum, ponieważ jedna z zabranych rzeczy mogła być magiczna. Postać numer dwa pomaga jej, ponieważ kiedyś była policjantem i nadal nie pała sympatią do złodziei. Postać numer trzy posiada kontakt, który pracuje w muzeum jako strażnik i został ranny podczas incydentu. Koteria jest jeszcze nowa, a co za tym idzie postaci mogą nie posiadać szczególnie ważnych powodów tłumaczących współpracę. Podczas gdy kronika posuwa się naprzód, postaci najprawdopodobniej nabiorą do siebie zaufania i poczucia wzajemnej odpowiedzialności. Nawet jeśli niespecjalnie za sobą przepadają, to mogą jednak zaakceptować fakt, że muszą pomagać sobie nawzajem w swoich planach i zamiarach, by uzyskać podobną pomoc w przyszłości.

Na dłuższą metę konieczne jest, byś dał postaciom powód do zainteresowania się wyzwaniami, które posuwają kronikę naprzód. O to właśnie chodziło w dyskusji z graczami o ich postaciach i ogólnym kształcie kroniki. Nie zaszkodzi teraz przejrzeć kronikę i zadać sobie pytanie, jak bardzo twoje opowieści wplątały postaci w główną oś fabularną. Wracając do „rewolucji, jeśli do czasu spotkania z ancillae, postaci nie zdążyły znienawidzić tyrana, to nie udało ci się sprawić, by despotyzm Księcia był dla nich dostatecznie istotny. Moment, w którym Książę miał dopuścić się jakiegoś bestialstwa kosztem koterii, by utrzymać się przy władzy, już minął.

Przygotowywanie sceny

Po tym jak wzbudziłeś już zainteresowanie postaci, musisz jeszcze wciągnąć je do opowieści i stworzyć wyzwania, którym muszą podołać. Nie odkrywaj jednak wszystkich swoich kart. Niech poznają tylko część sytuacji. Gracze potrzebują dla swoich postaci celów do zrealizowania. By je zrealizować, muszą podążać za wskazówkami, które dla nich stworzyłeś. Jeśli dane im będzie spotkać się z tajemniczą śmiercią (i z jakichś przyczyn nie mogą zostawić tej zagadki policji), będą mogli porozmawiać z ludźmi, którzy znali ofiarę i szukać fizycznych dowodów. Jeśli spróbują zawrzeć sojusz z wpływowym Spokrewnionym, muszą dowiedzieć się, czego pragnie i w jaki sposób mogą pomóc sobie nawzajem. Sprytni gracze patrzą w przyszłość i starają się przewidzieć, dokąd wiodą obecne akcje koterii. Jeśli tego nie zrobią, narażą postaci na różnego rodzaju komplikacje i zwroty w opowieści.

Wcześnie w opowieści przedstawiasz również istotne postaci, choćby poprzez domniemanie. Dla przykładu, jeśli celem fabuły jest odszukanie nieznanej osoby, która porwała śmiertelnego brata danej postaci, to koteria mogła nigdy wcześniej nie spotkać porywacza. Wiedzą jednak, że kogoś szukają, a co za tym idzie, tajemniczego porywacza można już uznać za „przedstawionego".

Po pierwszej godzinie gry gracze powinni już dość dobrze domyślać się, jakiego rodzaju wyzwaniu postaci muszą stawić czoła, jakie czekają na nie konflikty i jakie inne postaci liczą się w opowieści, nawet jeśli nie poznali ich jeszcze osobiście. Oczywiście mogą się mylić w swoich przypuszczeniach. W Świecie Mroku rzeczy rzadko są tym, czym się wydają. Postaci posiadają już jednak pewien kierunek działania, a opowieść została rozpoczęta.

Budowanie akcji

Główna część opowieści dotyczy reakcji postaci na sytuację, którą odkrywają we wstępie, reakcji innych postaci na ich działania i, w końcu, ponownej reakcji koterii. Postaci dowiadują się więcej o sytuacji, wliczając w to kilka niespodzianek. Poznają inne postaci, zbierają informacje, wcielają w życie swoje plany i stawiają czoła wyzwaniom.

Nie każda niespodzianka oznacza automatycznie, że ktoś okłamał koterię. Postaci drugoplanowe mogą mieć złe informacje, nie być świadome pewnych rzeczy lub po prostu same mogą być wprowadzone w błąd. Inne postaci mogą niespodziewanie wplątać się w czyjś misterny plan i w rezultacie go zniszczyć. Dla przykładu, tajemniczy porywacz może zażądać, aby postaci obrabowały konkretnego handlarza dzieł sztuki, jeśli chcą odzyskać porwanego brata. Kiedy postaci otworzą skarbiec handlarza, nie znajdą w nim nawet śladu rzeczy, po którą przyszły. Czy zatem cała sytuacja była skomplikowaną intrygą? Czy może porywacz sam został wprowadzony w błąd w sprawie dotyczącej handlarza

dziełami sztuki lub samego przedmiotu? Czy ktoś inny dzień wcześniej kupił poszukiwane dzieło? Bez względu na to, co zaplanowałeś w swej przebiegłości, postaci doświadczyły właśnie zwrotu fabuły. Wyzwanie, któremu miały sprostać (włamanie), zostało zastąpione przez inne (gdzie jest dzieło sztuki i co, u licha, się dzieje?). Tymczasem główny wątek fabularny (zapewnić powrót brata lub odbić go) nadal pozostaje nierozwiązany.

Tworząc środkową część fabuły, musisz nie tylko zdecydować, kto, co wie i co robi, lecz zostawić również nieco wolnego miejsca dla postaci, by mogły podejmować własne decyzje, pozwalając im na różne toki postępowania. Narracja środkowej części gry wymaga znacznie więcej elastyczności, jako że wszyscy reagują na siebie nawzajem i tak naprawdę nie wiesz, na jakie kroki zdecydują się postaci. Tak jak ty będziesz próbować chociaż raz zaskoczyć graczy podczas opowieści, tak samo możesz spodziewać się, że od czasu do czasu to oni będą zaskakiwać ciebie. Jeśli znasz swój Świat Mroku i swoje postaci Narratora, możesz dzięki temu szybko ustalić, jak inni będą reagować na nieoczekiwane wybory postaci.

Punkt kulminacyjny

W punkcie kulminacyjnym opowieści łączą się wszystkie łańcuchy przyczynowo-skutkowe. Postaci mierzą się z największym wyzwaniem, by odnieść sukces, porażkę lub też samodzielnie zdecydować, czym jest zwycięstwo. Ich decyzje i akcje rozwiązują główny konflikt. Tajemnice zostają wyjaśnione. Znajdują zaginione dzieło sztuki i wymieniają je na brata lub też podążają za porywaczem, odnosząc sukces bądź porażkę przy próbie ratowania zakładnika. Kolejną opcją jest również dowiedzenie się, kto stał za czynami porywacza czy inne, szokujące odkrycie.

Upewnij się, że punkt kulminacyjny wart jest wysiłku zainwestowanego przez graczy w dotarcie do tego miejsca w fabule. To złota zasada Narracji. Nawet jeśli współczesne powieści mogą pozwolić sobie na jej brak, to grupa graczy, która spędziła całe godziny na realizacji głównego celu, może poczuć się oszukana, jeśli odkryje, że wszystko robili na próżno. Zapewnij im zatem coś spektakularnego: najbardziej rozdzierającą etycznie decyzję, morderczą walkę, niezrozumiałą zagadkę, skomplikowane wyzwanie społeczne. Rzecz jasna, nagrody powinny być równie wielkie, bez względu na to, czy mówimy tu o pieniądzach, zwycięstwie nad przeciwnikiem, prestiżu społecznym czy też uratowanym bracie. I odwrotnie – porażka powinna być równie kosztowna.

Następstwa

Po punkcie kulminacyjnym opowieść nadal będzie zapewne posiadać kilka niedokończonych wątków. Postaci dowiedzą się o konsekwencjach wcześniej dokonanych przez siebie wyborów, inni zaś będą reagować na ich czyny. Muszą paść odpowiedzi na zaległe pytania. Faza następstw nie wymaga jakiegoś szczególnie intensywnego odgrywania postaci. Większość niej może z powodzeniem sprowadzać się do okresu przestoju, który opiszesz. Można zawrzeć tu okres „pytań i odpowiedzi", w którym postaci mogą badać najbardziej interesujące ich tematy, takie jak: „Co powie na to mój rodzic?" lub „Czego możemy się dowiedzieć o historii tego dzieła sztuki?". Niektóre sceny, takie jak uzyskanie nagrody (lub nagana) od Księcia również powinny pozostać rozegrane, lecz dość skrótowo.

Następstwa łączą akcje koterii z szerszym światem. To z kolei wzmacnia wrażenie, że akcje postaci liczą się dla innych osób i że żyją one w większej społeczności. To zaś podsyca zainteresowania i ciekawość graczy. Tymczasem możesz również zasiać ziarna przyszłych opowieści. Nie każde pytanie musi przecież mieć odpowiedź, a inne postaci

Narratora mogą zareagować na osiągnięcia koterii poprzez wcielanie w życie własnych planów. Takie połączenia pomiędzy opowieściami zmieniają serię wydarzeń i wyzwań w kronikę. Wiesz już, w jaki sposób twoje opowieści pasują do siebie, tworząc większą całość. Również więzy pomiędzy następstwami jednej opowieści a wstępem do drugiej pokazują graczom, jak to wszystko się ze sobą łączy.

Kwestie techniczne

Oto podstawy konstruowania fabuły i kronik. Narracja to sztuka przedstawienia. Nie wystarczy, że masz wspaniały wątek fabularny. Musisz również umieć zaprezentować opowieść w dość interesujący i ciekawy sposób, by przyciągnąć do niej twoich graczy i sprawić, by poczuli grozę egzystencji ich postaci.

Uczysz się sztuki Narracji poprzez jej wykonywanie. Zarówno w przypadku pojedynczych opowieści, jak i całych kronik, możesz przygotować się na swój „występ" poprzez ćwiczenie pewnych prostych technik, które sprawią, że twoja opowieść będzie bardziej żywa. Ten dział powie ci również, jak uniknąć paru pułapek, które sprawiają, że twoja kronika jest mniej atrakcyjna.

Opis, umiejscowienie i nastrój

Horror, szczególnie ten narracyjny i gotycki, zależy bardziej od tego, co czujesz, niż od tego, co robisz, a także od dostępnych rekwizytów. Sposób, w jaki prezentujesz ludzi, miejsca i wydarzenia, ma wielki wpływ na to, czy stworzysz wokół swojej kroniki Świat Mroku, czy Świat Filmu Akcji z Wampirami, czy, co gorsza, Świat Nabijania Się z Wampirów (jeśli preferujesz styl kina akcji lub ten rodzaj humoru, to śmiało; to ty kupiłeś tę grę i możesz rozgrywać ją w dowolny sposób; zakładamy jednak, że kupiłeś Wampira: Requiem zaciekawiony podtytułem: „Gra narracyjna współczesnego gotyku" – dlatego mówimy ci, jak ją prowadzić).

To, w jaki sposób opiszesz daną scenę, ma wpływ na to, co gracze będą podczas niej czuć. Płaski, wyprany z koloru opis miejsca lub czynności ludzi sprawia, że gra zmienia się w ćwiczenia taktyczne. Zaangażuj zmysły graczy poprzez opisywane przez ciebie szczegóły. Załóżmy, że gracz zdecyduje, że jego postać chce spędzić cały wieczór na polowaniu. Jeśli powiesz: „Po paru godzinach śledzenia udaje ci się znaleźć wracającego późno z pracy śmiertelnika. Ile Vitae zabierasz?", to samo wydarzenie stanie się dla wszystkich zupełnie obojętne, abstrakcyjne i bez żadnego znaczenia.

Zamiast tego mógłbyś powiedzieć: „Nieprzyjemne, żółte światło latarni odbija się w szarych skrawkach brudnego, szarego lodu na popękanym chodniku. Mroźny, grudniowy wiatr wyje pomiędzy liniami wysokiego napięcia i drapaczami chmur. Zimno przenika przez twój płaszcz i spodnie, mrożąc twe ciało aż do umarłego serca. Starasz się trzymać cienia, przyglądając się alejkom, w których zwykli gromadzić się bezdomni, i zakradasz się na parkingi, gdzie pojedyncze auta nadal czekają na swoich właścicieli. Zmuszasz swoje płuca do wciągania mroźnego powietrza, krzywiąc się na smród śmieci i spalin, starając się wyczuć zapach ludzkiego ciała. Głód wyostrza wszystkie twoje zmysły. Nagle to słyszysz – dalekie echo drzwi zamykanych w jednym z garaży. Rozlegające się na betonowej podłodze kroki jednej osoby. Wraz z narastającym głodem zaczynasz biec. Ofiara spogląda na ciebie, kiedy pojawiasz się, wypadając zza rogu. To mężczyzna w średnim wieku z zaczesanymi włosami. Możesz wyczuć w powietrzu jego strach zmieszany z wonią brylantyny, gdy w pośpiechu szuka kluczyków. Spadasz na niego niczym drapieżny ptak. Jest taki ciepły w twoim uścisku, a twoje dłonie są takie zimne".

Taka scena stawia sprawę jasno: postać nie odbiera Vitae ot tak. Naprawdę poluje na żywych. Dokładne szczegóły wydarzeń, ofiara i czynności postaci sprawiają, że scena zaczyna żyć własnym życiem i staje się znacząca. Oczywiście możesz przedobrzyć z opisem i zanudzić graczy zbyt dużą ilością przymiotników. Warto jednak zawsze znaleźć te dodatkowe 30 sekund czy minutę, by nakreślić postaciom tak żywą scenę.

Możesz również wybrać szczegóły w celu wywołania konkretnego nastroju. Jest to szczególnie prawdziwe w przypadku opisywania miejsc – nie zapomnij, że miejsce jako takie może samo w sobie zasugerować pewne pomysły i skojarzenia. Wybierz szczegóły, które wyrażają nastrój, jaki jest ci potrzebny, i zminimalizuj wszystko to, co od niego odciąga. Dla przykładu:

- **Strach**: By wywołać strach, zadbaj o szczegóły wyrażające bezsilność i bezbronność lub też duże zagrożenie. *Dzieci spoglądają na ciebie swoimi okrągłymi, szklistymi oczami w surowym świetle zwisającej z sufitu żarówki. Kiedy nadchodzisz, umykają przed tobą, starając się ukryć w cieniu. Żadne z nich nie oddala się w pobliże żelaznych drzwi po drugiej stronie piwnicy, a kiedy ty tam podchodzisz, niektóre z nich zaczynają kwilić.*

- **Złość:** Konkretna lub sugerowana przemoc najlepiej oddaje gniew. *Twój rodzic zatrzaskuje drzwi i zdecydowanym krokiem wchodzi do pokoju. Staje przy zimnym kominku, uderzając pogrzebaczem w dłoń, wpatrując się w swe zamazane odbicie w lustrze. Nagle odsuwa się, wznosi pogrzebacz i rozbija lustro na tysiące migoczących odłamków.*

- **Samotność lub rozpacz:** By wywołać te nastroje, użyj obrazów izolacji, opuszczenia i ruiny. *Rząd za rzędem zakurzonych, rozdartych, aksamitnych siedzeń ginie w ciemnościach teatru. Kiedy kierujesz światło swojej latarki na najbliższą okolicę, snop pada na fragmenty wyblaklej, złotej woluty starego plakatu gwiazdy filmowej, która umarła, kiedy ty byłeś jeszcze żywy, na starą butelkę pozostawioną na podłodze. Kiedy ruszasz w kierunku sceny, twoje stopy nie wydają żadnego odgłosu na zaplamionym dywanie, zaś ciebie wkrótce otacza ciemność i cisza.*

Nie mów graczom jedynie: „Twój rodziciel wygląda na złego" lub „Dzieci są wystraszone". Użyj konkretnych szczegółów, by *pokazać* im gniew, strach i każdy inny nastrój, który chcesz stworzyć.

Dotyczy to również postaci. Pokaż jakiś szczegół różniący każdą z postaci Narratora od innych, sugerujący, w jaki sposób gracze powinni się do niej odnosić. W tym wypadku masz znacznie trudniejszą pracę, jako że gracze tworzą tylko jedną, jak najbardziej żywą postać, podczas gdy ty musisz zarządzać całym światem (lub przynajmniej miastem). Mniej ważne postaci powinny posiadać jedynie jeden lub dwa charakterystyczne szczegóły – dość, by nie były swoimi klonami. Istotne postaci Narratora powinny uzyskać taki poziom szczegółów, jaki tylko możesz przekazać graczom. Wejdź do ich głów, by dowiedzieć się, w jaki sposób będą rozmawiać i reagować na postaci graczy. Zadbaj, by odznaczali się ubiorem lub mową. Jedna postać może zawsze nosić wypucowane czarne buty i klepać się w nos, ilekroć zabiera głos.

Najważniejsze jest jednak to, byś pamiętał, że postaci Spokrewnionych to wampiry. Ich ciała są blade i zimne, nie oddychają, z wyjątkiem rozmowy, nie jedzą i, być może, od dawna nie widziały światła dziennego. Im starszy jest wampir, tym mniej uwspółcześniona – może nawet mniej ludzka – wydawać się może jego osobowość. Twoje opisy mogą dotyczyć w tym zakresie sposobu mówienia, ubierania się lub zwyczajów, które postać pozyskała jeszcze w śmiertelnym życiu, a które wyszły z mody dekady, a nawet wieki temu.

Dialog

Nic nie mówi więcej o postaci niż to, co i w jaki sposób mówi. Dialog jest najprawdopodobniej najważniejszą umiejętnością, jakiej może nauczyć się Narrator. Kiedy postaci rozmawiają ze sobą, zarówno w obrębie koterii, jak i z postaciami Narratora, ilekroć to możliwe, staraj się odgrywać konwersację. Konkretny dialog odkrywa znacznie więcej niż suche fakty przekazywane przez postać. Pokazuje bowiem, w jaki sposób ona myśli i co czuje. Nadanie każdej z głównych postaci charakterystycznego głosu i manieryzmu pasującego do jej osobowości może pomóc graczom zapamiętać, kto jest kim... Jest to istotne w długiej kronice, która może zawierać przecież dziesiątki postaci drugoplanowych. Jeśli jesteś w stanie odegrać wyraz twarzy postaci i język jej ciała, podczas gdy sam siedzisz przy stoliku gry, tym lepiej. Nie bój się gry z przesadą. Spokrewnieni zamieszkują świat współczesnego gotyku, pełnego mrocznych namiętności, szaleństwa, niezwykłych ambicji i krwawej grozy. Pozwól im odegrać swoją część.

Odgrywanie dialogów nie przychodzi łatwo każdemu, szczególnie w przypadku, kiedy musisz zaimprowizować słowa postaci, która odpowiada na to, co powiedziała druga. Potrzeba również nieco odwagi dla skrępowanego lub nieśmiałego gracza (lub Narratora). Nie obawiaj się. Tak jak twoje postaci, ty również jesteś w stanie ulepszyć z czasem umiejętność konwersacji. Pamiętaj również, że grasz w tę grę z przyjaciółmi, którzy wybaczą ci wszelkie potknięcia. Zachęć graczy, by mówili jak ich postać. Możesz również przydzielić im na końcu sesji dodatkowe punkty doświadczenia za szczególnie dobre odgrywanie postaci.

Akcja i przemoc

Pamiętaj, że te pojęcia nie są równoznaczne. Staraj się utrzymywać szybkie tempo rozgrywki i zajmować nim postaci, bez względu na to, czy biegną aleją, czy też rozważają znaczenie enigmatycznej kartki pocztowej. Nie uda ci się jednak osiągnąć atmosfery grozy poprzez kolejne sceny walki.

Przemoc to niezmiernie ważny element Świata Mroku. Wampiry to w końcu wytrawni drapieżcy w zimnej i brutalnej rzeczywistości. Nie są w stanie uniknąć przemocy, bez względu na to, czy będzie to mocowanie się z ofiarą, czy też próba zabójstwa rękami wynajętych przez wroga nożowników.

Walka rzadko jest dla Spokrewnionych najlepszym sposobem na rozwiązanie dzielących je różnic lub innych wyzwań. Pomijając kwestię wywodzącego się z mechaniki gry efektu utraty Człowieczeństwa, walka jest niebezpieczna. Spokrewnieni mogą liczyć na wieki egzystencji. Czy w obliczu takiej możliwości warto ryzykować tym, co do tej pory zbudowali i co mogliby z czasem osiągnąć? Jest to szczególnie prawdziwe w przypadku starych wampirów, które spędziły całe dekady lub wieki na pozyskiwaniu swojej pozycji, sojuszów i wpływów na śmiertelników, jako drodze do swoich celów.

Nawet w Świecie Mroku otwarta przemoc może zwrócić uwagę policji. Jeśli Spokrewniony zmasakruje w zaułku rzezimieszka, to gliny zapewne wzruszą ramionami i przypiszą to wydarzenie porachunkom gangów. Jeśli dojdzie do wymiany ognia w domu ekscentrycznego potentata finansowego (który dodatkowo nie wychodzi w dzień) i nie jest już nigdy od tego momentu widziany, to mogą zacząć zadawać pytania. Zadająca pytania policja to zagrożenie dla Maskarady... zaś w Świecie Mroku, policja, która złapie podejrzanego w sprawie zabicia policjanta, może zdecydować, że chce oszczędzić płacącym podatki obywatelom kosztów sprawy sądowej i sama wymierzy sprawiedliwość.

Co jednak najważniejsze, **Wampir: Requiem** to gra dramy. Postaci stawiają czoła wyzwaniom, które są tak naprawdę testem ich charakteru, nie zaś ich umiejętności bicia rekordów w liczbie trupów. Sytuacja, w której ktoś próbuje cię zabić, skutecznie hamuje jakiekolwiek zapędy ku roztrząsaniu kwestii natury moralnej.

Kiedy nadarzy się jednak walka, nadaj jej ten sam, żywy i konkretny obraz, jakiego używałeś już dla miejsc i postaci. Spraw, by była dynamiczna i brutalna, nie sprowadzaj jej do abstrakcyjnego ćwiczenia w rzucaniu kostek i liczeniu punktów Zdrowia. Pękają kości, tryska krew, kule sieją zniszczenie, postaci biegną i rzucają się do szaleńczych uników lub upadają w bólu. Traktuj rzuty kośćmi jako wytyczne, by szybko zmienić wyniki tych pierwszych w przyspieszającą bicie serca akcję:

„Doker wyskakuje zza sterty skrzyń i krzyczy ze wściekłości, biorąc zamach łomem na Solomona Bircha"

(narrator rzuca kośćmi w celu rozstrzygnięcia ataku dokera; gracz Solomona deklaruje swój zamiar przechwycenia ciosu; rzut ataku kończy się dramatyczną porażką).

„Koniec łomu uderza cię w rękę. Łapiesz za niego. Na twarzy mężczyzny pojawia się dziki grymas. Co robisz?"

„Potrząsam trzymanym końcem, starając się odepchnąć od siebie napastnika" – mówi gracz. – „Rzecz jasna z Wigorem" (gracz rzuca kośćmi na atak, później podlicza obrażenia – wiele punktów).

„Doker puszcza łom i wylatuje w powietrze, krzycząc z przerażenia. Uderza w stertę skrzyń. Sterta przewraca się, dwie ze skrzyń pękają, rozsypując dookoła przenośne odtwarzacze CD na betonową podłogę. Mężczyzna leży pośród tego zniszczenia, krwawiąc z rany na głowie, a... jego ręce nie powinny wygiąć się w tę stronę. Na rękawie jego koszuli pojawia się coraz większa plama krwi. Czyżby jego ciało i koszulę na wylot przebiła złamana kość? Powietrze wypełnia się zapachem krwi."

Tajemnica i intryga

W Świecie Mroku niewielu ludzi – zarówno Spokrewnieni, jak i bydło – jest tym, czym się wydają, lub wypełnia cele, które mówi, że wypełnia. Wiele rzeczy jest ukrytych, mniejsza o to, czy ze wstydu, czy by kogoś oszukać.

Nigdy zatem nie pokazuj wszystkiego, co się dzieje. Spraw, by gracze musieli zgadywać, borykając się ze zwrotami fabuły, zdradą, ukrytymi komplikacjami i zaskakującymi odkryciami.

Prowadzenie prawdziwej, tajemniczej opowieści to wyzwanie zarówno dla Narratorów, jak i dla graczy. Gracze mogą zwyczajnie nie wiedzieć, jak szukać wskazówek, gromadzić zeznania lub konstruować łańcuch wnioskowania i dowodów. Jako Narrator musisz z kolei dokonać dodatkowego wysiłku, by zapewnić postaciom jakieś prowadzące do celu ślady, dzięki czemu zaskoczeni gracze nie będą tkwić we frustracji, snując różnorakie teorie bez pomysłu, jak je sprawdzić w praktyce. Poznaj swoich graczy. Jeśli posiadasz grupę fanów twórczości Agathy Christie, czuj się uprawniony do wystawienia ich logiki i przenikliwości na próbę. Jeśli zaś gracze preferują podejście Brudnego Harry'ego, spraw, by zagadka była nieco mniej błyskotliwa i upewnij się, że postaci znajdą odpowiedź, jeśli tylko wykażą dość determinacji, by podążać za kolejnymi śladami.

Intryga pomiędzy Spokrewnionymi również wymaga dyskrecji. Jeśli gracze czują, że nie mogą ufać *nikomu*, to zdecydowanie przesadziłeś z teoriami spiskowymi i ilością zdrad. W końcu istotą samej zdrady

jest fakt, że wywołuje ona szok u osoby zdradzonej. Zanim knowania jednej postaci wzburzą drugą, ta pierwsza musi okazać swoje zaufanie w innych kwestiach, przez co nagły zwrot jest prawdziwym zaskoczeniem. Przesyt w ilości spisków może przekonać graczy, że nigdy nie są w stanie przewidzieć motywów i zachowania kogokolwiek. W najbardziej skrajnych przypadkach postaci Narratora są jedynie bezmózgimi punktami w opowieści, których jedynym motywem wydaje się to, czego Narrator pragnie w danym momencie, bez względu na jakąkolwiek konsekwencję logiczną. W jednym momencie postać pomaga koterii, w następnym wystawia ją do wiatru. Upewnij się, że postaci Narratora posiadają logiczne motywy w różnych intrygach, nawet jeśli te motywy są bardziej złożone.

Wykolejenie fabuły

Od czasu do czasu gracze cię zaskoczą, dokonując wyboru, który sprawi, że ich postaci zawędrują w miejsce inne, niż powinny. Być może zignorowały wskazówkę, którą ty uważałeś za oczywistą. Być może bez żadnego ostrzeżenia zdecydowały się na zmianę swojego stosunku do ważnej postaci Narratora lub też do siebie nawzajem. Być może jeden z graczy domyślił się lub odgadł sedno całej intrygi głównej fabuły, zanim ktokolwiek w twoim mniemaniu powinien na to wpaść, lub, być może, po prostu gracze mają zupełnie złą teorię i w żaden sposób nie pozwalają przekonać się, że nie mają racji. Być może jakiś niecodzienny rzut kością sprawił, że przez przypadek zabili postać, która miała być ich długoterminowym wrogiem.

Na takie sytuacje nie ma prostych i logicznych odpowiedzi. Kiedy wybory postaci posuwają kronikę w niezaplanowanym wcześniej kierunku, powinieneś pozwolić im na pójście za nową opowieścią i szukać szansy na popchnięcie ich z powrotem w kierunku wcześniej zaplanowanej fabuły. Skoro wykonałeś całą tę żmudną pracę związaną z przygotowaniem szczegółów Świata Mroku, powinieneś również być w stanie zaimprowizować coś, co zajmie postaci. Jeśli to konieczne, możesz szczerze przyznać się, że potrzebujesz czasu na przemyślenie tego, co zdarzy się później. W takim wypadku jest to dobry moment na przerwę na przekąskę lub skorzystanie z toalety.

Zmiana fabuły w środku opowieści, przez co postaci nie mogą skoczyć od razu do jej rozwiązania, denerwuje niektórych graczy, innych zaś cieszy. Niektórzy gracze nie chcą pomijać okresu *Sturm und Drang* egzystencji swoich postaci. W ich przypadku, dopóki będziesz im zapewniać trzymającą w napięciu opowieść, dopóty nie obchodzi ich, że oszukujesz. Inni gracze mogą chcieć, abyś ty, jako Narrator, zachowywał się jak ściśle neutralny sędzia obiektywnie opisanego świata. Jeśli przewidzą oni fabułę, chcą, by ich postaci zyskały coś dzięki tym szczęśliwym trafom, nawet jeśli oznacza to, że opowieść zakończy się rozczarowaniem. Podobnie jeśli ich postaci zupełnie nie są w stanie dojść do ładu z tym, co się wokół nich dzieje, również chcą, by poniosły one konsekwencje swojej pomyłki, nawet jeśli oznacza to ich całkowitą porażkę.

To samo tyczy się rzutów kośćmi. Niektórzy gracze nie mają nic przeciwko, jeśli sfałszujesz rzut kośćmi, byle tylko posunąć fabułę naprzód, bez względu na to, czy jest to uratowanie egzystencji wroga, który nie powinien jeszcze umrzeć, czy też pomoc postaciom w znalezieniu ważnego tropu. Zwyczajnie nie chcą, aby fałszowanie rzutów stało się *systematyczne* w pomaganiu ich postaciom lub przeszkadzaniu im. Natomiast inni gracze mogą uważać takie oszustwa za oburzające i obraźliwe.

Porozmawiaj ze swoimi graczami na temat fałszowania rzutów i zmiany fabuły, zanim rozpoczniecie wspólnie kronikę. Zapewnij im opowieść, którą będą uważać zarówno za uczciwą, jak i porywającą. Jeśli kiedykolwiek poczujesz, że absolutnie musisz pogwałcić przyjęte przez was standardy w celu ratowania rozrywki... zrób to tak, by nikt cię na tym nie przyłapał. Nawet jeśli graczom nie przeszkadza, że od czasu do czasu będziesz oszukiwał, to nie wykorzystuj tej możliwości zbyt często. Gracze mogą bowiem w końcu poczuć, że ich postaci nie są w stanie niczego osiągnąć. Zarówno sukces, jak i porażka, są nieodwołalne.

Przykazania

Jak każde artystyczne przedsięwzięcie, Narracja to zarówno proces, jak i umiejętności, które rozwijają się z czasem. Na początku samo wyzwanie może wydawać się zbyt wielkie. Jest pięć rzeczy, które należy robić, oraz pięć, których należy się wystrzegać:

• **Wciągaj graczy, ilekroć tylko jest to możliwe:** Wciel ich pomysły i tła postaci do swojego miasta i kroniki. Nie tylko zmniejszy to ilość potrzebnej do zbudowania Świata Mroku pracy, ale także da graczom poczucie większego zaangażowania w opowieść.

• **Weź pod uwagę oczekiwania graczy:** Pamiętaj, że to również ich gra. Spróbuj dowiedzieć się, jakiego rodzaju gry chcą twoi gracze, nim wrzucisz ich do swej kroniki.

• **Opracuj wszystko z wyprzedzeniem:** Im lepiej znasz tło i postaci przed rozpoczęciem gry, tym więcej uwagi możesz poświęcić na opowiadanie historii i prezentowanie interesujących postaci. Kiedy gracze cię czymś zaskoczą, będziesz również lepiej przygotowany, jeśli wcześniej przemyślisz możliwe opcje i odejścia od zamierzonej fabuły.

• **Najpierw opowieść, potem reguły:** Reguły mają pomóc ci opowiedzieć historię, nie mają być przeszkodą ani zamienić gry w ćwiczenie taktyczne. Używaj reguł, których potrzebujesz i kiedy ich potrzebujesz. Gdy możesz ominąć daną kwestię za pomocą narracji i zdrowego rozsądku, zrób to. Dzięki temu zyskasz więcej czasu na ciekawsze czynności.

• **Opis, dialog i akcja:** Spraw, by twój świat ożył za pomocą fascynujących opisów, używając do tego celu zmysłów wzroku, słuchu, zapachu, smaku i dotyku. Odgrywaj interakcję między postaciami za pomocą dialogów, używając dla każdej z postaci różnych głosów i manier. Spraw, by cały czas coś się działo i daj postaciom możliwość podejmowania istotnych decyzji.

Z drugiej strony:

• **Unikaj stereotypów:** Niekończący się korowód identycznych, kartonowych postaci może wyczerpać zainteresowanie twoją kroniką.

• **Skup się na graczach:** Nie dopuść, by postaci Narratora skradły fabułę, nie zostawiając postaciom graczy nic ciekawego do roboty. Pamiętaj, że postaci graczy, być może, nie są najpotężniejszymi i najważniejszymi osobami na świecie, ale muszą być najważniejszymi postaciami własnej opowieści.

• **Nie zapomnij wynagradzać:** Jeśli tylko gracze ciężko pracowali i podejmowali mądre decyzje, to ich postaci powinny dawać sobie radę z wyzwaniami i coś osiągnąć. Jeśli sukces postaci nie jest proporcjonalny do ich starań i wyzwań, przez jakie musieli przejść, to gracze będą się czuli oszukani.

• **Nie mów im wszystkiego:** Jeden z największych „haczyków" w opowieści jest dla graczy, a nie dla postaci. To one chcą się dowiedzieć, co się dzieje! Częścią zabawy każdej opowieści jest napięcie wynikające z niewiedzy, jak cała sprawa się skończy. Spraw, by postaci pracowali nad tym, by dowiedzieć się, kto co robi.

• **Nie nadużywaj swojej władzy:** Jako że jesteś ostatecznym sędzią każdego wydarzenia, twoje słowo jest w kronice prawem. Nie używaj tej

władzy, by zmusić postaci do robienia czegoś, czego ty chcesz. Gracie dla zabawy. Wszyscy wygrają, jeśli tylko wspólnie przeżyją razem rozrywkę z domieszką grozy, bez względu na to, czy idą za twoim scenariuszem, czy też nie. Jeśli gracze zrobią coś, co burzy twój plan, poproś o przerwę, aby zebrać myśli. To może zdarzać się na początku, lecz z praktyką będziesz w stanie dać sobie radę z każdą przyszłą niespodzianką tego typu.

Kreacja i użycie przeciwników

Kiedy tworzy się przeciwników do kroniki Wampira, warto pamiętać o kilku rzeczach. Ten dział mówi właśnie o tym. Ważne, żebyś wiedział, *dlaczego* proponujemy pewne praktyki, jak i *w jaki sposób* je wykorzystywać. Pamiętaj również, że będziesz potrzebował własnych poprawek, bazując na stylu gry twojej trupy, motywie twojej kroniki i innych czynnikach. Jeśli twoja trupa lubi opowieści z naciskiem na akcję, a motywem kroniki jest „przemoc zawsze rodzi przemoc", to stworzenie przeciwnika, który nigdy nie opuszcza swojej starej, edwardiańskiej rezydencji i preferuje walkę poprzez wykradanie atutów swoim przeciwnikom sprawi, że twoi gracze będą bardzo sfrustrowani.

To zatem dobre miejsce, by zacząć, jak w każdym innym.

Dopasuj przeciwników do kroniki

Przeciwnicy muszą być istotnym elementem opowieści, w której się pojawiają. Powinni pomagać w opowiadaniu jej, nie zaś być nieporozumieniem. Opowieść dotycząca zakulisowych układów powinna posiadać takowego przeciwnika. Kronika, która kładzie nacisk na różnice wiekowe między poszczególnymi grupami Spokrewnionych, powinna posiadać przeciwnika, który jest zdecydowanie starszy (lub młodszy) od postaci graczy. Przeciwnik to narzędzie konfliktu w opowieści, zaś konflikt jest tym, co sprawia, że opowieść staje się fascynująca. Złe obsadzenie roli przeciwnika w stosunku do typu opowiadanej historii może jedynie osłabić efekt.

Różnicuj metody działania przeciwników

Jedynie głupiec używa ciągle tych samych metod, szczególnie jeśli są one nieskuteczne. Pozwól swoim przeciwnikom na czerpanie nauki z popełnionych przez nich błędów. Jeśli postaci graczy udaremnią plan przeciwników w jednej scenie, niech następnym razem postaci padną ofiarą zasadzki. Niech przeciwnicy wynajmą więcej osiłków lub niech zaplanują podstęp, licząc, że postaci spróbują go udaremnić, i niech wtedy zostaną zaskoczeni z góry zaplanowaną kontrą. Te taktyki nie muszą być stosowane jedynie w fizycznej walce. Dobrym podstępem może być polityczny zwód wykonany przed Księciem lub Starszyzną, który od początku ma się zakończyć porażką, lecz który zaangażuje postaci, odciągając ich uwagę. Zasadzką może być szczególnie istotna sytuacja polityczna, w której przeciwnik odkrywa swoje karty, uzyskując znacznie większe od spodziewanego przez postaci graczy poparcie i wygrywając w ten sposób głosowanie.

Wampiry są rzadkie

Mimo że istnieje wystarczająca liczba Spokrewnionych, by wytłumaczyć istnienie całej społeczności i stworzenie różnorakich frakcji, to nie każdy przeciwnik w kronice **Wampira** musi być nieumarły. Akt Przeistoczenia jest aktem świadomym, a co za tym idzie, większość rodziców wybrała dziecięta, które mają coś do zaoferowania światu Przeklętych. Choć większość głównych przeciwników jest najprawdopodobniej wampirami, to byle machający spluwą bandzior zapewne nie. „Statyści" nie powinni być w zasadzie Spokrewnionymi; bardzo rzadki jest bowiem wampir, który posiada wystarczające zasoby Siły Woli, aby otoczyć się tak dużymi zastępami nieumarłego mięsa armatniego. Ghule, łowcy wampirów, śmiertelni członkowie straży obywatelskiej i zwykli ludzie, którzy znaleźli się w złym miejscu i czasie, mogą przeciąć drogę wampirów, podobnie jak inne nadnaturalne istoty, z którymi dzielą cienie Spokrewnieni. Im bardziej natura wampiryzmu jest tajemnicza i rzadka, tym bardziej wyjątkowo czują się gracze, jako że ich postaci przynależą do tej wyjątkowej kultury. Nikt nie powinien być po prostu „kolejnym wampirem".

Wartość nieumarłej egzystencji

Rywale chcą poprawić swój nieumarły los. Dlatego właśnie są przeciwnicy. Ich wysiłki krzyżują się z pragnieniami bohaterów. W takim wypadku nie każdy konflikt z przeciwnikiem powinien kończyć się pojedynkiem do śmierci. Jest rzeczą prawie pewną, że wampiry chcą przeżyć kolejną noc – potencjalnie mają przecież przed sobą wieczność. Podobnie pomocnicy niekoniecznie będą ryzykować życiem dla swojego pana. Nawet najbardziej oddany ghul, który *jest* gotowy oddać życie, jest w stanie rozpoznać różnicę między sytuacją, w której śmierć nie zmieniłaby niczego, a świadomym poświęceniem się. Atakujący mogą dokonywać taktycznego odwrotu. Wrogowie polityczni mogą na jakiś czas wycofać się z areny pojedynku i wrócić po zebraniu odpowiednich wpływów. Standardowi strażnicy i inni statyści nie są zapewne na tyle dobrze opłacani, aby ryzykować postrzałem dla jakiegoś okrutnego i trzymającego się na uboczu pracodawcy.

Kalkuluj

Upewnij się, że bierzesz pod uwagę umiejętności bohaterów, kiedy tworzysz cechy przeciwników. Przeciwnicy niekoniecznie muszą być w stanie zamieść postaciami podłogę, ale nie powinni być dla nich popychadłami. Całkowicie do przyjęcia jest sytuacja, w której przeciwnik przewyższa bohatera umiejętnościami (jako że wyzwanie to źródło interesującej opowieści), lecz nie może być niepokonany pod każdym względem. W jednej dziedzinie doświadczenia dobry przeciwnik jest w stanie sprostać dwóm czy nawet trzem postaciom graczy jednocześnie, jednak kiedy dołączy do nich kolejna, to przewagę mogą mieć już gracze. Taka jest cena pracy zespołowej – pozwala ci ona na przełamanie wrodzonej nieufności Spokrewnionych w celu dodania napięcia do opowieści.

Strzeż się niedopasowanych przeciwników

Niedopasowani przeciwnicy odgrywają kilka ról. Niektórzy z nich są dobrzy, inni zaś źli. Źle wykorzystani są, jeśli wrzuca się ich do gry w ostatniej minucie w celu stworzenia jakiegoś konfliktu tam, gdzie go do tej pory nie było, bo gracze się nudzą. Mogą też służyć jako punkt zwrotny, w którym Narrator może zakrzyknąć: „Ha! Daliście się wyprowadzić na manowce!". Niedopasowani przeciwnicy mogą pasować do opowieści, jeśli ich status obcego pomoże w jej opowiedzeniu i zilustruje za pomocą kontrastu jakieś aspekty kroniki. Wyobraź sobie przeciwnika przysłanego przez większego rywala, by zaskoczył postaci. Rywal zna postaci i atakuje je w chwili słabości. Niepasująca postać wydaje się na początku nieco nie na miejscu, lecz jej pewne cechy sprawiają, że jest tak naprawdę bardzo dopracowana. Apolityczna postać w bardzo politycznej kronice może na pierwszy rzut oka wydawać się nie na miejscu, jednak jej upadek z rąk bardziej wpływowej postaci może wzmocnić motyw, że polityka jest ważna, a każdy, kto stara się od niej izolować, zostanie przez nią pokonany.

Przykładowi przeciwnicy

Niniejszy dział zawiera profile przykładowych postaci Narratora, które możesz wrzucić prosto do opowieści, ilekroć ich potrzebujesz, lub też użyć jako modeli do tworzenia własnych. Tak jak w przypadku **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**, postaci

niebiorące udziału w walce, to osoby, które odgrywają pomniejsze role lub pełnią rolę osób pojawiających się tylko na chwilę. Służą jako kontakty, sprzedają sekrety i stają się Pucharami. Posiadają podstawowy opis, wskazówki narratorskie w celu przedstawienia ich jako wyjątkowe postaci, oraz podstawowy opis ich stosownych umiejętności. Postaci walczące mogą, jak sama nazwa wskazuje, być zagrożeniem dla głównych postaci opowieści. Mogą stanowić różnorakie zagrożenia fizyczne. Oprócz podstawowego opisu i wskazówek odgrywania, ich postaci posiadają również znacznie dokładniejszy opis konkretnych umiejętności. Pamiętaj, że postaci walczące nie zawsze muszą być automatycznie wmieszane w walkę – takie spotkanie może przecież zakończyć się brakiem przemocy, a wzajemny kontakt może oznaczać nie tylko kule lub kły.

Ci przeciwnicy dopełniają tych z **podręcznika podstawowego do Świata Mroku**. Pomagają wyrównać obsadę wrogów, których postaci mogą spotkać podczas trwania kroniki. Pamiętaj jednak, że bardziej skomplikowane interakcje pomiędzy postaciami tworzą więcej satysfakcjonujących sytuacji. Wymienieni niżej przeciwnicy oraz ci z **podręcznika podstawowego do Świata Mroku**, nie mają być głównymi przeciwnikami w grze czy też nawet ważniejszymi osobami. Są tutaj tylko po to, byś mógł szybko użyć danego archetypu. Mądry Narrator tworzy głównych przeciwników kroniki na długo przed jej rozpoczęciem, jak i odpowiednio „szyje ich na miarę".

Zwierzęta

Poniższe przykłady obejmują niektóre ze zwierząt występujących na terenach miejskich lub poza nimi. Uwaga: w odróżnieniu od ludzi, Obrona zwierząt ustalana jest poprzez wzięcie pod uwagę *najwyższej wartości* ze Zręczności lub Czujności.

Specjalności są ujęte w nawiasie, tuż za związaną z nimi umiejętnością. Dodaj dodatkową kość do puli kości za każdym razem, kiedy tyczy się jej Specjalność. Dla wygody Narratora atak każdego zwierzęcia jest podany z całkowitą pulą kości (wliczając w to modyfikatory naturalnej broni).

Piekielny ogar

Opis: Piekielne ogary wywodzą się od zwykłych psów, które w toku swojego życia zyskały nadnaturalną sprawność. W większości przypadków spowodowane to zostało karmieniem ich wampirzą Vitae (przez co stały się ghulami), lecz w innym przypadku przemiana została dokonana dzięki danej magii nieumarłych. W porównaniu do swych zwyczajnych pobratymców, piekielne ogary są znacznie agresywniejsze z wyjątkiem, rzecz jasna, stosunku do swojego pana. Są one bowiem wręcz fanatycznie lojalne, przewyższając swą wiernością nawet zwykłe psy.

Podane poniżej atrybuty przyjmowane są dla dużego psa stróżniczego (35-45 kg) i traktowane jako domyślne.

Atrybuty: Inteligencja 1, Czujność 4, Determinacja 4, Siła 4, Zręczność 3, Wytrzymałość 3, Prezencja 4, Manipulacja 1, Opanowanie 3

Umiejętności: Wysportowanie (Bieganie) 4, Bijatyka 3, Zastraszanie 3, Skradanie się 1, Przetrwanie (Tropienie) 3

Siła woli: 7

Inicjatywa: 6

Obrona: 4

Szybkość: 14 (czynnik gatunku 7)

Rozmiar: 4

Dyscypliny: Wigor 2

Vitae/na turę: 2/1 (to tylko Vitae wykorzystywana przez Dyscyplinę istoty; nie reprezentuje całości krwi w ciele piekielnego ogara)

Broń/Ataki:

Typ	Obrażenia	Pula kości
Ugryzienie	2 (P)	9

Zdrowie: 7

Homunkulus

Opis: Homunkulus to magicznie przyzwany sługa, którego można spotkać na służbie Poganina lub innego czarownika. W niektórych przypadkach homunkulusy to skarlałe, psotne odbicie wyglądu swoich właścicieli. W innych zaś to zwierzęce „chowańce", odznaczające się wielką inteligencją i lojalnością. Jeszcze inne homunkulusy to zupełnie wynaturzone istoty – ręce bez ciała, które spieszą wypełniać wolę swojego pana, małe, tętniące macki, które pierzchają przed zapalonym światłem, lub nawet jeszcze mniej sprecyzowane kształty.

Homunkulusy mogą spełniać proste rozkazy lub nawet w pewien sposób porozumiewać się ze swoimi panami. Nie są jednak w stanie nawiązać żadnej prawdziwej komunikacji z innymi istotami.

Poniższe Atrybuty należy przyjmować jako charakteryzujące typowego Homunkulusa, być może o wadze 4,5 kilograma. Narrator powinien wymyślić wygląd każdego z nich. Dla zwierzęcych „chowańców" Narrator może odnieść się do **podręcznika podstawowego do Świata Mroku** i użyć zaprezentowanych tam zwierząt zamiast sztucznego opisu.

Niezwierzęce homunkulusy nie są stworzone do ciężkiej pracy. Co za tym idzie, mają karę –1 do swojego Zdrowia.

Atrybuty: Inteligencja 1, Czujność 2, Determinacja 1, Siła 1, Zręczność 5, Wytrzymałość 3, Prezencja 2, Manipulacja 1, Opanowanie 2
Umiejętności: Wysportowanie 2, Rzemiosło 1, Dedukcja 3, Skradanie się 3
Siła woli: 3
Inicjatywa: 7
Obrona: 5
Szybkość: 10 (czynnik gatunku 2)
Rozmiar: 2
Broń/Ataki:

Typ	Obrażenia	Pula kości
Ugryzienie lub Szpony	2 (L)	2
Dławienie lub Duszenie	2 (B)	2

Zdrowie: 4

Gargulec

Opis: Gargulce to duże człekokształtne istoty, wyglądające jak ozdoby architektoniczne, zwane też maszkaronami. Posiadają minimalny poziom inteligencji i są tworzone głównie po to, by służyć swojemu panu lub czarnoksiężnikowi. W rzeczy samej, niektóre z nich naprawdę są ozdobami architektonicznymi, siedzącymi na dachu schronienia swojego pana; schodzą na dół, tylko jeśli są wzywane lub jeśli widziały coś, czego ich pan chciałby się dowiedzieć. Gargulce to zatem nieżywe automaty, wykonane z kamienia lub innego tego typu materiału.

Gargulce to twarde, ciężkie stwory z kamienną skórą, o typowych dla kamienia cechach. Gargulec może ważyć od 100 do 450 kilogramów. Poniższa informacja dotyczy gargulca wielkości człowieka, ważącego około 200 kilogramów.

Jako że gargulce nie są w istocie żywe, są odporne na ogłuszenie, wykrwawienie się na śmierć, choroby i kary za rany spowodowane przez zadane im obrażenia.

Atrybuty: Inteligencja 1, Czujność 3, Determinacja 2, Siła 5, Zręczność 2, Wytrzymałość 5, Prezencja 3, Manipulacja 1, Opanowanie 2
Umiejętności: Wysportowanie 2, Bijatyka 3, Zastraszanie 3, Okultyzm 1, Skradanie się 1, Broń Biała 1
Atuty: Wyczucie zagrożenia
Siła woli: 4
Inicjatywa: 4
Obrona: 3
Szybkość: 10 (czynnik gatunku 3)
Rozmiar: 5
Broń/Ataki:

Typ	Obrażenia	Pula kości
Uderzenie	2 (B)*	10

* Specjalne: Powalenie (zob. **podręcznik podstawowy do Świata Mroku**, str. 167).

Niektóre gargulce mogą również używać broni, co wynika z ich konstrukcji lub poleceń ich pana.

Zdrowie: 10

Postaci niebiorące udziału w walce

Poniżej zaprezentowane są postaci niebiorące udziału w walce, które można spotkać podczas typowej opowieści.

Krwawa lalka

Cytat: *Dlaczego dzwonisz do mnie tylko wtedy, kiedy czegoś chcesz? Czekaj – nie wściekaj się. Potrzebuję cię. Słyszysz mnie? Potrzebuję cię!*

Tło: Niektórzy ludzie wiedzą o wampirach, choć nie dysponują wiedzą na temat Spokrewnionych. Niektórzy z nich chętnie oddają swoją krew tym, którzy chcą ją pić, łaknąc dreszczyku łamania tabu lub faktycznie czerpiąc z tej czynności rozkosz. Osoby, które ciągnie do wampirzego świata, nazywane są krwawymi lalkami. Bez względu na to, jak blisko wampirów się znajdują, dzieli je od śmierci jedynie rozkaz Księcia – potencjalnie zagrażają przecież istocie Maskarady.

Opis: Krwawe lalki mogą mieć dowolny wygląd, a najwięcej z nich znaleźć można w subkulturach najczęściej kojarzonych z wampirami, takich jak goci, punki, anarchiści i inni. Wiele z nich nosi ostry makijaż, by dodatkowo podkreślić śmiertelną bladość wynikającą z braku krwi.

Wskazówki Narracji: Mimo że są wielkim darem dla wampirów, które są w ciężkiej potrzebie przetrwania, bardzo niewiele wampirów naprawdę chce z nimi przebywać. Większości nie podoba się pomysł zbyt bliskiego bratania się ze swoim jedzeniem, podczas gdy inni uważają krwawe lalki za skamlące i słabe istoty. Nic w tym dziwnego, jako że wiele lalek jest uzależnionych od wrażeń towarzyszących Pocałunkowi. Wiele staje się również współzależnymi od wampira, czując, że pomiędzy nimi a „ich" wampirem wytworzyła się naturalna więź, z czego z kolei szydzi wielu Spokrewnionych. A jed-

nak pijące z tego samego Pucharu wampiry dość często wytwarzają w sobie uczucie przywiązania do niego lub inne. Puchar ów może być też jedynie ulubionym źródłem pożywienia. Biorąc pod uwagę, że wiele wampirów zasłania czynność swojego pożywiania się aktami namiętności, zdarza się, że dochodzi do łóżkowych pogaduszek, przez co wiele tajemnic Spokrewnionych nie jest wcale tak bardzo bezpiecznych, jak może się wydawać, nawet jeśli powiernik sekretów nie zdaje sobie sprawy, że jego amant jest wampirem.

Umiejętności:

Ekspresja (pula kości 6) – Wiele krwawych lalek pochodzi z kręgów artystycznych lub jest równie „kreatywnymi osobami", dzięki którym Spokrewnieni podsycają swoje uczucie witalności.

Okultyzm (pula kości 4) – Niektóre z krwawych lalek parają się „czarną magią", pogańskimi kultami lub innymi źródłami nadprzyrodzonej wiedzy, często bzdurnymi, lecz i prawdziwymi.

Obycie (pula kości 5) – Wiele krwawych lalek jest oczytanych, bardzo doświadczonych lub posiadających specjalistyczną wiedzę, która daje im spore możliwości prowadzenia ciekawych konwersacji. Wiele subkultur, z których wywodzą się krwawe lalki, posiada zagmatwane struktury społeczne i hierarchie podobne społeczności Spokrewnionych, dając im tym samym przewagę lub chociaż możliwość zrozumienia spraw tych ostatnich.

Kochający niewolnik (Ghul)

Cytat: *Cokolwiek chcesz, moja miłości... co tylko chcesz.*

Tło: Vinculum przynosi zniszczenie tym, którzy mu podlegają. Ghule często nie mają wyboru, zważywszy, że muszą polegać na tym samym dawcy zaopatrującym ich w Vitae. Nie wiedzą zatem, że ich miłość nie jest prawdziwa w swojej naturze; a nawet jeśli są tego świadomi, nie dbają o to. Kochający niewolnicy są jak posłuszne swojemu panu pieski salonowe, chłonące każde jego słowo i robiące wszystko, by dostarczyć mu przyjemności w tej surrealistycznej, seksualnej fantazji całkowitego podporządkowania się, którą stało się ich życie. Jednak nawet miłość ma granice. Kochający niewolnik traktowany jest jak postać niebiorąca udziału w walce, ponieważ, nawet jeśli miłość, którą darzy swojego władcę, jest olbrzymia, to jednak nie rzuci się na pewną śmierć, jeśli tylko wierzy, że jest w stanie uciec i pomóc swojemu panu w inny sposób. Ten ostatni również nie chce, aby jego niewolnica zginęła, przecież on pragnie... on *potrzebuje* jej żywej.

Opis: Niewolnicy pochodzą z różnych ścieżek życia, jednak prawie wszyscy posiadają słabą wolę (co działa na korzyść podporządkowującego ich sobie Spokrewnionego). Co najważniejsze, wygląd niewolnika pasuje do jego roli. Perwersyjny żywiciel, który chce, by ghul dostarczał mu pożywienia, spęta Vinculum porywacza. Wyrafinowany Ventrue, który wykorzystuje swojego niewolnika jako asystenta i szambelana, ubierze go w szyty na miarę garnitur. Co za tym idzie, niewolnik może wyglądać jak wszystko i każdy. I często tak właśnie jest.

Wskazówki Narracji: Jak można się spodziewać, wielu ghuli zna tajemnice swego żywiciela. W zasadzie wielu Spokrewnionych traktuje swoich ghuli w sposób bardzo uczuciowy, żeby nie powiedzieć kochający. Dlatego też ghule są idealnymi kandydatami na krety (prawie zawsze bez świadomości tego faktu) lub na zakładników.

Umiejętności:

Dedukcja (pula kości 5) – Ghule starają się opiekować swoimi panami i chronić ich od jakiegokolwiek zagrożenia.

Obycie (pula kości 5) – Ci Spokrewnieni, którzy uwikłają swoich służących w funkcje typowe dla Spokrewnionych, szybko przekonają się, że ghule chętnie uczą się zasad panujących w społeczności Spokrewnionych, często wyłapując przy tym niuanse typowych dla nich, wzajemnych relacji.

Bywalcy Lunaparku

Cytat: *Postawisz mi drinka?*

Tło: Bywalcy Lunaparku to nocne marki, które krążą po modnych barach, lub osoby trwoniące swe życie w mniej lśniących, lecz nie mniej popularnych spelunach.

Opis: W zależności od miejscowych zwyczajów i rodzaju lokalu, w którym przebywają, bywalcy Lunaparku mogą różnić się wiekiem i wyglądem, poczynając od nastolatków z podrobionym dowodem tożsamości, przez starych pijaków i odprężających się urzędników, na klubowiczach kończąc.

Wskazówki Narracji: Bywalcy Lunaparku nie mają ochoty na głębokie rozmowy czy objawienia oświecenia. Większość z nich jest w tym miejscu, by spotkać się ze znajomymi lub urżnąć. Z drugiej jednak strony, bary to miejsce wymiany informacji, a plotka to częsty towar nocnej sceny, bez względu na to, czy szepczą ją z ucha do ucha buntownicy, czy bywalcy pubów i miłośnicy whisky. Równie często jak gadkę-szmatkę, można usłyszeć z ust bywalców Lunaparku tajemnice lub pomocne wskazówki, zaś wielu z nich po prostu szuka nowych znajomości, co z kolei sprawia, że Lunapark to w zasadzie bufet, z którego chętnie korzystają Spokrewnieni.

Umiejętności:

Hulanka (pula kości 5) – Bywalcy Lunaparku wiedzą, jak imprezować, a wielu z nich jest dobrze obeznanych z sekretną sztuką picia na umór. Postaci takie umieją wciągnąć innych w swoje clubbingowe eskapady, często z uszczerbkiem na zdrowiu tych ostatnich (zob. *Hulanka*, str. 85 w podręczniku podstawowym do Świata Mroku).

Uliczni kaznodzieje

Cytat: *Oto patrzę i stoi przede mną blady koń! Jego jeździec zwie się śmierć, zaś jego śladem podąża piekło!*

Tło: Wielu spośród bezdomnych znajduje wybawienie od swej rozpaczy dzięki zwróceniu się ku religii. Pewne jest, że ich pojęcie religii niekoniecznie pokrywa się z uznanym i zorganizowanym kultem, jednak póki wiara zapewnia im ostoję człowieczeństwa, póty nie dbają o regularne „zgromadzenia". Kaznodzieje tacy najczęściej wygłaszają tyrady o zgubie, siarce, ogniu i potępieniu, jak również o nadchodzącym końcu świata. Inni wygłaszają kazania o neognostycyzmie, perorując o tkwiącym w rzeczach materialnych złu i uganiającymi się za nimi bezdusznymi głupcami.

Opis: Dzikooki, odrażający uliczny kaznodzieja ma osmaganą wiatrem twarz. Może nosić na sobie tablicę ogłoszeniową głoszącą, że apokalipsa jest blisko, albo przyciskać do piersi obszarpaną Biblię.

Wskazówki Narracji: Jako bezdomni i częstokroć szaleni, uliczni kaznodzieje są najczęściej ignorowani. W związku z tym, nawet jeśli są świadkami jakiegoś wydarzenia, nikt nie będzie traktował ich jako wiarygodnych świadków. Co za tym idzie, kiedy kaznodzieja mówi o „mrocznych aniołach, które upadły z niebios, by chodzić pośród żywych", może być w tym sporo racji.

Umiejętności:

Przetrwanie (pula kości 4) – Wielu bezdomnych nauczyło się zwracać baczną uwagę na swoje otoczenie, szybko wykorzystując jakąkolwiek przewagę zsyłaną im przez los.

Okultyzm (pula kości 3) – Bezdomni są często świadkami bardzo dziwnych rzeczy odbywających się na ulicach, a kaznodzieje są szczególnie czujni na dziwne wydarzenia o biblijnym znaczeniu. Ich wypaczone rozumienie może dać im świeże spojrzenie na problemy, na które znudzonym Spokrewnionym wydaje się, że znają odpowiedź.

Półświatek (pula kości 5) – Bezdomni wykształcają w sobie szczegółową znajomość faktu, kto i co wkracza na ich terytorium, przede wszystkim po to, by przetrwać. Dzięki odpowiedniej zachęcie można ich przekonać, by podzielili się swą wiedzą.

Postaci walczące

Poniższe przykłady to postaci walczące, przeciw którym mogą od czasu do czasu stanąć postaci graczy w opowieści.

Zbuntowany ghul

Cytat: *Możesz mi po prostu dać to, czego potrzebuję, lub sam to sobie wezmę. Wybór należy do ciebie.*

Tło: Zbuntowany ghul wie, co oznacza służenie wampirzemu władcy za niewolnika, i ma tego serdecznie dość. W jakiś sposób udało mu się uciec z niewoli swojego żywiciela i ponownie stać się panem swojego losu. Problem leży jednak w tym, że były niewolnik uzależniony jest od konsekwencji bycia ghulem. Wkracza przez to na samotną ścieżkę. Bez względu na to, czy szuka wampirów, by je zabijać, lub by robić z nimi interesy, zawsze jego celem jest zdobycie Vitae. Jest zmyślny i szybki, jak również nieco paranoidalny, ale tego właśnie wymaga jego los.

Opis: Zbuntowany ghul ma udręczony wygląd. Może całymi dniami obywać się bez prysznica, nawet dłużej, jeśli nie ma dostępu do lustra. Spędza całe swoje życie na polowaniu na wampiry, wiedząc jednak, że jest znacznie słabszy niż swoje ofiary. Choć nie jest ułomkiem, i tak nie jest on dla wampira żadnym wyzwaniem w uczciwej walce. W związku z tym czai się w cieniach i odpowiednio ubiera.

Wskazówki Narracji: Haczyki ghula są tak liczne, jak tylko można się tego spodziewać po najemniku. Przynajmniej w jednej domenie podlega już pod Lextalionis, a co za tym idzie, pomaganie mu oznacza proszenie się o kłopoty. Z drugiej strony, nadal zapewne posiada rozległą wiedzę o konkretnym Spokrewnionym i podróżuje znacznie więcej, niż zwykły to robić wampiry, a więc może dysponować wiadomościami spoza obecnych terytoriów i domen. Pytanie tylko, czy jego informacje są warte podejmowanego ryzyka?

Atrybuty: Inteligencja 2, Czujność 3, Determinacja 4, Siła 2, Zręczność 2, Wytrzymałość 4, Prezencja 2, Manipulacja 2, Opanowanie 2
Atuty: Zasoby 2
Siła woli: 6
Moralność: 6
Cnota: Rozwaga
Skaza: Pycha
Inicjatywa: 4
Obrona: 2
Szybkość: 9
Vitae/na turę: 4/1 (to tylko Vitae wykorzystywana przez Dyscypliny ghula; nie reprezentuje całości krwi w jego ciele)
Broń/Ataki:

Typ	Obrażenia	Rozmiar	Specjalne	Pula kości
Kołek	1 (P)	1	Musi celować w serce	1

Zbroja: brak
Zdrowie: 9
Dyscypliny: Nadwrażliwość 1, Wigor 3

Fanatyk Pomiotu Beliala

Cytat: *Płoń, skurwysynu!*

Tło: Członkowie demonicznej frakcji nieumarłych, znani jako Pomiot Beliala, gardzą ustanowionym porządkiem społecznym i robią cokolwiek tylko zechcą, i do diabła z Księciem. Ich metody różnią się, poczynając od subtelnych, a kończąc na wypranych z jakichkolwiek pozorów, z wiecznie towarzyszącą im lekkomyślnością. Mimo że kilku członków Pomiotu Beliala rozmawia z bardziej „cywilizowanymi" Spokrewnionymi, to nigdy nie zostało osiągnięte jakiekolwiek pokojowe porozumienie pomiędzy tymi dwiema grupami. Prędzej czy później, każda forma relacji zamienia się w jatkę.

Opis: Ponieważ nie darzą się z innymi zgromadzeniami sympatią, wampiry Pomiotu Beliala ubrane są zawsze tak, by być gotowymi do walki. Ich zachowanie waha się od podejrzliwości aż do otwartej wrogości, lecz zawsze są przygotowane na wszczęcie nowego konfliktu. Z drugiej jednak strony, członkowie Pomiotu Beliala rzadko noszą ze sobą współczesną broń, ponieważ równie rzadko mają okazję zdobycia tego typu przedmiotów. Odpowiedź na pytanie, czy są to osobiste preferencje, czy też wolą broń białą, która ciężko kaleczy innych Spokrewnionych, pozostawiamy do rozstrzygnięcia uczonym.

Wskazówki Narracji: Choć Pomiot Beliala może być liczebną mniejszością, to ich czynów nie da się po prostu ignorować. Ta grupa prowadzi do Narracji opierającej się na schemacie „znajdź i zniszcz", takiej, której głównym zainteresowaniem cieszy się kolejny wróg, nie zaś różnorakie odcienie szarości większości opowieści **Wampira**. Członkowie Pomiotu Belialia mogą spełniać rolę doskonałych wrogów lub być bodźcem do stworzenia sojuszu z uprzednio wrogo nastawioną grupą w obliczu wspólnego zagrożenia.

Atrybuty: Inteligencja 2, Czujność 3, Determinacja 3, Siła 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 3, Prezencja 4, Manipulacja 2, Opanowanie 2

Umiejętności: Wysportowanie 2, Bijatyka 3, Prowadzenie 1, Złodziejstwo 2, Skradanie się 1, Półświatek 2, Broń Biała 3

Atuty: Sojusznicy (Kult satanistyczny)

Siła woli: 5

Człowieczeństwo: 5

Cnota: Wytrwałość

Skaza: Gniew

Inicjatywa: 4

Obrona: 2

Szybkość: 10

Moc krwi: 2

Vitae/na turę: 11/1

Broń/Ataki:

Typ	Obrażenia	Rozmiar	Specjalne	Pula kości
Maczeta	2 (P)	2		8
Kołek	1 (P)	1	Musi celować w serce	

Zbroja:

Typ	Wartość	Kara do obrony
Wzmocniona/gruba odzież	1/0	0

Zdrowie: 8

Dyscypliny: Akceleracja 2, Żywotność 2, Wigor 1

Doświadczenie

Ludzie uczą się na swoich doświadczeniach i nabywają nowe zdolności. Zyskują nowe umiejętności, a także wiedzę, bez względu na to, czy poprzez pilną naukę, czy też praktykę. Nieumarli nie są tu wyjątkiem. Przez lata i wieki wampiry uczą się na swoich sukcesach i porażkach, doskonalą swoje Dyscypliny i zwykłe umiejętności, a nawet zmieniają zasoby swojej Siły Woli i osobowość podczas konkurowania ze sobą w Danse Macabre. Wampiry używają podobnego systemu doświadczenia, jak ten zaprezentowany w **Świecie Mroku: Podręczniku Podstawowym**. By dowiedzieć się więcej, zapoznaj się ze str. 35.

Wiele z tego, czego uczy się postać, wymyka się pojęciom cech i mechaniki gry. Ważne jest to, czego podczas rozgrywania kroniki Narratora *gracz* uczy się o Spokrewnionych i Świecie Mroku oraz o Danse Macabre. Jeśli postać nauczy się na własnej skórze, że nie należy mówić Księciu, iż jest kretynem, to naprawdę nie musisz używać jakiejś konkretnej cechy, aby odzwierciedlić tę nowo nabytą mądrość. Podobnie w przypadku postaci, która poznaje fakt, że nawet matczyna miłość ma swoje granice, gdy dziecko jest nieumarłe. To ty odgrywasz tego typu transformacje.

Jednak niektóre zmiany lub ulepszenia są policzalne. Wraz z praktyką postać może przecież stać się lepszym kierowcą lub stać się bardziej przekonywująca, albo też nauczyć się obsługi komputera lub broni palnej. Może nawet stać się silniejsza, sprytniejsza, posiąść większą Siłę Woli lub być lepsza w opieraniu się Bestii. Cechy postaci zmieniają się. W celu prezentowania takiej zmiany **Wampir: Requiem** używa punktów doświadczenia. Narrator przydziela każdej postaci punkty doświadczenia za wzięcie udział w opowieści. Gracze wydają te punkty na ulepszanie cech postaci lub kupowanie nowych cech, odzwierciedlając to, co postaci zyskały poprzez swoje czyny i wysiłki. Przez to postać staje się potężniejsza i jest w stanie stawić czoła wyzwaniom następnych opowieści.

Przydzielanie punktów doświadczenia

Narrator rozdaje punkty doświadczenia na końcu każdego rozdziału – zazwyczaj na końcu danej sesji gry. Jeśli rozegranie konkretnego rozdziału zajmuje więcej niż jedną sesję gry, to punkty doświadczenia są rozdawane na końcu tej części opowieści. Jeśli zaś konkretna opowieść to tylko jeden rozdział, wtedy razie punkty zostaną przydzielone od razu. Narrator może rozdać więcej punktów doświadczenia na końcu dłuższej opowieści lub też dłużej rozgrywanego jej wątku, który zabiera wiele sesji (zob. *Na koniec opowieści* na str. 217 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego** dla większej ilości pomysłów dla tej metody). Postaci zyskują punkty doświadczenia z poniższych powodów:

- **Automatycznie:** Uczymy się zarówno z sukcesów, jak i porażek, zarówno naszych, jak i ludzi wokół nas. W związku z tym każdy gracz zyskuje jeden punkt doświadczenia dla swojej postaci z racji brania udziału w samej opowieści.

- **Nauka:** Zapytaj każdego z graczy, czego jego postać nauczyła się w toku wydarzeń rozdziału. Postać mogła zyskać informacje dotyczące czynów innego Spokrewnionego, dowiedzieć się więcej o społeczeństwie śmiertelnych, niż do tej pory wiedziała, lub też innej plotki lub faktu. W innym razie mogła również wyciągnąć wnioski ze swojej osobowości, ze swoich ograniczeń lub celów. Jeśli Narrator zgodzi się z tym, że postać faktycznie nauczyła się czegoś istotnego, to gracz może uzyskać punkt doświadczenia.

- **Odgrywanie roli:** Gracz może uzyskać punkt doświadczenia dzięki bardzo dobremu odegraniu roli swojej postaci. Jego rola nie tylko zapewniła rozrywkę innym graczom, ale także pokazała zarówno mocne, jak i słabe strony osobowości postaci. Nic nie wychodziło poza ramy postaci. Gracz trzymał się tego, co wiedziała jego postać, bez odnoszenia się do wiedzy spoza gry, lub też był konsekwentny w jej motywacji, bez względu na to, czy było to wygodne, czy też nie.

- **Niebezpieczeństwo:** Postaci podjęły ryzyko i wykazały się odwagą. Niebezpieczne sytuacje są wyzwaniem dla postaci, wystawiającym na próbę jej zdolność trzeźwej oceny sytuacji i wykorzystania wszystkich swoich zasobów. Niebezpieczeństwo może oznaczać walkę lub być stricte społeczne – ryzyko upokorzenia, ruiny finansowej lub osobistej zgryzoty zasługują na taką samą nagrodę jak strzelanina bądź bijatyka. Gracze zyskują po jednym punkcie doświadczenia za

odwagę postaci. Z drugiej strony, nie pozwól, aby powyższa zasada stała się wymówką dla postaci do rozpoczynania niepotrzebnych walk lub ściągania na siebie idiotycznego ryzyka. Celowe szukanie niebezpieczeństwa, bez powodu, nie jest odważną reakcją na wyzwanie, jest samobójczym szaleństwem... (oczywiście dla niektórych postaci samobójcze szaleństwo kwalifikuje się do rubryki odgrywania roli).

• **Błyskotliwość:** Czasem postać wymyśla po prostu genialne rozwiązanie problemu. Czasem postać robi coś, co sprawia, że osoby siedzące z nią przy stoliku nagradzają to owacją na stojąco. Czasem postać wykonuje czynność, która niespodziewanie zwiększa poziom dramy lub otwiera zupełnie nowy obszar zainteresowania dla całej trupy. Kiedy gracz jest po prostu błyskotliwy, powinien zostać nagrodzony jednym lub dwoma punktami doświadczenia.

• **Zakończenie:** Na końcu długiej opowieści Narrator może nagrodzić dodatkowymi punktami doświadczenia graczy, których postaci spisały się wyjątkowo dobrze. Czy postaci stawiły czoła szczególnie trudnym próbom? Czy osiągnęły większość ze swoich celów i posunęły opowieść ku dramatycznemu zakończeniu? Czy gracze (a co za tym idzie postaci) wpadli na jakiś wyjątkowo sprytny plan lub zdobyli się na błyskotliwe przemyślenia, które z kolei pozwoliły koterii przeżyć i odnieść sukces? W takich wypadkach Narrator może wynagrodzić każdego z graczy jednym do trzech dodatkowych punktów doświadczenia.

Narrator powinien również pamiętać, że liczba przydzielanych przezeń punktów doświadczenia może mieć wpływ na sukces kroniki jako całości. Jeśli przydzielisz ich zbyt mało, to rozwój postaci będzie bardzo powolny. Gracze mogą zacząć czuć się sfrustrowani. Ich postaci znoszą te wszystkie niedole, a co dostają w zamian? Podobnie, przydzielanie zbyt dużej liczby punktów doświadczenia może prowadzić do problemów, jako że postaci błyskawicznie stają się potężniejsze od niegdysiejszych rywali. 200-letni Książę nie będzie robił na postaciach większego wrażenia, jeśli każda z nich będzie posiadać więcej kropek w Dyscyplinach niż on sam. Pozyskiwanie dwóch do czterech punktów doświadczenia pozwoli graczom na podwyższanie każdej cechy co dwa lub trzy rozdziały, dając im tym samym wolny, lecz stały przyrost umiejętności. Jeśli chcesz, aby postaci pozyskiwały punkty doświadczenia szybciej, po prostu rozdawaj ich więcej.

Bądź bardzo uważny w kwestii utrzymywania równowagi w przypadku graczy i postaci podczas rozdawania punktów doświadczenia. Jeśli jedna postać (a co za tym idzie gracz) dostaje więcej punktów doświadczenia niż reszta, to pozostali gracze mogą podejrzewać, że go faworyzujesz. Jeśli jeden z graczy w kółko dostaje mniejszą niż reszta liczbę punktów doświadczenia, to może pomyśleć, że czujesz w stosunku do niego jakąś urazę. Niektóre postaci otrzymują większą ilość doświadczenia niż inne po jednym rozdziale, lecz postaraj się upewnić, że podczas całej kroniki te nagrody nie różnią się zbytnio.

Czasem to może nie być proste. Niektórzy gracze naprawdę lepiej odgrywają role niż inni. Wpadają na lepsze pomysły lub mają inne zalety, które pomagają im bez względu na to, jaką postacią grają. W takim wypadku podnieś im poprzeczkę. Sprytny plan nie jest godny pochwały, jeśli jego autor raz po raz wpada na błyskotliwe pomysły. Jeśli zaś jest, to upewnij się, że również inni gracze zostaną wynagrodzeni za swój wyjątkowy wkład w grę.

Wydawanie punktów doświadczenia

Każdy gracz prowadzi dokładny zapis liczby punktów, które jego postać do tej pory zyskała (karta postaci ma na to specjalną rubrykę). Z czasem i coraz większą liczbą zgromadzonych punktów gracz może wydać te punkty na cechy dla swojej postaci. Może zwiększyć wartość cech postaci, które ta już posiada, lub też zakupić nowe Umiejętności lub Dyscypliny.

Tabela kosztów doświadczenia pokazuje, jak wiele punktów doświadczenia potrzeba, aby kupić kolejną kropkę lub by podwyższyć istniejącą już cechę. Niektóre cechy kosztują więcej niż inne. Ta różnica reprezentuje łatwość lub trudność pozyskiwania kolejnych kropek. Na przykład, Umiejętności są dość proste do wyuczenia. Postaci często rozwijają je poprzez ich użycie. Łatwo znaleźć nauczycieli. W celu rozwinięcia niektórych Umiejętności postaci mogą iść do szkoły nocnej, by zwiększyć swoją wiedzę lub ulepszyć technikę. Natomiast rozwinięcie Dyscypliny wymaga większego wysiłku. Lokalne kolegium nie oferuje kursów z Dominacji czy Tebańskiego Czarnoksięstwa. Postaci muszą znaleźć innych Spokrewnionych, którzy zechcą ich nauczać, lub muszą przygotować się na długi proces prób i błędów.

Koszt ulepszenia istniejącej już cechy to wielokrotność nowej wartości. Dla przykładu, by podwyższyć Siłę postaci z 3 do 4, należy wydać 20 punktów doświadczenia: 4, cel, razy mnożnik 5. Zakup pierwszej kropki Umiejętności oznacza wydatek trzech punktów doświadczenia (1, cel, razy mnożnik 3).

Specjalną kwestią jest Siła Woli. Wampiry mogą tracić kropki Siły Woli poprzez tworzenie dzieciąt lub w przypadku innych, specjalnych sytuacji. Gracze mogą zregenerować utraconą Siłę Woli, wydając doświadczenie, lecz nie mogą podnieść liczby kropek Siły Woli powyżej łącznej sumy swoich wartości Determinacji i Opanowania. Postać, która chce posiadać wyższą wartość Siły Woli, zmuszona jest podnieść dwa bazowe Atrybuty (co będzie również oznaczało automatyczne podniesienie wartości Siły Woli). Kropki Siły Woli nie mogą zostać zakupione dzięki doświadczeniu przez śmiertelnych, a co za tym idzie ghuli. Ich kropki Siły Woli mogą być zwiększane tylko i wyłącznie dzięki kropkom Determinacji i Opanowania.

Gracz nie może wydać punktów doświadczenia w trakcie opowieści. Postać zwyczajnie nie posiada dość czasu, by studiować nową Umiejętność, zyskać Atut lub ćwiczyć Dyscyplinę. Te ograniczenia nie pozwalają graczom na uniknięcie trudności w pozyskaniu nowych cech znikąd.

Koszty doświadczenia

Cecha	Koszt
Atrybut	Nowe kropki x 5
Umiejętność	Nowe kropki x 3
Specjalizacja w umiejętności	3 punkty
Dyscyplina Klanu lub Linii krwi	Nowe kropki x 5
Inna Dyscyplina*	Nowe kropki x 7
Tebańskie Czarnoksięstwo lub Rytuał Cruac	Poziom rytuału x 2
Atut	Nowe kropki x 2
Moc Krwi	Nowe kropki x 8
Człowieczeństwo	Nowe kropki x 3
Siła Woli	8 punktów

* w tym Smocze Sploty (zob. str. 149, by uzyskać informacje na temat podwyższenia Smoczych Splotów).

Gdzie wydawać punkty doświadczenia?

Mimo że gracze decydują, gdzie wydawać punkty doświadczenia ich postaci, to jednak Narrator posiada głos weta. Gracze powinni wydawać punkty doświadczenia na cechy, które rozwijali w trakcie ostatnich opowieści. Jeśli postać nie zrobiła niczego związanego z nauką, czemu ma nagle wzrosnąć jej poziom Wykształcenia? Jeśli postać nie miała żadnej możliwości użycia Animalizmu, to jakim sposobem zwiększa swoją władzę nad tą Dyscypliną? Nawet zakończona porażką próba użycia danej zdolności może tłumaczyć jej przyszłe zwiększenie, ponieważ postać uczy się na błędach, jednak większa zdolność wymaga już pewnego wytłumaczenia.

Narratorzy powinni szczególnie pilnować tej zasady w przypadku Człowieczeństwa. Postać, która właśnie spaliła sierociniec, pożarła swoją matkę i torturowała ludzi dla wyciągnięcia z nich informacji, zwyczajnie nie spełnia kryteriów ulepszenia swojego Człowieczeństwa.

W większości przypadków Narratorzy mogą pozwolić graczom kupić dowolne cechy, zwłaszcza jeśli gracz ma dla nich jakieś sensowne wytłumaczenie. Gracze nigdy nie powinni czuć, że Narrator uzurpuje sobie ich postaci i zmusza je do rozwoju w kierunku, którego gracze sobie nie życzą. Zwyczajnie spytaj każdego z graczy, co jej postać zrobiła w celu stłumienia w sobie Bestii i stania się bardziej ludzką, w jaki sposób ulepszyła swoje naukowe referencje lub też dlaczego może uważać się za osobę z lepszymi kontaktami niż miesiąc temu. Co najlepsze, gracze mogą poinformować Narratora o swojej intencji podniesienia danej cechy w przyszłości. W takim wypadku Narrator może obmyślić doświadczenia, z których płynie nauka, i dać okazję do wykorzystania tej cechy w kolejnej opowieści. Pragnienia postaci dotyczące zwiększenia jej Umiejętności mogą nawet być jednym z bodźców rozegrania danej części opowieści.

Atrybuty Fizyczne to osobna sprawa. Wampiryczna forma jest oporna na wszelkie zmiany, a co za tym idzie, kiedy gracz postanowi wydać punkt doświadczenia na bycie szybszym, twardszym lub silniejszym, postać nie staje się automatycznie bardziej gibka (z racji zwiększenia zręczności) czy też mocniej zbudowana (z racji zwiększenia Siły i Wytrzymałości). Ciało Spokrewnionego pozostaje takie samo, wzrasta jednak jego potencjał będący manifestacją jego nieumarłej natury.

Zauważ, że podniesienie Atrybutów postaci również zwiększa zależne od nich cechy. Na przykład, zwiększenie Wytrzymałości postaci dodaje jej również na stałe dodatkową kropkę Zdrowia, podczas gdy ulepszenie Determinacji postaci zwiększa jej Siłę Woli.

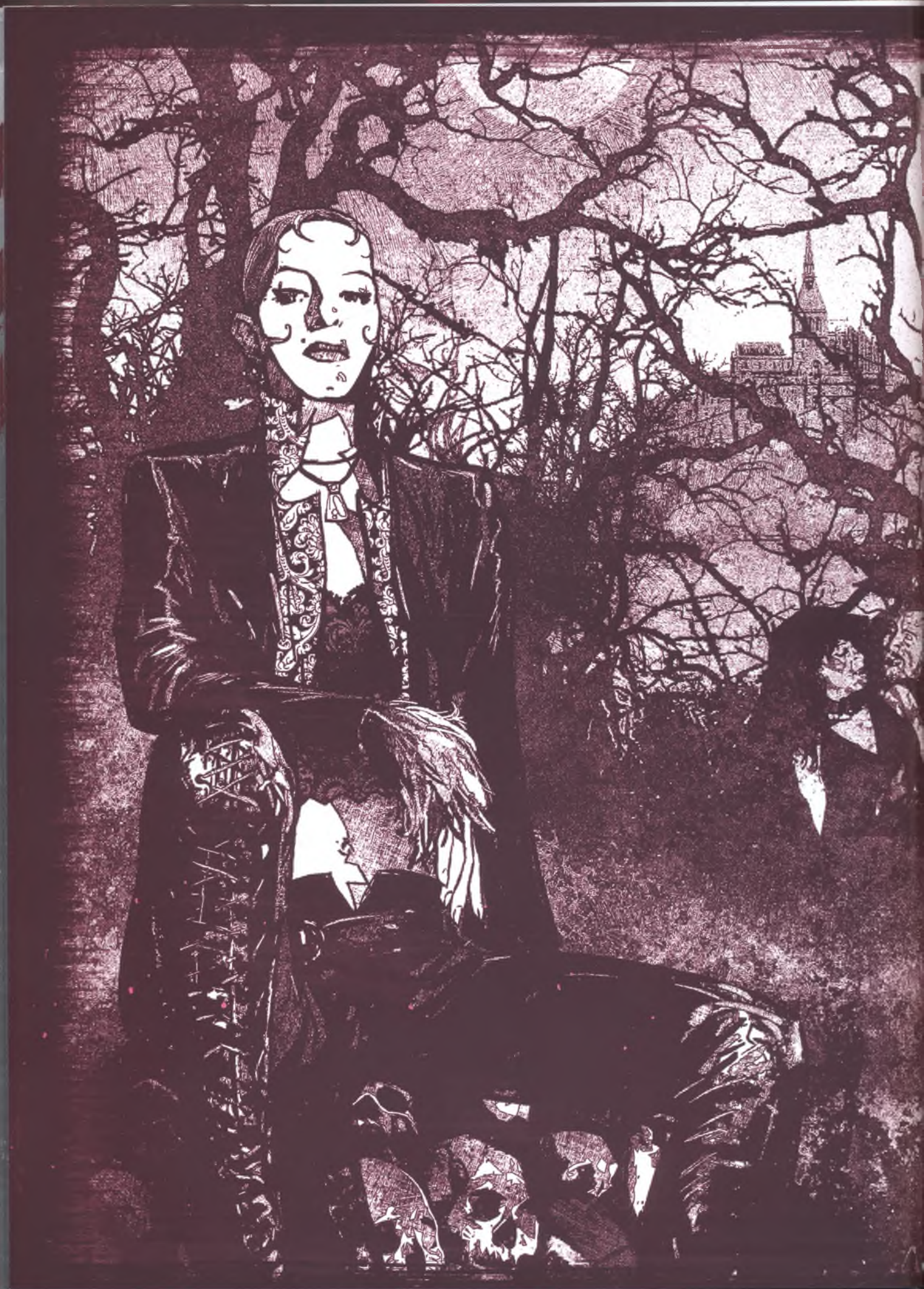
Nowe cechy, takie jak Umiejętności i Dyscypliny, oznaczają specjalne wyzwania w opowieści. Postać może nabyć pewne cechy, takie jak opanowanie nowego języka lub podstawy programowania komputerowego, dzięki własnej nauce. Taka nauka zabiera jednak czas. Gracz powinien być gotowy na wyjaśnienie, jak jego postać radzi sobie z nabywaniem nowej cechy. W jaki sposób czas, jaki spędza na treningu, wpływa na polowanie i inne aspekty jej Requiem?

Wiele Umiejętności, Atutów i Dyscyplin wymaga znalezienia przez postać nauczyciela. Dla przykładu, postać, która nigdy nie dzierżyła w dłoni miecza, nie jest w stanie sama nauczyć się fechtunku (specjalności Broni Białej), robiąc to bez udziału odpowiedniego trenera lub partnera do sparingu. Odnosi się to w szczególności do takich dyscyplin jak Prędkość, Opór i Wigor. Proces uczenia się nowej Dyscypliny oznacza zmuszenie mocy drzemiącej we krwi, by objawiła się w całkiem nowy sposób, którego postać jeszcze nie czuła i nie może sobie wyobrazić. Żaden śmiertelnik nie jest w stanie pomóc postaci. Aby nauczyć się działania nowej Dyscypliny, wampir zmuszony jest znaleźć innego Spokrewnionego. Mentor może znacznie pomóc, lecz sam jest ograniczony przez własną wiedzę. Co więcej, mentorzy domagają się jakiejś formy rekompensaty za ich poświecony czas i kłopot.

Uczenie się nowej Dyscypliny, rytuału lub Smoczego Splotu może samo w sobie zmienić się w opowieść, jako że postać szuka nauczyciela, negocjuje rodzaj zapłaty i stara się dotrzymać swojej części umowy. Czy nauczyciel ma wrogów? W takim razie staną się również wrogami postaci. Czy rodzic postaci lub obecny mentor nie zgadza się na zwrócenie się przez nią do innego Spokrewnionego? Być może postać będzie zmuszona uspokoić czyjąś urażoną dumę. Obietnice postaci w stosunku do jej nauczyciela mogą również kolidować z jej obecnymi obowiązkami. W przypadku niektórych Dyscyplin sam trening może być swoistym ćwiczeniem w zaufaniu lub grozie. Załóżmy, iż nauczyciel twierdzi, że, by pojąć podstawy Dominacji, uczeń sam musi poczuć, co oznacza kontrola nad umysłem i zmiana wspomnień. Jak bardzo postać może ufać swojemu nauczycielowi? Jaką strategię jest w stanie obmyślić, by mieć pewność, że jej nauczyciel nie użyje jej jako swojej marionetki?

Pewnych atutów nie sposób się nauczyć. Szczególnie Atuty Fizyczne muszą zostać zakupione w drodze kreacji postaci lub nie będzie ich w ogóle. Nikt nie może nagle stać się olbrzymem i zyskać dodatkowy Rozmiar.

Jako Chrystus miał swoją Golgotę, tako ja mam swoją.
Noc i głód, i głos Przeciwnika kusiący mnie w ku większemu złu.
Oto góra, na której mieszkam, ściany domu, w którym śpię.
— Testament Longinusa



Dodatek pierwszy: Linie krwi i unikalne Dyscypliny

Powiadają, że Przeistoczenie jest niczym grzech pierworodny,
że przechodząc z rodzica na dziecię,
i z dziecięcia tego na jego własną progeniturę,
pozostaje wciąż jako skaza nieumarłego istnienia.
Ta skałana rymowanka nie bierze pod uwagę
mocy dziedziczonej wraz z samą krwią.
Nie jesteśmy związani grzechami ojca naszego.
Możemy każdy grzech własny zmienić
i wybrać, czym dokładnie ma być.

— dr Miranda Estes, Poza post-mortem

Krew podwójnie nas jednoczy, bowiem w nas jest krew wspólna i razem ją żeśmy przelali.

— Jean-Paul Sartre, *Muchy*

Chociaż każdy wampir przynajmniej po części należy do jednego z pięciu wielkich klanów, niektórzy Spokrewnieni oddalają się od swego dziedzictwa i tworzą swoje własne, unikalne linie krwi. Ponadto Dyscypliny wykorzystywane przez pięć klanów, nie wyczerpują wszelkich możliwości mocy Spokrewnionych.

Niektóre linie krwi stanowią podziały czysto społeczne. Niektórzy Spokrewnieni wolą identyfikować się z jakimś poważanym wampirem, który żył wiele wieków wcześniej, niż przedstawiać się po prostu jako zwykły Mekhet, Nosferatu czy Gangrel. Niektóre linie krwi zrodziły się zaś z hańby. Ich założyciel utracił w oczach swoich klanowych braci honor, a jego sromota przeszła na jego dzieci i ich potomstwo. Każdy starszy, który dołączy do zgromadzenia, które zwykle nie jest wybierane przez jego klan, i pociągnie za sobą swoje dzieci, może spowodować, że inni Spokrewnieni nazwą jego progeniturę linią krwi. Takie „linie krwi" nie niosą ze sobą mechanicznych konsekwencji w zasadach gry.

Większość Spokrewnionych, mówiąc o liniach krwi, ma na myśli ród, którego natura lub inklinacje faktycznie różnią się od założeń klanu macierzystego. Prawdziwe linie krwi wyróżniają się, ponieważ jego członkowie nad Dyscyplinę klanową przedkładają inną moc, z powodu innej wrodzonej słabości lub też z racji bycia nosicielami obu powyższych cech.

Co najdziwniejsze, pewne linie krwi praktykują Dyscypliny znane tylko niewielu Spokrewnionym. Niektóre linie krwi tworzą zupełnie nowe Dyscypliny, wcześniej nieznane innym wampirom.

Wykorzystywanie nowych linii krwi i Dyscyplin pozwala Narratorowi zmodyfikować jego własny Świat Mroku. Pięć klanów i ich Dyscypliny tworzą obraz wampirów mniej lub bardziej znanych z literatury lub kultury popularnej – podstępnego arystokratę, zmysłowego uwodziciela, zdeformowane monstrum itd. Linie krwi wnoszą do rozgrywki rzadsze, węższe lub bardziej egzotyczne obrazy wampira, zarówno inspirowane przez folklor, jak i tylko wyobraźnię twórcy. Co najważniejsze, nowe linie krwi i Dyscypliny dodają tajemniczości twojemu Światu Mroku. Nawet gracze, którzy przeczytają każdy suplement, nie będą mogli założyć, że wiedzą już wszystko.

Zaczynamy od pięciu linii krwi oraz dwóch specjalistycznych Dyscyplin, które możesz dodać do swojej kroniki. Dalej w dodatku można znaleźć porady, jak tworzyć własne Dyscypliny i linie, których przykładem są: Bruja, Burakumin, Malkovian, Morbus i Toreador są tylko przykładami.

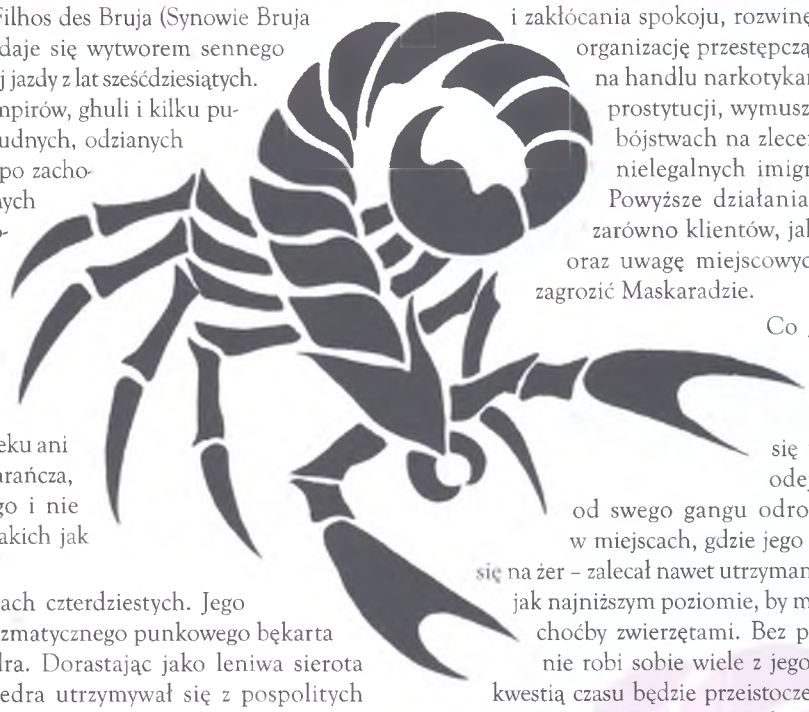
Granie jako członek linii krwi

Bycie członkiem linii krwi udostępnia postaci Dyscyplinę linii (która liczy się jako „Dyscyplina klanowa"). Dodaje nadto postaci słabość linii krwi, która dopełnia już istniejącą słabość klanową.

Więcej informacji znaleźć można na stronie 256.

Bruja

Cholera, to już pięć kilosów, a kolejka wciąż się nie urwał! Solidny ten drut kolczasty!



Linia krwi znana jako Filhos des Bruja (Synowie Bruja lub po prostu Bruja) wydaje się wytworem sennego koszmaru lub narkotykowej jazdy z lat sześćdziesiątych. To gang motocyklowy wampirów, ghuli i kilku pucharów – brudnych, paskudnych, odzianych w skóry potworów, które po zachodzie słońca szaleją na czarnych motocyklach po południowo-wschodniej części Stanów. Tym, którzy nigdy nie widzieli Bruja, opis może wydawać się zabawny, ale tak naprawdę nie są oni bandą niedzielnych impotentów w średnim wieku ani zbieraniną pozerów. To szarańcza, która nienawidzi każdego i nie ma szacunku dla pojęć, takich jak domena czy Tradycja.

Gang stworzono w latach czterdziestych. Jego członkowie otaczali charyzmatycznego punkowego bękarta imieniem Carlos Saavedra. Dorastając jako leniwa sierota w czasach kryzysu, Saavedra utrzymywał się z pospolitych przestępstw, a zabawiał okrucieństwem w stosunku do zwierząt i namiętną miłością do przemocy. Jednakże, bez względu na to, ilu jego przyjaciół zostało pobitych lub trafiło do poprawczaka za pomaganie w realizowaniu jego pomysłów, Carlosa nigdy nie udało się przyłapać, aresztować czy choćby oskarżyć o wszystko to, czego się dopuścił. Jego niewiarygodne szczęście dało mu przydomek Hijo de Bruja („syn czarownicy") lub po prostu Bruja. Jednakże jego talent nie był wieczny, więc wkrótce po zaciągnięciu do wojska, został wyrzucony za pijaństwo i niekompetencję. Został haniebnie wysłany do domu, gdzie zbratał się z gangiem motocyklowym Booze Fighters.

Kilka lat później Carlos zwrócił uwagę pewnego Gangrela, który zapragnął przekuć Carlosa „Bruję" Saavedrę w użyteczną, ale niebezpieczną broń do walki z Księciem w jego domenie. Przeistoczył Carlosa i próbował nakłonić do wstąpienia w szeregi Kartian, ale okazało się, że jego dziecię nie ma takiego zamiaru. Bruja swój nowy stan uznał za potężny dar, którym natychmiast postanowił podzielić się z sześcioma najbliższymi towarzyszami z gangu. Cała siódemka odeszła potem od starego gangu, by stworzyć własny, nowy – Filhos des Bruja. Kiedy rodzic Carlosa wyśledził swoje potomstwo z zamiarem naprawienia swego błędu, cały gang rzucił się na niego, a Carlos zdiabolizował go na miejscu.

Od tego czasu gang powoli rósł w siłę i stawał się coraz straszniejszy. Coś, co na początku było bandą siedmiu szumowin, które dopuszczały się głównie napadów, aktów wandalizmu i zakłócania spokoju, rozwinęło się w dość znaczną organizację przestępczą. Zarabia ona głównie na handlu narkotykami i nielegalną bronią, prostytucji, wymuszeniach, przemycie, zabójstwach na zlecenie oraz na przerzucie nielegalnych imigrantów przez granicę. Powyższe działania przyciągają do nich zarówno klientów, jak i potencjalne ofiary, oraz uwagę miejscowych władz, która może zagrozić Maskaradzie.

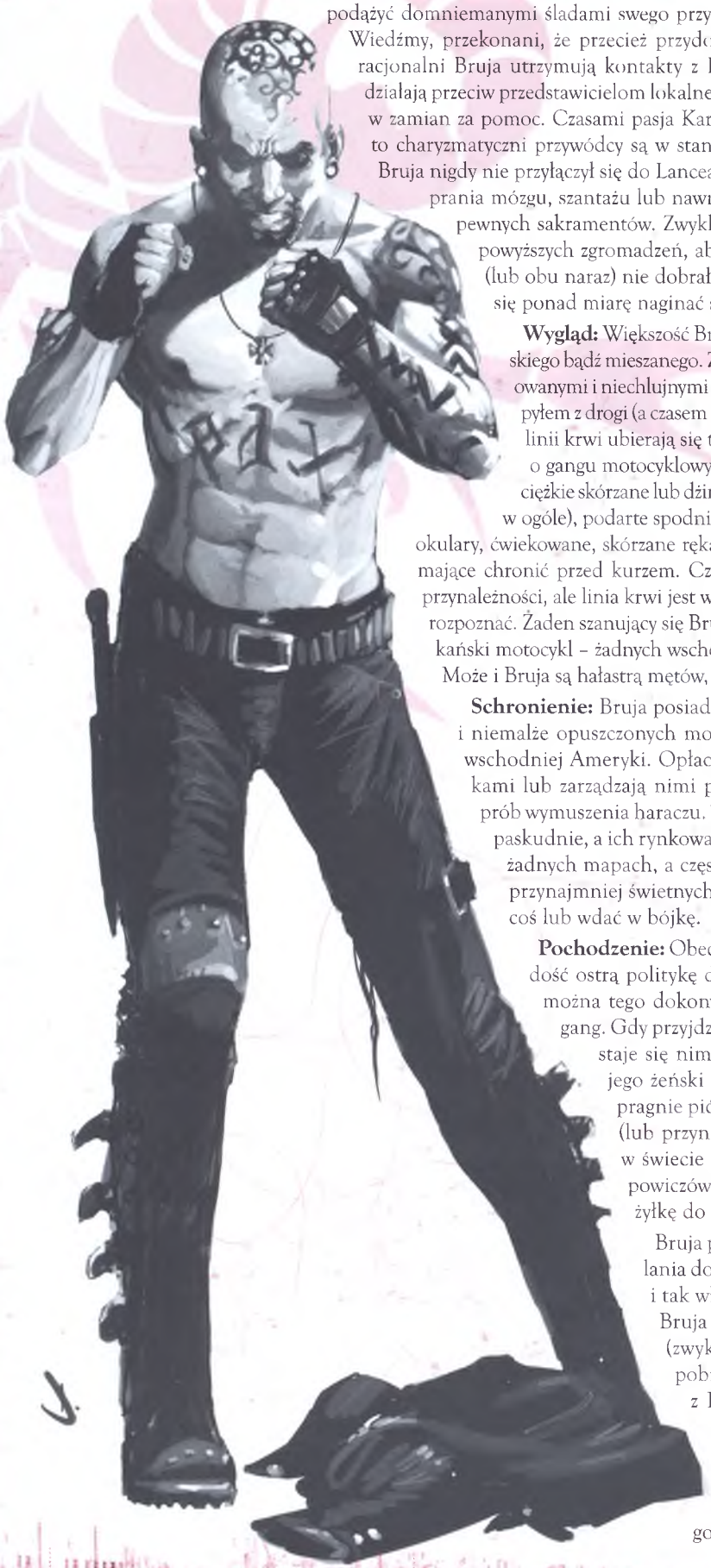
Co gorsza, w ciągu ostatnich pięciu lat sam Bruja gdzieś znikł. To nie powoduje, że gang się uspokaja. Przed swym odejściem Carlos zażądał od swego gangu odrobiny powściągliwości w miejscach, gdzie jego członkowie zatrzymują się na żer – zalecał nawet utrzymanie Mocy krwi gangu na jak najniższym poziomie, by móc swój głód zaspokoić choćby zwierzętami. Bez przywódcy jednak gang nie robi sobie wiele z jego życzeń, więc zapewne kwestią czasu będzie przeistoczenie się Bruja w bandę współczesnych wikingów, którzy spadają na odizolowane miasta na południowym wschodzie, mordują mieszkańców, a zabudowania palą do gołej ziemi. Możliwe, że widząc taki kierunek rozwoju, bardziej dojrzały Carlos Saavedra postanowił opuścić gang, chociaż równie możliwe jest, że ktoś z jego zdradliwych popleczników postanowił pozbawić go takiej możliwości.

Tak czy inaczej, linia krwi wciąż trwa i nawet najmłodsze, najbardziej złośliwe i najgłupsze wampiry chętnie hołdują zachłanności i sobiepaństwu, które propagował Carlos przed swym zniknięciem. Robią w jego imieniu, co mogą, by gang nadal był symbolem nieposkromionej potęgi oraz wiecznej, piekielnej wolności.

Klan macierzysty: Gangrel

Pseudonim: Hałastra

Zgromadzenie: Sama linia krwi jest zbyt mała, by występowali w niej członkowie wszystkich zgromadzeń. Właściwie większość członków linii krwi jest przede wszystkim lojalna (w sposób niejasny i nie do końca czysty) swemu gangowi oraz ideałom jego założyciela. Chociaż, z technicznego punktu widzenia, czyni to całą linię krwi wampirami niezrzeszonymi lub niezależnymi, jak wolą się określać sami Bruja. Czasem zdarza się, że jakiś członek linii krwi związuje się z jednym z ustalonych zgromadzeń. Niektórzy członkowie linii krwi z niewiadomych przyczyn uznali, że Bruja związał się z Ordo Dracul i że nie wróci, póki nie stanie się kimś zupełnie nowym. To przekonanie powoduje, że niektórzy zmęczeni lub łatwowierni dezerterzy starają się



podążyć domniemanymi śladami swego przywódcy. Inni próbują podczepić się do Kręgu Wiedźmy, przekonani, że przecież przydomek Bruja *musi coś znaczyć, ziom*. Bardziej racjonalni Bruja utrzymują kontakty z Kartianami, kiedy członkowie zgromadzenia działają przeciw przedstawicielom lokalnej władzy i patrzą przez palce na działania gangu w zamian za pomoc. Czasami pasja Kartian zmienia się w rewolucyjny zapał i wtedy to charyzmatyczni przywódcy są w stanie skusić młodych, zapalonych Bruja. Żaden Bruja nigdy nie przyłączył się do Lancea Sanctum czy do Invictus, chyba że w wyniku prania mózgu, szantażu lub nawrócenia siłą, zmuszającego do zaakceptowania pewnych sakramentów. Zwykle jednak Bruja trzymają się z dala od dwóch powyższych zgromadzeń, aby bardziej potężna starszyzna któregoś z nich (lub obu naraz) nie dobrała im się do skóry. Nawet sam Bruja nie starał się ponad miarę naginać swego słynnego fartu.

Wygląd: Większość Bruja to osoby czarne, białe, pochodzenia latynoskiego bądź mieszanego. Zwykle są dużymi, głośnymi, włochatymi, wytatuowanymi i niechlujnymi typami, niestroniącymi od piercingu, pokrytymi pyłem z drogi (a czasem i krwią po niechlujnym żerowaniu). Członkowie linii krwi ubierają się tak, jakby chcieli oddać hołd każdemu filmowi o gangu motocyklowym, który powstał od lat pięćdziesiątych. Noszą ciężkie skórzane lub dżinsowe kurtki, wysokie buty, metalowe kaski (jeśli w ogóle), podarte spodnie i podkoszulki oraz „dodatki", takie jak gogle, okulary, ćwiekowane, skórzane rękawice bez palców, skórzane epolety i bandany, mające chronić przed kurzem. Członkowie gangu nie noszą żadnych oznaczeń przynależności, ale linia krwi jest wciąż na tyle mała, że Spokrewnieni potrafią się rozpoznać. Żaden szanujący się Bruja nie jeździ niczym innym niż solidny, amerykański motocykl – żadnych wschodnich zabawek – i dba o jego doskonały stan. Może i Bruja są hałastrą mętów, ale mają swoje standardy.

Schronienie: Bruja posiadają lub wynajmują kilka zajazdów na uboczu i niemalże opuszczonych moteli, rozsianych po pustyniach południowo-wschodniej Ameryki. Opłacają te miejsca pieniędzmi z handlu narkotykami lub zarządzają nimi po przejęciu lokacji w wyniku zbyt udanych prób wymuszenia haraczu. Takie obiekty najczęściej wyglądają naprawdę paskudnie, a ich rynkowa wartość często wynosi zero, ale nie ma ich na żadnych mapach, a często znajdują się niedaleko, jeśli nie siebie, to przynajmniej świetnych miejsc, w których można się spotkać, wypić coś lub wdać w bójkę.

Pochodzenie: Obecna liczebność Bruja powoduje, że gang przyjął dość ostrą politykę dotyczącą Przeistaczania nowych członków – można tego dokonywać tylko, kiedy jeden z wampirów opuści gang. Gdy przyjdzie już czas dołączenia nowego członka, zwykle staje się nim wielki, twardy, motocyklowy sukinsyn (lub jego żeński odpowiednik), który przez resztę wieczności pragnie pić krew i kuć mordy. Bruja często Przeistaczają (lub przynajmniej związują Vinculum) swoje kontakty w świecie przestępczym, prawdziwie twardych autostopowiczów czy nawet policjantów, którzy znaleźli w sobie żyłkę do prawdziwego okrucieństwa.

Bruja podchodzą z pewną rezerwą do pomysłu wcielania do gangu Gangreli, których nie znają, co zresztą i tak właściwie się nie zdarza. Wystarczy, że przyszły Bruja zasłuży sobie na szacunek miejscowego szefa (zwykle przeżywając niespodziewane i poważne pobicie) i dowiedzie, że sam jest połączony krwią z Bruja, by mógł wyprowadzić swój motocykl i dołączyć do wesołych chłopców i dziewczynek z gangu. Chociaż sprawa wydaje się łatwa, to jeśli owy członek nie spodoba się pozostałym, czeka go powrót do pierwszego kroku – czyli do pobicia.

Tworzenie postaci: Wampiry z linii Bruja nie oszałamiają zwykle swymi intelektualnymi możliwościami, chociaż nie wszystkie są też gorylowatymi brutalami. Linia krwi składa się w większości z takich właśnie typów, ale jej przywódcy są niejednokrotnie równie charyzmatyczni i władczy, co silni i twardzi (jeśli nie bardziej). Oznacza to, że Atrybuty Fizyczne i Społeczne ścigają się o pierwszeństwo, pozostawiając Atrybuty Umysłowe daleko z tyłu. Większość Bruja dużo bardziej skupia się na Umiejętnościach Fizycznych, kładąc mniejszy nacisk na Społeczne i Umysłowe. Różne Atuty społeczne pomagają odzwierciedlić związek Bruja ze światem przestępczym oraz ich wpływ na społeczności, które terroryzują. Warto również wykupić dodatkową kropkę Mocy Krwi – bez niej postać jest ledwie punkiem pośród Gangreli.

Dyscypliny linii krwi: Animalizm, Transformacja, Żywotność, Wigor

Słabość: Niewrażliwi na potrzeby innych i samolubni Bruja często padają ofiarą dzikich pragnień swoich przodków, Gangreli. Ich drapieżne lenistwo wywiera jednak mocniejszy efekt, gdy idzie o żerowanie. Jak to bywa w przypadku wielu drapieżnych zwierząt, Bruja raczej napcha swój żołądek przy pierwszej okazji, zamiast cierpliwie polować co noc i zachowywać umiar. Dlatego też gracz cierpi na karę –3 do rzutów na oparcie się Wassail (szałowi głodu).

Organizacja: Mentalność gangu, która przypomina mentalność sfory, w przypadku Bruja zdecydowanie dominuje nad wszelkimi innymi formami organizacyjnymi. Najbliżsi kompani założyciela znajdują się obecnie u władzy, ale stan ten utrzyma się tylko do czasu, gdy powróci sam Bruja i postanowi rzucić swych chłopców znów na drogi. Wspomniani towarzysze wciąż walczą między sobą o dominację, a ich spory poróżniają ich podwładnych, chociaż gang nadal utrzymuje przeciw światu całkiem jednolity front. Jego członkowie wspólnie przeciwstawiają się tym, którzy próbują sprowadzać na gang kłopoty, więc nawet przypadkowa bójka kończy się co najwyżej tym, że ktoś dostaje po zębach kijem bejsbolowym lub zalicza kosę pod żebro.

Koncepcje: barowy zabijaka, alfons, kojot (czyli osoba związana z przerzutem nielegalnych imigrantów), diler narkotycznej krwi, wyścigowiec, paser, mechanik, wilk omega

BURAKUMIN

UWAŻASZ MNIE ZA NIECZYSTEGO, BO MOJA NATURA LUB PRACA ZDAJE CI SIĘ OBRZYDLIWA?
TWOJA ODPOWIEDŹ I TAK UZNAM ZA IRONIĘ.

Linia krwi wywodząca się z klanu Nosferatu, obecnie znana jako Burakumin, wywodzi się z feudalnej Japonii, z warstwy społecznej o tej samej nazwie. Pod samurajami i żołnierzami, kapłanami czy nawet chłopami znajdowali się ci śmiertelnicy, których uważano za „duchowo nieczystych" wedle założeń szintoizmu i buddyzmu. Byli oni garbarzami, kuśnierzami, rzeźnirzeźnikami i tymi, którzy zajmowali się ciałami zmarłych. Przedstawiciele powyższych zawodów zawsze uznawani byli za nieczystych i wedle prawa byli mniej warci niż inni. Zamieszkiwali niewielkie, odizolowane wioski z dala od swych ubogich duchem sąsiadów (nazwę 'Burakumin' można przetłumaczyć jako 'ludzie z wioski'). Japońskich Nosferatu Spokrewnieni Książęta uznawali za równie nieczystych i bezwartościowych i zabraniali im zarówno pożywiania się na przedstawicielach innych klas społecznych poza własną, jak i Przeistaczania kogokolwiek nienależącego do *burakumin*. Z czasem wszyscy japońscy Nosferatu zaczęli być nazywani Burakumin, a sama nazwa oraz zasady podziału społecznego rozprzestrzeniły się na cały teren Azji Wschodniej wraz z rozszerzeniem wpływów Nosferatu, działających w cieniu imperialistycznych dążeń Japonii.

Wprowadzane konsekwentnie przez wyższej rangi Spokrewnionych ograniczenia miały zapobiec wzrostowi populacji Burakuminów i ograniczyć ich wpływ na politykę śmiertelników. Ich niewielka liczba i koncentracja populacji znacznie wspomogły rozwój ich złowieszczej, nekromantycznej Dyscypliny. Gdy jej tajniki poznało więcej Burakuminów na wschodnich dworach, okazało się, że można z jej pomocą wywierać większy wpływ na społeczeństwo i uzyskać od przywódców pewne pozwolenia. Jedno z takich pozwoleń dawało Pryskusom możliwość zwracania się do Książąt z prośbą o zadośćuczynienie za krzywdy, których doznano z rąk młodszych Spokrewnionych o wyższej pozycji społecznej.

Restauracja Meiji zakazała oficjalnej dyskryminacji śmiertelnych *burakuminów* w Japonii pod koniec XIX wieku, ale tam, gdzie śmiertelnicy okazali się nierychliwi, Spokrewnieni wykazali się całkowitą stagnacją. Zmiany w klimacie społecznym nie spowodowały wycofania ograniczeń i warunków stawianych Spokrewnionym Burakuminom. Musieli oni się zbuntować i stać się kowalami własnego losu. Zaczęli opuszczać swoje domeny wraz z otwarciem się Japonii na Zachód, w czym „pomógł" komodor Perry, i subtelnie przejmować pozycje gwarantujące wpływy na eksporterów surowców. Zajęli się również zdobywaniem wpływów na pewne koncerny produkcyjne na początku XX wieku – w czasach industrializacji Japonii.

Chociaż Burakumini mieli na Wschodzie niski status, na Zachodzie ich bogactwo i władza dość znacznie wzrastały. Gdy Japonia zaczęła odbudowywać upadłą gospodarkę i przemysł po drugiej wojnie światowej, związane z nimi przedsięwzięcia miały największą szansę odbicia się od dna i uzyskania względnej stabilności. To właśnie Burakumini najchętniej opuszczali swoje domeny i ruszali za morze w poszukiwaniu bogactwa i władzy zarówno w dziedzinie eksportu, jak i zleceń przemysłowych. Na Zachodzie zyskali oni szacunek i status, którego przez wieki im odmawiano, a wsparcie, którego obecnie udzielają swoim klanowym pobratymcom na Wschodzie, przez co znacznie zyskali w oczach miejscowych Książąt.

W domenach, gdzie wpływ przemysłowy i społeczny Burakuminów (lub ich knowania, jak twierdzą niektórzy) nie są mile widziane, wciąż mogą zasłużyć sobie na szacunek, nauczając swojej unikalnej Dyscypliny i korzystania z niej dla zysku.

Klan macierzysty: Nosferatu

Przydomek: Nieczyści

Zgromadzenie: Na Dalekim Wschodzie, z którego wywodzi się ta linia krwi, jej przedstawicieli zmuszano do pozostawania niezrzeszonymi. Resztki zgromadzenia Kręgu Wiedźmy wypleniono dawno temu na rzecz szintoizmu i buddyzmu (lub podobnych, na które mogą zgodzić się miejscowi Spokrewnieni). Mniej więcej z tego samego powodu Lancea Sanctum zakorzenili się tutaj całkiem niedawno, więc nigdy nie interesowali zbytnio Burakuminów; chociaż ogólnie Spokrewnieni nie pochwalają neoromantycznych praktyk. Miejscowa wersja Invictus nadal okazuje się zbyt oporna, by akceptować Burakuminów, ale zachodni członkowie tego zgromadzenia są już lepiej do nich nastawieni. Wielu zachodnich Książąt obawia się dziwnej mocy, którą władają Burakumini, więc łaskawie zapraszają ich do swych domen i zapewniają im przywileje, o których w swym dawnym świecie nie mogli nawet marzyć. Czynią tak zwykle,

by odwrócić ich uwagę, udobruchać ich i zadowolić, wymóc na nich uległość i wreszcie – móc sprawować nad nimi kontrolę. Większość Burakuminów jednakże z wolna zaczyna zdawać sobie sprawę, jak Książęta z nimi pogrywają. Ordo Dracul w znacznej mierze uchodzi uwadze Burakuminów, ale ci, którzy wiedzą o Zakonie, uważają go za niezrozumiały i niepewny. Zgromadzeniem, które miało największy wpływ na Spokrewnionych tej linii krwi jest Ruch Kartiański. Proponuje on wprowadzenie stanu prawdziwej równości, która pozwoli każdemu wampirowi cieszyć się na równi zdobyczami nocy, o co najgłośniejsi i najaktywniejsi Burakumini walczyli jeszcze przed czasami Restauracji Meiji. Ideały Kartian zaczęły rozprzestrzeniać się jak pożar buszu w niegdyś zamkniętych wschodnich domenach, a Burakumini, którzy je przedstawili, cieszą się wysokim podziemnym statusem, nieporównywalnym z czymkolwiek, co wcześniej było im znane.

Wygląd: Wszyscy Burakumini wywołują wrażenie podobnej, niepokojącej, nieczystej i nieludzkiej obecności, która staje się tym wyraźniejsza, im bardziej wzrasta Moc Krwi. Wraz z upływem czasu zaczynają cuchnąć grobową ziemią, a gdy nie mówią i nie wydają żadnych innych dźwięków, okolicę opanowuje denerwująca, grobowa cisza. Co więcej, ich ciała zaczynają przypominać zwłoki tak bardzo, że żadna ilość Vitae nie jest w stanie tego ukryć. Z czasem ich skóra usycha i ciemnieje, aż staje się ledwie pergaminem rozciągniętym na gruzłowatych kościach.

Z powodu pełnej powagi obojętności na swój stan (lub też z poczucia perwersyjnej ironii), większość Burakuminów ubiera się z zaskakującą dbałością o szczegóły. Robią, co mogą, by na otaczających ich Spokrewnionych robić jak najlepsze wrażenie – uspokajać przyszłych sojuszników i partnerów w interesach (na Zachodzie) lub nie dawać im powodów do pielęgnowania uprzedzeń (na Wschodzie). Starsi Burakumini na Wschodzie noszą stroje, które odwołują się do stylów śmiertelników z czasów późnego szogunatu Tokugawy oraz wczesnej ery Meiji. Młodsi i bardziej postępowi wolą formalny, profesjonalny styl Zachodu.

Schronienie: Wschodni Burakumini wedle tradycji mogli zamieszkiwać tylko komunalne schronienia w odizolowanych wioskach, zamieszkałych przez śmiertelników uznawanych przez wyznawców szintoizmu i buddystów za „nieczystych". Młodsi i bardziej zurbanizowani przedstawiciele linii krwi mieszkają pod wielkimi miastami, ale wciąż z dala od Spokrewnionych o wyższej pozycji społecznej. Ruszający na zachód Burakumini często konkurują z miejscowymi Nosferatu o schronienia, ale wraz z kolejnymi sukcesami czynią swe domy konkurencyjnymi względem siedzib Daeva i Ventrue.

Pochodzenie: Starsi Burakumini ze Wschodu zwykle wybierają sobie progeniturę pośród społecznej klasy „nieczystych" – sami niegdyś zostali z tej klasy wybrani. Bardziej cyniczni i zgorzkniali wybierają sobie potomstwo pośród pięknych, szlachetnych, potężnych lub tradycyjnie pobożnych, by ukazać swą pogardę względem tych, którzy uważają się za lepszych od Burakuminów. Członkowie linii krwi z Zachodu nie nabrali jeszcze nawyku Przeistaczania

dzieci, ale jeśli już to robią, wybierają sobie osoby zdolne pomóc im osiągnąć cele zarówno biznesowe, jak i polityczne, bądź przystosować się do obcego środowiska.

Tworzenie postaci: Burakumini zwykle nie mają wysokich Atrybutów Społecznych. Jest to szczególnie wyraźne u tych, którzy pozostają we wschodnich domenach. Nie uznają również Atrybutów Fizycznych za absolutnie priorytetowe. Ich umysłowe zdolności pozwoliły im zająć niszę, w której obecnie istnieją, co powoduje, że cenią sobie Umiejętności i Atrybuty Umysłowe. Wielu Burakuminów docenia także Umiejętności Społeczne, ale ich zdobywanie nie przychodzi im naturalnie. Ich słabość powoduje, że nie warto na samym początku kupować Statusu, ale inne Atuty Społeczne (oraz niektóre Umysłowe) mogą okazać się warte swej ceny. Warto również zakupić drugą kropkę Mocy Krwi, bez której nie można oficjalnie stać się członkiem linii krwi ani nauczyć Getsumei.

Dyscypliny linii krwi: Getsumei, Koszmar, Niewidoczność, Wigor

Słabość: Mimo unikalnej mocy, którą zapewnia Dyscyplina Getsumei, oraz zyskanej stosunkowo niedawno władzy i wpływom, linia krwi Burakumin ma pecha. Nie tylko jest obciążona słabością swego klanu macierzystego (chociaż występuje ona w specyficznej wersji), ale też cierpi z powodu społecznej stygmatyzacji zupełnie niezwiązanej z wyglądem jej przedstawicieli. Tak jak w przypadku innych Nosferatu, gracze Burakumin nie mogą przerzucać 10 w celu uzyskania dodatkowych sukcesów w rzutach opartych na Prezencji i Manipulacji. Słabość ta wiąże się z wyglądem Burakuminów, którzy za bardzo przypominają zwłoki, którymi być powinni. Po Przeistoczeniu członkowie linii krwi Burakumin zaczynają przypominać kilkugodzinne truchło i nie mogą wydawać Vitae, by udawać żywych. Wraz ze wzrostem Mocy Krwi, ciała tych wampirów zdają się usychać i rozkładać jak w kolejnych stadiach naturalnej entropii (chociaż w zgodzie z rozwojem wampira). Ten widoczny rozkład nie pogarsza fizycznych funkcji organizmu wampira (nawet jeśli mięśnie się rozwarstwią i zaczną odpadać od kości).

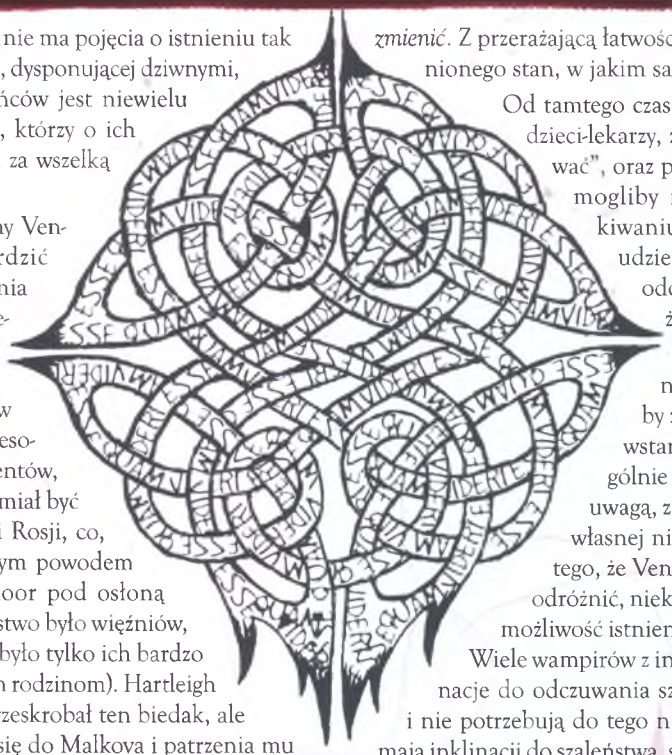
Poza fizyczną słabością Burakumini muszą również zmagać się z problemem społecznym. Mogą starać się zwiększać swe zasoby oraz wpływy w świecie śmiertelników, ale i tak mają problemy z uzyskaniem pozycji takiej, jaką mają inni Spokrewnieni. Na swych ojczystych ziemiach cierpią z powodu wiekowych uprzedzeń nieumarłej elity, która nie żyje jeszcze w zgodzie z nowoczesnym porządkiem świata. Chociaż zyskują więcej szacunku na Zachodzie, cierpią z powodu innych uprzedzeń, będąc wszak gałęzią Nosferatu, a do tego cudzoziemcami. Młodzi Spokrewnieni zwykle nie cechują się takimi uprzedzeniami, ale zazwyczaj to nie oni mają potęgę i wpływy w domenach, w których Burakumini próbują się osiedlić. W wyniku rzeczonych uprzedzeń kupienie Atutu Status (w dowolnej formie) kosztuje podwójną liczbę punktów.

Organizacja: W swych wschodnich domach Burakumini mogą spędzać czas tylko we własnym towarzystwie. Alternatywą jest doprowadzająca do szaleństwa samotność Requiem. Pojedynczy Burakumini kontaktują się z regionalnymi Pryskusami, którzy przekazują wieści ministrom odpowiedzialnym za ustanawianie książęcych edyktów. Pryskus to zwykle najwyższe stanowisko, jakie może sobie wywalczyć Burakumin na Wschodzie, i chociaż oznacza ono znaczną pozycję pośród innych członków linii krwi, dla kogokolwiek innego ma nikłą wartość. Dalej na Zachodzie ci Spokrewnieni wciąż trzymają się razem z powodu wspólnoty i znajomości w obcym kraju, ale nie tworzą żadnej ustalonej wewnętrznie hierarchii. Niektórzy rozbiegają się na cztery wiatry, nie oglądając się za siebie, inni wiążą się z pozostałymi Nosferatu, nie mając najwyraźniej wystarczającej zdolności przystosowania, by stawać się kowalami własnego losu.

Koncepcje: starożytny mściciel, kandydat na Starszego, szantażysta, patolog sądowy, hiena cmentarna, importer, grabarz, prywatny detektyw, duchowy mediator, garbarz.

Malkovian

Wybacz, że cię nepokoję, droga pani, obawiam się jednak, że me nawyki stały się neco mnej zdrowe od czasu mej śmierci. To chyba sensowne, czyż ne? Ale może tyś mała więcej szczęścia, pani...



Większość Spokrewnionych nie ma pojęcia o istnieniu tak zwanych Malkovian – linii krwi, dysponującej dziwnymi, przerażającymi darami. Szaleńców jest niewielu – z czego cieszą się wszyscy ci, którzy o ich istnieniu już wiedzą; chcą oni za wszelką cenę utrzymać ten stan.

Pośród zatroskanej starszyzny Ventrue nie udało się potwierdzić prawdziwości historii powstania Malkovian. Wydaje się, że niejaki doktor James Griffin Hartleigh z zakładu dla psychicznie chorych przestępców w Broadmoor zanadto zainteresował się jednym ze swoich pacjentów, Antonem Malkovem. Malkov miał być ponoć spokrewniony z carami Rosji, co, wedle Hartleigha, było głównym powodem przywiezienia go do Broadmoor pod osłoną nocy (w końcu w szpitalu mnóstwo było więźniów, których miejsce pobytu znane było tylko ich bardzo bogatym i równie zakłopotanym rodzinom). Hartleigh nigdy nie dowiedział się, co przeskrobał ten biedak, ale dyrektor zakazał mu zbliżania się do Malkova i patrzenia mu w oczy. Co więcej, mimo bycia samotnikiem i rzadkiego opuszczania ciemnej swej celi, Malkov wydawał się dziwnie interesować innymi szaleńcami. Hartleigh uznał go za intrygujący przypadek, a kilka niezrozumiałych rozmów tylko pogłębiło zainteresowanie. Malkov ewidentnie również się zainteresował. Albo też trudno wyobrazić sobie inny powód Przeistoczenia lekarza.

Hartleigh wrócił tej samej nocy do domu i zamordował żonę. Nawet dziś nie jest w stanie powiedzieć dokładnie, czemu to uczynił. Co prawda zawsze miał pewne podejrzenia co do niej i kucharza, ale... Cóż, to i tak nieważne. Kiedy oprzytomniał i zauważył, że wciąż łakomie chłepce jej krew, nawet będąc wielkim obrońcą rozsądku i nauki, musiał uznać, że coś jest nie tak. Po spiesznym ukryciu swego czynu (co niestety wymagało kolejnego morderstwa), Hartleigh zakradł się do szpitala i zażądał od Malkova wyjaśnień. Szaleniec odpędził go szyderczym, gromkim śmiechem. Lekarz nigdy do niego nie wrócił.

Po kilku miesiącach śledztwa Hartleigh wytropił pewnego samotnego, starszego dżentelmena, którego wymieniono w papierach dotyczących Malkova. Człowiek ten okazał się jednak niezbyt otwarty. Wydawał się dotknięty, słysząc o miejscu, w którym ukrył się Malkov, a pytanie Hartleigha o pokrewieństwo rozgniewało go, tak jak i dociekania o przypadki szaleństwa bądź schorzeń krwi w rodzinie. Wreszcie zirytowany swym żałosnym prapotomkiem sięgnął do umysłu Hartleigha. Jednakże to pozwoliło Hartleighowi sięgnąć i w jego myśli, i znaleźć coś, co mógł *zmienić*. Z przerażającą łatwością wywołał u starszego Spokrewnionego stan, w jakim sam się niedawno znalazł.

Od tamtego czasu Hartleigh Przeistoczył kilkoro dzieci-lekarzy, z którymi mógłby się „konsultować", oraz pomniejszych szlachciców, którzy mogliby infiltrować Ventrue w poszukiwaniu odpowiedzi, których mu nie udzielono. Z czasem część z jego dzieci oddzieliła się i niczym Malkov, założyła własne linie krwi.

Do chwili obecnej linia krwi nie poczyniła poważnych starań, by zająć pozycję jej należną, a jej powstanie wydaje się uznawane za szczególnie niekorzystne. Ventrue brzydzą się uwagą, z jaką Malkovianie podchodzą do własnej niestabilności umysłowej, a z racji tego, że Ventrue i Malkovian czasem trudno odróżnić, niektórzy Lordowie boją się odrzucać możliwość istnienia ukrytej choroby całego klanu. Wiele wampirów z innych szczepów również ma inklinacje do odczuwania szaleństwa wraz z upływem czasu i nie potrzebują do tego niczyjej „pomocy". Ci, którzy nie mają inklinacji do szaleństwa, swoje umysły traktują jak ostatnie sanktuarium i jedyną rzecz, na której mogą polegać, po straszliwej transformacji ciała i zagrabieniu instynktów przez Bestię. Oczywiście nawet najspokojniejszy Malkovianin czasem spotyka kogoś, kto zdaje się zasługiwać na zasmakowanie przekleństwa, z którym on sam z taką godnością się zmaga.

Jeśli zaś chodzi o samego Malkova, to w księgach Broadmoor zapisano, że inny więzień zabił go w 1889 roku.

Klan macierzysty: Ventrue

Przydomek: Pośród niewielu nie-Ventrue, którzy wiedzą o istnieniu Malkovian, przedstawiciele tej linii krwi znani są jako Szaleńcy. Jeśli Ventrue już w ogóle o nich wspominają (zwykle innym Ventrue), nazywają ich „naszymi niezwykle czarującymi kuzynami", a niekiedy „eskapistami".

Zgromadzenie: Znaczna większość Małkovian udaje, że jest kimś innym (zwykle Ventrue), więc zazwyczaj sprzymierzają się z tymi zgromadzeniami, które wydają się najsensowniej odzwierciedlać ich fałszywe tożsamości. Dlatego wielu (jeśli nie wszyscy) należy do Invictus. Fanatyczny element Lancea Sanctum również przemawia do niektórych Malkovian – w szczególności do tych, którzy cierpią z powodu obsesji lub wizji. Niektórzy przyłączają się do Kręgu Wiedźmy lub do Ordo Dracul, w nadziei odkrycia ulgi, którą może im dać mistyczna mądrość. Najczęściej jednak już w procesie rekrutacyjnym często ulegają marginalizacji. Rzadko zdarza się, by jakieś zgromadzenie uznało szaleństwo Malkovianina za przydatne na drodze oświecenia, a nie za nie-

wygodną przypadłość. W końcu testy i okresy próbne obu zgromadzeń służą odsianiu takich wewnętrznych problemów. Kiedy Malkovianie zmęczą się już poszukiwaniem akceptacji w wyższych sferach wampirzego społeczeństwa, często przyłączają się do Kartian bądź zasilają szeregi niezależnych Spokrewnionych.

Wygląd: Malkovianie mający dość władzy nad sobą, by wiedzieć, co im dolega, często robią, co mogą, by uchodzić za kogoś innego. Styl ich ubioru może być drobiazgowy i pedantyczny, świetnie dopasowany, a nawet wręcz podejrzanie perfekcyjny. Pośród tych, którzy aspirują do bycia Ventrue, faworyzowany jest styl przypominający gusta starszyzny. Inni Szaleńcy są zwykle zbyt... zajęci innymi sprawami, by skupiać się na rzeczach tak trywialnych jak odzienie. Niektórzy z nich potrafią wytłumaczyć niuanse etykiety związane z noszeniem rękawiczek oraz uznawaniem czarnych getrów do kostki za zbrodnię przeciw Bogu, ale nie widzą niczego niestosownego w noszeniu płaszcza niepranego od 1932 roku.

Schronienie: Dyskrecja jest kluczowym kryterium doboru schronienia Malkovianina. W końcu większość spokrewnionych potrzebuje odrobiny prywatności, ale jeśli to Malkovianin zacznie akurat przechodzić ciężką noc, *naprawdę* będzie potrzebować miejsca, w którym nie pojawi się żaden nieświadomy człowiek lub zdolny osądzić go Spokrewniony. Wielu Szaleńców adaptuje na swe potrzeby domy rodzinne lub letnie. Takie miejsca zwykle podupadają nieco z czasem, co może tylko przysłużyć się ich odizolowaniu. Inni Malkovianie korzystają raczej z anonimowości bloków mieszkalnych. Zdarza się również, że Szaleńcy zamieszkują opuszczone schrony atomowe lub kościoły. Bez względu na typ schronienia, szybko zaczyna ono odzwierciedlać lęki, dziwactwa i manie swego lokatora. Chociaż część lokalu może pozostawać czysta i pozbawiona wszelkich obciążających śladów, większość schronienia stanowi istny skarbiec i muzeum jaźni lokatora.

Pochodzenie: motywacje, które są źródłem przeistaczania kolejnych Malkovian, są równie zróżnicowane co w przypadku innych klanów i linii krwi. Często chodzi po prostu o to, by mieć towarzysza w cierpieniu. Czasami Szaleniec łudzi się, że jego nowe dziecię (psychiatra, ksiądz, matka lub inna osoba, która popełni błąd okazania wampirowi odrobiny serca) będzie w stanie pomóc mu w chorobie, lub że będzie miało dość silnej woli, by jakoś pokonać szaleństwo i oczyścić linię krwi ze skazy. Inni rodzice, jak ich przodkowie Ventrue, szczycą się stawianiem wysokich wymagań, więc Przeistacza się również erudytów, naukowców i inne osoby „wysokiej jakości".

W chwili obecnej pomysł Ventrue z własnej woli pragnącego wstąpić w szeregi Malkovian jest absurdalny dla obu stron. Czasami jednak pojawiają się pogłoski o Malkovianach, którzy „przekabacenie" konkretnego Ventrue – czy też rozbicie jego umysłu do poziomu, na którym pomysł przyłączenia się Malkovian wydaje się atrakcyjny – uczynili swym głównym dążeniem. Jak dotąd, jeszcze żadna taka osoba nie pojawiła się u doktora Hartleigha, co zresztą bardzo go cieszy.

Tworzenie postaci: Atrybuty umysłowe i społeczne są zwykle najważniejsze (w końcu nie ma korelacji pomiędzy byciem *szalonym* i byciem *tępym*, chociaż ignoranci pośród Spokrewnionych często mylą te pojęcia; w linii krwi spotkać można wielu sprytnych manipulatorów i niejednego czarującego psychopatę). Malkovianie,

u których dominują Atrybuty Fizyczne, są rzadkością, ale mimo wszystko się zdarzają. Wykształcenie, Nauka, Ekspresja, Empatia i Dedukcja okazują się niezwykle użyteczne. Szaleńcy raczej faworyzują również Społeczne i Umysłowe Umiejętności. Malkovianie zwykle posiadają takie same Atuty Społeczne jak ich kuzyni Ventrue. Większość Atutów Umysłowych również działa doskonale (poza Zdrowym Rozsądkiem). Ponadto pamiętaj o wykupieniu drugiej kropki Mocy Krwi, aby postać nadawała się do linii krwi.

Główna choroba psychiczna Malkovianina stanowi podstawę tworzenia postaci. Śmiertelnicy chorzy psychicznie wychodzą daleko poza ramy swoich problemów, ale przekleństwo ciążące na Malkovianinie nie jest zwykłym schorzeniem. Zakorzenia się w samej krwi. Bardzo prawdopodobne, że z czasem pożre jego duszę. Oznacza to, że należy dobrze zastanowić się nad wyborem i zrozumieniem choroby. Przeczytaj o chorobach psychicznych, poznaj ich rolę w tradycji literackiej, a w szczególności w literaturze gotyckiej. Choroby umysłowe to poważna sprawa, więc w prawdziwym życiu trzeba je traktować z należnym szacunkiem. Nie oznacza to jednak, że twoja postać musi być dokładnym odwzorowaniem któregoś z podręcznikowych przypadków klinicznych. Ważniejsze jest, by choroba raczej wzmacniała siłę postaci i wzbogacała ją, niż była dokładnym odzwierciedleniem swej rzeczywistej wersji.

Dyscypliny linii krwi: Nadwrażliwość, Dominacja, Niewidoczność, Żywotność

Słabość: Malkovianie cierpią na słabość klanu Ventrue (kara –2 do rzutów na Człowieczeństwo, by oprzeć się chorobie psychicznej po porażce w rzucie na Degenerację). Dodatkowo wszyscy Malkovianie muszą wybrać sobie „rdzenne" schorzenie psychiczne, które pozostanie z nimi na całą wieczność. Nie można go w żaden sposób wyleczyć, zredukować albo odkupić bez względu na to, jak wysokie będzie Człowieczeństwo postaci. Jednakże zawsze może stać się bardziej poważne.

Rdzenne schorzenie może również zostać „odpalone" lub pogłębione, ilekroć postać korzysta z Dominacji. Jeśli rzut na działanie Dyscypliny skończy się *czymkolwiek innym niż zwykły sukces*, postać odczuje wybuch swego schorzenia głównego w którymś momencie w ciągu nocy (Narratorzy, bądźcie rozsądni; sam środek walki, w czasie której czterech zbirów atakuje Malkovianina napalmem, nie jest dobrym momentem na powiedzenie mu, że właśnie postanawia zwinąć się w kłębek; sam środek salonu Księcia to już coś zupełnie innego).

Organizacja: Poziom relatywnej współpracy Malkovian jest dość zróżnicowany. Istnieją obecnie Malkovianie, którzy nie zdają sobie sprawy ze swego prawdziwego pochodzenia. W niektórych rodach irracjonalne lub pochopne Przeistoczenia spowodowały, że neofici czują tylko niechęć do swej linii krwi – lub też otwarcie nienawidzą jej przedstawicieli. W innych rodzice lub dziadkowie wciąż utrzymują bardziej tajemne wersje wiekowych więzów. Chętnie nauczają, doradzają i wspomagają swych potomków w zamian za pomoc w realizacji swych planów. Malkovianie, których rodzice są zbyt rozproszeni, by im pomagać, często wynajdują sobie „ciotkę" lub „kuzyna" – któreś z nich przejmuje rolę rodzica.

Od czasu do czasu nawiązuje się współpraca w celu wyleczenia szaleństwa linii krwi. Lekarze, farmakolodzy, psychologowie, mistycy i historycy zaczynają informować się nawzajem o swych odkryciach poprzez dyskretną korespondencję. Oczywiście bliskie kontakty Malkovian grożą nie tylko ingerencją innych wampirów. Szaleństwo może być zaraźliwe i czasem wystarczy, by jeden genialny umysł popadł w szaleństwo, by pociągnąć za sobą kolejne.

Koncepcje: uzależniony od absyntu lubieżnik, anioł śmierci w stylu *Arszeniku i starych koronek*, wyznawca teorii spisku, ekscentryczny naukowiec, samobójca, lekarz, sawant, mamroczący żebrak, potomek podupadającego szlachetnego rodu, cierpiący artysta.

Morbus

Nie, nigdy jej nie wyleczę, choć moja atencja przynosi jej ulgę w cierpieniu. Dlaczego miałbyś odmówić jej tego, skoro twierdzisz, że ją kochasz?

Od czasu, gdy Spokrewnieni zdali sobie sprawę z istnienia linii Morbus, historycy oraz wampirzy genealodzy odczuwali z jej powodu frustrację. Głównie z uwagi na brak zapisów katalogujących pochodzenie Mekhetów i ich dziejów, nikt nie może dokładnie określić, kto był założycielem linii Morbus oraz gdzie po raz pierwszy pojawiła się ich nisza. Idea stworzenia całościowej historii Spokrewnionych (a w szczególności klanu Mekhet), która mogłaby wyjaśnić tę tajemnicę jest, co najwyżej, ulotnym marzeniem. Ci Morbusowie, którzy podejmują się badań, uznają swoją porażkę za legitymizację swego istnienia. Uznają się więc po prostu za Mekhetów, którzy zarazili się lub zostali przeklęci bardzo skonkretyzowanymi gustami.

Preferencje, o które podejrzewa się Morbusów, to konieczność spożywania krwi chorych, która pozwoli im podtrzymać swój nieumarły stan. Sama nazwa Morbus pochodzi od łacińskiego odpowiednika słowa 'chory', którym niezarażeni Mekheci zaczęli określać zarażonych w czasie panowania Justyniana w VI wieku naszej ery. Wedle pochodzących z tamtych czasów zapisków, które niedawno zostały odkryte przez Spokrewnionych archeologów, Morbusów podejrzewano o roznoszenie lub wspomaganie roznoszenia wirusowej zarazy w kolejnych domenach nad Morzem Śródziemnym. Mniej konkretne dane łączą Morbusów z rzymskich zapisów z Mekhetami, którzy działali na terenach Grecji i Egiptu już w 439 roku przed naszą erą. Dokładnie wtedy zaraza miała dotrzeć do Aten. Dokonane dzięki tym danym połączenie wydaje się co najmniej słabe, a być może i w pełni sfabrykowane w ramach propagandy wymierzonej w Morbusów. Zapewne i tak możliwe byłoby uznanie Morbusów przez pozostałych Spokrewnionych za wampiry jedynie obarczone specyficznymi upodobaniami, gdyby nie zapisy odnalezione w Konstantynopolu, a sięgające roku 1334. Wtedy właśnie straszliwa zaraza przetoczyła się przez Europę i Azję, do czego w szczególności przyczynił się masowy powrót żołnierzy i jeńców z krucjat. Rzeczone zapisy uwzględniają „prawowity gniew" pielgrzyma Mekheta, który w sekrecie podróżował wraz z armią chrześcijan. Powrócił do swej domeny, gdy tylko zakończyła się kampania, po to tylko, by odkryć, że jego Spokrewnieni poddani buntują się przeciw niemu, a śmiertelne trzody taplają się w beznadziejnym grzechu. Wedle zapisów postanowił ich ukarać zarażeniem straszliwą chorobą, którą w sobie nosił, a która zabijała wszystkich w zasięgu kilku kilometrów w ciągu zaledwie kilku dni. Incydent niniejszy wtopił się w krajobraz relacji o zarazie, która w tamtym czasie przetoczyła się przez cały kontynent, ale Spokrewnieni historycy i tak uznali ją za pierwsze udokumentowane użycie Dyscypliny Kacheksji.

Schwytany przez wampirzą inkwizycję Spokrewniony zaprzeczył oskarżeniom o założenie jakiejkolwiek linii krwi. Twierdził, że swych niezwykłych zdolności nauczył się od rodzica, który już dawno temu zasnął snem wiecznym. Obudzony znacznie później rodzic Spokrewnionego również zaprzeczył zakładaniu linii krwi, ale jego wspomnienia dotyczące ojca oraz klanowych braci okazały się zbyt niepewne, by stanowić definitywne tropy. Zapisy te są rzeczą najbliższą odnalezieniu prawdziwego założyciela linii krwi czy odkryciu jej ewolucji.

Dzisiaj Morbusowie mniej przejmują się swoim pochodzeniem, a bardziej przetrwaniem. Kiedy już odkryją swój specyficzny stan oraz moc, która z nich płynie (lub też gdy ich działanie wytłumaczy im starszy Morbus), muszą zacząć ukrywać swą naturę lub przyznać się do niej i spróbować przedefiniować swoją społeczną niszę. Zdolność podejmowania się któregokolwiek z powyższych zadań zmienia się w zależności od domeny, ale jeśli zabraknie innych pomocnych okoliczności, wystarczają okresowe wybuchy różnego rodzaju epidemii na całym świecie, by dostarczyć Morbusom odpowiednią liczbę żywicieli. Muszą tylko trzymać rękę na pulsie i nie bać się podejmowania ryzyka podróży do miejsc, w których szaleją nieuleczalne, zaraźliwe choroby zdolne przeciwstawić się medycynie świata zachodniego.

Klan macierzysty: Mekhet

Pseudonim: Nosiciele

Zgromadzenie: Wielu Nosicieli odkrywa, że z trudem przychodzi im zapracowanie sobie na szacunek lub znaczącą pozycję pośród członków Invictus czy Lancea Sanctum, jeśli już przyznają się do swej słabości. Spokrewnieni uznają Morbusów za zagrożenie dla Tradycji i twierdzą, że stokrotne potępienie spadnie na głowy łamiących Trzecią Tradycję członków linii krwi. Książęta Invictus nie chcą po prostu, by Nosiciele zarażali w ich domenach i osłabiali fundamenty ich siły pośród śmiertelników. Niektórzy Morbusowie z perwersyjną przyjemnością badają granice egalitarnej tolerancji Kartian, ale wielu z nich chętnie zebrałoby w swych rękach mnóstwo władzy i wpływów, a potem kazało Kartianom iść do diabła. Udręczeni lub pragnący się odkupić Nosiciele zwracają się do członków Kręgu Wiedźmy w nadziei znalezienia sposobu odwrócenia swej klątwy, chociaż żaden członek linii krwi ani zgromadzenia nie odkrył jeszcze sposobu, który by to umożliwiał. Inni wstępują w szeregi Ordo Dracul, mając nadzieję wykroczyć poza słabość swej krwi, ale wedle Zakonu żaden Morbus jeszcze nie doświadczył transcendencji. Pozostali członkowie linii krwi kryją się pośród Spokrewnionych Invictus lub Lancea Sanctum – chroniąc swoją tajemnicę bardziej niż własne istnienie – lub postanawiają samotnie przemierzać świat jako niezależni.

Wygląd: Większość Morbusów przybiera wygląd związany z wybranym przez nich sposobem interakcji ze społeczeństwem Spokrewnionych. Ci, którzy próbują udawać „normalnych", często grają na stereotypach, które uznają za oczekiwane wobec

ich klanu w wybranym zgromadzeniu lub domenie. Często jednak przesadzają ze stereotypami i w ten sposób ich prawdziwa natura wychodzi na jaw. Ci, których natura jest wiedzą w miarę powszechną, starają się utrzymać dyskrecję i preferują „miejski kamuflaż" (czyli noszą zwykle, wyciągnięte, używane ubrania w neutralnych kolorach), aby się nie wyróżniać i nie odgrywać społecznych „piorunochronów". Ci, którzy dumni są ze swej linii krwi – i cieszą się akceptacją swego Księcia – często pogrywają ze stereotypami o Mekhetach. Robią to, by pokazać, jak dobrze mogą sobie radzić mimo swojego stanu.

Schronienie: Bez względu na to, czy przedstawiciele linii Morbus ukrywają to, kim są, czy też nie, zawsze wkładają mnóstwo wysiłku w to, by ich schronienia były odzwierciedleniem ich osobistych celów – podobnie jak i Mekheci. Jedyną różnicą jest to, że szukają schronień w okolicach zapewniających dostęp do chorych śmiertelników.

Pochodzenie: Częściej zdarza się, że Mekhet Przeistoczy dziecię, które z czasem zrozumie, że jest Morbusem, niż że oficjalnie Morbus dokona Przeistoczenia. Większość dzieci linii Morbus pochodzi z tych samych grup społecznych co niezrażeni Mekheci. Kiedy Morbusowie celowo Przeistaczają, najczęściej wybierają lekarzy (żywiąc słabą nadzieję, że może będą oni w stanie ich wyleczyć), umierających śmiertelników, do których czują chore przywiązanie lub osoby mające wpływ na politykę.

Tworzenie postaci: Priorytet przypisany Atrybutom i Umiejętnościom Fizycznym jest tylko kwestią osobistych gustów, jako że te wampiry niekoniecznie potrzebują lepszej kondycji, by równoważyć choroby, których są nosicielami. Wybór pomiędzy Atrybutami Umysłowymi i Społecznymi oraz Umiejętnościami zależy od tego, jak otwarcie postać przyznaje się do swego pochodzenia i jak zamierza przystosować się do swojego stanu. Warto również kupić więcej kropek Człowieczeństwa lub odwrotnie – odsprzedać część, w zależności od tego, jak postać zamierza korzystać z Dyscypliny Kacheksji. Nie zapomnij również o wykupieniu drugiej kropki Mocy Krwi, ponieważ bez niej postać nie może oficjalnie przyłączyć się do danej linii krwi.

Dyscypliny linii krwi: Nadwrażliwość, Kacheksja, Akceleracja, Niewidoczność

Słabość: Morbusowie są niewolnikami swego bardzo wybiórczego podniebienia. Odżywia ich tylko krew chorych i umierających śmiertelników, a zdrowa krew w ich ustach zamienia się w popiół (chociaż mogą pić Vitae Spokrewnionych i odżywiać się nią). Z innych pucharów mogą pić tylko w szale, ale nie podnosi to ich poziomu Vitae. Niektórzy przedstawiciele linii Morbus odczuwają konieczność picia tylko krwi zarażonej konkretną chorobą, ale to ograniczenie jest już wyłącznie kwestią smaku lub zahamowań psychicznych. Jeśli taki wampir zbierze się na odwagę (lub odczuje wystarczającą desperację) i napije się krwi ofiary chorującej na coś innego niż jego typ preferowany, nie odczuwa żadnych skutków negatywnych. Chociaż same choroby zwykle nie wpływają na samych Morbusów, mogą je czasem roznosić w czasie karmienia, dzielenia się krwią ze swymi ghulami lub w trakcie stosunku seksualnego.

W oczach większości Mekhetów linia Morbus jest wstydliwą aberracją, co powoduje, że nieukrywający swego pochodzenia Morbus praktycznie nie ma szans na zdobycie Atutu Status oraz jakiejkolwiek pozycji w strukturze swego klanu. Co więcej, wciąż istniejący potomek potwierdzonego Morbusa, ale niebędący członkiem linii krwi traci zarówno w oczach Mekhetów, którzy spodziewają się, że pójdzie w ślady swego przodka, jak i Morbusów, którzy zastanawiają się, czemu boi się uczynić taki krok.

Organizacja: Tradycja poszukiwania przodków panująca pośród starszych wampirów oraz Spokrewnionych genealogów zarówno informuje Morbusów, jak i utrudnia im istnienie. Niektórym członkom udaje się wyśledzić swoje pochodzenie i określić swój status pośród innych członków linii krwi dzięki sławie lub niesławie swych przodków. Niektórzy uznają, że tylko dokonania potwierdzonych przodków z linii Morbus można uznać za chwalebne, inni natomiast również korzystają z dokonań swych przodków Mekhetów. Morbusowie, którzy swoją linię krwi utrzymują w tajemnicy, dzięki czemu zyskują szacunek i pozycję pośród Mekhetów, również obdarzani są ogromnym poszanowaniem (być może nawet większym) pośród Morbusów, którym podoba się ich mądrość.

Koncepcje: anioł litości, przywódca kultu, demon zemsty, lekarz, zarządca hospicjum, naukowiec medyczny, uzdrowiciel nowej ery, roznosiciel zarazy, sanitariusz w domu starców, polityczny aktywista udający filantropa.

Toreador

I ja miałem niby kupić te śmieci, którymi Alfons Mucha zalewał świat? Przecież to nadaje się tylko do czyszczenia szyb w samochodach. O, właśnie, od razu zabierz się za mycie.

W oczach niedomytej tłuszczy ignorantów Daeva są pięknymi, wyniosłymi, wyidealizowanymi drapieżnikami, cieszącymi się wieczną młodością i pięknem oraz nieprzemijającym *stylem*. Daeva są bowiem czymś znacznie większym niż zwykli śmiertelnicy. Spokrewnieni linii Toreador postrzegają siebie w taki sam sposób, choć uważają się za lepszych niż hedonistyczni i nieokrzesani Daeva. Oczywiście Toreadorzy wobec Daeva zachowują się należycie, ale to, co pozostaje między wierszami, mogłoby zapełnić kilka ksiąg.

Nazwa „Toreador" stanowi odzwierciedlenie nie tylko wspaniałej historii linii krwi, ale również fascynację jej członków wspaniałą sztuką, którą cenią sobie nawet dziś. Jej założyciel, Garcilaso de Castillejo, był drugim synem średnio wpływowego hiszpańskiego szlachcica oraz równym przeciwnikiem *torero* (walczącego z bykami) Francisco Romero, którego wnuk, Pedro, hołdował wciąż żywej, legendarnej już dziś tradycji. Castillejo mógł nawet okazać się lepszym niż Romero pośród legendarnych wojowników walczących z bykami, gdyby nie został uwiedziony i Przeistoczony przez andaluzyjską Daeva, gdy był jeszcze w kwiecie wieku. Szybko przystosował się do swego nieumarłego istnienia i oczarował innych Spokrewnionych wdziękiem i zręcznością. Walczył nawet dalej z bykami na odosobnionych, ukrytych arenach na oczach zachwyconej szlachty Spokrewnionych, póki król Filip V nie uznał tego sportu za barbarzyństwo i nie nakłonił słabego papieża do nałożenia na *torero* ekskomuniki. Hiszpańscy Uświęceni postanowili wprowadzić zakaz króla pośród innych wampirów, ogłaszając cały pokaz świętokradczą parodią ofiary Abla, głównie na życzenie Biskupa Sewilli, który stał się zazdrosny o rosnącą sławę Castillejo.

Ten jednakże zignorował obrazę z charakterystyczną pewnością siebie i postanowił znaleźć inne sposoby zapełnienia czasu. Stał się mecenasem sztuki i niemalże obsesyjnym jej wyznawcą, organizując sobie podróże do Włoch, Francji, Grecji, Portugalii, a nawet do Anglii, by podążać śladami artystów lub ruchów artystycznych, które przypadły mu do gustu. Jego żądny przygód duch i niezachwiana wola przyciągały wyrafinowanych Daeva z całej Europy, którzy chętnie przyjmowali opinię i zachowania swego charyzmatycznego *torero*, by zaskarbić sobie jego przychylność. Z czasem rozbawieni obserwatorzy poczęli określać mianem *El Toreros* nie tylko Castillejo, ale również jego wyznawców. Kiedy Castillejo w końcu zdecydował się na Przeistoczenie dzieci, wykazały one zdolności w dziedzinie Dyscypliny Dominacji, której obdarzony żelazną wolą Castillejo nauczył się od swej patronki i kochanki Ventrue z Wenecji, a przydomek przylgnął również do nich.

Kiedy linia krwi zyskała uznanie pośród europejskich Spokrewnionych, zaczęto nazywać ją „Torero" i pod taką nazwą znana była przez ponad sto lat. Pod koniec XIX wieku ulubione dziecię Castillejo – Cristóbal de la Vega – zobaczyło premierę opery *Carmen* Bizeta. Cristóbal był tak poruszony aktorstwem Jacquesa Bouhy w roli walczącego z bykami Escamillo, że przekonał Castillejo, by ten wraz z nim następnej nocy przyszedł obejrzeć przedstawienie. Castillejo tak bardzo spodobał się kunszt Bouhy, że postanowił źle przetłumaczone słowo Toreador uczynić nową nazwą linii krwi. Zawszę chętne, by zadowolić swego założyciela, wampiry z linii krwi oraz pozostające w jej kręgu Daeva natychmiast dostosowały się do jego woli.

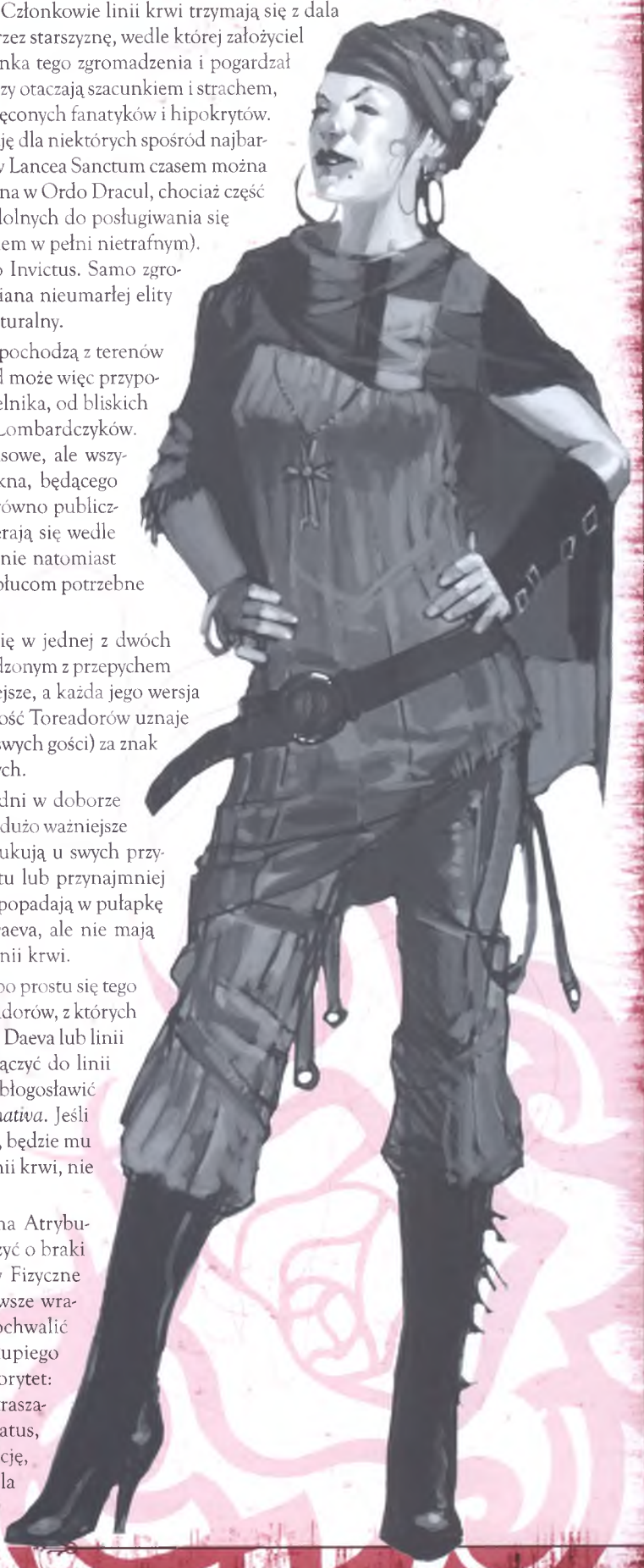
Od tamtego czasu Castillejo stał się zgorzkniały i znudzony ewolucją tego, co uznano za sztukę wysoką. Wycofał się i odizolował gdzieś w górach Andaluzji, by modlić się o powrót inspirujących artystów oświecenia, co da mu powód do ponownego przemierzenia świata jak kiedyś, gdy był jeszcze młodym Spokrewnionym. Jego wyniosłych pochlebców spotkać można na całym świecie wokół elity śmiertelników w kulturowych centrach sztuki wysokiej (w Nowym Jorku, Paryżu, Mediolanie czy Madrycie). Wielu z nich szuka natchnionych, artystów z wykształceniem klasycznym, którzy w szeregach Spokrewnionych mogliby wyrwać Castillejo z jego znudzenia. Inni Spokrewnieni wciąż próbują doprowadzić swe talenty do perfekcji, w nadziei, że uda im się uczynić to samo. Jeszcze inni zdali już sobie nawet sprawę z tego, że nie potrzebują stałej uwagi Castillejo, by cieszyć się statusem i wpływami, które zebrali jako Toreadorzy. Odziedziczywszy silną wolę swego założyciela, dysponując determinacją i wdziękiem, postanowili zastąpić niepocieszonych, starych Spokrewnionych w roli obiektów uwielbienia swych braci i sióstr.

Klan macierzysty: Daeva

Pseudonim: Mecenasi

Zgromadzenie: Toreadorzy uważają, że każde zgromadzenie winno cieszyć się z ich obecności, ale nie każde z nich sobie na nią zasłużyło. Niemniej jednak żaden szanujący się Toreador nie zniży się do bytowania pośród niezależnych. (*Naprawdę…*) Jeśli już Toreador pragnie pokazać władzom swą niechęć, to co najwyżej przyłączy się do Kartian, chociaż i to uczyni najchętniej, by zajść za skórę swemu przeciwnikowi, lub dlatego, że to

Kartianie mają największe wpływy w wybranej domenie. Członkowie linii krwi trzymają się z dala od Kręgu Wiedźmy z powodu opowieści przekazywanej przez starszyznę, wedle której założyciel linii Toreador na swym dworze otwarcie wyśmiewał członka tego zgromadzenia i pogardzał nim. Oddanych przedstawicieli Lancea Sanctum Toreadorzy otaczają szacunkiem i strachem, chociaż pozostają szczególnie wyczuleni na działania Uświęconych fanatyków i hipokrytów. Jednakże zarówno pobożność jak i pasja stanowiły inspirację dla niektórych spośród najbardziej poruszających dzieł w historii, więc i pośród członków Lancea Sanctum czasem można spotkać pojedynczego Toreadora. Wielu za to znaleźć można w Ordo Dracul, chociaż część członków zakonu uważa Toreadorów za dyletantów niezdolnych do posługiwania się Smoczymi Splotami (co ogólnie wcale nie jest uogólnieniem w pełni nietrafnym). Zgromadzenie, które przyciąga najwięcej Toreadorów, to Invictus. Samo zgromadzenie ich akceptuje, ale równocześnie aspiruje do miana nieumarłej elity feudalnej, do której Toreadorzy zaliczają się w sposób naturalny.



Wygląd: Najstarsi i najbardziej wpływowi Toreadorzy pochodzą z terenów Hiszpanii i Włoch (wraz z Sardynią i Korsyką). Ich wygląd może więc przypominać wygląd każdego południowoeuropejskiego śmiertelnika, od bliskich Maurom Andaluzyjczyków po częściowo nordyckich Lombardczyków. Młodzi Mecenasi wykazują już szersze zróżnicowanie rasowe, ale wszyscy prezentują ideały klasycznego lub egzotycznego piękna, będącego estetycznym celem epoki, w której ich Przeistaczano. Zarówno publicznie, jak i pośród swoich pobratymców, Toreadorzy ubierają się wedle najnowszej mody, stając się wzorcem dla innych. Prywatnie natomiast trzymają się najlepszych stylów dni, w których jeszcze ich płucom potrzebne było powietrze.

Schronienie: Schronienie Toreadora może znaleźć się w jednej z dwóch kategorii – albo jest studiem artysty-egocentyka, albo urządzonym z przepychem domem mecenasa sztuki. To drugie jest dużo popularniejsze, a każda jego wersja szczyci się widocznymi gołym okiem *objects d'art*. Większość Toreadorów uznaje prezentowanie własnych dzieł (lub niepokazywanie dzieł swych gości) za znak nieokrzesania w czasie zabawiania innych Spokrewnionych.

Pochodzenie: Toreadorzy nie są aż – *aż* – tak wybredni w doborze fizycznie pięknych osób jak Daeva. Urok, spryt i wdzięk są dużo ważniejsze niż proste założenia symetrii czy struktury kostnej. Poszukują u swych przyszłych dzieci również inspirującego, artystycznego talentu lub przynajmniej miłości i zrozumienia sztuki. Toreadorzy tak samo łatwo popadają w pułapkę Przeistaczania z powodu poczucia winy lub żądzy jak Daeva, ale nie mają w zwyczaju włączać swoich dzieci z nieprawego łoża do linii krwi.

Jeśli chodzi o przyjmowanie w szeregi innych Daeva, to po prostu się tego nie robi. Sam proces wymagałby dwóch poważanych Toreadorów, z których jeden zaproponowałby kandydaturę *novillo* (neofita klanu Daeva lub linii Toreador), a drugi by ją poparł, aby można go było dołączyć do linii krwi. Starszy Toreador (nazywany *diestro*) musi nadto pobłogosławić nowemu członkowi w czasie ceremonii nazywanej *alternativa*. Jeśli *novillo* nie ma łatwego do wyśledzenia przodka Toreadora, będzie mu potrzebny prawdziwy cud, by zauważył go jakiś członek linii krwi, nie mówiąc już o wspomożeniu go w takim przedsięwzięciu.

Tworzenie postaci: Toreadorzy głównie polegają na Atrybutach społecznych, chociaż niewielu z nich można oskarżyć o braki w Czujności czy Determinacji. Inteligencja i Atrybuty Fizyczne nie są aż tak potrzebne, by zrobić potężne i stałe pierwsze wrażenie, ale naprawdę niewielu Spokrewnionych może pochwalić się spotkaniem wyjątkowo słabego, niezdarnego lub głupiego Toreadora. Umiejętności Społeczne często stanowią priorytet: preferuje się: Ekspresję, Obycie i wyniosłe, stylowe Zastraszanie. Dominują również Atuty Społeczne – głównie Status, Schronienie i Trzoda – odzwierciedlające bujną dekadencję, którą otaczają się Toreadorzy, i pokusę, jaką stanowią dla śmiertelnych ofiar. Wykupienie drugiej kropki Mocy

Krwi również ma sens, chyba że planujesz grać *novillo*, który stara się zdobyć akceptację Toreadorów.

Dyscypliny linii krwi: Akceleracja, Dominacja, Majestat, Wigor

Słabość: Tak jak Daeva, każdy Toreador okazuje się słaby w walce ze swymi hedonistycznymi impulsami. Gdy gracz nie decyduje się na skorzystanie ze swej Skazy, traci dwa punkty Siły Woli.

Ponadto wszyscy członkowie linii Toreador mają – jak swój założyciel – obsesję na punkcie sztuk pięknych. Nie wiadomo, czy obsesja ta jest elementem kulturowym czy może mistycznym dziedzictwem, ale większość Toreadorów właściwie nie uznaje jej za słabość. Kiedy Toreador napotka dzieło w konkretnym stylu (wybranym przy tworzeniu postaci), staje się zafascynowany nim i nie może oderwać od niego swej uwagi (ogólne przykłady to: rzeźba, malarstwo, muzyka, teatr, taniec, moda i jubilerstwo; większość Toreadorów skupia się na pracach konkretnego artysty, stylach lub prądach, które były popularne pośród kulturowej elity w czasach ich Przeistoczenia). Gracz musi wydać punkt Siły Woli lub odnieść sukces w rzucie na Determinację, aby się przełamać; inaczej nie będzie w stanie zrobić niczego poza fascynacją obiektem przez resztę sceny lub dopóki rzeczony obiekt nie zostanie mu odebrany. Postać odzyskuje nad sobą kontrolę również wtedy, gdy zostanie zaatakowana lub w jakikolwiek sposób fizycznie wyrwana ze stanu zachwytu.

Natura tej obsesji niekoniecznie leży w chęci podziwiania. Chociaż przeciętny Toreador wpada w trans na widok piękna, niektórzy swoją niechęć potrafią skoncentrować na jednym artyście, okresie lub prądzie i bezlitośnie krytykować swój obiekt nienawiści, dopóki inni gotowi są ich słuchać.

Organizacja: Z uwagi na to, że Toreadorzy nie prowadzą wspólnej walki o jeden cel, nie posiadają również twardej hierarchii. Grupa Mecenasów może stworzyć nieformalne zgromadzenie czy salon, *peña* lub zwykła klikę, póki zazdrość i niechęć nie poróżni jej członków. Wtedy wewnątrz grupy tworzy się hierarchia oparta na statusie każdego członka. Czasem w takich grupach spotkać można zafascynowanych lub obiecujących *novillo* z klanu Daeva, ale tylko w mniejszości. Zmienna natura Toreadorów nie czyni ich zdolnymi do długoterminowej lojalności względem swoich towarzyszy, więc grupę Mecenasów najlepiej utrzymuje w całości wspólny wróg lub wspólna ofiara.

Koncepcje: torreador, kustosz muzeum, skrytobójca, właściciel galerii, Harpia, Mistrz Elizjum, obiecujący młody artysta, odludek – dawny mistrz, kurier-pochlebca, zjadliwy krytyk

Dyscypliny

Poniższa część podręcznika omawia tajemnice dwóch nowych Dyscyplin, którymi posługują się linie krwi przedstawione w niniejszym dodatku. Getsumei to specjalizacja linii Burakumin, a Kacheksja jest specjalnym talentem, z którego korzysta linia krwi Morbus.

Kacheksja

Umiejętność posługiwania się tą Dyscypliną stanowi różnicę pomiędzy Spokrewnionymi z klanu Mekhet o pewnym nawyku dotyczącym żywienia, a właściwymi członkami linii krwi Morbus. Każdy Spokrewniony może zdecydować się na żerowanie na zarażonych śmiertelnikach, o ile nie boi się ryzyka dalszego roznoszenia infekcji pośród trzody, ale tylko Morbus może zmienić wyniki swej żywieniowej preferencji w niebezpieczną Dyscyplinę.

Kacheksja umożliwia selektywne rozsiewanie, zarażanie lub pogarszanie efektów dowolnej z wielu chorób, których jest nosicielem. Niektóre z efektów wymagają, by postać dotknęła przyszłego celu, inne – niebezpiecznie trudne – eliminują taką konieczność, czyniąc ze swych użytkowników chodzące zagrożenie biologiczne.

Kiedy Morbus świadomie rozsiewa chorobę za pomocą Kacheksji, gracz decyduje, którymi z chorób zamierza zarażać. W kwestii zasad choroba nie jest istotna – wybiera się ją tylko po to, by dopasować się do opowieści. Podstawowe zasady dotyczące chorób można znaleźć na 176 str. **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**.

• Diagnoza

Prawdopodobnie najważniejsza moc całej Dyscypliny, pozwalająca wampirom z linii Morbus rozpoznawać w tłumie trzody właściwych żywicieli. Moc obnaża chorobę we krwi pucharu i przemawia bezpośrednio do Bestii Morbusa.

Koszt: Brak

Pula kości: Inteligencja + Medycyna + Kacheksja

Akcja: Natychmiastowa

Wyniki rzutów

Dramatyczna porażka: Postać otrzymuje całkowicie nieprawdziwe bądź mylące informacje dotyczące stanu zdrowia celu.

Porażka: Postaci nie udaje się uzyskać danych na temat stanu zdrowia celu.

Sukces: Postać odczuwa (przez całą długość sceny), kto w jej polu widzenia ma chorą krew.

Wyjątkowy sukces: Jak w przypadku sukcesu, ale postać może również intuicyjnie wyczuć, na jaką dokładnie chorobę cierpi cel.

Morbus może również korzystać z Diagnozy, by identyfikować Spokrewnionych, którzy karmili się zanieczyszczoną krwią (oraz odgadywać, czy ci Spokrewnieni również należą do linii Morbus). Korzystanie z Niewidoczności ukrywa jednak przed działaniem tej mocy tak, jak ukrywa pewne rzeczy przed widokiem gołego oka. Diagnoza wykrywa tylko te choroby, które są obecnie aktywne w ciele badanej istoty. Patogenne czynniki zamknięte w szczelnych pojemnikach lub żyjące na brudnym blacie kuchennym pozostają niewykrywalne.

•• Skażenie

Kontakt z krwią Morbusów może zakończyć się zainfekowaniem jedną z chorób, których miał okazję spróbować. Niniejsza moc zapewnia, że tak się stanie. Posmarowanie trzymanego w dłoni obiektu lub niewielkiego obszaru (niecały metr kwadratowy) jednym punktem Vitae pozwala Morbusowi skazić go ponadprzeciętnie odpornym szczepem jednej ze swych chorób. Jeśli Spokrewniony (niebędący Morbusem) lub śmiertelnik dotknie przedmiotu lub skażonego obszaru gołą skórą, albo jeśli spożyje zainfekowany przedmiot, ryzykuje zarażenie.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Aby aktywować niniejszą moc, nie potrzeba rzutu, lecz rzut może być konieczny, by dotknąć celu (zob. str. 156 **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego**). Choroba staje się odporna i zaraźliwa od chwili naniesienia jej na przedmiot bądź obszar do wschodu słońca, który nastąpi następnego ranka. W czasie gdy choroba oczekuje swej ofiary w przedmiocie, nie można jej zmyć ani usunąć w żaden normalny sposób (poza spaleniem przedmiotu), ale nie może również przenieść się przez powietrze. Kiedy słońce wstanie, choroba rozłoży się całkowicie, jakby nigdy jej tam nie było.

Kiedy kontakt lub spożycie przeniesie chorobę, od ofiary wymagany jest rzut na Wytrzymałość. Jeśli zakończy się porażką, choroba przenosi się na ofiarę i zaczyna działać na nią jak w przypadku zwykłego zarażenia (Spokrewnieni stają się tylko nosicielami). Jeśli rzut zakończy się sukcesem, ofiara wypiera chorobę z organizmu. Jeśli rzut zakończy się wyjątkowym sukcesem, ofiara stanie się odporna na dalsze próby zarażenia tą samą chorobą. Osoby zarażone mogą dalej normalnie zarażać swoją chorobą.

Akcja: Natychmiastowa

••• Rozgnicie

Kiedy Morbus już zainfekuje swoją ofiarę za pomocą Skażenia lub zidentyfikuje chorobę dzięki Diagnozie, może skorzystać z Mocy swej krwi, by zintensyfikować przebieg choroby.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Czujność + Przetrwanie + Kacheksja – Wytrzymałość celu

Akcja: Natychmiastowa

Wyniki rzutów

Dramatyczna porażka: Morbus przypadkiem powoduje remisję choroby na resztę opowieści. Jeśli ofiara jest tylko nosicielem wybranej choroby, ale nie jest chora (Spokrewniony lub mający szczęście w nieszczęściu śmiertelnik), dramatyczna porażka całkowicie usuwa chorobę.

Porażka: W tej turze postać nie może wpłynąć na chorobę celu.

Sukces: Postać pogarsza stan celu na jakiś czas, obarczając ją modyfikatorem –2 do rzutów na liczbę tur równą liczbie uzyskanych w teście sukcesów.

Wyjątkowy sukces: Podobnie jak w przypadku sukcesu, z tym, że zainfekowana osoba pada, jeszcze zanim zacznie działać w turze. Aż do końca tury nie może podnieść się na nogi ani w żaden sposób działać.

Korzystanie z tej mocy wywiera również pewne dodatkowe efekty na celu, w zależności od zamiarów Morbusa. Dokładne szczegóły efektów najlepiej zostawić graczowi i Narratorowi, by podjęli decyzję w zależności od typu choroby. Mechaniczny efekt działania jest jednak zawsze taki sam. Męcząca dolegliwość może być straszliwym bólem głowy, przytłaczającą niestrawnością czy bólem mięśni, powodując karę –2 do rzutów (poza reakcjami) na liczbę tur równą liczbie osiągniętych sukcesów w chwili aktywacji mocy.

Morbus nie może użyć tej mocy na pojedynczej ofierze więcej niż raz w danym momencie. Można jej jednakże używać raz za razem, by pogorszyć stan zdrowia ofiary.

Moc ma tylko wpływ na śmiertelnych nosicieli i chorych. Zasięg mocy wynosi 10 metrów na kropkę Wytrzymałości Morbusa. Ofiary, które wydostaną się poza jej zasięg, cierpią efekt mocy do końca czasu jej działania.

•••• Siewca Zarazy

Chociaż niniejsza moc nie stanowi najbardziej zabójczego zastosowania Kacheksji, to jej właśnie najbardziej boją się Spokrewnieni. Morbus może skorzystać z niej, by zainfekować całą trzodę swojego rywala, zmienić całą koterię w nosicieli choroby lub zarazić mnóstwo ofiar w miejscowym lunaparku, aby stały się pucharami właściwymi tylko dla niego.

Koszt: 1 Vitae na turę

Pula kości: Inteligencja + Medycyna + Kacheksja

Akcja: Natychmiastowa (oczywiście w przypadku samego początku; efekty utrzymać można przez kilka tur, tak długo jak gracz chce wydawać Vitae).

Wyniki rzutu

Dramatyczna porażka: Postaci nie udaje się nikogo zarazić i przez resztę nocy nie może korzystać z Dyscypliny Kacheksji.

Porażka: Postaci nie udaje się nikogo zarazić i przez resztę nocy nie może korzystać z Siewcy Zarazy.

Sukces: Postać zaraża do trzech śmiertelników *lub* jednego Spokrewnionego wybraną chorobą na każdy uzyskany sukces. Taką samą liczbę ofiar można zainfekować w każdej kolejnej turze po wydaniu Vitae.

Wyjątkowy sukces: Nie ma dodatkowego efektu poza porażającą liczbą zarażonych osób.

Dzięki koncentracji i użyciu noszonej w sobie krwi Morbus może rozprzestrzenić jedną ze swoich chorób na cały tłum nieświadomych ofiar. Ofiary te (śmiertelne lub Spokrewnione) mogą dalej roznosić chorobę, która przerodzi się w straszliwą epidemię.

Jeśli gracz wyda jeden punkt Vitae i odniesie sukces w rzucie aktywacyjnym, Morbus zaraża trzech śmiertelników lub jednego Spokrewnionego na sukces. Jeśli pierwsza próba zakończy się sukcesem, można wydać kolejny punkt Vitae w każdej kolejnej turze, by zarazić taką samą liczbę osób. W kolejnych turach nie trzeba już wykonywać dalszych rzutów, ale dalsze rozsiewanie choroby wymaga pełnej uwagi postaci. Postać może wykonywać proste akcje, takie jak wstawanie, rozglądanie się czy udawanie, że pije się piwo przy barze. Może nawet poruszać się ze swoją Prędkością. Nie może jednak brać udziału w walce, chodzić między pokojami w poszukiwaniu osób, które może zarazić, rozmawiać z kimś czy nawet zawiązywać sobie sznurówek. Efektywny zasięg, z którego postać może zarażać, to 10 metrów na kropkę swojej Wytrzymałości.

Zatem, jeśli uzyska się trzy sukcesy w rzucie na korzystanie z niniejszej mocy, można zarazić w pierwszej turze maksimum dziewięciu śmiertelników lub trzech Spokrewnionych. W każdej kolejnej można zarazić kolejnych trzech śmiertelników lub trzech Spokrewnionych po wydaniu punktu Vitae.

Kiedy wampir przestanie wydawać Vitae lub też straci koncentrację, nie można dalej roznosić choroby. Moc trzeba aktywować na nowo, jeśli chce się dalej zarażać.

Kiedy Morbus zaczął już używać Siewcy Zarazy, jego wybrane ofiary reagują jak pod działaniem Skażenia, dokonując rzutów na Wytrzymałość, by oprzeć się dalszym efektom.

••••• Przyspieszenie Choroby

Kiedy Morbus zainfekuje już ofiarę za pomocą Skażenia lub Siewcy Zarazy (lub też zidentyfikuje chorobę za pomocą Diagnozy), może dokonać straszliwych zniszczeń w jej organizmie. Korzystając z mocy swej skażonej krwi oraz udawanego współczucia, może uczynić chorobę destruktywną i złośliwą, co kończy się śmiercią.

Koszt: 1 punkt Siły Woli

Pula kości: Czujność + Przetrwanie + Kacheksja – Wytrzymałość ofiary

Akcja: Natychmiastowa

Wyniki rzutów

Dramatyczna porażka: Morbus powoduje remisję choroby na resztę opowieści. Jeśli ofiara jest tylko nosicielem wybranej choroby (zarówno w przypadku Spokrewnionych, jak i mających szczęście w nieszczęściu śmiertelników), dramatyczna porażka zupełnie czyści organizm z jej zgubnych skutków.

Porażka: Postać nie wywiera żadnego wpływu na swą ofiarę.

Sukces: Postać automatycznie zadaje punkt poważnych obrażeń za każdy uzyskany w rzucie sukces.

Wyjątkowy sukces: Jak w przypadku sukcesu, bez dodatkowych efektów.

Jeśli Morbusowi uda się aktywować moc, działanie choroby przyspiesza tak gwałtownie, że zaczyna ona pożerać ofiarę od środka i zabijać ją, bez względu na stosowane leki i stan zaawansowania infekcji. Za każdy uzyskany sukces postać odnosi punkt obrażeń poważnych, na ciele pojawiają się bąble i krwawe wybroczyny, a z wrzodów żołądka wypryskuje kwas. Dzieje się to w ciągu jednej tury, po której choroba wraca do swego normalnego tempa, o ile jej ofiara jeszcze żyje. Ta moc nie działa na Spokrewnionych.

Getsumei

Nazwa tej Dyscypliny wywodzi się od japońskich słów *getsumei no michi*, co znaczy „oświetlona księżycem ścieżka". Pochodzi z apokryficznej rozmowy pomiędzy dwoma Burakuminami z czasów Tokugawy – ucznia i nauczyciela. Z zemsty za niezasłużoną krzywdę zgorzkniały, zły uczeń pragnął zbezcześcić ciało zmarłego syna wpływowego gubernatora, którego majątek od dawna wspierał pewnego wpływowego Księcia Ventrue. Mądry mistrz Burakumin odpowiedział tylko: „Nie możemy uczynić wedle słowa twego, bowiem syn gubernatora już zbiera dojrzałe pąki na opromienionej księżycem ścieżce". Wedle opowieści truchło syna powróciło jeszcze tej nocy do domu gubernatora, zabiło trzy jego konkubiny oraz czwórkę jego pozostałych dzieci, nim strażnikom udało się je wreszcie zniszczyć.

Tak jak rozmowa łączy się z opowieścią, tak nazwa Dyscypliny odnosi się do niej, udając coś łagodnego, co wiąże się z czymś niesmacznym i wstrętnym. Dyscyplina ta wyrosła pośród tych, którzy zajmowali się przygotowywaniem zmarłych do pochówku, zmieniając już i tak duchowo nieczysty proces chowania zwłok w perwersyjne, ciągłe ich plugawienie. Dzięki tej mocy Burakumin może poznawać sekrety umarłych, zbierać fragmenty zwłok i czynić z nich ohydne narzędzia czy nawet nadawać ciałom fałszywe pozory życia.

• Księżycowa Ochrona

Najbardziej podstawowe zastosowanie Getsumei wyrosło z tradycyjnie akceptowanych obowiązków klasy *Burakuminów*. Mistycznie powstrzymuje ono rozkład martwego ciała i przygotowuje je do wykorzystania w użyciu mocy wyższego kręgu. Świeże zwłoki można przez całe lata przechowywać w nienaruszonym stanie bez chemikaliów i nawet mocno rozłożone truchło może zyskać wewnętrzną trwałość, która powoduje, że staje się ono przydatne przy korzystaniu z bardziej zaawansowanych mocy tej Dyscypliny.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Opanowanie + Medycyna + Getsumei

Akcja: Natychmiastowa

Wyniki rzutów

Dramatyczna porażka: Ciało (lub jego części), które postać próbowała ochronić przed rozkładem, staje się bezużyteczne i natychmiast się rozpada.

Porażka: Zwłok nie udaje się ochronić przed rozkładem.

Sukces: Zwłoki udaje się mistycznie ochronić przed rozkładem (lub utrzymać ich integralność) na czas jednego miesiąca na uzyskany sukces. Kiedy czas minie, postać po raz kolejny musi skorzystać z mocy, bo zwłoki zaczną się rozkładać.

Wyjątkowy sukces: Tak jak w przypadku zwykłego sukcesu, ale na każdy sukces uzyskany w rzucie ciało jest chronione przez rok.

Księżycowa ochrona nie naprawia szkód wyrządzonych zwłokom, nie czyni ich też odporniejszymi na obrażenia, ale może (na przykład) utrzymać każdą kość szkieletu we właściwej pozycji bez udziału innych tkanek. Nie trzeba stosować niniejszej mocy, by uzdatnić zwłoki do wykorzystania w mocy wyższego kręgu – korzystanie z niej nie daje również żadnych premii. Jeśli jednakże Burakumin nie użyje Księżycowej Ochrony, będzie musiał przyłączyć kawałki mięśni i kości nitami, ścięgiem lub skórzanymi pasami (jeśli oczywiście coś wcześniej odpadnie od ciała), by jego twory nie rozpadły się pod fizycznym naciskiem.

Moc ta nie wywiera żadnego efektu na Spokrewnionych, tylko na prawdziwe zwłoki.

•• Kracze Żniwo

Ta moc pozwala Burakuminowi spojrzeć w oczy zwłok i zobaczyć odbity w nich ostatni obraz widziany przez nie jeszcze za życia. Wizja pojawia się tylko w oczach trupa i jest widoczna tylko dla postaci korzystającej z mocy. Nie można stosować jej wobec zwłok istot nadprzyrodzonych (takich jak wilkołaki czy Spokrewnieni). Przynajmniej jedno oko musi wciąż być w nienaruszonym stanie, aby można było skorzystać z wizji. Ta moc nie działa na zwłoki znajdujące się pod działaniem mocy Getsumei wyższego poziomu.

Koszt: Brak

Pula kości: Czujność + Dedukcja + Getsumei

Akcja: Natychmiastowa

Wyniki rzutów

Dramatyczna porażka: Zamiast pozyskać czysty obraz chwili śmierci celu, Burakumin na resztę sceny zostaje opętany przez wściekłego ducha zmarłej osoby. Efekt jest podobny do zaburzenia Krwawy Animizm (zob. str. 191).

Porażka: Burakumin nie widzi niczego w martwych oczach trupa.

Sukces: Postać widzi wyraźnie to, co nieżywy przed zgonem, oraz kilka ostatnich chwil przed śmiercią.

Wyjątkowy sukces: Postać widzi całą scenę bezpośrednio przed śmiercią ofiary oczami zmarłego – całość sięga maksimum godzinę wstecz.

W czasie korzystania z tej mocy postać może, jeśli chce, wyłupić i pożreć oko zmarłego. Jeśli tak uczyni, będzie miała szansę odczuć to, co zmarła osoba (wedle powyższych opisów) w stopniu przypominającym prawdziwe wydarzenia z wiernością właściwą dla liczby uzyskanych w rzucie sukcesów. Chociaż sama wizja trwa tylko turę, to w jej trakcie może zostać przekazana cała ostatnia godzina życia celu. W czasie przeżywania ostatnich chwil postaci nieumarłe ciało wampira znajduje się w podobnym stanie jak w trakcie dziennego snu.

Narrator może wymagać od gracza rzutu na Inteligencję + Dedukcję po użyciu tej mocy, aby właściwie zinterpretować niejasne wydarzenia albo też to, co całkowicie zaskoczyło ofiarę.

••• Trupia Skóra

Burakumin odkrawa odrobinę ciała ze zwłok i korzysta z niej, by mistycznie wzmocnić swą fizyczną odporność. Kawałek może być kawałkiem ciała trzy na trzy centymetry, całym zębem dorosłego człowieka, kostką z dłoni lub czymś podobnego rozmiaru. Na czas działania mocy postać musi trzymać zdobyty fragment w ustach lub w zamkniętej pięści.

Koszt: 1 punkt Vitae

Pula kości: Wytrzymałość + Wysportowanie + Getsumei

Akcja: natychmiastowa

Wyniku rzutów

Dramatyczna porażka: Ciało postaci nadyma się i wymusza karę podobną jak przy sukcesie, ale nie otrzymuje żadnej premii do Pancerza, a kawałek ciała zostaje pochłonięty.

Porażka: Nic się nie dzieje, ale fragment ciała zostaje pochłonięty.

Sukces: Postać otrzymuje kary opisane poniżej, ale do końca sceny otrzymuje dodatkowy punkt (groteskowego) Pancerza na każdy uzyskany w teście sukces.

Wyjątkowy sukces: Brak dodatkowego efektu – dodatkowy pancerz sam w sobie jest nagrodą.

Ilekroć postać korzysta z tej mocy, jej ciało gęstnieje, zmienia kolor i nadyma się jak gnijące zwłoki. Gracz otrzymuje karę –1 do testów opartych na Prezencji i Manipulacji (z wyłączeniem prób Zastraszania oraz poza restrykcjami nakładanymi przez linię Burakumin oraz klanowej słabości Nosferatu). W zamian postać otrzymuje dodatkowy Pancerz. Mimo nieco niewygodnego nadęcia efekt nie zmniejsza Obrony ani Prędkości, chociaż postać może mieć problemy z wsunięciem palca pod osłonę spustu małego pistoletu. Każdy sukces w rzucie aktywacyjnym oznacza dodatkowy Pancerz do końca sceny. Ta ochrona działa przeciw wszelkim typom ataków, zarówno wręcz, jak i strzeleckich. Postać może z tej mocy skorzystać tylko raz na scenę i może jej użyć tylko na sobie. Kiedy jej efekt już zniknie, kawałek nekrotycznego ciała znika i nie nadaje się do ponownego użytku. Efekt nie sumuje się z żadnym typem pancerza noszonego przez postać – gracz może skorzystać z ochrony tylko jednego typu.

•••• Pasmo Hasu-Ko

Jedną z najdziwniejszych i najbardziej użytecznych mocy dostępnych dla Burakuminów jest Pasmo Hasu-Ko, które umożliwia postaci stworzenie maleńkiego, autonomicznego sługi z ciał umarłych. Taka istota przyjmuje postać groteskowego insekta lub zdeformowanego

homunkulusa i może być niezwykle użyteczna jako szpieg.

Koszt: 1 Vitae

Pula kości: Zręczność + Rzemiosło + Getsumei

Akcja: Natychmiastowa (stworzenie Pasma Hasu-Ko zajmuje oczywiście kilka godzin, ale wydanie punktu Vitae następuje jako akcja natychmiastowa w momencie zakończenia tworzenia).

Wyniki rzutów

Dramatyczna porażka: Postać tworzy i wprawia w ruch istotę, która wpada w szał i atakuje ją.

Porażka: Postaci zostaje martwa sterta gnijących resztek.

Sukces: Istota ożywa się i podporządkowuje ustnym rozkazom stwórcy; zyskuje również zdolność słownego relacjonowania tego, co widziała i robiła.

Wyjątkowy sukces: Postać nie tylko tworzy Pasmo Hasu-Ko, ale może również podłączyć się bezpośrednio do percepcji swego tworu – widzieć, słyszeć, czuć zapachy i smaki, które i on odczuwa. Postać poświęca świadomość własnego otoczenia, ale może wydawać istocie telepatycznie rozkazy na odległość. Rzuty na zauważenie rzeczy, które dzieją się w pobliżu ciała wampira, mają karę –3, a w ramach reakcji wampir może jedynie je odczuwać.

Istota animowana Pasmem Hasu-Ko porusza się niepewnymi podskokami, jest zdolna piąć się po ścianach niczym pająk i przemawiać cienkim, syczącym głosem. Ma cechy takie same jak homunkulus rozpisany na stronie 225, z następującymi wyjątkami: istota jest aktywna przez całą noc, a rozpada się na kawałki wraz ze wschodem słońca; jest równie inteligentna jak postać, która ją stworzyła i zdolna do działań mających zapewnić jej przetrwanie. Stworzenie pozostaje lojalne Burakuminowi, który ją stworzył – kontroli nad nią nie może przejąć nawet inny Burakumin korzystający z Getsumei. Wpływające na umysł Dyscypliny, takie jak Animalizm czy Dominacja, nie działają na homunkulusa, podobnie jak Telepatia czy Nadwrażliwość. Istota jest też w dużym stopniu niewrażliwa na Koszmar i Majestat, ale nie jest w stanie oprzeć się mocy Panowania. Nie jest nadto w stanie przebić się przez osłonę Niewidoczności. Dodatkowa Vitae wydana przy tworzeniu może zwiększyć dowolne Atrybuty Fizyczne istoty o jeden za każdy punkt Vitae.

Działania istoty Narrator może określić wedle wymagań gracza lub też pozwolić mu określić dokładnie, co robi jego stworzenie, i dokonać za nie rzutów kośćmi.

..... Konwokacja Hotoke

Za pomocą tej mocy Burakumin może przejąć kontrolę nad kilkoma ciałami zmarłych, które ożyją i zaczną wykonywać stosunkowo łatwe działania. Może nakazać im przenoszenie ciężkich przedmiotów, zaatakowanie jakiejś osoby bądź grupy, pilnować drzwi, wykopać rów, wznieść mur lub wykonać jakiekolwiek zadanie fizyczne. Zwłoki wykonują rozkazy z zachowaniem podstawowej inteligencji do chwili rozproszenia efektu lub do momentu ich zniszczenia. Dokonać tego można przez rozczłonkowanie, spalenie lub całkowite zniszczenie.

Koszt: 1 Vitae + minimum 1 punkt Siły Woli (zob. poniżej)

Pula kości: Inteligencja + Okultyzm + Getsumei

Akcja: Natychmiastowa

Wyniki rzutów

Dramatyczna porażka: Postaci udaje się, zgodnie z własnymi zamiarami, tchnąć życie w zwłoki, ale niespokojne duchy przejmują nad nimi kontrolę, chcąc dokonać na nich srogiej pomsty. Jeśli duchom się uda, zwłoki padają na ziemię bez życia. Jeśli nie, lub jeśli zostaną zniszczone, padają, gdy skończy się noc.

Porażka: Postaci nie udaje się tchnąć życia w zwłoki.

Sukces: Postaci udaje się animować jedne zwłoki na każdy sukces uzyskany w rzucie aktywacyjnym – pozostaną one aktywne do kolejnego wschodu słońca.

Wyjątkowy sukces: Jak w przypadku sukcesu, ale zwłoki zostają aktywne do chwili, gdy faktycznie padną na nie promienie słońca.

Kiedy gracz wykonuje rzut aktywacyjny i wydaje punkty, postać musi natychmiast wypowiedzieć swoje rozkazy, które muszą odnieść się do wszystkich animowanych zwłok. Jeśli postać chce później zmienić swoje rozkazy, zanim moc przestanie działać, musi wydać kolejny punkt Siły Woli. Jeśli postać chce wydać ciałom indywidualne rozkazy, musi wydać jeden dodatkowy punkt Siły Woli za każdy rozkaz. Wydawanie rozkazów wymaga osobistej obecności Spokrewnionego – Burakumin nie może, na przykład, zmienić swych rozkazów z drugiego końca świata przy użyciu telefonu.

Zwłoki animowane za pomocą niniejszej mocy mają Siłę 3, Zręczność 2, Wytrzymałość 4, Bijatykę 2, Atrybuty Umysłowe 1, Atrybuty Społeczne 0. Rozmiar i prędkość równe są standardom istot ludzkich. Nie rozmawiają z ludźmi, którzy do nich mówią, nie odpowiadają werbalnie, ale są w stanie śledzić wzrokiem swe cele oraz wykonywać proste czynności, takie jak naciskanie na klamki, wchodzenie po schodach, czołganie się w ciasnych przejściach czy szukanie intruzów. Ożywione zwłoki otrzymują tylko obrażenia lekkie od wszystkiego poza ogniem, który powoduje obrażenia krytyczne. Nie odczuwają kar związanych ze zranieniem.

Dyscypliny wpływające na umysł, takie jak Animalizm czy Dominacja, nie wpływają na zwłoki, podobnie jak Telepatia czy moce Nadwrażliwości. Na ożywionych zmarłych nie działają Koszmar ani Majestat, ale nie są oni w stanie przejrzeć zasłony Niewidoczności.

Postaci nie mogą używać tej mocy, by wpływać na zwłoki będące już pod wpływem wykorzystanej przez kogoś innego Konwokacji Hotoke. Dyscypliny nie można również używać na innych wampirach.

Funkcje linii krwi i Dyscyplin w opowieści

Linie krwi pełnią w kronice kilka funkcji. Przede wszystkim, rozszerzają liczbę opcji, którymi dysponują gracze. Pięć klanów niektórym grupom może nie wystarczyć. Być może koncepcja postaci nie chce dopasować się do żadnego ze standardowych klanów. Linie krwi dają możliwość zagrania „czymś innym" oraz sposób zmodyfikowania świata wedle gustów graczy i Narratorów. Każdy klan koncentruje się na konkretnym aspekcie mitologicznym – wampir jako tajemny mistrz, jako tragiczna ikona kontrkultury, jako bestialski drapieżnik itd. Dzięki linii krwi można stworzyć wampirzą subkulturę, która eksploruje inne aspekty wampiryzmu lub też dodać do swojej kroniki zupełnie nową, ciekawą grupę Spokrewnionych.

Linie krwi mogą również specjalizować się w węższych aspektach podstawowej koncepcji klanu. Na przykład, Morbusowie są gorszą stroną ekskluzywności, ukazując upodlone i słabe

oblicze Mekhetów. W przypadku Nosicieli związek Mekhetów z ciemnością zwraca się przeciw sobie, staje się faktyczną chorobą, a historia klanu okrzepła w próbie jej ukrycia.

Nowe Dyscypliny mogą odgrywać podobne role. Niektórzy gracze zapragną, by ich postaci dysponowały niezwykłą mocą. Mogą również chcieć zapewnić swym postaciom przewagę nad innymi. Czasami moce wykorzystywane są w zastępstwie osobowości. Powyższe powody nie są jednak wystarczające, by zabraniać nowych Dyscyplin. Jako Narrator możesz dopomóc graczom skorzystać z linii krwi i Dyscyplin tak, by uczynili swe postaci wyjątkowymi, bez straty równowagi.

Linie krwi i Dyscypliny czynią Świat Mroku tajemniczym. Spokrewnieni, którzy uważają, że wiedzą już wszystko, zostaną zaskoczeni, spotykając w mieście nowego wampira, który pozostawi za sobą szlak choroby lub zmusi swego wroga do konfrontacji z duchami jego rodziców.

Szczególnie słuszne jest to w przypadku linii krwi z dalekich krajów. Skoro wampiry za dużo nie podróżują, klany często rozpadają się na linie krwi. Tak jak każde miasto posiada swoją polityczną strukturę zgromadzeń i osobowości, tak każda część świata może mieć kilka unikalnych linii krwi. Miejscowe linie krwi mogą podkreślać elementy historyczne lub kulturowe. Burakumini ukazują historyczną niechęć Japonii do porzucenia tradycji i przyjęcia bardziej współczesnych form społecznych. Malkovianie czerpią z tradycji mglistej, wiktoriańskiej Anglii oraz ponurej tradycji gotyckiego szaleństwa. Bruja to gang motocyklowy, który w kulturowej percepcji istnieje od tego samego momentu, w którym stworzono linie krwi.

Tworząc nowe linie krwi, zastanów się, skąd mogą pochodzić i jakie miejscowe dziwactwa mogą ucieleśniać. Jeśli chcesz, możesz przeczytać regionalne legendy o wampirach. Każda część świata ma własne powieści o wiedźmach pijących krew, duchach i demonach, które mogą stanowić inspirację przy tworzeniu linii krwi. Inne części świata, takie jak Afryka czy Azja, z pewnością stanowią dom dla innych zgromadzeń. Kiedy postaci spotykają Spokrewnionych z innych części świata, mających dziwne zwyczaje i moce, zdają sobie sprawę z tego, jak mało wiedzą o Świecie Mroku. Na przykład, linia Burakumin podtrzymuje tradycje kulturowe dawno zapomniane we współczesnej Japonii, a Toreadorzy zachowują neoklasyczne wierzenia dotyczące mecenatu i sztuki.

Nowe Dyscypliny, podobnie jak nowe linie krwi, poszerzają spektrum historii, które możesz opowiedzieć. Każda Dyscyplina pozwala wampirom na dokonywanie pewnych niezwykłych czynów – wprowadzenie nowej Dyscypliny pozwala jednemu wampirowi robić coś, czego nie potrafią inni Spokrewnieni. Taka postać może nadać wydarzeniom bieg, którego nie może nadać nikt inny, zapewnić nowe tajemnice i wyzwania i ogólnie zatrząść kroniką w posadach. Co się stanie, jeśli jakaś postać nauczy się rozmawiać ze zmarłymi? Spokrewnieni zarówno wysokiego, jak i niskiego stanu nagle zdają sobie sprawę z tego, że ich sekrety zabrane przez wrogów do grobu znów są dostępne. Postać mająca dostęp do Getsumei może oczekiwać zarówno łapówek, jak i gróźb ze strony innych Spokrewnionych, którzy będą próbowali wykorzystać jej moc lub chronić swoje interesy. Możesz oprzeć całą opowieść wokół tego, co potrafi nowa Dyscyplina i jak przewróci do góry nogami świat miejskich Spokrewnionych.

Słabość klanowa i linii krwi mogą stanowić wyzwanie dla pragnących odegrać swe postaci graczy. Inna słabość rzuca

nowe wyzwania zarówno graczom, jak i Narratorom. Jak Morbus zakłada swą domenę po przybyciu do nowego miasta? Czy jeśli inni Spokrewnieni dowiedzą się, że był niemal źródłem epidemii, to będą go przetrzymywać dla okupu?

Narratorzy również mogą poczuć pokusę, by uczynić linie krwi i Dyscypliny substytutami osobowości. Pamiętaj, że nie musisz wymyślać całej nowej linii krwi, by usprawiedliwić istnienie jednej niezwykłej postaci. Wielu Spokrewnionych po prostu nie działa tak jak inni członkowie danego klanu. Wampiry mogą ponadto nauczyć się niezwykłych Dyscyplin bez przynależności do konkretnej linii krwi.

Uważaj również na „superlinie krwi". Możesz odczuć pokusę stworzenia linii, która będzie miała najbardziej morderczy repertuar dostępnych Dyscyplin. Pokusa może stać się tym silniejsza, jeśli przedstawiciele tej linii mają być głównymi przeciwnikami postaci. Oprzyj się pokusie. **Wampir: Requiem** zakłada, że *wszystkie* wampirze rody są warte tyle samo, co postaci graczy. Żaden klan ani żadna linia krwi nie otrzymują od nas czarnej peleryny i przykazu: „Oto wróg – nim się nie gra". Zachęcamy do trzymania się tej zasady. Jeśli jedna linia krwi ma nad innymi wyraźną przewagę, postać z takiej linii krwi ma też wrodzoną przewagę nad postaciami graczy. Może się to wydawać zabawne jednemu graczowi, ale pozostali zapewne będą protestować.

Tworzenie linii krwi

Projektowanie linii krwi składa się z dwóch części. Pierwsza to element „historii" linii – klan, z którego się wyłoniła (nawet jeśli postaci nie znają tego aspektu jej historii), jak powstała, jaką ma kulturę i jak reaguje na innych Spokrewnionych. Druga część procesu tworzenia linii krwi obraca się wokół aspektów „mechanicznych" – ulubione Dyscypliny oraz specjalne słabości, które odziedziczają po swych rodzicach.

Gracze mogą chcieć zaprojektować linie krwi. Gracz może nie tylko zapragnąć grania postacią z linii krwi, którą stworzył, ale także założyć linię krwi w trakcie gry. Jak zwykle, Narrator ma ostatnie słowo w kwestii dopuszczenia nowej linii krwi do gry. Założenie linii krwi to jeden z najdonioślejszych czynów, jakiego Spokrewniony może dokonać, więc nie polecamy Narratorom całkowitego zabraniania takiej praktyki. Pomóż graczowi stworzyć nową, interesującą i zbilansowaną względem standardowych klanów linię.

Skąd się biorą linie krwi

Linie krwi nie biorą się znikąd. Ktoś musi dać im początek. Ten ktoś może ukształtować całość bytu i kultury linii. Nowe linie krwi mogą pojawiać się na różne sposoby. Narratorzy mogą wypracować kilka wersji podstawowych opowieści i połączyć niektóre z nich, by stworzyć interesujące tło dla linii.

Zamiar celowy

Każdy Spokrewniony może wypracować pewne modyfikacje w swojej Vitae, jeśli osiągnie odpowiedni wiek i moc. W terminologii gry oznacza to, że każdy wampir o Mocy krwi na poziomie 6. lub wyższym może założyć linię krwi. Sam proces nie wymaga żadnego specjalnego rytuału, ale wymaga wydania kropki Siły Woli oraz czasu na nadanie krwi nowych właściwości. Założyciel zaczyna wówczas odczuwać skutki dodatkowej słabości, prócz słabości właściwej swemu klanowi. Dziecięta stworzone przez postać po wykształceniu linii krwi mogą odziedziczyć jej nową słabość i nowy zestaw faworyzowanych Dyscyplin.

Spokrewniony może zdecydować się na metamorfozę w rezultacie swoich wyjątkowych zainteresowań. Założyciel linii krwi może na przykład preferować pewną Dyscyplinę spoza listy klanowych zdolności. Odmieniając się, sprawia, że nauka danej Dyscypliny będzie przychodzić mu łatwiej. Jego dziecięta mogą potem odziedziczyć zmieniony zestaw Dyscyplin linii krwi. Założyciel, poza swoją klanową słabością, zaczyna odczuwać również skutki działania innej, którą przekazuje swoim dzieciom w chwili „aktywacji" linii.

Bruja stanowią przykład linii krwi stworzonej celowo. Założyciel rodu chciał pozostać w zgodzie ze swoimi korzeniami w gangu, a nie służyć jako pionek w rozgrywce Spokrewnionych, którzy manewrują w nieustającym Danse Macabre. Linia krwi zyskała Wigor, Dyscyplinę najlepiej pasującą do sfory pijących krew, wywołujących piekielne awantury wyrzutków, którzy polegać mogą przede wszystkim na sobie. Wybory stwórcy zdefiniowały mocne strony nowej linii krwi.

Sposób „celowego" zmodyfikowania krwi może wyglądać różnie w zależności od postaci założyciela. Jedna może zmienić swą krew w wykalkulowanej próbie zabezpieczenia znacznej przewagi potrzebnej sobie i swym dzieciom. Ktoś inny może działać nieświadomie, wymuszając na krwi przystosowanie się do swych obsesji. Spokrewnieni badacze podejrzewają, że Toreadorzy oddzielili się od Daeva z powodu nieświadomego, ale wyraźnie odczuwanego poczucia wyższości. Założyciel linii poczuł się bliżej związany ze społecznością, do której wyraźnie coś go przyciągało, cały czas rafinując swe gusta i oczekiwania aż do osiągnięcia poziomu akceptacji, który przekroczył klanową pobłażliwość dla Skazy. Wielu Spokrewnionych podejrzewa Malkovian o kierowanie się podobnymi motywami przy oddzielaniu się od klanu macierzystego. W niektórych przypadkach więcej niż jeden członek klanu może postanowić zmodyfikować swoją Vitae i założyć linię krwi. Wiele linii krwi zaczynało jako kulty bądź tajemne stowarzyszenia działające wewnątrz klanu.

Przypadkowe linie krwi?

Być może zastanawiasz się, jak Spokrewniony może wysilić się na tyle, by stracić kropkę Siły Woli i nawet tego nie zauważyć. Spokrewnieni nie mają dostępu do swoich kart postaci. Mechanika gry może sugerować, że postać w jednej chwili ma kropkę Siły Woli, by chwilę później już jej nie mieć. Zmiana jednak zachodzi w czasie, kiedy nie odliczamy jego upływu minuta po minucie. W tym właśnie czasie całkiem możliwe jest podjęcie działania, które na karcie zaznacza się jednym ruchem ołówka, choć w rzeczywistości może ono zająć kilka nocy. Postać może zatem podjąć się wysiłku woli, który zacznie po trochu zmieniać jej krew i nikt – nawet sama postać – nie będzie w stanie określić, kiedy dokładnie zaszła zmiana.

Przekleństwa

Wampir może się zmienić, ponieważ ktoś inny odmienił go z użyciem magii. Spokrewnieni taką zmianę nazywają przekleństwem, bez względu na to, jak dokładnie zaszła magiczna przemiana.

Czasem rzeczywiście zmiana następuje z powodu klątwy. Na najwyższym poziomie mistrzostwa, dostępnym tylko Spokrewnionym, których Moc Krwi jest największa, Tebańskie Czarnoksięstwo udostępnia rytuały-klątwy, które mogą na Spokrewnionego i jego potomstwo obciążyć wadą, która przejdzie nawet na dzieci już stworzone. Najpotężniejsi śmiertelni magowie również mogą przeklinać Spokrewnionych w ten sposób.

Przekleństwo może również przytrafić się założycielowi linii krwi, który zamieszał się w działania mocy innych istot nadprzyrodzonych. Mądrzy Spokrewnieni ostrzegają swoich pobratymców przed działaniem krwi Lupinów, śmiertelnych magów oraz innych dziwnych istot Świata Mroku. Niektórzy Spokrewnieni zyskują dostęp do nowych zdolności dzięki kontaktom z takimi istotami, ale potęga zwykle ma nieoczekiwaną cenę, na przykład jakąś Skazę lub pogłębienie już istniejącej klanowej słabości.

Każda postać może stać się obiektem klątwy, bez względu na to, jak wysoka jest jej Moc Krwi, a klątwa może zostać przekazana wszystkim dzieciom. Jeśli postać osiągnie Moc Krwi 6, ma szansę zrzucić z siebie przekleństwo... chociaż może niekoniecznie. Przynajmniej może złagodzić jego efekty i wybrać te, które dotkną ją i jej potomstwo.

Skażone Przeistoczenie

Niektórzy śmiertelnicy mieli już kontakt ze światem nadprzyrodzonym przed Przeistoczeniem. Żaden śmiertelny mag nigdy nie został Przeistoczony, ale niektóre znane „wiedźmy" lub inne aberracje nadprzyrodzonego świata zakładają linie krwi w chwili wkroczenia do świata nieumarłych. Media i posiadacze duchowych darów mogą również dołączyć do Spokrewnionych z krwią różniąca się od krwi swego rodzica. Takie sytuacje zdarzają się raczej rzadko. Częściej śmiertelny mistyk staje się Spokrewnionym z niezwykłym talentem.

Burakumin stanowi przykład linii krwi, która powstała w wyniku zanieczyszczonego Przeistoczenia. Linia krwi zaczęła się jako kasta śmiertelnych pariasów, zanim ich rodzic zabrał ich ze sobą w objęcia nieumarłego istnienia. Zachowali część swojej tradycyjnej mocy związanej ze zmarłymi i przekazali ją swym Spokrewnionym potomkom.

Bardzo stare linie krwi

Niektóre linie krwi istnieją tak długo, że nikt nie pamięta już ich początków. Derywacja linii krwi może być czystą zgadywanką bazującą na charakterystycznych słabościach, Dyscyplinach znanych jej członkom oraz na trudnym do zdefiniowania podobieństwie kultur. Samo podobieństwo stanowi zresztą istotny czynnik historyczny i charakteryzujący linii krwi. W swym domowym regionie Spokrewnieni mogą uważać swą linię krwi za równą każdemu innemu klanowi, głównie z powodu swej przewagi liczebnej. Narratorzy powinni szczególnie dokładnie przyjrzeć się temu, jak linia krwi wybiera i ćwiczy swe dzieci, aby móc wytłumaczyć, dlaczego jej kultura przetrwała tak długo.

Na przykład, nikt dokładnie nie jest w stanie powiedzieć, kiedy linia Morbus oddzieliła się od klanu Mekhet. Pod względem kultury Mekheci wyprzedzili Morbusów już dawno temu. Linia krwi mogła zachować status cienistych postaci, które przemykają się w ciemnościach i pozostawiają za sobą chorobę nawet pośród śmiertelników w tych samych domenach, w których mieszkali „zwykli" Mekheci. Linia Morbus (w istocie bardziej frakcja) wciąż stara się ukryć swoją tożsamość, podobnie jak inni Spokrewnieni obserwujący Maskaradę.

Zaiste, same klany też mogą być tylko wszechobecnymi „liniami krwi". W końcu linia krwi może wcale nie być linią krwi. Może to zanikający klan, kiedyś liczny i posiadający szerokie wpływy, dziś mocno przetrzebiony i zredukowany do konkretnej roli. To „klan macierzysty" może w istocie być gałęzią starszej linii. Starożytna historia Spokrewnionych sugeruje istnienie wielu takich tajemnic, których nieumarli badacze zapewne nigdy nie rozwiążą.

Założyciel

Zaprojektuj założyciela linii krwi równie szczegółowo, jak każdą inną postać w kronice. Nawet jeśli założyciel został zniszczony lub znajduje się w toporze, pozostaje najważniejszą osobą w historii linii krwi.

Zastanów się, kto Przeistoczył założyciela. Co przyciągnęło uwagę jego rodzica? Czego rodzic chciał od niego? Czy założyciel jest postacią gracza?

Jakie uczucia założyciel żywił do swego macierzystego klanu? Jeśli czuł się nie na miejscu, mogło to stworzyć wystarczający dla niego motyw do odłączenia się od klanu.

Jakie okoliczności przywiodły go do założenia linii krwi? Zrobił to celowo czy przez przypadek? Zupełnie tego nie planował? Czy inni Spokrewnieni zareagowali na to wydarzenie w zauważalny sposób?

Dlaczego założyciel zdecydował się na potomstwo? Czego się po nim spodziewa? Jakie stawia im wymagania? Jak odnoszą się do nich jego dzieci?

Czy założyciel wciąż istnieje? Czy wciąż ma wpływ na resztę swojej linii krwi? Jeśli został zniszczony, to jak do tego doszło i jak wpłynęło to na linię krwi?

Odpowiedzenie sobie na powyższe pytania spowoduje, że tło danej linii krwi staje się prawdziwsze, a w czasie tworzenia można napotkać kilka potencjalnych zaczątków opowieści. Najprostszy przykład – istniejący wciąż założyciel linii krwi może zainteresować się niezwykłymi dokonaniami swojego potomka, czyli postaci gracza. Założyciel może zostać mentorem, patronem, zazdrosnym wrogiem lub kimś pomiędzy.

Bruja i Toreador dają możliwość przestudiowania wpływu założyciela linii krwi. Założyciel Bruja, Carlos Saavedra, był za życia niemal wcielonym diabłem, który w pośmiertnym istnieniu wykazywał podobne oddanie światu przestępczemu, co za życia. Pomagał swym dzieciom zyskiwać wpływy w społeczności wyrzutków, nadając swej linii krwi koncentrację, która przetrwała jego zniknięcie. Pierwszy Toreador zaś Przeistoczył tylko tych, którzy brali udział w kulcie osobowości założyciela. Taka praktyka pozwoliła Toreadorom wypracować pewien poziom jednolitości (a może nawet zgody), który jest pośród Spokrewnionych rzad-

Tworzenie linii krwi oraz dołączanie do niej

Zdolność przyłączania się do linii krwi lub tworzenia własnej zależy od kilku czynników, włącznie z klanem, specyfiką rodu oraz Mocą Krwi.

Dołączanie do linii krwi rodzica

Postać o Mocy Krwi na poziomie 2 może „aktywować" linie krwi swojego rodzica i stać się jej częścią. Taki krok pozwala uzyskać dostęp do Dyscypliny linii (która od tego momentu liczy się jako „klanowa"), ale i obciąża postać słabością linii krwi (która również uzupełnia już istniejącą słabość klanu).

Dołączenie do linii krwi wymaga wydania kropki Siły Woli.

Dołączanie do innej linii krwi

Dysponując Mocą Krwi 4, postać może sprzymierzyć się z istniejącą linią krwi, do której nie należy jej rodzic. Postać musi jednakże należeć do macierzystego klanu linii krwi. Na przykład, Ventrue może zostać Malkovianinem, a Gangrel może dołączyć do Bruja, ale Nosferatu nigdy nie może stać się Morbusem, a Mekhet nie może zostać Burakuminem.

Zwykle postać potrzebuje pozwolenia i patronatu wampira, który już jest członkiem linii krwi, by do niej dołączyć. Patron nazywany jest Avusem (co po łacinie znaczy 'dziadek'). Gdy Spokrewniony pragnie dołączyć do linii krwi, musi pochłonąć przynajmniej jeden punkt Vitae swego Avusa (chociaż w rzeczywistości wystarczy wypicie krwi dowolnego członka linii krwi, również w trakcie diabolizacji...), aby dowiedzieć się, jaką mistyczną formę musi przybrać jego krew. Okrutni, pragnący dominacji lub szczególnie ostrożni Avusowie zmuszają swoje „dzieci" do Vinculum tylko po to, by wykluczyć możliwość późniejszej zdrady. Oczywiście Avus nie zostaje bezpośrednim krewnym starającego się Spokrewnionego (chyba że już nim jest...). Avus nie staje się podatny na współczucie krwi opisane na str. 162-163 (chyba że już jest krewnym). Bez wsparcia ze strony Avusa praktycznie niemożliwe jest dołączenie do linii krwi, z którą nie jest się złączonym, lub której nie tworzy się od nowa.

Stanie się częścią linii krwi Avusa daje postaci dostęp do Dyscypliny linii krwi (która od tej chwili liczy się jako czwarta „klanowa Dyscyplina") oraz obciąża postać słabością linii krwi (która uzupełnia słabość klanową).

Dołączenie do linii krwi Avusa wymaga od postaci wydania kropki Siły Woli, a od Avusa wydania punktu Siły Woli oraz co najmniej jednego punktu Vitae.

Stworzenie nowej linii krwi

Jeśli gracz nie „aktywuje" linii krwi swego rodzica lub nie dołączy do istniejącej linii krwi klanu, może stworzyć własną linię, gdy Moc Krwi jego postaci wzrośnie do 6. Wiele linii krwi posiada własną Dyscyplinę, a każda ma swoją unikalną słabość. Tak jak w przypadku aktywowania istniejących linii krwi, Dyscyplina staje się czwartą Dyscypliną klanową, a nowa słabość uzupełnia już istniejącą słabość klanową.

Stworzenie nowej linii krwi wymaga wydania kropki Siły Woli.

Problemy ogólne

Postać może skorzystać z jednej z trzech opcji: stać się członkiem linii krwi swego rodzica, dołączyć do innej linii krwi lub stworzyć własną. Nie może równocześnie skorzystać z więcej niż jednej opcji.

W każdej chwili po osiągnięciu Mocy Krwi 2, postać może „aktywować" linię krwi swego rodzica. Jeśli zatem postać ma Moc Krwi równą 6, ale nie założyła jeszcze własnej linii krwi, może stać się członkiem linii krwi swego rodzica. W każdej chwili po osiągnięciu Mocy Krwi 4, może dołączyć do dowolnej linii krwi swojego klanu (zakładając, że znajdzie właściwego patrona lub zamierza dopuścić się diabolizmu). Na przykład, jeśli postać ma Moc Krwi 6 i nie stworzyła jeszcze własnej linii krwi ani nie dołączyła do linii krwi swego rodzica, może dołączyć do którejś linii krwi swojego klanu. Tak samo działa zakładanie własnej linii, gdy postać posiada Moc Krwi równą 6. Za każdym razem można jednak wybrać tylko jedną opcję – nie można równocześnie skorzystać z trzech ani nawet z dwóch.

Dołączanie do linii krwi lub tworzenie nowej nie dzieje się ot tak. Postać zmusza swoją krew do przyjęcia nowej formy, pokrywającej się z cechami innej krwi. Co oczywiste, aby zmiana zaszła, potrzeba czasu, nie mówiąc już o błaganiach, które należy wystosowywać do swego Avusa, by dostąpić zaszczytu dołączenia do linii krwi. Stworzenie nowej linii krwi lub dołączenie do istniejącej nie jest czymś, co powinno dziać się w ciągu jednej nocy. Narratorów zachęcamy do zezwalania graczom na przejścia w szeregi linii krwi pomiędzy rozdziałami kroniki, ale nie pomiędzy scenami lub nawet w ciągu jednej sesji gry (chyba że zajmuje ona bardzo wiele czasu). Ponadto Narrator może zezwolić postaciom na rozpoczęcie gry w szeregach już istniejących linii krwi, o ile postaci owe mają wymaganą Moc Krwi na poziomie 2. lub wyższym.

Postać, która spełnia wymagania linii krwi, ale której Moc Krwi z czasem spada w wyniku letargu, nie traci związanych z nią przywilejów. Na przykład, wampir, który stworzył linię krwi, dysponując Mocą Krwi 6, ale potem obniżył jej poziom do 5, nie traci nagle swej linii, Dyscypliny i innych aspektów. Już wymusił na swojej krwi przyjęcie cech linii krwi, więc nawet jeśli utraci część wewnętrznej mocy Vitae, czynu już nie da się cofnąć. Narrator może zdecydować, że poznawanie dalszych sekretów linii krwi staje się trudniejsze, gdy Moc krwi się obniży, ale zwykle odnosi się to do Dyscypliny, której wampir nie poznał całkowicie lub która nie została w pełni skodyfikowana.

kością. Założyciel i jego potomstwo mają ogromny wpływ na zapatrywania i gusta linii krwi, a niewielu potomków byłoby skorych narazić się na gniew założyciela linii (zresztą samą istotą Patronów jest prezentowanie linii krwi jako kliki). Postać Toreadora może nawet od czasu do czasu otrzymywać wiadomości od samego Castillejo lub też od de la Vegi – pierwszych Patronów pragnących mieć oko na swoich podopiecznych.

Oczywiście założyciel staje się szczególnie ważny, jeśli jest równocześnie postacią gracza. W takim przypadku powstawanie linii krwi staje się dodatkowym wątkiem kroniki. Narratorzy mogą tworzyć całe historie o okolicznościach, które doprowadziły do zmiany postaci, o reakcji innych Spokrewnionych (szczególnie tych z klanu postaci) oraz wyborów dotyczących zostawania rodzicem.

Rozpoznawanie linii krwi

Każdy Spokrewniony może powiedzieć, że założył linie krwi, ale czy uwierzą mu inne wampiry? Czy będzie je to w ogóle obchodziło? Założyciele linii krwi mogą cieszyć się znacznym prestiżem w kulturze Spokrewnionych. Ale potrzeba czegoś więcej niż dziwnej mocy – lub typowej słabości – by zasłużyć na szacunek.

Spokrewniony musi udowodnić, że jego cechy szczególne przeszły na jego dzieci oraz na dzieci jego dzieci. Tradycja Spokrewnionych głosi, że żadnej przemiany krwi nie można uznać za pewną, póki nie miną dwa pokolenia. Jeśli drugie pokolenie wykazuje podobne cechy, we krwi z pewnością zaszła zmiana. Odziedziczone słabości czasem nawet trudniej wykryć, jeśli nie wiążą się z oczywistym znakiem, takim jak wyraźna inność Nosferatu.

Spokrewnieni mogą skonsultować się z czarownikiem, by określić, czy samozwańczy założyciel rzeczywiście zmienił swoją krew oraz krew swego potomstwa. Wynajęcie czarownika krwi, by dokonał okultystycznych badań, oznacza jednakże zapłacenie mu w formie przysługi, a mądre wampiry niechętnie obiecują cokolwiek innym. A co jeśli ktoś przekupi czarnoksiężnika, by skłamał? Mądry Spokrewniony nie uwierzy innemu wampirowi na słowo.

Prostszą metodą jest spróbowanie Vitae dziecka rzekomego założyciela i porównanie jej z klanem macierzystym (zob. informacje o powinowactwie krwi na str. 162). Wampiry, które piją krew innych Spokrewnionych, ryzykują uzależnienie, przy okazji czyniąc pierwszy krok ku Vinculum, więc mądrzy Spokrewnieni sami nie będą przeprowadzać takiej próby. Za kilkadziesiąt lat sprawa i tak sama się rozwiąże.

Założyciel linii krwi musi również zebrać dość potęgi, by inni Spokrewnieni obawiali się go i otaczali szacunkiem lub przynajmniej, by mieli na niego baczenie. Dwa pokolenia dzieci, które zachowują jakąś więź ze swym przodkiem, same w sobie stanowią imponujący rezerwuar potęgi. Przyszły założyciel może również zyskać władzę normalnymi sposobami, dostępnymi dla wszystkich wampirów, na przykład, poprzez zgromadzenie bogactwa, śmiertelnych sług czy oficjalnych stanowisk pośród miejskich Spokrewnionych. Garcilaso de Castillejo posiadał coś więcej niż znajomość czwartej Dyscypliny i garstkę dzieci, by poprzeć swoje roszczenia dotyczące założycielstwa. „Posiadał" nadto unikalną subkulturę, która rosła wokół niego, inspirował *esprit de corps*, którego zapał był wystarczający, by jego linia krwi zajęła należną jej pozycję społeczną.

Sam czas odgrywa także istotną rolę. Nieumarli w swej długiej egzystencji napotykają na wiele drobnych niedogodności. Na krótką metę starają się nie marnować na nie swej uwagi. I co z tego, że Spokrewniony twierdzi, iż założył linię krwi? Czy za sto lat będzie twierdził to samo? Czy za sto lat w ogóle będzie *istniał*? Nowa linia krwi musi starać się o zatwierdzenie przez całe dziesięciolecia – jeśli nie wieki – zanim Spokrewnieni uznają ją za coś godnego uwagi. Powolne tempo komunikacji pomiędzy Spokrewnionymi z różnych miast powoduje, że dotarcie informacji o nowej linii krwi na drugi koniec świata może zająć kilka wieków. Informacja o istnieniu Bruja jeszcze nie dotarła do wszystkich Spokrewnionych Stanów Zjednoczonych, a co dopiero do wampirów na całym świecie. Spokrewnieni w Kalifornii po kilku dziesięcioleciach potwierdzili założenie przez Saavedrę linii krwi, a przecież już zdobył złą sławę pośród Spokrewnionych.

Przez większość swej historii Spokrewnieni nie bardzo interesowali się liniami krwi w odległych krajach. Obce wampiry nie wpływały na nich, więc większość Spokrewnionych w ogóle nie zawracała sobie nimi głowy. Współczesne podróże i komunikacja nieco tę sytuację zmieniły. Podróże, co prawda, nadal pozostają dla Spokrewnionych trudną kwestią, ale udanie się na drugą stronę kontynentu nie jest dużo trudniejsze niż przebycie kilkuset kilometrów. Dlatego właśnie w mieście mogą się pojawić członkowie linii krwi zwykle przypisanej dalekim krajom, na przykład Burakumin. Niektórzy starsi bardzo chcą wiedzieć, co lub kto przybywa do ich miasta, aby mogli wykorzystać, unikać lub zabić przybywającego przedstawiciela nowej linii krwi.

Zatem kiedy zaprojektujesz linię krwi, zastanów się, ile wiedzą o niej inni Spokrewnieni. Czy uważają ją za pomniejszą grupę, podobną do istniejącego klanu, czy też rozpoznają ją jako oddzielny twór? Ilu Spokrewnionych wie o istnieniu linii krwi? Czy wieści o linii krwi rozeszły się po świecie? Jeśli tak, to w jaki sposób? Spokrewnieni mogą różnie reagować na posła znanej im linii krwi i na przedstawiciela tajemniczego, wampirzego zagrożenia.

Co również bardzo ważne, ile informacji na temat linii krwi jest ścisłych? Pogłoska może przypisać różne dziwaczne moce i straszliwe obyczaje rzadko występującej, tajemniczej linii krwi. Zauważ, że 500 lat temu w Europie wierzyło się, iż w Azji żyły jednookie olbrzymy, psiogłowi kanibale oraz pigmeje, którzy żywili się zapachem jabłek. Spokrewnieni dziś podróżują mniej niż śmiertelnicy 500 lat temu. Każdy „cudzoziemski" wampir może zostać posądzony o diabolizm, krwawe ofiary składane dziwnym bogom czy inne plugawe praktyki, tylko dlatego że czyjś dziad powiedział niegdyś, że takie zwyczaje mają Spokrewnieni w jego części świata lub wewnątrz jego linii krwi.

Wielkość i populacja

Ilu mniej więcej członków liczy sobie linia krwi? Tradycja Progenitury zabrania Spokrewnionym zbyt częstego tworzenia potomków, więc liczba członków linii prawdopodobnie nie przyrasta zbyt szybko. Rozrost do rozmiarów budzących szacunek może zająć linii krwi kilka wieków. Morbusowie, na przykład, prawdopodobnie liczą około stu członków, ale linia krwi istnieje od dobrych kilku wieków. Bruja, którzy istnieją od kilkudziesięciu lat, są mniej liczni.

Czynniki kulturowe i wydarzenia historyczne mogą spowolnić wzrost linii krwi w większym stopniu lub nawet spowodować jej redukcję. Założyciel linii krwi może nie chcieć tworzyć kolejnych dzieci albo też może zabronić swoim dzieciom Przeistaczania, powołując się na Tradycje. Członkowie linii krwi mogą uznać, że niewielu śmiertelników zasługuje na dołączenie do nich. Konflikty z innymi Spokrewnionymi oraz innymi istotami nadprzyrodzonymi mogą skończyć się zniszczeniem wielu członków linii krwi. Na przykład, Toreadorzy Przeistaczają tylko tych, którzy pasują do ich społecznej kliki, i przy tym ograniczają się, aby pozostawać grupą nieliczną, choć unikalną i znaczącą.

Narratorzy nie powinni ujawniać, ilu dokładnie członków liczy sobie linia krwi, chyba że sama linia jest jeszcze na tyle mała i lokalna, że każdy jej członek może pojawić się w odpowiednim momencie. Ogólne określenia, takie jak: „garstka", „kilkudziesięciu" czy „może ze stu", wystarczą w każdym innym przypadku i pozwolą zachować klimat i tajemniczość świata.

Wiek i populacja zwykle zgadzają się z tym, jak szeroko rozprzestrzeniła się linia krwi. Skoro wampiry rzadko podróżują, linia krwi może rozprzestrzenić się na inne miasta dopiero na przestrzeni dziesięcioleci, a na inne kraje czy kontynenty – w ciągu całych stuleci. Liczna, stara linia krwi mogła rozprzestrzenić się na kilka krajów – istnieje spora szansa na to, że ktoś podjął ryzyko przeniesienia się do jednego z młodych miast Nowego Świata.

Materia zasad

W pewnym momencie musisz zdefiniować ulubione Dyscypliny linii krwi i jej dziedziczną słabość. Zwykle jest to najłatwiejsza część tworzenia linii krwi. Narratorzy powinni jednakże pamiętać, że Dyscyplina nie powinna być *jedyną* inspiracją.

Dyscypliny linii krwi

Linia krwi może uznawać za ulubione *przynajmniej* te same Dyscypliny co jej klan macierzysty. Jeśli tak nie jest, może zastąpić jedną lub dwie Dyscypliny nowymi, z których chociaż jedna jest Dyscypliną podobną. Na przykład trzy „fizyczne" Dyscypliny Akceleracji, Żywotności i Wigoru mogą łatwo zastępować się nawzajem. Podobnie dyscypliny „psychiczne", takie jak Animalizm, Nadwrażliwość, Dominacja, Majestat, Koszmar czy Niewidoczność, które w jakiś sposób wpływają na umysł. Bruja, na przykład, uznali, że wolą posługiwać się brutalną siłą, która uzupełni naturalną twardość ich klanu macierzystego.

Linia krwi ma cztery ulubione Dyscypliny. Zwykle trzy z nich pokrywają się z Dyscyplinami klanu macierzystego. Czwarta jest albo unikalną dla linii krwi – nie mogą się jej uczyć Spokrewnieni, którzy nie należą do linii krwi – albo też jest jedną z „powszechnych" Dyscyplin praktykowanych przez wampiry na całym świecie.

Tebańskie Czarnoksięstwo, Crúac oraz pseudo-Dyscypliny Smoczych Splotów nigdy nie mogą stać się czwartą Dyscypliną linii krwi.

Linia krwi nigdy nie zastępuje wszystkich trzech klanowych Dyscyplin. Krew nie zmienia się w tak ogromnym stopniu, bez względu na to, co wywiera na nią wpływ. Jeśli zaprojektujesz linię krwi i uznasz, że chcesz zastąpić wszystkie trzy Dyscypliny klanu Macierzystego, jeszcze raz rozważ swoje powody wybrania tego klanu. Prawdopodobnie lepszy będzie inny klan.

Dotyczy to również graczy. Gracz, którego postać rozwinęła już wszystkie trzy Dyscypliny klanowe do maksimum ustalonego przez Moc Krwi, może uznać, że pora wstąpić do linii krwi, by móc wydać na nową Dyscyplinę kolejne punkty doświadczenia. Zalecamy Narratorom uniemożliwianie takich działań, ponieważ stanowią one raczej grę w zbieranie punktów niż prawdziwy rozwój postaci.

Zalecamy również, by nie zezwalać na tworzenie linii krwi, które pośród ulubionych Dyscyplin mają więcej niż jedną unikalną. Chodzi tu o opowieść, a nie o właściwości krwi. Specjalne Dyscypliny powinny stanowić odzwierciedlenie rdzennej idei linii krwi – sam jej powód istnienia w twojej kronice. Więcej niż jedna egzotyczna Dyscyplina nie pozwala skupić się na koncepcji linii krwi... a sprzyja stworzeniu „überlinii" i niepotrzebnych udziwnień. Dla porównania, zauważ, że przykładowe linie krwi – Burakumin i Morbus, mają po jednej niezwykłej Dyscyplinie, a Bruja, Malkovianie, Toreadorzy pozostają przy znanych Dyscyplinach.

Słabość linii krwi

Linia krwi może zachować tę samą słabość, co klan macierzysty. Dodatkowo linie krwi mają nowe słabości lub skupiają się na istniejącej słabości klanu. Na przykład, linia Morbus znana jest z bardzo specyficznego gustu żywieniowego, a Malkovianie z tego, że cierpią z powodu szaleństwa dużo bardziej wyniszczającego niż członkowie ich klanu macierzystego. Porównaj nową słabość ze standardową klanową słabością. Czy nowa słabość ogranicza postać lub w takim samym stopniu utrudnia jej życie?

Radzimy, by każda nowa słabość zawierała jakiś aspekt, który można obiektywnie zaprezentować poprzez rzut kością lub jakiś inny element mechaniki gry. Dobrzy gracze odgrywają słabości swoich postaci, ale dobrze zaprojektowana słabość nie zależy w całości od woli odgrywania jej przez gracza oraz od decyzji Narratora dotyczącej jej wpływu na postać. Spieranie się spowalnia opowieść i nikomu nie przynosi radości. Upewnij się, że gracze i Narrator godzą się na słabość, która obciąża postać, na to, jak będzie działała na postać i jak można się jej opierać lub kompensować jej efekty. Na przykład, słabość Bruja można odegrać jako ekstremalną formę szału, która wpływa na rzuty Determinacji + Opanowania. Jeśli gracz niechętnie odgrywa pragnienie krwi swego Bruja, Narrator ukarze go brakiem trzech kości i odda ocenę sytuacji w ręce losu.

Opcja: odwieczny sekret

Tebańskie Czarnoksięstwo, Smocze Splotы oraz Crúac mogą zawierać rytuały, które pozwalają przyłączyć się do linii krwi lub wyprzeć je bez normalnych ograniczeń i wymagań początkowych. Te rytuały są niezmiernie rzadkie i tajemnicze. Narratorzy, którzy chcą pozwolić na fałszywe korzystanie z potencjału linii krwi, powinni zadbać, by takie działanie wymagało mistrzostwa krwawej magii – rytuałów, w najlepszym przypadku, poziomu szóstego.

Tworzenie Dyscypliny

Nowe Dyscypliny, tak jak i linie krwi, nie pojawiają się znikąd i bez powodu. Podobnie jak w przypadku linii krwi, zastanów się nad tym, jak powstała nowa Dyscyplina i jaką rolę ma odegrać w twojej kronice. Oczywiście każda egzotyczna Dyscyplina stanowi tajemnicę i daje możliwość zagrożenia wszystkim wampirom, które jej nie znają i nie potrafią stwierdzić, jakie są jej możliwości. Ale jakiego rodzaju możliwości i jakie zagrożenia ma w twoim przypadku stanowić dana Dyscyplina?

Zastanówmy się nad Getsumei. Dyscyplina będąca znakiem rozpoznawczym Burakumin pozwala manipulować energiami śmierci. Ponieważ większość wampirów, poza własnym Requiem, niewiele wie o śmierci, Burakumini otrzymują dzięki swej Dyscyplinie niepowtarzalny zestaw informacji i zasobów. Poza oczywistymi zastosowaniami Getsumei rozszerza również zakres całej kroniki. Dlaczego niby umarli mieliby kręcić się tylko wokół swoich nawiedzonych domów i snuć się po cmentarzach, czekając, aż ktoś urządzi seans spirytystyczny? Królestwo umarłych może skrywać własne tajemnice. Spokrewnieni, którzy korzystają z Getsumei, by kontaktować się z umarłymi z konieczności mieszają się w sprawy kultury i w problemy tej niecodziennej krainy. Mogą zyskać tam zarówno sprzymierzeńców, jak i wrogów. Oto cały nowy świat, który opowieści kroniki mogą swobodnie badać.

Większość nowych Dyscyplin nie rozszerzy kroniki w stopniu tak dużym jak Getsumei. Kiedy jednakże wymyślasz nową Dyscyplinę, rozważ różne sposoby korzystania z jej mocy i jej znaczenie dla innych Spokrewnionych w twojej kronice. Coś, co z początku wydaje się fajnym trikiem, może nakłonić wielu Spokrewnionych do zmiany swych nocnych obyczajów. Z pewnością żaden Spokrewniony, który dowie się o Dyscyplinie Kacheksji, nigdy już nie spojrzy na chorobę w ten sam sposób. Czy to jakaś nowa odmiana grypy, która przybyła z jakiegoś egzotycznego miejsca... czy może w domenie pojawił się Morbus?

Wiedza i własność

Wyjątkowych Dyscyplin nie można się nauczyć, chyba że należy się do linii krwi, które je stworzyły. W niektórych przypadkach podobne Dyscypliny pojawiają się pośród różnych linii krwi. Nawet „powszechne" Dyscypliny w pewnych liniach krwi mogą podobnie się manifestować. Ród podobny do węży może przemawiać rozwidlonym językiem w czasie korzystania z mocy Dominacji, a członkowie linii krwi znanej ze zdolności wróżbiarskich, kiedy korzystają z mocy Nadwrażliwości, mogą popadać w stan modlitewny, podobny do transu. Gracze mogą dany aspekt „powszechnej" Dyscypliny uczynić wizytówką własnej linii krwi, jeśli tylko uznają, że to dobry pomysł.

Nie całkiem nowe Dyscypliny

Niektóre „nowe" Dyscypliny nie są tak naprawdę nowe ani wyjątkowe dla danej linii krwi. Dyscyplina mogła istnieć przez całe tysiąclecia, ale pozostawać nieznaną, ponieważ do chwili obecnej nie przetrwała żadna linia krwi, która by ją przekazywała. Jeśli linia krwi ceniąca daną Dyscyplinę powiększa się liczebnie, więcej Spokrewnionych ma szansę ujrzeć jej Dyscyplinę. Idąc tym tropem, nie każda nowa Dyscyplina wymaga linii krwi. Jeśli uważasz, że konkretna Dyscyplina ubarwi twoją grę i opowieści, niech w kronice znajdą się pogłoski na jej temat. Nie musisz od razu wymyślać linii krwi – niech opowieści o nowej Dyscyplinie wnoszą dodatkowy element tajemniczości. Możesz wymyślić linię krwi później, gdy pogłoski zaczną już krążyć na dobre, lub korzystać z nich jak z kaczki dziennikarskiej. Uważaj jednak, żeby nie przedobrzyć. Zbyt rozdmuchane wieści mogą spowodować, że gracze poczują oszukani i będą mieli wrażenie, że wszystko to tylko triki, a nie prawdziwie rzeczywiście wciągający element dobrej intrygi.

Opowieści o początkach

Nowe Dyscypliny pojawiają się wraz z nowymi liniami krwi, więc opowieści o ich początkach zwykle jakoś się łączą. Klątwa bądź zanieczyszczenie krwi pierwiastkiem jakiegoś obcego gatunku może stanowić bodziec do stworzenia nowej Dyscypliny lub linii krwi. Wysiłek włożony w odkrycie Dyscypliny może zmienić samą istotę Spokrewnionego i spowodować stworzenie linii krwi, która powstanie dzięki nowej mocy. Za każdym razem pojawiają się zatem dwie szerokie możliwości, które można wykorzystywać na wiele sposobów. Każdy z nich możesz rozwinąć w historię linii krwi.

Zmienność motywów

Rzadka bądź nowa Dyscyplina może być odmianą bardziej znanej sztuki Spokrewnionych. Może się ona pojawić w wyniku chęci stosowania oryginalnej Dyscypliny w jakiś niezwykły lub wąsko wyspecjalizowany sposób. Odpowiedzialny za jej powstanie Spokrewniony może nawet wymyślić unikalne zastosowanie lub moce odpowiadające poziomom wyższym niż szósty, aby dana Dyscyplina służyła mu dokładnie wedle potrzeb. Może się okazać, że dzieci takiego wampira uczą się jego Dyscypliny, tworząc tym samym Dyscyplinę zupełnie nową. Na przykład, starszy wampir ze schorzeniami psychicznymi może korzystać z Dominacji, by swoje zwidy przerzucać na innych, jak czyni to w przypadku linii krwi Malkovian. Co więcej, jego dzieci, być może, nie będą potrafiły wykorzystywać Dominacji w jakikolwiek inny sposób, a ich dzieci mogą poznać już Dyscyplinę, która służy wyłącznie do powodowania schorzeń w zdrowym umyśle.

Zanieczyszczenie przez krzyżowanie

Spokrewnieni mogą również opracowywać nowe Dyscypliny, korzystając z mocy innych istot nadprzyrodzonych, takich jak Lupini, magowie czy duchy. Wampir, który obiera sobie za cel uzyskanie takiego efektu, musi zacząć studiować inny nadprzyrodzony gatunek – co jest pomysłem dość niebezpiecznym. Poddani badaniu z pewnością będą się mu sprzeciwiać, z racji tego, że aby pozyskać moc jakiejś istoty, wampir musi napić się jej krwi – tak jak w przypadku diabolizacji. Jednak co jakiś czas Spokrewnionemu udaje się ta trudna sztuka i pojawia się Dyscyplina, która przypomina jakiś magiczny dar innej istoty nadprzyrodzonej.

Takie „krzyżowanie" Dyscyplin może również wystąpić spontanicznie. Przeistoczeni śmiertelni magicy mogą posługiwać się Dyscyplinami opartymi o czarnoksięstwo, z którego korzystali za życia. Getsumei stanowi dobry przykład stosowanej przez

śmiertelników magii, która zmieniła się w Dyscyplinę Spokrewnionych. Bardziej wątpliwe pogłoski mówią o egzotycznych istotach, dających początek nowym Dyscyplinom. W rzadkich przypadkach Spokrewnieni posługują się również dziwnymi mocami po powtarzającym się żerowaniu na innych istotach nadprzyrodzonych lub po tym, jak uda im się przetrwać śmiertelnie niebezpieczne spotkanie z ich mocami. Kiedy ścierają się nadprzyrodzone moce i ktoś umiera, wszystko może się zdarzyć.

Kto to wymyślił?

Kiedy pracujesz nad historią nowej Dyscypliny, zastanów się nad tym, kto ją wynalazł. Zwykle będzie to ta sama osoba, która założyła korzystającą z niej linię krwi. Być może postać owa nie tylko stworzyła Dyscyplinę, ale nadal z niej korzysta. Całkiem możliwe, że postać, która pragnie stać się mistrzem ostatniej mocy danej Dyscypliny, musi nauczyć się jej od samego wynalazcy. Wymaganie to może stać się bazą opowieści o podróży i poszukiwaniu założyciela linii krwi, naszpikowanych niebezpieczeństwami, które zawsze czyhają na Spokrewnionych w drodze. Po odnalezieniu wynalazcy Dyscypliny postać będzie jeszcze musiała przekonać go do wyjawienia sekretów mocy. Czy właściwy efekt uda się osiągnąć dzięki nagrodzie, groźbie, łapówce czy prośbie?

Wybierz motyw

Tworzenie Dyscypliny jest nieco bardziej skomplikowane z punktu widzenia Narratora. Najpierw zastanów się, na czym ma się oprzeć dana Dyscyplina. Każda Dyscyplina korzysta z jakiegoś konkretnego motywu lub efektu, takiego jak: „siła", „strach" czy „niewidoczność". Uważaj jednak, by nie stworzyć po prostu magicznego worka pełnego użytecznych mocy, nawet jeśli w pewnych okolicznościach mogłyby się one okazać bardzo przydatnymi. Pamiętaj, że Dyscyplina stanowi tak naprawdę schemat liniowego rozwoju pewnej mocy, z której postać uczy się korzystać efektywniej i na różne sposoby.

Nie każdy motyw czy efekt jest stosowny w przypadku Spokrewnionych. Czy możesz powiązać Dyscyplinę z którymś z aspektów wampirzej klątwy? Czy taka moc naprawdę przydałaby się wampirowi? Spokrewnieni są bez wątpienia potężni, lecz nie są superbohaterami. Pomyśl o tym, w jaki przerażający, melancholijny, gotycki sposób spowici całunem tajemniczości panowie nocy mogliby wykorzystać proponowaną Dyscyplinę, by utrzymywać swe wpływy, nie zaś, jak Dyscyplina ta przydałaby się, by widowiskowo rozprawić się z potworami.

Żadna z naszych unikatowych Dyscyplin nie nadaje się za bardzo do walki. Morbus może skorzystać z Kacheksji, by zarazić w walce wroga, ale to szczyt bojowego potencjału tej Dyscypliny. Jeśli Burakumin odpowiednio wcześnie dysponuje wiedzą o tym, że zostanie zaatakowany, może wspomóc się usłużnymi zwłokami, ale zapewne nie posiada wystarczającej liczby zwłok pod ręką, by móc ożywić je w mgnieniu oka.

Bardzo niewiele Dyscyplin bezpośrednio zadaje obrażenia wrogowi. Pośród „standardowych" znajdziemy Transformację, Wigor i jedną konkretną moc Koszmaru, która zwiększa możliwości zadawania fizycznych obrażeń. Wampiry potrafią krzywdzić siebie nawzajem (oraz śmiertelników), korzystając ze swych pazurów i kłów... albo pistoletów i noży. Właściwie to nie trzeba im niczego więcej. Zamiast tego większość standardowych Dyscyplin pozwala Spokrewnionym wpływać na działania innych istot (Animalizm, Dominacja, Majestat, Koszmar), zyskiwać informacje (Animalizm, Nadwrażliwość), ulepszać swe zdolności fizyczne (Akceleracja, Transformacja, Żywotność, Wigor) lub ukrywać się przed zagrożeniami (Niewidoczność, Transformacja).

Nie pozwól, by ograniczyły cię istniejące już legendy lub opowieści o wampirach. Podobnie jak linie krwi, Dyscypliny dają możliwość rozszerzenia wampirzego mitu. Twoja nowa Dyscyplina może mieć wpływ na ogół doświadczeń Spokrewnionych. Na przykład, wampiry są istotami ciemności, dla których światło dnia jest zakazane. Nowa Dyscyplina dla członka linii krwi Mekhet może pomóc wampirowi istnieć w mroku i stać się jego panem. Inne Dyscypliny mogą bardziej symbolicznie odwoływać się do nieumarłego istnienia wampirów. Spokrewnieni istnieją w zawieszeniu między życiem i śmiercią. Unikalna dyscyplina Getsumei pozwala im korzystać z energii śmierci, która istnieje poza istotami żywymi. Wprowadzenie do kroniki Getsumei daje ci możliwość zbadania, jak Spokrewnieni sprawdzą się jako mediatorzy między życiem i śmiercią.

Nowe Dyscypliny prawdopodobnie powinny być mniej potężne niż znane Dyscypliny. „Standardowe" moce stały się tak popularne, ponieważ były najwygodniejsze i najbardziej użyteczne. Spokrewnieni spędzili tysiące lat, ucząc się jak najefektywniej z nich korzystać. Nowa lub nieznana Dyscyplina nie została w tak głębokim stopniu wyrafinowana. Z perspektywy opowieści wartość rzadkiej Dyscypliny kryje się raczej w możliwości zaskoczenia nią innych postaci, nie w jej czystej mocy. Postać z nową Dyscypliną to tajemnica dla innych Spokrewnionych. Może ona stanowić coś, co należy wykorzystać lub zniszczyć, ale z pewnością, trzeba ją obserwować.

Chociaż nowe Dyscypliny mogą być bardziej wyspecjalizowane od „starych", nie pozwól im uzyskać *zbyt dużego* poziomu specjalizacji. Pomyśl, na jak wiele sposobów można wykorzystać zwiększoną siłę oraz wpływ na emocje ludzi czy możliwość komunikowania się ze zwierzętami. Skoro odkrywanie nowych, sprytnych sposobów korzystania z Dyscypliny jest znaczną częścią przyjemności związanej z dysponowaniem nią, Dyscyplina zbyt wąska może okazać się nudna.

Z drugiej strony jednak, uważaj, by nie rozpocząć swoistego wyścigu zbrojeń. Owe Dyscypliny mogą powstawać w wyniku pragnienia stworzenia postaci, które będą potężniejsze niż wszystkie inne. Jeśli graczowi uda się przeforsować coś takiego, pozostali gracze mogą przerzucić się na postaci z tej samej linii krwi albo stworzyć własne „superpostaci", dysponujące jeszcze potężniejszymi Dyscyplinami. Taka eskalacja może zniszczyć twoją kronikę.

Niestety Narratorzy mogą wpaść w tę pułapkę równie łatwo jak gracze. Możesz poczuć ogromną pokusę, by stworzyć linię krwi Spokrewnionych, która jest mocniejsza niż standardowe klany, szczególnie jeśli chcesz, by jej członek stał się przeciwnikiem graczy. Stanowi to już element gry przeciw graczom, co jest wystarczającym powodem, by tego nie robić.

Zabójcze Dyscypliny?

Jedna forma wyspecjalizowanej Dyscypliny stanowi szczególne niebezpieczeństwo. Możesz pokusić się o stworzenie Dyscypliny całkowicie użytecznej w walce, która pozwoli swemu posiadaczowi wyrżnąć w pień wszystkich rywali. Nie daj się pokusie. Mowa tu zarówno o graczach, jak i o Narratorach!

„Zabójcze Dyscypliny" wcale nie są aż tak zabawne. Po pierwsze, nie nadają się zwykle do niczego *poza* zabijaniem wrogów. Nie dają wielu możliwości sprytnego wykorzystania w intrygowaniu, co stanowi wielką część egzystencji Spokrewnionych.

Wymordowanie wrogów może ponadto okazać się nie najlepszą strategią dla postaci. Spokrewniony, który zostawi za sobą sterty trupów innych wampirów – czy nawet śmiertelników – może na tyle przerazić starszyznę, że postanowi go ona wyeliminować. Starsze wampiry potrafią na wiele sposobów pozbyć się niebezpiecznego osobnika bez podejmowania z nim bezpośredniej walki.

Co najważniejsze, **Wampir: Requiem** to gra narracyjna. Jest w niej miejsce na walkę, ale przede wszystkim chodzi o dokonywanie wyborów, a nie o chwalenie się liczbą zabitych wrogów.

Wybierz moce

Zakładając, że twojemu Narratorowi spodoba się koncepcja twojej Dyscypliny, możesz zacząć definiować szczegółowe moce, które udostępnia ona na każdym poziomie mistrzostwa. Narrator może pozwolić ci zaprojektować całą Dyscyplinę lub też część mocy zachować dla siebie, by potem zaskoczyć twoją postać.

Pierwsza moc jest zawsze najsłabsza, chociaż może być bardzo użyteczna. Popatrz na początkowe moce każdej Dyscypliny. Wyostrzone zmysły (wzbogacone o objawienia), czy możliwość wydawania jednorazowych poleceń nie niszczy wszystkich wrogów ani też nie czyni z postaci nocnego boga krwi. Jednakże początkowe moce mogą być niezmiernie przydatne i zapewniać twojej postaci kluczową przewagę w wielu przedsięwzięciach.

Pierwsza moc Dyscypliny jest zwykle dość subtelna. Te zdolności dodają odrobiny nadprzyrodzonej mocy do zupełnie naturalnej zdolności lub też do jakiejś cechy wspólnej wszystkich Spokrewnionych. Na przykład, pierwszy poziom Majestatu czyni swego użytkownika bardzo interesującym i atrakcyjnym... ale niektóre osoby są takie i bez dziwnej mocy. Pierwszy poziom Akceleracji pozwala Spokrewnionemu działać z zastraszającą prędkością... Ale przecież każdy może starać się działać szybko. Naturalnie jest to trudne dla osób, które nie mają ku temu żadnych inklinacji. W przypadku przykładowych unikalnych Dyscyplin pierwsza moc Getsumei pozwala niemal bez ograniczeń zachowywać zwłoki w nienaruszonym stanie. Pierwsza moc Kacheksji pozwala diagnozować choroby. Oczywiście każda z mocy ma swoje zastosowanie, ale osoba patrząca z boku zapewne stwierdziłaby, że nie widzi niczego dziwnego.

Kiedy Spokrewniony poznaje Dyscyplinę, jej manifestacje często stają się bardziej spektakularne i wyraźnie nadprzyrodzone, a także potężniejsze. Nikt nie pomyli efektu Panowania z niczym innym, a żaden śmiertelnik nie osiągnie oślepiającej prędkości pięciu poziomów Akceleracji. Zwykli ludzie nie są również w stanie przywołać fal zarazy ani legionów ożywionych zwłok.

Czwarta i piąta moc są zwykle najpotężniejsze. Na tym poziomie Dyscyplina powinna dawać Spokrewnionemu przygniatającą wręcz przewagę nad śmiertelnikami. Wampiry posiadające cztery poziomy mistrzostwa jakiejś Dyscypliny są morderczymi monstrami, które niełatwo będzie śmiertelnikom pokonać. Ta siła nie wymaga też walki. Spokrewniony z czterema kropkami Nadwrażliwości może, na przykład, poznać tajemnice i cele śmiertelnika, podsłuchując jego myśli – co świetnie nadaje się do wymuszania, kuszenia czy po prostu ucieczki, nim śmiertelnik zaatakuje. Morbus z czterema kropkami Kacheksji może zniszczyć śmiertelnika, poddając go działaniu choroby, albo może spowodować, że stanie się on centrum śledztwa epidemiologicznego.

Postaraj się uniknąć nakładania istniejących Dyscyplin, chyba, że twoja nowa Dyscyplina ma być wariantem którejś z już istniejących. Jeśli Dyscyplina powoduje, że gracze myślą „To już widziałem", to chyba nie jest zbyt ciekawa.

W szczególności natomiast postaraj się, by twoja Dyscyplina nie była lepsza w czymś, co wywołuje już inna Dyscyplina, szczególnie na tym samym poziomie. Jeśli twoja nowa Dyscyplina ukrywa lepiej niż Niewidoczność, to po co ktokolwiek miałby korzystać z Niewidoczności? Jeśli pozwala na lepsze modyfikacje niż Transformacja, to po co komu Transformacja?

Uważaj również na bezużyteczne moce. O ile nie prowadzisz kroniki „starszyzny", dobrze zdefiniuj Dyscyplinę z pięcioma mocami. To niewiele, ale jeśli choć jedna z nich będzie silniejszą lub pełniejszą wersją wcześniejszej, gracze mogą uznać, że moc niższego poziomu jest stratą punktów doświadczenia.

Mechanika gry

Kiedy już opracujesz ogólne działanie każdego poziomu Dyscypliny, ustal szczegóły poprzez stworzenie mechaniki.

• Czy moc wymaga puli kości? Nie wszystkie wymagają. Niektóre moce Dyscypliny powodują stały efekt. Na przykład, Wigor po prostu dodaje kości do rzutów opartych na Sile, Prędkości i długości skoku.

• Jeśli moc wymaga rzutu kośćmi, która cecha trafi do puli? Moce Dyscypliny zwykle wywodzą się z tej samej kategorii Atrybutów – Umysłowych, Fizycznych lub Społecznych. Atrybut + Umiejętność + Dyscyplina stanowią podstawową kombinację. Musisz mieć ważny powód, by korzystać z Determinacji, Opanowania lub Wytrzymałości jako części takiego rzutu, ale i to może się zdarzyć.

Zauważ, że większość Dyscyplin ogólnie korzysta z tej samej kategorii Atrybutów. Dyscypliny umysłowe korzystają z Atrybutów Umysłowych, a Dyscypliny społeczne z Atrybutów Społecznych. Jeśli zdecydujesz się na złamanie tej konwencji, postaraj się umotywować swój pomysł rozsądnie, najlepiej inaczej niż słowami: „Moja postać ma mnóstwo kropek w tym akurat Atrybucie".

• Jakie doliczamy modyfikatory? Jak w przypadku wielu mocy Dyscyplin, dodajesz do puli kości modyfikator lub go od niej odejmujesz, aby odzwierciedlić, jak niektórzy Spokrewnieni (lub inne istoty nadprzyrodzone) mogą opierać się różnorakim wpływom, by zasymulować przeszkody sytuacyjne czy inne problemy. Moc może również otrzymać inne modyfikatory, zwiększające bądź zmniejszające pulę kości, aby odzwierciedlić okoliczności szczególne. Czy na moc wpływa pokrewieństwo (zob. str. 162) pomiędzy użytkownikiem i celem?

• Czy liczba sukcesów uzyskanych w rzucie ma jakikolwiek wpływ na działanie mocy? Niektóre Dyscypliny wywołują efekty

na zasadzie binarnej (tak lub nie) lub też efekty, w których różnica między sukcesem i wyjątkowym sukcesem jest tylko kwestią stopnia. Inne mogą wywoływać efekty większe lub mniejsze. Jeden sukces, jak zwykle, oznacza słaby, marginalny efekt. Trzy sukcesy oznaczają efekt konkretny. Dramatyczna porażka kończy się czymś nieprzyjemnym dla postaci. Atrybuty służące odpieraniu mocy zwykle modyfikują rzut aktywacyjny bazujący na funkcji Dyscypliny jako umysłowej, fizycznej lub społecznej mocy, lub też służą za obronną pulę kości w rzucie przeciwstawnym (o ile nie pojawi się jakaś wyjątkowa okoliczność, każdy rzut na odparcie powinien być traktowany jak reakcja).

Na przykład moc, która korzysta z Inteligencji użytkownika, może być modyfikowana przez Determinację. To oznacza, że Determinację celu odejmuje się od puli kości użytkownika lub że wykonuje się nią rzut przeciwstawny. Ogólna zasada mówi, że jeśli moc ma efekt stopniowany, zależny od liczby sukcesów w rzucie aktywacyjnym, to cechę odporności celu odejmuje się od puli kości używającego mocy. Jeśli natomiast moc wywołuje efekt, którego się nie stopniuje (tak lub nie), cel ma prawo wykonać własny rzut, który porównuje się z rzutem aktywacyjnym użytkownika mocy. Na 202 stronie **Świata Mroku: Podręcznika Podstawowego** znajdziesz szersze omówienie niniejszej zasady (zauważ, że śmiertelnicy zwykle nie potrafią zbyt efektywnie opierać się nadprzyrodzonym zdolnościom nieumarłych, jako że żywi są od zawsze celem mocy Spokrewnionych; taką rolę grają w kronice; nie dysponują Mocą Krwi, którą mogą wzmacniać rzuty przeciwstawne; nawet jeśli mogą wykonać rzut przeciwstawny, prawdopodobnie będą korzystać z puli opartej na jednej cesze, ponieważ ich Moc Krwi efektywnie wynosi zero).

• Na jakie cele wpływa moc? Niektóre Dyscypliny, takie jak Akceleracja, Wigor czy Żywotność wpływają na samego użytkownika. Inne oddziałują na pojedynczą osobę, na grupę ludzi lub na wszystkich na jakimś obszarze. Jeszcze inne mogą w jakiś sposób zmieniać otoczenie Spokrewnionego. Poniżej znajdziesz zestaw tabel, które odnoszą efekt Dyscypliny do liczby uzyskanych w rzucie sukcesów.

• Czy moc wymaga płacenia w Vitae? Wiele mocy standardowych Dyscyplin w ogóle nie ma kosztu w Vitae lub też wymaga jednego punktu Vitae, który napędza moc aż do końca sceny. Dyscypliny, które są ulubionymi jednej tylko frakcji, czyli takie jak Crúac, lub unikalne Dyscypliny linii krwi, zwykle wymagają zapłacenia w Vitae. Moce nowej Dyscypliny również powinny mieć koszt, co odzwierciedliłoby fakt, że nie zostały w pełni dopracowane. Tylko moce najbardziej niszczycielskie i zabójcze lub te, które nie mogą nie zadziałać, powinny mieć koszt wyrażony w punktach Siły Woli.

Standardowe modele Dyscyplin

Dla wygody proponujemy kilka popularnych modelów projektowych mocy Dyscyplin. Niniejsze tabele pomogą wyrównać poziom nowych Dyscyplin z poziomem „staruch". Liczba uzyskanych w rzucie sukcesów oznacza poziom odniesionego w rzucie sukcesu.

Efekty mocy mogą różnić się pod kątem kilku czynników. Najprościej rzecz ujmując, mogą zadawać obrażenia proporcjonalne do liczby uzyskanych sukcesów, tak samo jak zwykły atak. Moce Dyscyplin również różnią się czasem trwania, liczbą celów, na jakie mogą działać, i obszarem działania.

Bezpośrednie ataki na jeden cel

Moce Dyscyplin, które zadają punkty obrażeń, działają jak zwykła walka. Gracz wykonuje rzut na trafienie, który określa, ile obrażeń zadaje przeciwnikowi.

Dyscypliny jednakże mogą korzystać z cech innych niż Siła czy Zręczność, z których korzysta się w normalnej walce, i mogą wymagać od przeciwnika różnych cech w ramach obrony. Na przykład, „atak psychiczny" może korzystać z Inteligencji + Umiejętności + Dyscypliny w rzucie na „atak", modyfikując efekt Determinacją przeciwnika. Rzut może zakończyć się sukcesem, porażką lub tragicznym w skutkach potknięciem.

Dramatyczna porażka: Moc odwraca się i w jakiś sposób krzywdzi atakującego.

Porażka: Moc się nie aktywuje lub nie działa na cel.

Sukces: Moc zadaje obrażenia.

Wyjątkowy sukces: Moc zadaje obrażenia. Dodatkowe sukcesy są nagrodą samą w sobie, ponieważ powodują dodatkowe obrażenia.

Jeśli atak się uda, każdy sukces oznacza punkt obrażeń.

Zdolność zadawania obrażeń krytycznych nie powinna być mocą o poziomie niższym niż trzeci.

Możesz wykorzystać powyższy system ataków dla zmniejszenia zdolności bojowych celu w sposób inny niż odbieranie mu punktów Zdrowia. Moc może na jakiś czas redukować Atrybuty postaci lub ją oślepiać. Dominacja i Majestat są przykładami „ataków", które w ogóle nie zadają obrażeń – modyfikują tylko myśli i emocje celu.

Czas trwania

Czas trwania jest czynnikiem działającym na jeden z dwóch sposobów. Rzut na przywołanie mocy może oznaczać czas trwania. Gracz może również modyfikować rzut na przywołanie. Próba uzyskania dłuższego efektu oznacza zmniejszenie puli kości. Poświecenie części czasu trwania mocy może zwiększyć liczbę kości w puli.

Atak może wywoływać stały efekt, niepodlegający liczbie uzyskanych sukcesów, na przykład możliwość oślepienia przeciwnika. Nie można uczynić kogoś *bardziej* ślepym, więc liczba sukcesów oznacza czas trwania efektu, a nie stopień zadanych obrażeń:

Sukcesy	Czas trwania
1 sukces	2 tury
2 sukcesy	5 tur
3 sukcesy	20 tur (1 minuta)
4 sukcesy	10 minut
5+ sukcesów	1 godzina lub cała scena

Moce, które działają na cel w sposób wyjątkowo subtelny lub niekrzywdzący, mogą działać dużo dłużej.

Sukcesy	Czas trwania
1 sukces	2 tury
2 sukcesy	1 godzina lub 1 scena
3 sukcesy	1 dzień
4 sukcesy	1 miesiąc
5+ sukcesów	Rok lub na stałe

Żadne utrudnienie nie może być stałe, nie w przypadku wampirów. W najgorszym wypadku postać może odzyskać utracone cechy za pomocą punktów doświadczenia. Wampir może usunąć wiele niebezpośrednio raniących efektów, jeśli pozwoli sobie na odniesienie obrażeń poważnych. Spokrewniony może, na przykład, wyleczyć się ze ślepoty poprzez usunięcie sobie oczu i zregenerowanie gałek.

Jeśli postać pragnie zapewnić mocy szczególnie długi czas działania, gracz musi odjąć jedną kostkę z puli za każdy poziom według tabeli czasu trwania efektu. Jeśli postać pragnie oślepić przeciwnika na całą minutę (dwa poziomy na tabeli), gracz musi odjąć dwie kości z puli rzutu aktywacyjnego. Jeśli mu się powiedzie, ślepota wroga z pewnością potrwa co najmniej minutę.

Efekty obszarowe

Efekt mocy niektórych Dyscyplin występuje na jakimś obszarze, zamiast na osobie lub obiekcie. Klątwa może spowodować, że każdy na danym obszarze zachoruje. Zdecyduj, czy chcesz, aby obszar był stały, a efekty podlegały modyfikacjom, czy wolisz stały efekt, ale mniejszy lub większy obszar, zależnie od liczby uzyskanych sukcesów. Na przykład moc, która tworzy sferę ciemności, ma stały efekt – powoduje, że na wyznaczonym obszarze robi się ciemno. W zależności od liczby sukcesów w rzucie, sfera może objąć mniejszy lub większy obszar.

Możesz zdefiniować obszar działania za pomocą promienia opisującego okrąg, wewnątrz którego moc działa na wszystko, ale postać może określić kształt obszaru za każdym razem, gdy korzysta z mocy. Skorzystaj z poniższej tabeli, gdy liczba sukcesów ma określać obszar działania mocy.

Sukcesy	Promień	Obszar nieokreślony
1 sukces	1 metr	5 metrów kw.
2 sukcesy	2 metry	10 metrów kw.
3 sukcesy	5 metrów	50 metrów kw.
4 sukcesy	10 metrów	250 metrów kw.
5+ sukcesów	30 metrów	1000 metrów kw.

Jeśli gracz chce się upewnić, że jego moc wywoła efekt na większym obszarze, może odjąć kości od puli efektu – jedną kość za poziom na tabeli obszaru działania. Jeśli uzyska choć jeden sukces, moc zadziała na wybranym przez niego obszarze.

Skorzystaj z podobnego systemu, gdy moc ma ustalony obszar, ale siła efektu zależna jest od liczby uzyskanych w rzucie sukcesów. W takich przypadkach Narrator powinien wybrać stałą wielkość obszaru z tabeli. Jeśli gracz chce go powiększyć, może odjąć od puli jedną kostkę za podniesienie wielkości o poziom w tabeli. Taki system zapewnia, że ataki obszarowe mają mniejszą szansę powodzenia i zadają mniej obrażeń ofiarom, które znalazły się w zasięgu. Postaci muszą wybrać, czy chcą zaatakować wiele celów z większą szansą poniesienia porażki czy też mniej celów z większą szansą powodzenia i zadania obrażeń.

Efekty działające na wiele celów

Niektóre moce działają na kilka osób lub innych celów – potencjalnie na wszystkie, które znajdują się w zasięgu. Efekt działania mocy jest stały. Za przykład może tu posłużyć moc Zachwyt Dyscypliny Majestat. Gracz może dokonać rzutu na efekt wykorzystywanej mocy z nadzieją, że wiele celów się jej podda, lub też odjąć kości z puli, mając nadzieję, że uda mu się wpłynąć na wybraną grupę osób.

Sukcesy	Ilość celów
1 sukces	jedna osoba/inny cel
2 sukcesy	dwa cele lub jedna czwarta celów
3 sukcesy	sześć celów lub połowa celów
4 sukcesy	20 celów lub prawie wszystkie cele
5+ sukcesów	wszystkie cele w wyznaczonym obszarze

Efekty podwójnie zmienne

W niektórych rzadkich przypadkach, kiedy efekt mocy może być zmienny w dwóch dziedzinach – liczby celów i poziomu efektu – Narratorzy mogą zdecydować, że potrzebny będzie rzut na przywołanie mocy i rzut na uzyskany efekt. Taka decyzja łamie przyjęty zwyczaj, więc nie powinno się jej wykorzystywać często. Może jednak stworzyć niezwykle interesującą, dramatyczną moc, szczególnie pasującą do postaci wysokiego poziomu. Jeden czynnik modyfikuje rzut na przywołanie, a rzut na efekt opisuje drugi. Na przykład, moc mogłaby oślepiać wiele osób na okres o modyfikowalnej długości. Narrator może zastosować karę do rzutu na przywołanie mocy w zależności od liczby celów, które efekt ma objąć. Na przykład -1 kość za dwa cele, -2 kości za sześć celów itd. Jeśli atak zakończy się sukcesem, rzut na efekt z użyciem tabeli może określić, na jak długo ofiary zostały oślepione. Narrator może też zmodyfikować rzut na przywołanie w zależności od siły pożądanego efektu i pozwolić jednemu rzutowi określić, ile osób podda się działaniu mocy.

Projektowanie Praktyk

Praktyki to kombinacje Dyscyplin, które wywołują unikatowe efekty bazujące na interakcji różnych mocy. W odróżnieniu od zwykłych Dyscyplin, Praktyki nie rozwijają się – są pojedynczymi zdolnościami, które pozostają samowystarczalne. Więcej informacji o Praktykach znajdziesz na str. 150.

Tworzenie Praktyki działa tak samo jak tworzenie Dyscypliny i wymaga zatwierdzenia ze strony Narratora. Wymienione tu wytyczne tworzenia Dyscyplin mogą pomóc ci z Praktykami w kwestiach związanych z mocą i działaniem. Pierwszym krokiem jest zdecydowanie, jak ma działać dana Praktyka. Drugim krokiem jest ustalenie, których wymaga Dyscyplin. Ostatnim krokiem jest przetłumaczenie Praktyki na język zasad i ustalenie jej kosztu.

Jeśli chodzi o krok pierwszy, nie potrzebujesz niczyjej pomocy. Jeśli chcesz stworzyć własną Praktykę, musisz mieć pomysł na jej działanie. Przejście do kroku drugiego oznacza podjęcie decyzji, na jakie Dyscypliny należy rozłożyć Praktykę. Skorzystaj z Dyscyplin oraz ze wskazówek. Praktyka, która wymaga nadprzyrodzonych zmysłów, zapewne wymaga pewnego poziomu Nadwrażliwości, zaś Praktyka bazująca na sile osobowości zapewne będzie opierać się o Majestat lub Koszmar, w zależności od tego, jaki ma uzyskiwać efekt.

Cały proces nie jest uściślony – w tym przypadku to bardziej sztuka niż dziedzina nauki. Z racji tego, że Dyscypliny tworzą liniowe, statyczne efekty, czasami trzeba będzie pobawić się w zgadywankę. Przyjrzyjmy się, na przykład, Nadwrażliwości. Jeśli twoja Praktyka skupia się na nadprzyrodzonej percepcji, ile wymaga Nadwrażliwości? Jeśli moc skupia się na percepcji, jedna lub dwie kropki Nadwrażliwości zapewne wystarczą, biorąc pod uwagę dwie pierwsze moce tej Dyscypliny. Jeśli potrzebna jest projekcja zmysłów, zapewne potrzebne będą trzy kropki lub więcej. Prosta projekcja zmysłów zapewne zadowoli się trzema kropkami, ale już całościowe zastosowanie poczucia świadomości wymaga poziomu czwartego, zaś pełne objawienie potrzebować będzie pięciu. Ponownie pojawia się tu spora swoboda ruchu. Praktyki opierają się na instynkcie, więc należy zapewne działać wedle tego, co „wydaje się słuszne".

Większość Praktyk to połączenia zaledwie dwóch Dyscyplin, ale nie powinno cię to ograniczać. Zdarza się, że wampiry posługują się Praktykami, które wymagały poznania trzech lub więcej Dyscyplin. Jeśli jednak przekroczy się tę granicę, moc może się okazać na tyle ograniczona lub specyficzna, że inni Spokrewnieni nie będą w stanie jej zrozumieć.

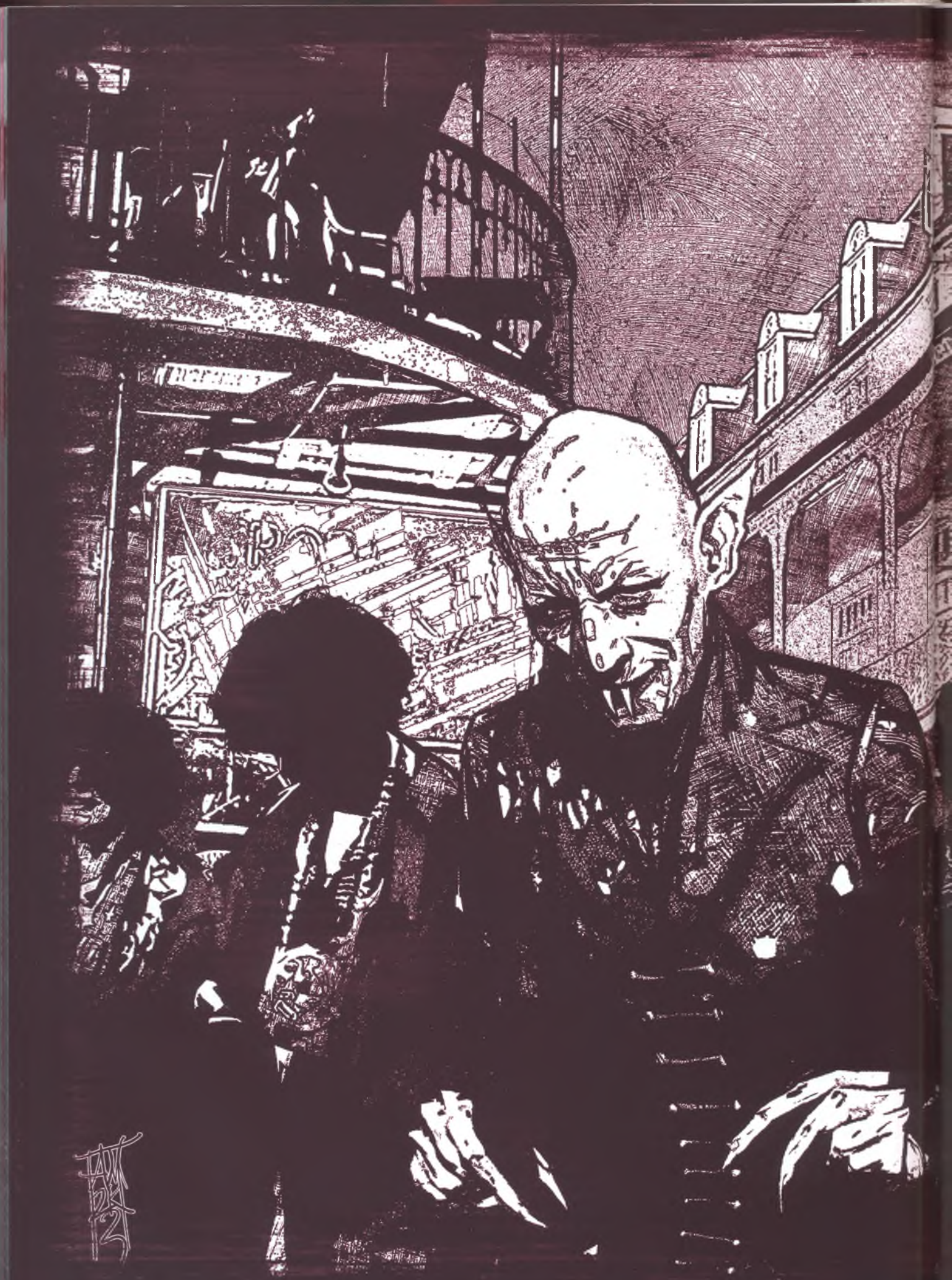
Praktyki zawsze posiadają koszt aktywacyjny, zwykle wymagają jednego punktu Vitae, chyba że efekt ma być szczególnie ambitny.

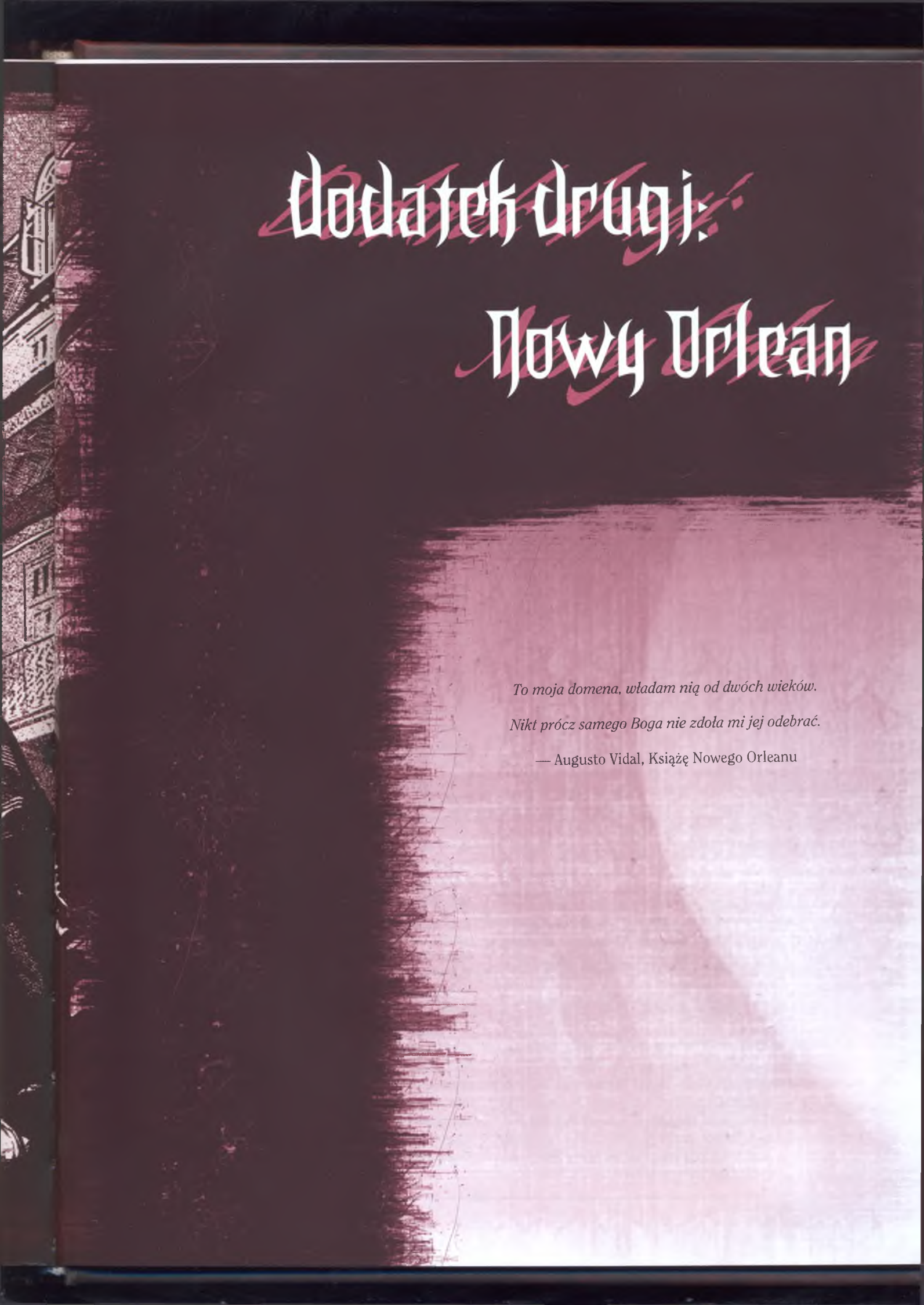
Koszt nauczenia się Praktyki wynosi mniej więcej trzykrotność całkowitej liczby kropek Dyscyplin wymaganych do jej wykorzystania. Praktyka, która wymaga Dominacji 2 i Wigoru 3, kosztowałaby 15 punktów doświadczenia. Wyjątkowo potężne Praktyki mogą kosztować do trzech punktów więcej, a wyjątkowo ograniczone lub wyspecjalizowane mogą mieć koszt niższy nawet o trzy punkty doświadczenia.

Ponadto Praktyki, które wymagają rzutów aktywacyjnych, korzystają z Atrybutu wymaganego w rzucie aktywacyjnym Dyscypliny składowej najwyższego poziomu. Zatem jeśli wymieniona wcześniej moc wymaga Dominacji 2 i Wigoru 3, zapewne w jej puli znajdzie się Siła. Gdyby aspekt Dominacji był wyższy niż wymagany poziom Wigoru, rzut zapewne wymagałby Inteligencji lub Czujności. Jeśli najwyższe wymagania dotyczące Dyscypliny są sobie równe, wybierz Dyscyplinę najważniejszą dla działania Praktyki oraz Atrybut z niej pochodzący.

Ci, co się nas boją, niech trwożą się dalej. Oby Wiedźma dotknęła zaś tych, którzy nas nienawidzą, aby zmiękły im serca. A jeśli zmiękнąć nie zechcą, niechaj Wiedźma powykręca im kostki, abyśmy mogli rozpoznać ich po dziwnym chodzie.

— stare porzekadło Kręgu Wiedźmy





Dodatek drugi: Nowy Orlean

To moja domena, władam nią od dwóch wieków.

Nikt prócz samego Boga nie zdoła mi jej odebrać.

— Augusto Vidal, Książę Nowego Orleanu

Przybądź do Nowego Orleanu, miasta statków, parowców, barek, tratw, błota, mgły, zgnilizny, smrodu, mieszanki ras i języków. I cholery. Hotel Planters'. Notatka: – Nigdy nie dać się złapać w taniej mordowni w obcym mieście.

— Prez. Rutherford B. Hayes, wpis w dzienniku 21 grudnia, 1848

Jakież inne środowisko może być lepsze dla nocnych Spokrewnionych niż wspaniały Nowy Orlean? Miejsce to – jako, być może, jedyne – w pełni ucieleśnia nie tylko samo uczucie, ale także samo sedno bycia skazanym na mrok. Każdy paradoks nieumarłej egzystencji jest odzwierciedlony w każdym zaprzeczającym samemu sobie aspekcie tego kipiącego miasta, które jest jednocześnie ordynarne i eleganckie, pobożne i przewrotne, śmiałe i pełne rezerwy. Tutaj, w nabrzmiałym brzuchu Głębokiego Południa, leje się wino, toczą się kości, a przyjemności sączą się wolno i miarowo jak melasa. Nic nie jest tu trudne, chyba że takie być musi, lecz nic również nie jest za darmo.

Nic nigdy nie jest za darmo.

Niektórzy czytelnicy mogą myśleć, że znają to miasto. Niektórzy nawet mogli tam być więcej niż raz. Lecz Nowy Orlean, jaki rzekomo znacie, nie jest Nowym Orleanem współczesnego świata gotyku. Nie, Nowy Orlean Świata Mroku to znacznie mroczniejsze miejsce, pełne ludzi, zbrodni, skazy, wina, pragnień, rozpaczy – wszystkiego jest tu więcej w w realnym odpowiedniku miasta. To tutaj ważą się losy zarówno Spokrewnionych, jak i bydła, to tutaj sny spotykają się z jawą, rodząc tym samym nierzeczywiste koszmary – miasto, gdzie nawet martwy zmuszony jest miotać się w niekończącym się, niespokojnym śnie.

Witamy w Nowym Orleanie.

Motyw

Historie osadzone w Nowym Orleanie powinny starać się dotrzeć do tego, co leży w sercu współczesnej historii gotyckiej, bo w wielu przypadkach *the Big Easy* jest doskonałym miejscem na wywołanie tej estetyki. W rzeczy samej, właśnie dlatego Nowy Orlean został uwzględniony w podręczniku, który masz przed sobą. Jedynie kilka miast może w tak udany sposób zawrzeć w sobie atmosferę Świata Mroku, szczególnie w odniesieniu do wampirów. W związku z tym głównymi motywami miasta (a także osadzonych w nim historii) są szeroko pojęte motywy Świata Mroku – z jednym tylko dodatkiem.

Głównym motywem mającym miejsce w Nowym Orleanie jest wszechobecność paradoksu. Miasto zostało zbudowane na religii, a mimo to stało się synonimem deprawacji i grzechu. To iskrząca się Mekka zarówno żywych, jak i samego życia, jednak tak jak niegdyś, nadal kontrolowana jest przez nieumarłych. Jak rzucająca się w oczy na ulicy maska arlekina, Nowy Orlean ma dwie twarze – światła i mroku, agonii i ekstazy.

To jaskrawe porównanie ma sens w świecie Spokrewnionych, w którym Książę miasta, żarliwy katolik, stara się zaprowadzić porządek pośród morza chaosu. Uporczywie wymuszając przestrzeganie Tradycji, udało mu się ograniczyć otwarte konflikty Spokrewnionych, lecz, jak twierdzą niektórzy, zbyt wielkim kosztem – Nowy Orlean stał się stolicą zabójstw i pozostaje nią od wielu lat. Biorąc pod uwagę coraz bardziej zaostrzającą się politykę Księcia, miasto nie ma zamiaru rezygnować z tego miana, co przy całym istniejącym w reszcie Świata Mroku barbarzyństwie jest co najmniej niepokojące.

Nastrój

W naturalny sposób motyw miasta ma wpływ na jego ogólny nastrój. Nowy Orlean można porównać do szalonego hulaki, trapionego nagłymi zmianami humoru, od alpejskich wyżyn po bezdenne otchłanie piekła, wszystko podczas jednej, długiej nocy nieskończonych Saturnaliów. Różnica polega na tym, że w Nowym Orleanie zabawa nigdy się nie kończy – tak samo, jak nie kończy się huśtawka nastrojów. Maniakalne usposobienie miasta odpowiada za hałaśliwą zabawę, kończy się jednak również tragedią. Ci, którzy chcą posmakować miasta, powinni jednak uważać, po której stronie wahadła stają, mogą bowiem znaleźć się na jego drodze.

Rys historyczny

Nie da się w pełni zrozumieć obecnego statusu wszystkich spraw Nowego Orleanu bez wiedzy o tym, jak do tego wszystkiego doszło. Poniżej zaprezentowano krótki rys najbardziej istotnych dla miasta wydarzeń – dotyczących zarówno Spokrewnionych, jak i bydła. By uzyskać znacznie bardziej szczegółowy obraz przeszłości Nowego Orleanu, jak również zapoznać się z wieloma tajemnicami i spiskami, o których nie wie większość nieumarłej populacji, zapoznaj się z podręcznikiem **Miasto Przeklętych: Nowy Orlean**.

- **1682** – Francuski odkrywca Sieur de La Salle przybywa nad rzekę Missisipi, włączając te tereny pod władzę Francji. Jeśli w tym okresie istniała jakakolwiek aktywność Spokrewnionych, tuż przed przybyciem Francuzów, to informacje o niej zaginęły pośród legend Indian Choctaw.
- **1701** – Sieur de Bienville zostaje gubernatorem Luizjany i zaczyna pracę nad planem tego, co później przyjmie nazwę Nowego Orleanu.

• **1717** – Francja udziela firmie Johna Lawa prawa do kontrolowania Luizjany.

• **1718** – Bienville wybiera miejsce stolicy na rzece i nadaje jej nazwę od imienia Księcia Orleańskiego.

• **1719** – Do Nowego Orleanu przybywa pierwszy transport niewolników. Pojawiają się pierwsze ślady obecności Spokrewnionych, o czym świadczą legendy krążące pośród miejscowych niewolników.

• **1721** – Francuscy inżynierowie tworzą plan ulic miasta. Anton Savoy utrzymuje, że właśnie wtedy przybył do miasta, lecz nie można znaleźć dowodów jego obecności wcześniejszych niż z końca XIX wieku.

• **1722** – Oficjalna stolica Luizjany zostaje przeniesiona do Nowego Orleanu.

• **1727** – Do nowego Orleanu z grupą francuskich osadników przybywa Pearl Chastain.

• **1729** – Indiańska masakra w Natchez. Miejscowe legendy twierdzą, że nowo przybyli Spokrewnieni wykorzystują wzajemną wrogość Indian i Francuzów jako przykrywkę zamachu na czcigodnego starszego plemienia Choctaw.

• **1731** – Luizjana zostaje oficjalnie uznana za kolonię korony.

• **1757** – Pearl Chastain zdobywa coraz większą sławę. Mimo że nie ogłasza się Księciem, z racji swojego znaczenia jest w tym czasie najbliższym tego tytułu Spokrewnionym w mieście.

• **1762** – Francja sekretnie oddaje Luizjanę Hiszpanii poprzez Traktat z Fontaine. Grupa Ventrue z Cordoby przypisuje sobie zasługę wpłynięcia na rządy w celu podpisania tej umowy, lecz może to być jedynie arogancja Spokrewnionych.

• **1763** – Traktat Paryski potwierdza zrzeknięcie się Francji praw do Luizjany na rzecz Hiszpanii.

• **1766** – Don Antonio de Ulloa przybywa do Luizjany, by nią zarządzać; lud wznieca powstanie.

• **1768** – Pod naciskiem Ulloa wraca do Hiszpanii, opuszczając Nowy Orlean.

• **1769** – Alexander O'Reilly, Irlandczyk na usługach hiszpańskiego rządu, przybywa z trzema tysiącami żołnierzy. Po serii krwawych potyczek zaprowadzają w mieście hiszpańskie rządy.

Wraz z O'Reillym przybywa Augusto Vidal, dziecię pewnego Ventrue z Cordoby. Vidal, który zamierza kontrolować interesy hiszpańskie, jak i przedsięwzięcia Ventrue, postanawia szybko wyjść z cienia swojego rodzica i zaprowadzić porządek wśród anarchicznych Spokrewnionych w tym regionie.

• **1770** – Vidal formalnie sięga po tytuł Księcia tego rejonu. Korzystając z wpływów wśród ludzi O'Reilly'ego oraz plotek o „rebeliantach", używa dostępnych żołnierzy do wyeliminowania lub wypędzenia tych Spokrewnionych, którzy zagroziliby jego rządom. Chastain roztropnie oferuje Vidalowi swoje wsparcie.

W ciągu następnych kilku lat Vidal pierwszy raz napotyka vodoun, wiarę popularną wśród wielu niewolników z Haiti i Karaibów. W związku ze swoim wychowaniem w klasie wyższej oraz żarliwej wierze katolickiej, Vidal natychmiast zraża się do tej religii i zniechęca innych Spokrewnionych do jej praktykowania.

• **1779** – Hiszpania rusza na wojnę z Anglią; obywatele Luizjany dostają rozkaz występowania przeciw Brytyjczykom. Pozostali Spokrewnieni, którzy przeciwstawiają się rządom Vidala, rozpoczynają wojnę partyzancką z jego zwolennikami.

• **1780** – Hiszpania przejmuje od Anglii kontrolę nad całym byłym terytorium Luizjany.

• **1782** – Maria Pascual, Pryskus Daeva, mająca olbrzymie wpływy w rozwijającym się przemyśle trzciny cukrowej, zostaje potężnym sprzymierzeńcem nowego Księcia. Jej wsparcie zachęca wielu zbuntowanych Spokrewnionych do zaakceptowania rządów Vidala.

• **1788** – Ogień trawi prawie każdy budynek Nowego Orleanu.

• **1793** - Papież Pius VI ustanawia diecezję Luizjany. Ventrue również roszczą sobie prawo do wpływu na tę decyzję.

• **1794** – Nowy pożar trawi 200 budynków; kościół świętego Ludwika zostaje odbudowany jako katedra. Pożary zniszczyły również wiele schronień pozostałych do tej pory buntowników. Ci, którzy przetrwali, pod dowództwem Mekheta Francois Nicholasa du Valle, twierdzą, że pożary były celowym atakiem. Ze zdwojoną siłą zaczynają działać przeciwko Vidalowi.

• **1795** – Vidal przeistacza katolickiego architekta, Emanuela Costę.

• **1799** – Do miasta przybywa baron Cimitiere wraz z populacją niewolników z Haiti.

• **1800** – Traktat z Ildefonso zapewnia ponowne wcielenie Luizjany do Francji. Vidal, przerażony perspektywą francuskiej władzy w swojej domenie, posługuje się wszelkimi dostępnymi środkami, by zapobiec tej zmianie.

• **1803** – Thomas Jefferson kupuje Luizjanę od Francji za 15 milionów dolarów. Choć głupotą byłoby twierdzić, że za zakupem Luizjany stoi Vidal, to z pewnością zrobił on wszystko, co w jego mocy, aby do tego doszło.

• **1805** – Nowy Orlean zostaje zarejestrowany jako miasto amerykańskie.

• **1812** – Luizjana zostaje przyjęta do Unii. Rozpoczyna się wojna.

• **1814** – Wykorzystując bitwy wojny 1812 roku, du Valle rozpoczyna rebelię przeciwko rządom Vidala.

• **1815** – Andrew Jackson pokonuje wojska brytyjskie w bitwie pod Nowym Orleanem. Du Valle wspierany przez dziecię Vidala próbuje zabić Księcia, jednak próba ta zostaje udaremniona przez Pascual i sojuszników Vidala, a także Seneszala ze Starego Świata, Philipa Maldonato. Zarówno du Valle'a, jak i Costę spotyka Ostateczna Śmierć. Do dzisiejszej nocy Vidal nigdy nie zdecydował się na stworzenie kolejnego dziecięcia, niektórzy mówią, że to z powodu wstydu po zdradzie Costy.

• **1835** – Wzajemna wrogość Kreoli i Amerykanów dzieli miasto na trzy magistraty. Vidal zaczyna rozdzielać wśród swoich sojuszników sąsiedztwa i obszary, nadając im ich własne prawa terytorialne.

• **1838** – Na ulicach Nowego Orleanu odbywa się pierwsza parada Mardi Gras.

• **1849** – Baton Rouge staje się nową stolicą stanu.

• **1852** - Trzy magistraty łączą się ponownie w jedno miasto. Vidal pozwala swoim sojusznikom zatrzymać prawa do swoich domen.

• **1853** – Ponad 11 tysięcy ludzi umiera z powodu żółtej febry

• **1862** – Podczas wojny secesyjnej Nowy Orlean staję się

łupem wojennym Unii. Do miasta przybywa Roger Halliburton, północny Gangrel, i stara się stworzyć w nim swoje zaplecze. Zabiega przy tym o poparcie zarówno barona Cimitiere'a, który zdążył już do tego czasu zdobyć sporą grupę zwolenników wśród wyznawców vodoun, jak również Panny Opal, Pryskusa Nosferatu. Oboje jednak są dość mądrzy, by zachować neutralność.

• **1865** – Pascual odchodzi ze Starszyzny i staje się pierwszą posiadaczką obszaru znanego później jako French Quarter.

• **1870** – Historyczny wyścig parowców pomiędzy *Natchez* oraz *Robertem E. Lee*.

• **1877** – Oficjalny koniec odbudowy. Vidal łagodnieje w kwestii swoich uprzedzeń rasowych do tego stopnia, że zaprzestaje walczyć ze stopniową asymilacją niewolników. Przestaje również sprzeciwiać się wejściu pewnych starszych określonych klanów do Starszyzn. Panna Opal odmawia dołączenia do Starszyzny z ramienia Nosferatu, dzięki czemu może zachować swój obecny tytuł Pryskusa z własnego nadania.

Wraz z odejściem wojsk Unii Vidal intensyfikuje działania skierowane zarówno przeciwko wyznawcom vodoun, jak i tym, którzy tworzą zalążki swojej potęgi wśród świeżo uwolnionych niewolników. Do obu tych grup zalicza się baron Cimitiere. W końcu Cimitiere rozpoczyna negocjacje w sprawie sojuszu z Halliburtonem.

• **1894-95** – Zarówno Roger Halliburton, jak i Maria Pascual, zostają zniszczeni. Gangrel – z rąk tłumu, rozwścieczonego jego upodobaniem do polowania na dzieci, wyznawców vodoun; zabójca Daevy pozostaje nieznany.

• **1896** – Antoine Savoy wkracza na scenę jako „potomek" Pascual, stając się władcą French Quarter. Twierdzi, że jest bliskim krajanem Pascual i ma tak duży dostęp do jej wiedzy i politycznych sojuszników, że Vidal nie powinien kwestionować jego roszczeń do Enklawy.

• **1897-1913** – Pan French Quarter, Savoy, często popada w konflikty z Vidalem, rozszerzając swoje wpływy na inne dzielnice i tworząc silne zaplecze wśród biedoty Nowego Orleanu. W mieście powstaje impas między trzema możnymi: Vidalem, Savoyem i Cimitierem, utrzymujący się aż do dziś.

• **1914** – Krążą plotki o serii spotkań pomiędzy Vidalem i Cimitierem. Większość miejscowych Spokrewnionych nie traktuje ich jednak poważnie, zważywszy na to, jak bardzo się nawzajem nienawidzą.

• **1915** – W biedniejszych rejonach miasta dochodzi do serii zabójstw, nazwanych morderstwami Storyville. Zarówno Cimitiere, jak i Savoy rozpoczynają własne śledztwa w celu sprawdzenia możliwego udziału w nich Spokrewnionych lub okultystycznego charakteru zbrodni, lecz nie ujawniają swej wiedzy.

• **1925** – Nosferatu znany jako Sundown otwiera pierwszy w Nowym Orleanie klub przeznaczony dla Spokrewnionych. Vidal i Savoy zaczynają zabiegać o poparcie Sundowna, jednak ten zachowuje neutralność.

• **1931-36** – French Quarter rozkwita, wkrótce staje się istną mekką turystów, znacznie zwiększając wpływy Savoya.

• **1935-41** – Wpływy Vidala i Cimitiere'a na przemysł nieco się maleją, ponieważ wiele znanych im osób wyrusza na wojnę.

• **1949** – Znika Panna Opal, pozostawiając władzę nad miejscowymi Nosferatu w rękach kilku wcześniej wybranych pełnomocników.

• **1957** – Zostaje otwarta czterdziestokilometrowa droga na grobli jeziora Pontchartrain.

• **1974** – Przyjęta zostaje nowa konstytucja stanowa.

• **1975** – Panna Opal powraca z letargu. Tym razem jednak, w nadziei na poprawienie pozycji swojego klanu przez udział w sprawowaniu władzy, przyjmuje propozycję dołączenia do Starszyzny Vidala.

• **1977** – „Holender" Morial zostaje wybrany pierwszym czarnoskórym burmistrzem Nowego Orleanu.

• **1991** – Zalegalizowany zostaje hazard na rzecznych parowcach. Niektóre załogi karnawałowe zaprzestają swojego udziału w paradzie.

• **1992** – Ku zdziwieniu wielu Spokrewnionych Coco Duquette zostaje dostaje propozycję dołączenia do Starszyzny Vidala.

• **1994** – Wraz z zapowiedzią rozrostu centrów konferencyjnych rozpoczyna się boom na budowę hoteli.

• **1996** – Wewnątrzstanowe głosowanie dotyczące hazardu blokuje dalszy rozwój kasyn. Ponoć Savoy i Cimitiere (niechętnie) współpracowali, by wpłynąć na tę decyzję, jako że spora część współczesnej potęgi Vidala współczesnych czasów pochodzi z atrakcji turystycznych niezwiązanych z French Quarter.

Nowy Orlean dzisiejszej nocy

Zadziwiająco niewiele zmieniło się wśród Spokrewnionych Nowego Orleanu od lat siedemdziesiątych. Miasto nadal się rozwijało, przyciągając coraz większą populację wampirów. Maskarada jest tutaj dość prosta do podtrzymania. Szczególnie French Quarter, a także inne dzielnice mają zadziwiająco wysoki poziom przestępczości. Stały napływ turystów, szczególnie podczas Mardi Gras, jest dla Spokrewnionych niczym doskonały bufet. Biorąc pod uwagę okultystyczną reputację miasta (jak również kojarzenie go z wampirami dzięki pewnej popularnej powieściopisarce), nietrudno doświadczyć lekceważenia dowodów na ich istnienie – zbywa się te opowieści jako mistyfikacje, zwidy pijanego lub „jakieś dziwaczne sprawy voodoo". Wszystkie te czynniki, jak również obecność trzech niezależnych od siebie frakcji Spokrewnionych szukających wsparcia i sojuszy przeciwko sobie nawzajem, sprawia, że miasto ma nadzwyczaj liczną populację Spokrewnionych, większą, niż można by się spodziewać, biorąc pod uwagę rozmiar Nowego Orleanu. Nowy Orlean to miejsce konfliktów Spokrewnionych i mimo, że wiele z nich ma swoje podłoże w politycznych frakcjach Crescent City, to również spora ich część rodzi się z wzajemnego oddziaływania zgromadzeń. Jak w wielu domenach, dominujące zgromadzenie nie ma dość władzy, by zepchnąć ze sceny resztę i mimo że w chwili obecnej żadne zgromadzenie nie jest na tyle potężne, by rzucić prawdziwe wyzwanie przewadze Lancea Sanctum, to żadne z nich nie ma również zamiaru się wycofać.

Poniższy opis polityki, aktualnych wydarzeń i, przede wszystkim, najbardziej wpływowych Spokrewnionych Nowego Orleanu został podzielony według zgromadzeń. Warto jednak pamiętać, że powiązania ze zgromadzeniem nie są jedynymi, a co więcej, nie najważniejszymi wskaźnikami lojalności i wierności wśród Spokrewnionych Nowego Orleanu. Oprócz zgromadzeń istnieją jeszcze trzy inne frakcje, do których swoją lojalność – nawet jeśli tylko słowną – deklaruje znakomita większość nowoorleańskich Spokrewnionych. Są to frakcje zarządzane przez trzech najpotężniejszych Spokrewnionych w mieście: oficjalnego Księcia – Augusto Vidala, samozwańczego władcę French Quarter – Antoine'a Savoya, oraz zagadkowego i przerażającego barona Cimitiere'a. Frakcje te opisane są po fragmencie dotyczącym zgromadzeń.

Lancea Sanctum

Bez wątpienia Lancea Sanctum jest największą potęgą Spokrewnionych w Nowym Orleanie. Pomijając nawet fakt, że przynależy do niej Książę i jego najgroźniejszy polityczny rywal, jej częścią jest znakomita większość populacji Przeklętych w mieście. Z racji wiary w tego samego Boga, nawet jeśli dzielą ich niewielkie różnice w Jego postrzeganiu, członkowie zgromadzenia mogą być porównani do wiernych różnorakich religii abrahamowych. Jest to szczególnie widoczne w Nowym Orleanie, jako że Książę Vidal dłużej jest oddanym i praktykującym katolikiem niż wampirem. Na atrybuty Lancea Sanctum w Crescent City katolicyzm ma jeszcze większy wpływ niż gdzie indziej.

Katolicki duch miasta jest oczywisty dla każdego Spokrewnionego, który spędził w Nowym Orleanie więcej niż kilka nocy. Znaki oświeconej myśli katolickiej są w zasadzie wszędzie, trzeba tylko wiedzieć, gdzie szukać. Wielu Spokrewnionych wznosi regularne modły lub bierze udział w nabożeństwach i zdarza się, że wampir odmawia modlitwę dziękczynną nad swoim pucharem (jeśli okoliczności na to pozwolą). Dla wszystkich Spokrewnionych, którzy nie mają nic przeciwko symbolice religijnej, zarówno kościoły, jak i katedry są źródłem dużej ilości trzody, kontaktów i sług, jako że sami Spokrewnieni czują się zadomowieni pośród tych, którzy dzielą z nimi pewne aspekty (nawet jeśli nie wszystkie szczegóły) ich wiary. Wielu nowoorleańskich Spokrewnionych szczyci się znajomością Pisma, poczynając od *Testamentu Longinusa*, na Biblii kończąc. W zasadzie znajomość doktryn tych ksiąg i różnych interpretacji Tradycji jest w niektórych rejonach miasta wyznacznikiem pozycji. Wielu odwiedzających miasto Spokrewnionych zaskakuje fakt, że krucyfiksy, krzyże oraz twarze świętych są często napotykanymi akcesoriami u wielu miejscowych wampirów.

Wpływ religii jest nawet bardziej widoczny w przypadku zgromadzeń dworu i w oficjalnych kwestiach Elizjum. W odróżnieniu do zwyczajów panujących w wielu Uświęconych domenach Vidal wybrał świecki tytuł Księcia zamiast Arcybiskupa lub Kardynała, uważając, że nie ma prawa do tytułu kościelnego. Bez względu jednak na tę kwestię, każde formalne spotkanie rozpoczyna się od uroczystej religijnej ceremonii. Ogranicza się ona czasami do krótkiej modlitwy, jednak zazwyczaj jest to pewna ilość tradycyjnych obrzędów Lancea Sanctum, odprawianych jednocześnie przez kilku kapłanów, czasami również samego Księcia. Wszyscy obecni Spokrewnieni mają wziąć udział w rytuałach, choćby jako publiczność, jeśli nie aktywni uczestnicy. Nie robi się wyjątków dla Spokrewnionych wyznających inne religie. Mogą oni zostać i wziąć udział w ceremonii lub wyjść. Jest to szczególnie widoczne podczas katolickich świąt, kiedy Książę nalega, aby obchodzone były zarówno przez łacińskie nabożeństwo, jak i własne obrzędy Spokrewnionych.

Zapewne najbardziej charakterystyczną cechą dominacji Lancea Sanctum jest, z braku lepszego słowa, skład klasy rządzącej. Książę Vidal jest fanatycznym zwolennikiem przydzielania poszczególnych terytoriów wyłącznie swoim sojusznikom. Stosuje to podejście od dawna, a od kiedy w siłę urósł Antoine Savoy, Vidal stał się jeszcze

bardziej bezwzględny. Mimo że zdarzały się przypadki, że obdzielił obszarem sojusznika ze zgromadzenia Invictus lub też Kartianina, to znakomita większość władających domenami starszych w Nowym Orleanie to zasadniczo Uświęceni Spokrewnieni, a konkretnie ci, którzy są lojalni wobec Vidala. Biorąc pod uwagę fakt, że zwykle walczący ze sobą zwolennicy Vidala i Savoya często ze sobą współpracują, aby zapobiec uzyskaniu przez niektórych Uświęconych Spokrewnionych zbyt dużych wpływów, wątpliwe jest, aby ta równowaga sił została w najbliższym czasie zakłócona.

Frakcja Księcia Vidala

Vidal i jego dwór dzierżą największą władzę w mieście. Domeną Vidala jest lwia część Nowego Orleanu. Rzecz jasna, podzielił on parafie pośród swoich ulubionych i najbardziej wiernych wasali, lecz jednak to on ma najwięcej do powiedzenia. Zakres jego domeny nie sięga jedynie French Quarter oraz rejonów zasiedlonych (w większości) przez Murzynów.

Może wydawać się, że Vidal ma niewiele zmartwień, jako że jego wysiłki powstrzymywania Antoine'a Savoya i barona Cimitiere'a przed szybkim rozwijaniem swoich terytoriów odniosły sukces. Jednakże w ostatnich latach Vidal stał się niemal fanatyczny w swoich wysiłkach zmierzających do odzyskania tych rejonów miasta, które wcześniej stracił. Kiedy jego uwaga skupia się znacznie bardziej na poczynaniach jego przeciwników, większość ciężaru codziennych obowiązków zarządzania domeną spada na jego Seneszala, Philipa Maldonato, oraz na Starszyznę. Wszystkie wysiłki jego sojuszników zachęcające Księcia do ułożenia się z Savoyem i/lub baronem Cimitierem spełzają na niczym. Z jakichś dziwnych, znanych jedynie jemu samemu przyczyn Vidal zdecydował, że obaj konkurenci muszą zostać wyeliminowani. Mimo że w ciągu ostatnich kilku lat nie wcielił w życie żadnego planu związanego z tym zamiarem, to wszyscy, którzy z nim pracują, wiedzą, że jest to jedynie kwestia czasu. Jeśli nic się nie wydarzy, to wkrótce za sprawą Księcia miasto pogrąży się w wojnie pomiędzy Spokrewnionymi.

Augusto Vidal, Ventrue, Książę Nowego Orleanu

Jako gorliwy katolik i Spokrewniony, Vidal uznaje utrzymanie i powiększanie rządów Lancea Sanctum za swój główny obowiązek. Wybiera swoich wasali i przydziela terytorium, bazując na osobistych sojuszach, a także na przynależności do zgromadzenia. Vidal jest wystarczająco rozsądny, by wynosić sojusznika z Invictus lub Ruchu Kartiańskiego kosztem Uświeconych, lecz lojalnych względem Savoya. Ale są to jedyne okoliczności, które otwarcie wzmocniłyby znaczenie Spokrewnionego spoza kręgu Uświęconych.

Pomimo swych deklaracji lojalności w stosunku do poglądów i ideałów Lancea Sanctum, Vidal nie ma oporów przed wykorzystywaniem swojej pozycji wśród Spokrewnionych dla własnych celów i zemsty. Przez całe dziesięciolecia Vidal wspierał instytucję niewolnictwa, a później prześladował byłych niewolników w swojej domenie. Częściowo było to spowodowane jego dawnymi, archaicznymi zapatrywaniami na klasę i pozycję społeczną, lecz jego nienawiścią do religii vodoun przywiezionej do Ameryki przez niewolników z Haiti i Karaibów. Vidal uważa tę wiarę za obrzydliwość, nie tylko z powodu jej „pogańskich" elementów, ale także dlatego, że jej wyznawcy często wcielają katolickich świętych w poczet panteonu loa.

Lancea Sanctum Nowego Orleanu poświęca sporą część swojej energii na utrzymanie obecnej, dominującej pozycji. Od członków innych zgromadzeń wymaga się udziału w obrzędach towarzyszących formalnym zgromadzeniom oraz przestrzegania praw i tradycji zgromadzenia. Spokrewnieni z Lancea Sanctum często pracują razem, by nękać inne, niebędące Uświęconymi, wampiry, próbujące zagarnąć lub wymusić swoje prawa terytorialne w stosunku do parafii, które nie zostały im oficjalnie przydzielone przez Vidala (lub, w niektórych przypadkach, Savoya). Sam Vidal używa tej taktyki jako przykrywki dla osobistej krucjaty przeciwko baronowi Cimitiere'owi, jego sojusznikom oraz całej społeczności skupionej wokół vodoun. Vidal jest zwolennikiem wykorzystywania do swojej pracy mas bydła. Wykorzystując związki z Kościołem, przekazuje posłanie nietolerancji dotyczące vodoun i potępia to, że „przywłaszczyła" sobie świętych. Poprzez subtelną manipulację i ignorowanie czynów, których dopuszczają się ich parafianie, znajdujący się pod wpływem Vidala księża zachęcają do prześladowania, a nawet przemocy w stosunku do praktykujących vodoun.

W podobny sposób Książę wykorzystuje swoje wpływy w miejscowych kręgach władzy, co jest o tyle proste, że większość praktykujących vodoun i wspierających barona Cimitiere'a zalicza się do najbiedniejszych mieszkańców miasta. Miejscowa policja jest zachęcana do przeprowadzania najazdów na *honfour* (świątynie vodoun) i aresztowania wiernych na podstawie zmyślonych zarzutów posiadania narkotyków, powiązań z gangami czy nieobyczajnego zachowania. Nowo przybyli do miasta Spokrewnieni, którzy są zamieszani w handel narkotykami lub wyznają kult vodoun, padną zapewne ofiarami osobistej wendety Księcia, w czym pomaga mu znakomita większość Uświęconych miasta.

Ostatnimi czasy Vidal jeszcze bardziej zintensyfikował tę działalność, posuwając się aż do poruczenia swoim sojusznikom i doradcom części swoich innych obowiązków. Bez względu na to, co planuje, jest to zapewne związane z wielką ofensywą skierowaną w niedalekiej przyszłości przeciwko baronowi Cimitiere'owi (i zapewne Antoine'owi Savoyowi).

Technicznie rzecz biorąc, Vidal jest miejscowym Biskupem, jak również Księciem miasta – to on jest oficjalnym przywódcą Lancea Sanctum Nowego Orleanu, jak również zarządcą domeny. Jak wspomniano wcześniej, Vidal odmawia przyjęcia jakiegokolwiek kościelnego tytułu i sprzeciwia się zwracaniu do niego per „Biskupie", nawet jeśli omawiane są sprawy, w których *de facto* tę rolę pełni.

Philip Maldonato, Pryskus Mekhet i nieoficjalny Seneszal

Najstarszy kompan Vidala i jego najwierniejszy sojusznik, Maldonato, pełni rzadką funkcję w szeregach miejscowego Lancea Sanctum – jest wzorem do naśladowania. Maldonato kieruje swoim zachowaniem wedle nakazów zgromadzenia i *Testamentu Longinusa*, jednocześnie zachęcając innych, aby szli za jego przykładem. Służy również Vidalowi jako jeden z jego ochroniarzy; większość przebywających w Nowym Orleanie Spokrewnionych słyszała opowieści o jego bitewnym kunszcie.

Maldonato wplątany jest w bardzo niewielką liczbę politycznych zagrywek czy machinacji. Poświęca się raczej utrzymywaniu imperium zagrożonego wendetami Vidala. Maldonato pełni dwojaką funkcję – Seneszala oraz prostego doradcy. Na jego barkach spoczęła niedawno odpowiedzialność za decyzje dotyczące

sprawowania conocnej kontroli nad władzą Spokrewnionych. Jego niewielką aktywność na innych polach niż oficjalne można wytłumaczyć brakiem czasu, spowodowanym pełnionymi przez niego obowiązkami, osobistą ochroną Vidala, a także obroną przed ciągłymi próbami kwestionowania jego pozycji przez Starszą Mekhet, Coco Duquette (zob. dział *Kartianie*, str. 277).

„Gutterball" Gus Elgin, Nosferatu, Mistrz Elizjum

Dziwna, pokręcona istota, znana jako Gutterball głównie dzięki swojej okrągłej głowie i zapadniętych oczach, jest zaiste niezwykłym widokiem, gdy stoi u boku Księcia. Gus Elgin to zagorzały wyznawca Longinusa, uczony w piśmie i ekspert we wszelkich kwestiach polityki i etykiety. Jako Mistrz Elizjum Vidala, Elgin posiada prawo do podróżowania pomiędzy wieloma terytoriami, które jedynie symbolicznie znajdują się pod rządami Vidala. Elgin podróżuje nawet do domen Savoya zarówno jako poseł, jak i konsultant w kwestiach formalnych. Jako że Savoy pragnie być postrzegany jak Vidal w kwestii respektowania tradycji Elizjum w równie pełnym zakresie, rozszerza ten szacunek również na jego Mistrza.

Książę nie zdaje sobie jednak sprawy, że ambicje Elgina wykraczają poza jego obecną pozycję. Nawet jeśli Vidal używa Mistrza Elizjum do pilnowania i szpiegowania pewnych dzielnic, to równocześnie sam Elgin wykorzystuje swą obecność przy wszystkich ważniejszych dworach i funkcjach politycznych, by zgromadzić zatrważająco pełny obraz wampirzych władyków rządzących miastem. Bez wątpienia Vidal mógłby zostać zaskoczony faktem, że Gutterball wie o Spokrewnionych ze wszystkich trzech frakcji dużo więcej niż sam Książę. Co za tym idzie, fakt, że Gutterball stara się ostatnio gromadzić jeszcze więcej danych i zdaje się coś przygotowywać, sugeruje, że znalazł on sobie jakiś cel. Jaki – tego nie wie nikt.

Caitlin Meadows, Gangrel, Ogar i Inkwizytor

Ta barczysta, niezwykle umięśniona kobieta jest jedną z najgroźniejszych broni arsenału Księcia. Mimo że nie jest ona jego jedynym gorylem, to ma opinię najbardziej bezwzględnej. Każdy wampir, zamieszkujący od dawna Nowy Orlean, wie, że kiedy przychodzi do ciebie Meadows, Książę już zdecydował, że nie interesuje go to, co masz do powiedzenia.

Było tak przynajmniej do niedawna. Meadows zniknęła na jakieś cztery miesiące – zbyt krótko, by podejrzewać letarg. Od tego czasu ta brutalna Spokrewniona zupełnie porzuciła swą wierność wobec Vidala. Wydaje się, że nadała osobisty wymiar misji niszczenia tych, którzy jej zdaniem pogwałcają swoim zachowaniem zasady Lancea Sanctum. Od czasu swojego powrotu zdążyła już zniszczyć trzy wampiry i targnęła się na życie Antoine'a Savoya i barona Cimitiere'a, Lidii Kendall i Gusa Elgina. Pojawiła się na wielu spotkaniach w Elizjum, brała udział w religijnych obrzędach, a nawet rozmawiała z Vidalem i Starszyzną, by chwilę później zniknąć pośród mroków nocy. Zawsze udaje jej się zgubić każdego, kto ją śledzi, zanim opuści terytorium Elizjum, sprawiając przez to, że niemożliwe jest podjęcie przeciwko niej jakiegokolwiek działania. Krążą plotki, że sam Vidal jest bardzo bliski wyznaczenia jej jako celu krwawych łowów, powstrzymując się przed tym tylko dlatego, że jej ofiarami są głównie ci Spokrewnieni, których sam chętnie widziałby zniszczonych (pomijając jej nieudany atak na Elgina). Dopóki nie zaatakuje ona jednego z sojuszników Vidala lub kogoś dostatecznie ważnego, by Książę nie mógł pozostać bierny, będzie on tolerował poczynania Meadows w kwestii rozprawiania się z tymi irytującymi osobami, których sam nie jest w stanie się pozbyć lub którzy nie narazili mu się w dość dużym stopniu, by usprawiedliwiać oficjalny odwet.

Inni Uświęceni z frakcji Vidala

Oprócz omówionych, pozostali Uświęceni Spokrewnieni Lancea Sanctum to: członek Starszyzny – Gabriel Hurst (Ventrue), Pan Dimanche (Mekhet) i Martin Bowler (Gangrel) oraz księża Remy Albright (Daeva) i John Polk (Ventrue), także tzw. Koteria Storyville.

Frakcja Lorda Savoya

Bez względu na to, czy przypadkowo, czy też świadomie, Antoine Savoy osiągnął drugą pod względem wampirzej potęgi pozycję w Nowym Orleanie. Mimo że dzisiejszej nocy nie jest on, bez dwóch zdań, żadnym wyzwaniem dla Vidala, to jednak mało kto wątpi, że taki właśnie jest jego ostateczny cel. Savoy zachowuje się jak rasowy polityk, przekonując do swojej sprawy pojedynczych Spokrewnionych. Jak dotąd, jego obszary wpływów nie nakładają się na obszary Vidala. Podczas gdy Książę koncentruje się na śmiertelnych politykach miasta, Savoy porusza się wśród śmietanki towarzyskiej i organizacji charytatywnych. Odpowiednikiem kontaktów politycznych Vidala są powiązania Savoya ze światkiem przestępczym. Jedno i drugie ma dość spory wpływ na przemysł turystyczny, przy czym wpływy Savoya są umiejscowione w dość konkretnych jego obszarach. Do pewnego stopnia nawet kontakty Vidala z Kościołem mają swoje lustrzane odbicie w kontaktach Savoya, związanych jednak z vodoun, choć w tej ostatniej kwestii daleko mu do barona Cimitiere'a.

Savoy wydaje się zadowalać czekaniem i powolnym budowaniem swojego zaplecza. Posiada on własny dwór, który składa się z małej, acz stale rosnącej liczby Spokrewnionych, którym nadał prawa do pożywiania się i inne przywileje w zamian za lojalność.

Jako że Vidal jest prawdziwym Księciem, w porównaniu z nim Savoy posiada znacznie mniejszą liczbę wspierających go Spokrewnionych. W rzeczy samej, wampiry, które aktywnie służą lub wspierają Savoya, stanowią zaledwie ćwierć liczby poddanych Księcia. Zakładając jednak, że French Quarter i inne rejony, nad którymi władzę roztacza Savoy, reprezentują jedynie małą frakcję Nowego Orleanu, może się okazać, że jego poparcie wśród Spokrewnionych jest proporcjonalnie znacznie większe.

Antoine Savoy, Daeva, Pan French Quarter

Niektórzy z wasali Savoya przyjęli zwyczaj zwracania się do niego per „Książę French Quarter", by przydać mu status równy Vidalowi, lecz sam Savoy odmawia używania tego tytułu. Twierdzi, że póki nie stanie się Księciem całego Nowego Orleanu, póty nie uzna tego miana.

Ta postawa doskonale charakteryzuje zachowanie Savoya, jak również jego ogólną taktykę. Podczas gdy Vidal jest potężnym i gwałtownym przywódcą, emocjonalnym, a przy tym pełnym godności, Savoy jest przebiegłym politykiem – lub, wedle jego krytyków, sprzedawcą używanych samochodów. Wszystko skrywa pod fasadą skromności i dobrego humoru, a ta kombinacja jest na tyle ujmująca, że potrafi on oczarować nawet tych, którzy doskonale zdają sprawę, że to tylko pozory.

Jak można się spodziewać, siła Savoya płynie z jego umiejętności stwarzania sobie sojuszników i pozyskiwania długów. Jego największa władza i najbardziej błyskotliwe politycznie posunięcie wczesnych lat dotyczyły wykorzystania French Quarter tuż po ogłoszeniu pretensji do tej dzielnicy. Niemal natychmiast zaczął oferować prawa do pożywiania się na sąsiadujących obszarach, nie czekając, aż Vidal lub ktokolwiek inny potwierdzi jego prawo do takiego postępowania. W zamian prosił jedynie o kilka średniej wielkości przysług, nic na tyle małego, by budziło podejrzenia, lecz i nic oburzającego swoim rozmiarem. W ten sposób Savoy natychmiast zbudował zaplecze Spokrewnionych wspierających go przy utrzymaniu się u władzy. Wszak jeśli Vidal pozbędzie się go i zastąpi kimś innym, to automatycznie stracą wszystkie prawa do danych obszarów. Od tego czasu Savoy rozszerzył zakres swoich działań na inne dzielnice, szczególnie te na tyle biedne, że Vidal nie zawraca sobie nimi głowy, jednak nie na tyle zdominowane przez vodoun, by znalazły się pod wpływami barona Cimitiere'a.

Nawet dzisiejszej nocy Savoy nadal trzyma się tej strategii walki z Vidalem w znacznie większym stopniu niż jakiejkolwiek innej. Jego stanowisko jest jasne: Vidal ma więcej władzy, zatem Savoy musi przekonać jego sojuszników do zmiany barw. Wysyła więc posłańców, oferując pomoc i wsparcie członkom Starszyzny oraz rządu Vidala, sugerując wzajemne przysługi, dzięki którym jego panowanie byłoby znacznie lepsze niż Vidala. Do chwili obecnej zaledwie kilku potężniejszych Spokrewnionych wzięło pod uwagę te słowa, jednak na ulicy przysłuchuje się im spora liczba neofitów. Savoy wykorzystuje zatem ideę tolerancji i wiary pozbawioną represji, której symbolem jest Vidal, a także koncentruje się na budowaniu władzy tam, gdzie zaniedbał to Książę. Savoy wielokrotnie starał się sprzymierzyć z baronem Cimitierem, lecz Nosferatu nieustannie go odrzuca z racji instrumentalnego użycia przez tego pierwszego vodoun jako narzędzia swoich rozgrywek politycznych.

John Marrow, Daeva, Ksiądz i Inkwizytor

Seneszalem Savoya, jak i jego prawą ręką oraz szpiegiem w domenach, które wymykają się jego kontroli, jest Natasha Preston (zob. str. 276), ale „Ojciec" John Marrow jest równie istotny dla zarządzania jego terytoriami. Marrow jest kapłanem w dwojakim sensie tego słowa. Odprawia on bowiem dla Spokrewnionych obrzędy Lancea Sanctum i oferuje im doradztwo duchowe, lecz jest również kapłanem jednego z katolickich kościołów w dzielnicy Tremé.

Większości zwolenników Savoya Marrow jawi się jedynie jako religijny doradca i miejscowy przywódca Spokrewnionych. Jednak wedle krążących po mieście plotek, Marrow jest również nieformalnym asem wywiadu. Ponoć przez wyjątkowe opanowanie wampirzych mocy Marrow wypracował techniki pozyskiwania informacji, które wzbudziłyby nawet podziw Mekhetów. Ci, którzy zdradziliby pana French Quarter, są naznaczeni jako potencjalne cele. Zaś ci, którzy okazali się prawdziwym zagrożeniem, mogą nawet na zawsze zniknąć za sprawą działania koterii Marrowa. Cokolwiek stanie się w Crescent City, istnieje spora szansa, że Marrow już o tym wie. A jeśli wykorzystanie tej wiedzy nie zaszkodzi pozycji Savoya ani miejscowej Lancea Sanctum, to kapłan nie zawaha się użyć jej do swoich celów.

Inni członkowie frakcji Savoya

Oprócz Johna Marrowa do zwolenników pana French Quarter można zaliczyć: Natashę Preston (Ventrue), jego własnego Mistrza Elizjum, Reynalda Gui (Daeva) oraz specjalizującego się w morderstwach, detektywa Petera Lebeaux (Mekhet).

Invictus

Invictus Nowego Orleanu ciężko przeżywa dominację, którą rozciągają nad miastem Uświęceni. Podczas całej swojej historii Nowy Orlean przechodził z rąk do rąk pomiędzy różnymi władzami, z czego każda mogła również stworzyć okazję dla zmiany równowagi sił u Spokrewnionych. Crescent City jest jednym z centrów władzy „Arystokracji Południa", starych rodzin plantatorskich, które nadal kultywują zwyczaje i żyją z pieniędzy zdobytych w czasach, gdy należały do nich nie tylko okoliczne pola, ale także pracujący na nich ludzie. Co więcej, mimo że nie przetrwały żadne zapiski potwierdzające tę tezę, to jednak większość miejscowych Spokrewnionych wierzy, że pierwszym europejskim Spokrewnionym, który przybył do miasta, noce przed Hiszpanami i Księciem Vidalem, był właśnie wampir z Invictus. Wielu członków Pierwszego Stanu w mieście szczerze wierzy, że Nowy Orlean prawowicie im się należy. Rzecz jasna, Spokrewnieni Invictus zazwyczaj uważają, że każda domena należy do ich; jednak w tym przypadku to przekonanie jest szczególnie mocne.

Przez większość czasu wampiry Invictus w Nowym Orleanie zgrzytają zębami, ale przestrzegają zwyczajów i tradycji Lancea Sanctum, szczególnie w Elizjum. Irytuje to ich, jednak alternatywą jest utrata funkcji pełnionych na dworze, zaś dobrowolne pozbawienie się władzy byłoby nierozważne. Niektórzy z Invictus miasta powoli, lecz nieuchronnie zmierzają w stronę obozu Antoine'a Savoya. Jako że Invictus nie ma szans przejąć władzy, wielu członków zgromadzenia woli popierać kogoś nieco mniej fanatycznego niż Vidal. Niemniej jednak manifestowanie nadmiernej lojalności wobec Savoya jest niemile widziane – bądź co bądź, Lancea Sanctum to jednak Lancea Sanctum. Pewni Invictus zdobyli się nawet na próbę zawierania sojuszy z frakcjami Kartian lub grupami niezrzeszonych, wszystko w celu usunięcia Lancea Sanctum. Nie przyniosło to jednak żadnych większych efektów. Zarówno baron Cimitiere, jak i Kartianie są skłonni do okazjonalnej wymiany informacji z Invictus, lecz nie do długotrwałej współpracy z tymi, których pobudki są równie wątpliwe jak motywy Vidala czy Savoya.

Zebrania Invictus przypominają klasyczne spotkania wytwornych południowych dam i dżentelmenów. Panuje tam atmosfera godna tych, którzy są ostatnimi strażnikami straconych, szlachetnych tradycji. Jedynie kilku najstarszych i najbardziej ekscentrycznych członków nadal nosi stroje z XIX wieku, jednak zarówno zwyczaje, jak i etykieta Starego Południa są tu nadal żywe. Wraz z nimi niestety przeżyły również inne postawy i zachowania, a co za tym idzie, znakomita mniejszość Spokrewnionych Invictus nadal zachowuje rasowe uprzedzenia. Nie oznacza to, rzecz jasna, że żaden Kreol ani czarny wampir nie przyłączy się do miejscowych Invictus; ale wybrana grupa najbardziej wpływowych i potężnych w zgromadzeniu twierdzi, że winno się lekceważyć tych „niżej urodzonych" członków.

Pearl Chastain, Daeva, członkini Starszyzny oraz Wewnętrznego Kręgu

Napawa smutkiem fakt, że kobieta, która niegdyś była największą i najbardziej dynamiczną siłą Invictus Nowego Orleanu, jest teraz pozbawiona jakiejkolwiek zdolności działania. Jej duch został pogrzebany pod ciężarem wieków, które jednak nie imały się jej ciała. Mimo to Chastain nie ustaje w wysiłkach polepszenia losu swojego i zgromadzenia. Jako członkini Starszyzny, umniejsza sukcesy Vidala, zwyczajowo przegrywając debaty i będąc ignorowaną. Jako najstarsza z Wewnętrznego Kręgu, proponuje plany i procedury, cementujące wpływy, które do tej pory posiada Invictus. Lecz w oczach wielu członków jej metody są zbyt wolne lub zachowawcze. Gdyby nie wsparcie ze strony dawnej znajomej, Opal, która nie jest już nawet członkiem Invictus, Chastain mogłaby dawno zaniechać jakichkolwiek inicjatyw.

Chastain jest nieugięta tylko w jednej kwestii. Ustawicznie odmawia udzielenia jakiejkolwiek zgody na oficjalny sojusz z Savoyem. Brakuje jej siły, by powstrzymać wymianę informacji lub osobiste uzgodnienia, których z nocy na noc jest coraz więcej. Starsza ani ich nie uznaje, ani nie popiera. Dlaczego woli Vidala, jest tajemnicą dla większości członków jej zgromadzenia, a także zapewne dla samej Chastain. Bardzo możliwe, że wspiera Vidala, ponieważ robiła to od zawsze i jest po prostu zbyt stara, by się zmienić.

Pierpont McGinn, Ventrue, członek Wewnętrznego Kręgu

McGinn, który urodził się podczas Rekonstrukcji Stanów Zjednoczonych, jest całkowitym uosobieniem typowego, południowego biznesmena. Jest niezwykle uprzejmy, mówi z wyraźnym akcentem i jest całkowicie wyprany z wszelkiego współczucia czy sympatii. McGinn szczerze wierzy, że jakość osoby jest jej cechą wrodzoną, zaś zarówno jego śmiertelne urodzenie, jak i Przeistoczenie w Ventrue dowodzą faktu, że jest doskonałym materiałem na przywódcę. Ma zamiar stać się główną siłą Wewnętrznego Kręgu Nowego Orleanu i podczas gdy Chastain coraz bardziej się oddala, McGinn gromadzi coraz większą liczbę sojuszników i zwolenników, przez co można sądzić, że jest w stanie tego dokonać.

Tuż za plecami Chastain (choć jest to tajemnicą poliszynela) McGinn prowadzi rozmowy z Antoinem Savoyem, licząc na stworzenie sojuszu wymierzonego przeciwko Vidalowi. Prowadzi je również z kartiańskimi członkami Starszyzny, kładąc tym samym fundamenty pod przyszły sojusz przeciw Lancea Sanctum. Rozmawia nawet z ludźmi Vidala (tak też głosi plotka), gdyby tylko okazało się, że Invictus może zyskać więcej na zwróceniu się przeciw wrogom Księcia. Odmawia jednak bezpośrednich układów z baronem Cimitierem z racji tkwiącej w nim jeszcze z wczesnego okresu śmiertelnego życia niechęci społecznej. McGinn lubuje się ponadto w manipulowaniu zdarzeniami, wplątując nowo przybyłych do miasta wampirów w konflikty z Vidalem – nie cofając się przed wrobieniem ich w pogwałcenie praw i tradycji – zmuszając „nowych" do szukania sojuszników, pozwalając sobie przybyć, jak to się mówi, „z odsieczą".

Natasha Preston, Ventrue, Seneszal Lorda Savoya

Preston piastuje niewdzięczne stanowisko w hierarchii Nowego Orleanu. Należy do Invictus, ponieważ to zgromadzenie, z którego wartościami najbardziej się identyfikuje. Inne wampiry Invictus darzy jednak nikłą lojalnością, jeśli jakąkolwiek. Jest wierna jedynie Antoine'owi Savoyowi. Mimo to nie potrafi całkowicie odciąć się od innych członków swojego zgromadzenia, jako że mogą być dla niej cennymi sprzymierzeńcami lub też potężnymi wrogami.

Preston stąpa po kruchym lodzie. Niemal co noc inni członkowie Invictus proszą ją o przysługi, zaś sam McGinn chce wykorzystać jej wpływ na Savoya, by zbliżyć się ku celom Invictus. Mimo że nie jest w stanie z góry im wszystkim odmawiać, to jednak nigdy nie potrafiłaby również zachować się nielojalnie w stosunku do swojego mecenasa (ani by tego nie chciała). Sam Savoy wydaje się ufać Preston w takim samym stopniu jak każdemu innemu Spokrewnionemu, lecz nie jest również głupcem, by pozwolić jej działać bez nadzoru. Obie strony uważnie obserwują młodą wampirzycę, czekając na popełnienie przez nią choćby najmniejszego błędu, który zburzy osiągnięte przez nią do tej pory zaufanie i sprawi, że zyska jednego, a może nawet dwóch potężnych wrogów.

Krąg Wiedźmy

Baron Cimitiere dzierży w Nowym Orleanie dość niezwykły rodzaj władzy, który pozwolił mu pozostać niezauważonym na arenie politycznej przez dłuższy czas. Nieoficjalnie Cimitiere sprawuje kontrolę nad jeszcze mniejszą liczbą obszarów niż Savoy. Nie ma on również kontroli (przynajmniej w znaczeniu stosowanym przez Spokrewnionych) nad jakimkolwiek przemysłem. Ma także mniejszą liczbę zwolenników niż ta, którą może pochwalić się Savoy.

Zaplecze barona Cimitiere'a składa się głównie ze śmiertelników. Tam, gdzie Vidal i Savoy mogą pochwalić się zastępami śmiertelnych marionetek, Cimitiere posiada dosłownie setki gotowych na jego skinienie i słowo mieszkańców miasta. Sam baron Cimitiere służy jako *houngan* (kapłan vodoun) kilku kongregacji, zaś niektórzy z najbliższych mu Spokrewnionych służą innym jako *houngani* i *mambo* (*houngani*-kobiety). Całe dzielnice wyznawców vodoun uważają barona Cimitiere'a za swojego przywódcę religijnego i kulturowego. Choć lwia część tych zwolenników nic nie wie o wampirzej naturze barona Cimitire'a (mimo że mniej fanatyczny w zachowaniu Maskarady niż reszta, baron nie porzucił jej), to uważają go za *houngana* nadzwyczajnej mocy. Byłoby przesadą twierdzić, że wyznawcy vodoun zrobiliby dla barona Cimitiere'a *wszystko*, lecz zrobiliby dużo – tak dużo, jak można się tego spodziewać od gorliwej społeczności skupionej wokół popularnego i szanowanego przywódcy.

Tak więc, choć baron Cimitiere ma niewielki wpływ na przemysł, biznes i organizacje polityczne, ma niezmiernie lojalnych ludzi w całym Nowym Orleanie. Zarówno Vidal, jak i Savoy mają świadomość skali potencjalnego rozlewu krwi, jeśli tylko baron Cimitiere popchnie swych zwolenników do przemocy. Jak dotąd, Cimitiere nie wykazał jednak skłonności do zwrócenia na siebie tak dużej uwagi lub też narażenia swoich zwolenników na tak duże zagrożenie, co nie zmienia faktu, że jego rywale właśnie takiej ewentualności się obawiają. Z szacunku dla wpływów barona, Vidal niechętnie przyznał mu luźną Regencję nad społecznością vodoun. Rozwścieczyło to Savoya, który przecież nie po to zrobił publiczny spektakl ze swojego przyjęcia wiary vodoun, by stracić wpływy na rzecz Cimitiere'a. Tak bardzo, jak drażni Vidala oficjalne uznanie tej „fałszywej wiary", tak akceptacja zwierzchnictwa barona Cimitiere'a na tej arenie pozwala Księciu odwrócić uwagę Savoya od siebie, a co za tym idzie zachować, póki co, równowagę sił. Sam baron Cimitiere nie jest zainteresowany statusem Regencji, lecz, z drugiej strony, daje mu to pewne podstawy prawne do bycia częścią struktur władzy miasta.

Baron Cimitiere jest zwolennikiem idei, że loa vodoun są źródłem rasy Spokrewnionych – tego, że każdy klan i każda osobna linia krwi są potomstwem innego ducha. Te wierzenia stoją w sprzeczności z tymi głoszonymi przez Lancea Sanctum. Co za tym idzie, walka barona Cimitiere'a będzie trwać tak długo, jak nad miastem będą panowali Uświęceni. Nigdy bowiem nie zostawią ich w spokoju. Z drugiej strony, olbrzymia władza Cimitiere'a nad konkretną grupą mieszkańców miasta, sprawia, że jest siłą, z którą trzeba się liczyć. Już kilka razy subtelnie zachęcił miejscowych wyznawców vodoun do jakiejś formy aktywności, czy było to gromadzenie się na schodach ratusza w proteście przeciwko niepopularnemu prawu, czy też niemal wywołanie zamieszek tuż po wydaniu przez sąd niesprawiedliwego wyroku. Takie demonstracje nie przykuwają uwagi śmiertelników, jednak dla Przeklętych ta wiadomość jest dość jasna: baron Cimitiere jest w stanie zmiażdżyć każdego Spokrewnionego, skupiając na nim uwagę śmiertelników. Dlatego zarówno Vidal, jak i Savoy, nie są w stanie jawnie wystąpić przeciwko niemu ze strachu przed byciem zdławionymi w ramach czynu społecznego mieszkańców. Muszą zatem działać subtelnie. Wśród Spokrewnionych niezwiązanych z Vidalem ani Savoyem pojawił się pogląd, że baron w każdej chwili mógłby przyjąć tytuł Księcia, bo był w stanie zapobiec jakimkolwiek działaniom swoich rywali. Czy jest to prawda i czy baron zdobyłby się na to – tego jeszcze nie sprawdzono.

Baron Cimitiere, Nosferatu, *Houngan* i Regent

Prawdopodobnie najbardziej enigmatyczna osoba w Nowym Orleanie, baron Cimitiere, jest dla jednych wybawcą, dla drugich zagrożeniem, zaś dla wszystkich – zagadką. Ten dziwny Spokrewniony przybył do Nowego Orleanu w 1799 roku tuż po opuszczeniu Haiti podczas rewolty przeciw francuskiej okupacji kolonialnej. O owych czasach mówi bardzo niewiele, nawet swoim najbardziej zaufanym stronnikom. Nikt nie wie, czy pochodzi z Haiti, czy też przypłynął tam z innego miejsca. Mówi jedynie, że na Haiti przeżył Ostateczną Śmierć i został przywrócony do swojej obecnej egzystencji dzięki pomocy wielkiego loa, barona Samedi. Kwestią, o której nie mówi, jest to, czy posługuje się metaforą, czy też jego słowa należy rozumieć dosłownie, lecz to właśnie temu wydarzeniu przypisuje początek swojego oddania vodoun. Cimitiere twierdzi, że nie lęka się Ostatecznej Śmierci, jeśli tylko poprzez tę śmierć jest w stanie osiągnąć swoje cele. Wszak już raz stawił czoła śmierci i został przywrócony światu przez barona Samedi. Jeśli jego zadanie nie zostanie dokończone, nie ma wątpliwości, że baron zrobi to po raz kolejny; choć należy tu wspomnieć, iż nie spieszy się, by poddać ten pogląd próbie. Co za tym idzie, baron Cimitiere nie jest skłonny do jakichkolwiek odstępstw od swoich zasad, nawet jeśli robiliby to inni Spokrewnieni. Właśnie ta bezkompromisowość sprawia, że stanowi on szczególne zagrożenie dla Vidala i Savoya, jak również powód frustracji niezrzeszonych.

Inni członkowie frakcji Cimitiere'a

Kilku innych gorących zwolenników barona Cimitiere'a to, między innymi: Lidia Kendall (Gangrel; zob. str. 278), *mambo* Malia Eliza Curry (Mekhet) oraz zwalisty doktor Ephram Xola (Gangrel).

Kartianie

Choć Kartianie w Nowym Orleanie są jeszcze mniej liczni niż niezrzeszeni, to w zasadzie wiedzie im się lepiej niż pojedynczym jednostkom – przynajmniej trzymają się razem. Kartianom bowiem udało się osiągnąć to, czego niezależni Jenningsa nie chcą zrobić, a do czego frakcja barona Cimitiere'a zwyczajnie nie jest zdolna: pracować ze środka systemu, ramię w ramię z Księciem Vidalem, w nadziei na zmianę. W zasadzie udało im się zająć dość znaczące stanowiska w hierarchii miasta. Dwoje członków Starszyzny miasta to Kartianie. Jedna z nich, Coco Duquette, jest również miejscowym Prefektem. Dzięki ich wysiłkom udało im się powstrzymać Księcia przed prześladowaniem miejscowych Kartian, zrównując ich w prawach z Invictus czy też niezrzeszonymi (rzecz jasna niektórzy uważają, że ta tolerancja wynika z faktu, iż Kartianie stanowią niewielkie zagrożenie, a nie wskutek działań wspomnianej dwójki).

Ostatecznie cele Kartian w Nowym Orleanie są podobne do tych, które tych w innych miastach: ustanowienie przywództwa Spokrewnionych opierającego się na bardziej demokratycznych (lub przynajmniej bardziej równoprawnych) założeniach niż tylko rządy zależne od wieku czy idei boskiego prawa. Mimo to zarówno Duquette, jak i panna Opal, nie mają żadnych złudzeń. Ich stanowiska nie gwarantują dość wpływów, by być zalążkiem jakiejkolwiek większej zmiany. Jak dotąd, próbują utrzymać równowagę sił, kwestionując decyzje Księcia i lawirując tak, by zapobiec jego najgorszym ekscesom (a dokładnie działaniom, które za ekscesy uważają); jednak nie wdają się z nim w otwarty konflikt, by nie zostać uznanymi za jego faktycznych wrogów.

Tymczasem tak długo, jak udaje im się uniknąć konsekwencji, pozyskują dla swojej sprawy nowych członków, często rozmawiając z młodymi Spokrewnionymi wszystkich zgromadzeń, także innych frakcji, oprócz tej Vidala. W zasadzie udało im się ostatnio zwiększyć swoją liczebność, mimo że znakomitą większość nowych rekrutów stanowią neofici, a wielu z nich nie mieszka nawet w prawdziwym Nowym Orleanie, tylko na przylegających terenach. Kartianie zwykli również grać rolę pośredników, często przekazując wiadomości pomiędzy skłóconymi stronami oraz pracując dla różnych, wrogich frakcji, a nawet pełniąc rolę gospodarzy spotkań przedstawicieli Vidala, Savoya i/lub barona Citmitiere'a. Dzięki temu okazują się oni użyteczni dla każdej z trzech frakcji. Jeśli tylko zdołają utrzymać swoją pozycję, to mogą sprawić, aby żadna nie wystąpiła przeciw nim, zaś w przypadku, kiedy dana frakcja zyska znaczną przewagę, będą cieszyć się reputacją zaufanego sojusznika.

Coco Duquette, Mekhet, Prefekt i członkini Starszyzny

Duquette pragnie co najmniej zastąpić Philipa Maldonato na miejscu głównego doradcy Vidala, osiągając tym samym doskonałe stanowisko do skierowania jego rządów w bardziej oświeconym kierunku. Młoda Spokrewniona nie jest jednak naiwna, przynajmniej nie tak, jak mogą sugerować jej cele. Ma świadomość, że nie będzie to proste zadanie i że nie stanie się to w ciągu najbliższych dziesięcioleci, a być może nawet nigdy. Do tego jednak czasu będzie pracować ze wszystkich sił, by wkraść się w łaski Księcia i stać się w końcu ważnym trybikiem w całym złożonym mechanizmie jego rządów.

Niestety powoli zaczyna zdawać sobie sprawę, że wcielanie w życie jej planów konfliktuje z jej obowiązkami Prefekta i sprawia, że zmuszona jest naginać (jeśli nie łamać) zasady, którymi przecież stara się obdzielić innych. Ostatnimi czasy coraz częściej Vidal prosi o jej wsparcie w sprawach, w których zmuszona jest dokonywać wyboru pomiędzy swoimi wartościami i jego łaską. Do tej pory udało jej się uniknąć istotnego naruszenia któregoś z nich, jednak splamiła swoje ręce już paroma czynnościami – w większości przypadków zbieraniem informacji – których wolałaby uniknąć. Ostatnio zaczęła nawet zastanawiać się, czy Vidal nie zdaje sobie sprawy z odczuwanego przez nią dyskomfortu i celowo stawia ją w takich sytuacjach, by wystawić jej lojalność na próbę. Duquette zaczyna desperacko szukać czegoś, co tylko zmniejszyłoby presję, pod którą się obecnie znajduje – czegoś, co udowodniłoby Księciu, że nie tylko ona, ale także i Kartianie, jako grupa, są warci jego zainteresowania. Jeśli nowo przybyli do miasta Spokrewnieni będą stanowić zagrożenie dla Vidala, to jest całkiem możliwe, że przeciw nim wystąpią również Kartianie – tylko dlatego, że inna reakcja Duquette może być dla niej zbyt kosztowna.

Panna Opal, Nosferatu i członkini Starszyzny

Otyła Nosferatu, panna Opal, jest Kartianką i sojuszniczką Duquette, lecz są to dla niej sprawy drugorzędne. Priorytetem Opal jest jej klan. Będąca byłą Pryskus Nosferatu, Opal zajęła w końcu miejsce w Starszyźnie, wierząc, że w ten sposób jest w stanie osiągnąć więcej dla swojego klanu. Wspiera sprawę Kartian głównie dlatego, że umożliwiłoby to Nosferatu – którzy często są wykluczani z hierarchii Spokrewnionych – równy dostęp do władzy. Jako członek Starszyzny i Pryskus Nosferatu (mimo że długo unika już piastowania tego stanowiska, ciągle szukając dla siebie następcy), Opal jest jednym z najlepiej poinformowanych Spokrewnionych w mieście (na równi z Johnem Marrowem i Desirae Wells). Używa tej wiedzy przede wszystkim, by pomagać Nosferatu, później Kartianom, zaś na samym końcu – Księciu Vidalowi.

Wiadomo, że panna Opal ubiła w przeszłości kilka poufnych interesów z baronem Cimitierem, mimo że zaczęła powstrzymywać się od kontaktu z nim po tym, jak Vidal zaczął pracować nad pozbyciem się z miasta swoich dwóch rywali. Niektóre kanały pomiędzy nimi pozostały jednak otwarte, a teoretyczny sojusz tej dwójki, jeżeli tylko będzie im obydwu służył, nie może zostać wykluczony.

Ordo Dracul

Zakon Smoka posiada tylko jeden cel w Nowym Orleanie – przeżyć. Biorąc pod uwagę wrogość, jaką darzy owo zgromadzenie Lancea Sanctum, a szczególnie Książę Vidal, jego członkowie potrzebowaliby znacznej władzy i szczęścia, by zyskać w mieście jakiekolwiek prawdziwe wpływy. Niestety liczebność Ordo Dracul w mieście to ledwie kilku Spokrewnionych. Jest ich zbyt mało, by zdobyć jakąkolwiek znaczącą władzę, a szczęście, prędzej czy później, się skończy.

Smoki, w miarę możliwości, starają się nie zwracać na siebie uwagi Vidala. Kiedy ich wiara tego wymaga, zbierają się na obrzędy, lecz w innym przypadku unikają siebie nawzajem dla zachowania bezpieczeństwa. Mają w mieście jednego prawdziwego sojusznika. Mimo że baron Cimitiere odrzuca ich filozofię, to jednak widzi w nich życzliwe w swoim sprzeciwie wobec Vidala dusze. W rzeczy samej, jednym z najbardziej oddanych zwolen-

ników barona Cimitiere'a jest Smok, który nadal pracuje nad doskonaleniem mieszanki swoich wierzeń opartych na typowych wierzeniach Ordo Dracul i vodoun.

Lidia Kendall ujawniła baronowi Cimitiere'owi, że Zakon Smoka jest dość liczny w Nowym Orleanie, nieznacznie ponad liczbę wystarczającą, by ustanowić własnego Kogaiona. Nie zna jednak imienia przywódcy zgromadzenia ani nawet jego twarzy. Pojawia się on bowiem jedynie na spotkaniach Zakonu – jeśli tylko spotkaniami można nazwać uczestniczenie w nich trzech czy czterech osób – by poprowadzić ceremonie, pozostając w masce lub pod działaniem mocy Niewidoczności. Kultyści są w stanie rozpoznać swojego przywódcę jedynie poprzez używanie haseł, tajemnych ksiąg i osobistej wiedzy. Nie jest do końca jasne, czy miejscowy Kogaion pozostaje anonimowy, by uniknąć gniewu Vidala, czy też z jakichś innych, osobistych powodów.

Lidia Kendall, Nowicjusz Gangrel

Gorliwa zwolenniczka barona Cimitiere'a i wierna członkini jego frakcji, Lidia, jest zagorzałą wyznawczynią transcendencji osiągniętej poprzez Smocze Sploty. Nie ustaje w wysiłkach połączenia tych konfliktujących ze sobą systemów, jednak pozostaje stronniczką frakcji bardziej z osobistej lojalności niż z przyczyn religijnych. Lidia pragnie zadowolić swojego mentora oraz być świadkiem jego triumfu nad tymi, którzy są mu wrogami. Do tej pory okazała się jednym z jego najbardziej oddanych zwolenników, lecz jej religijny fanatyzm i osobista wiara mogą sprawić, że ciężko będzie jej zrozumieć potrzebę spokoju i subtelności. Jest tylko kwestią czasu, zanim jej czyny rozgniewają inne siły w Nowym Orleanie do tego stopnia, że baron Cimitiere będzie musiał wyciągnąć ją z jakiejś trudnej sytuacji lub też ponieść klęskę razem z nią.

Niezrzeszeni

Niezależni Spokrewnieni Nowego Orleanu są zdezorganizowaną, wichrzycielską grupą, nawet jak na standardy niezrzeszonych. Prawdziwi „obrazoburcy" Nowego Orleanu, jak myśli o sobie Shep Jennings i jego sojusznicy, czują urazę do barona Cimitiere'a (jest to szczególnie widoczne u samego Jenningsa, który mimo, lub być może z powodu, swojego śmiertelnego życia jako niewolnik, chowa w sercu żal do religii vodoun). Nienawidzą faktu, że poświęca się celom swojej sekty jako członek Kręgu Wiedźmy. Jednocześnie jednak jest ich największym sprzymierzeńcem, kiedy tylko trzeba przeciwstawić się machinacjom Lancea Sanctum i mniej potężnych zgromadzeń, a co za tym idzie czasami zdarza im się z nim sprzymierzać. Takie układy prowadzą zatem do niechętnej współpracy na poziomie przywództwa, lecz zdarzają się okazjonalne walki (zarówno w kwestii wpływów jak i fizyczne) pomiędzy indywidualnymi niezrzeszonymi.

Cleavon „Shep" Jennings, Mekhet, Głos Uciśnionych

Cleavon postrzega siebie jako osobę zewsząd otoczoną przez wrogów i w zasadzie sytuacja jest prawie tak zła, jak mu się wydaje. Pogardza wszystkim, co uosabiają Vidal, Savoy i Wewnętrzny Krąg, a co za tym idzie, jego lista potencjalnych sojuszników jest bardzo krótka. Jego współpraca z baronem Cimitierem jest w najlepszym razie wstrzemięźliwa i dochodzi do niej tylko wtedy, kiedy nie ma innego wyboru. Jenningsowi zdarzało się próbować pozyskać względy Kartian, jednak biorąc pod uwagę ich zabieganie o łaskawe spojrzenie Vidala, by wypracować zmianę od środka, niezrzeszeni nie są zwykle zainteresowani takim sojuszem. Paradoks dotyczący wszystkich Spokrewnionych dysponujących niewielką władzą – potrzeba władzy, by zdobyć sojuszników, a sojuszników, by zdobyć władzę – dotyka Jenningsa do żywego, wydatnie wpływając na poziom jego frustracji. Jak dotąd jednak, okazał się na tyle rozsądny, by nie narażać swoich zwolenników na zrobienie czegoś głupiego (czytaj: związanego z przemocą) i zwrócenia na siebie bezpośredniej uwagi Księcia, jednak szybko staje się zbyt sfrustrowany i zmęczony, by wiecznie zachowywać tę postawę. Jeśli dojdzie do przemocy ze strony niezrzeszonych Spokrewnionych Nowego Orleanu, może się to stać za cichym przyzwoleniem Jenningsa.

Desirae Wells, Gangrel, Posłanka

Młoda towarzyszka klanowa Jennigsa przyjęła rolę emisariusza w zasadzie domyślnie. Mimo przywiązania do koncepcji wolności niezrzeszonych, Wells posiada jeszcze większą, osobistą ambicję: poznania prawdy o tym, kim jest. Wells prawie nic nie pamięta ze swej przeszłości. Błąka się po mieście, z którym czuje się związana, szukając czegokolwiek, co pozwoli jej odzyskać pamięć. Zdając sobie sprawę z tego, że Vidal i Savoy będą szanowali status niezrzeszonych dopóty, dopóki jak ci ostatni nie zaczną go nadużywać, Jennings ustanowił Wells emisariuszką, by usprawiedliwiało to jej obecność na cudzym terenie. W zamian za te względy Wells poświęca swój pozostały czas na okazjonalne zajmowanie się aktualnymi kwestiami politycznymi. Nie wiedząc, jak prawdziwe jest jej twierdzenie o braku pamięci, zarówno Vidal, jak i Savoy starają się nasyłać na nią obserwatorów, gdy tylko wkroczy na ich terytorium; jak dotąd jednak z różnym skutkiem. Bardzo możliwe, że dzięki swojej swobodzie Wells wie tak dużo o samym mieście jak Marrow, Elgin czy też panna Opal. Inna sprawa to, czy zależy jej, aby wykorzystać jakoś tę wiedzę.

Sundown, Harpia Nosferatu

Od czasu Prohibicji tylko jednemu ze Spokrewnionych Nowego Orleanu udało się nie tylko przetrwać, lecz także wyjść na swoje bez wplątywania się w rozliczne, polityczne i filozoficzne frakcje. Wraz z czasem popularyzacji jazzu w latach dwudziestych XX wieku pojawiły się kluby nocne; Nosferatu znany jako Sundown wykorzystał tę okazję. Rozpoczął od pojedynczego przybytku, klubu przyjaznego Spokrewnionym, z prywatnymi pokojami (które mogą też służyć jako schronienia, rzecz jasna, za odpowiednią opłatą) i raczej niezwykłym wyborem napojów w części „tylko dla członków". Sundown nie tylko dobrze prosperował za czasów prohibicji, otwierając wiele lokali, lecz dzięki swojemu skupieniu się na Spokrewnionych był w stanie przeżyć czasy wielkiego kryzysu w zasadzie bez szwanku na dochodach. W rzeczy samej, jako że zarówno Vidal, jak i Savoy stali się regularnymi gośćmi jego klubu, apolityczny Sundown zyskał więcej wpływów, niż sam by tego chciał. Dzisiejszej nocy ma posłuch u najbardziej potężnych Spokrewnionych w mieście oraz silną kartę przetargową w postaci użytkowania swoich klubów. Jak dotąd, rzadko używał tej przewagi, jednak jeśli kiedykolwiek zamierzałby sympatyzować z jedną z trzech frakcji Nowego Orleanu, to bez dwóch zdań jego wsparcie zmieniłoby równowagę sił.

Sundown jednakże celowo nie chce dopuścić do takiego obrotu spraw. Ten Nosferatu ma znacznie mniejszy interes w deklarowa-

niu swojej wierności niż jakakolwiek inna frakcja w mieście, stając się niezrzeszonym raczej automatycznie niż jako efekt świadomych działań. Jest to dodatkowy powód frustracji Jenningsa, który uważa, że Sundown powinien używać swoich wpływów, by pomóc jego własnej grupie „wolnych pobratymców". Fakt, że tego nie robi – a co najgorsze, poszerza swoją gościnę tak, by objąć nią Vidala, Savoya i jakiegokolwiek innego Spokrewnionego przy władzy – sprawia, że został on naznaczony jako specjalny wróg niezrzeszonych podążających za Jenningsem. Do chwili obecnej nie wystąpili przeciwko niemu z tego samego powodu, dla którego nie robią tego wobec Vidala. Nie mogą sobie pozwolić, by skupić na sobie wrogość. Bez względu jednak na to, kluby Sundowna stają się okazjonalnym celem aktów wandalizmu, zaś wchodzący lub wychodzący z nich goście ofiarami nękania.

Z drugiej strony, zdanie Sundowna, Harpii niewybranej przez Księcia, jest bardzo istotne dla Przeklętych Nowego Orleanu. Pozwala mu to w pewnej mierze kształtować gusta Spokrewnionych, więc naturalnie podkreśla zalety własnych przybytków, a te z kolei jeszcze bardziej nadają wagi jego słowom. Inni Spokrewnieni nazwaliby to błędnym kołem, choć w tym przypadku nikt nie błądzi.

Crescent City

Nowy Orlean położony jest w parafii Orleans, jednym z 64 teopolitycznych okręgów, na które został w swej historii podzielony stan Luizjany. Miasto leży na tej samej wysokości geograficznej co Kair w Egipcie (30 stopni na północ od równika), zajmując wschodni brzeg rzeki Missisipi, około 90 mil rzecznych od Zatoki Meksykańskiej. Mówi się o nim „Crescent City" – „Miasto Półksiężyca", ponieważ rozpościera się wokół krawędzi lądu.

Kiedy przybyli tam pierwsi koloniści, cały ten obszar był bagnem i gdyby nie pomysłowość (i determinacja) człowieka i jego techniki, to miejsce wyglądałoby dzisiejszej nocy tak samo jak wówczas. Obszar ten znajduje się na średniej wysokości 60 centymetrów poniżej poziomu morza (i z tego powodu ciała umarłych muszą być zamykane w kryptach powyżej gruntu), a najbardziej wzniesione obszary zostały uformowane przez wylewy Missisipi, biegnącej wzdłuż wielu grobli miasta. Otaczają one miasto i rozciągają się na ponad 200 kilometrów; tworzą też nieformalną, półksiężycowatą granicę południa.

Większa Strefa Miejska Nowego Orleanu (która zawiera parafię Orleans, lecz nie pokrywa się z nią) składa się z 24 dystryktów oprócz właściwego Nowego Orleanu, w tym, między innymi: Abita Springs, Port Sulpher i Slidell. Obszary te uważane są za przedmieścia Nowego Orleanu w kwestiach zarówno geograficznych, jak i ekonomicznych, lecz wiele z nich nie jest bardziej związanych z miastem niż, powiedzmy, miasta Maryland lub Północna Wirginia ze stolicą kraju. Podczas tworzenia spisów i wyliczania statystyk wyniki podaje się zazwyczaj w odniesieniu do Większej Strefy Miejskiej niż do samych granic miasta.

Nowy Orlean na pierwszy rzut oka

Klimat: Nowy Orlean jest gorący i wilgotny; letnie temperatury mogą sięgać nawet 38°C. Zatoka Meksykańska jest powodem panującej w okolicy

dużej wilgotności, zaś rocznie na miasto spada około półtora metra deszczu. Nowy Orlean nie ma „suchej pory", zaś miejscowi wiedzą, że mogą się spodziewać deszczu o każdej porze roku. Największe naturalne zagrożenie miasta pochodzi ze strony huraganów, które regularnie uderzają w Zatokę Meksykańską, między czerwcem i grudniem.

Godzina policyjna: Żadna osoba poniżej osiemnastego roku życia nie ma prawa przebywać na ulicach miasta po godzinie 23:00.

Gospodarka: Oprócz turystyki przynoszącej miliony rocznie, Nowy Orlean prowadzi rozległy handel z Ameryką Łacińską. Miasto posiada duże zasoby zboża, stali i ziaren kawy; w latach siedemdziesiątych przeżyło boom na wydobycie ropy naftowej na wodnych platformach wiertniczych. Średnie płace pozostają daleko w tyle za wszystkimi stanami, oprócz dwóch, nawet mimo wielu miejsc pracy dla pracowników umysłowych i lukratywnego handlu na wybrzeżu. Jedna na cztery osoby żyje poniżej granicy ubóstwa.

Rząd: Nowy Orlean posiada wybranego burmistrza oraz radę miejską. Parafie (luizjańska wersja hrabstw) zostały geograficznie wyznaczone poprzez Kościół katolicki i stały się politycznymi okręgami pod hiszpańskimi rządami.

Populacja: Nieco ponad milion w Większym Obszarze Miejskim Nowego Orleanu; lecz każdego miesiąca przyjeżdża tu niemalże dwa razy tyle gości spoza miasta.

Religia: Przeważa rzymski katolicyzm. Według Code Noir z 1724 roku Bienville'a wszyscy właściciele niewolników zostali zobligowani do ochrzczenia i poddania ich katolickiej edukacji, lecz ci ostatni, a także inni imigranci, przynieśli ze sobą do miasta vodoun, które wkrótce rozkwitło. Bliżej przedmieść można częściej spotkać protestantów, szczególnie w okolicy St. Charles Avenue.

Mardi Gras

Jakikolwiek opis Nowego Orleanu nie będzie pełny bez wzmianki o największym święcie miasta, karnawale, przeciągającej się porze zabawy, rozpoczynającej się 6 stycznia (święto Trzech Króli). Kulminacją święta jest dzień zwany Ostatkami (od francuskiego słowa „Mardi Gras"), który może mieć miejsce w każdy wtorek pomiędzy 3 lutego a 9 marca. Ta najbardziej istotna dla Nowego Orleanu tradycja ewoluowała ponad 300 lat temu, stając się główną atrakcją miasta i faktycznie jest ona jednym z największych widowisk świata.

Podczas karnawału Nowy Orlean jest praktycznie wywrócone do góry nogami. Rozległe połacie miasta, w tym French Quarter i kilka głównych arterii, stają się zatłoczonymi węzłami. Transport publiczny utyka w miejscu, podobnie jak szkolnictwo czy nawet usługi pocztowe. Tysiące ludzi wylega na ulice, przywdziawszy ulubione maski, gotowi pofolgować sobie w odrobinie dobrodusznej rozpusty. I tak jak każdego roku, na dzień przed Mardi Gras burmistrz miasta usuwa się z urzędu, aby Rex, Król Karnawału, mógł rządzić Nowym Orleanem przez następne 24 godziny. Mimo że ta zmiana jest, rzecz jasna, symboliczna, to jednak w dużym stopniu odzwierciedla szacunek, jakim cieszy się to ulubione święto miasta.

Korzenie karnawału, jako corocznej tradycji, sięgają czasów dawniejszych, niż wielu by przypuszczało. Pogańskie źródła tych praktyk biły jeszcze starożytnej Grecji, gdzie odbywały się święta na cześć nadchodzącej wiosny, podczas których ludzie szukali oczyszczenia poprzez chłostę. Obrzędy te przejęli Rzymianie, których Luperkalia były coroczną okazją do wybuchu radości. Przez pewien czas Kościół katolicki starał się zniechęcić wiernych do tych tradycji, jednak po całych wiekach porażek na tym polu, dał w końcu spokój i zrobił to, co zwykł robić zawsze w takim przypadkach – wchłonął pogańskie obrzędy do swojego kalendarza. Nazwa rzymskiego obrzędu została zmieniona na *carnevale* oznaczająca „pożegnanie z ciałem", odnosząc się tym samym do rozpoczynającego się wraz ze środą popielcową okresu postnego.

W owym czasie obrzęd ten miał mocno lubieżny i bestialski charakter, jako że ludzie spędzali te kilka dni, rozładowując całe nagromadzone podczas roku frustracje i zahamowania. Dopiero w XVII wieku święto przyjęło nową, teatralną wrażliwość, wliczając w to barokową maskaradę, w której ludzie przeobrażali się w anonimowe postaci podczas beztroskiej hulanki. W czasach wiktoriańskich karnawał doświadczał powolnego upadku tylko po to, aby, jak na ironię, odrodzić się w 1857 roku za sprawą bogatych mieszkańców Dzielnicy Ogrodowej Nowego Orleanu. Grupa ta, zwąca się Mistyczną Załogą Karnawałową Comus, wrzaskliwie przystąpiła do Mardi Gras, wzbogacając tradycję przepychem kostiumów i lśniących platform. Od tego czasu święto zaczęło coraz bardziej się rozwijać i mimo że ostało się niewiele parad starego typu (dzięki liberalnemu prawu miasta), to samo święto jest większe i jaśniejsze niż kiedykolwiek.

Rzeźba Terenu

Choć cały Większy Obszar Miejski Nowego Orleanu jest częścią domeny Księcia Vidala, większość Spokrewnionych tego rejonu przebywa w Parafii Orleans i jest to obszar, którym wszyscy najbardziej się interesują. Nowy Orlean leży na południowym końcu szerokiej równiny zalewowej Missisipi; na północy graniczy z jeziorem Pontchartrain, a na południu jest przepołowiony przez rzekę. Miasto wzniesiono na planie prostokąta o wymiarach jedenaście na trzynaście kilometrów i leży w pobliżu splotu dróg I-10 i I-610. Nowy Orlean tonie, powoli, lecz nieprzerwanie – z racji potęgi rzeki, luźnej gleby i poziomu miejscowych wód gruntowych. Corocznie erozja odcina około 65 kilometrów kwadratowych brzegowego pogranicza, posuwając zatokę dalej na północ w tempie niecałego kilometra rocznie.

Poniższe informacje to jedynie ogólne przedstawienie najważniejszych dzielnic połączone z krótkim omówieniem najistotniejszych miejsc. Więcej szczegółów dotyczących każdego z tych obszarów znajdziecie w podręczniku **Miasto Przeklętych: Nowy Orlean**.

Główna Dzielnica Biznesowa

Tuż po zakupie Luizjany w 1803 roku osoby planujące budowę miasta miały zamiar stworzyć tu amerykański sektor handlowy, zaś ta dzielnica (wraz z zależną od niej Dzielnicą Magazynową) jest wynikiem właśnie tych wysiłków. Po tym jak miasto przejęli Amerykanie, Książę Vidal przyjął całe zastępy kupców, bankierów i przemysłowców, których zaradność i inicjatywa szybko zmieniły to miejsce w gwarny port. W swoim wcześniejszym wcieleniu, jako Fauborg St. Mary, ta dzielnica dorobiła się sieci banków, budynków rządowych, prywatnych urzędów i magazynów, wszystkie skoncentrowane wokół centrum Placu Layafette. W tych dniach ulica Canal Street była linią dzielącą amerykańską i francuską część miasta i nadal tworzy granicę pomiędzy Przedmieściem i Śródmieściem.

Książę Vidal nie żałował wydatków na sprowadzenie do „swojej" dzielnicy pożądanych mieszkańców, a także nie patyczkował się, miażdżąc przybyszy, których nie tolerował. Większość tego obszaru była kiedyś murzyńską dzielnicą zwaną „Back o'Town" i pełniła rolę przedłużenia obskurnej dzielnicy czerwonych latarni. Z czasem jednak Vidal i jego śmiertelni słudzy (znani i nieznani) za pomocą nacisków, pieniędzy i buldożerów wprowadzili swoją wizję w życie. Dzisiejszej nocy w GDB znajduje się wiele istotnych gmachów, takich jak Urząd Miejski czy też stadion Louisiana Superdome, gdzie odbywają się rozgrywki Super Bowl.

Poddzielnica GDB, Dzielnica Magazynowa, była kiedyś centrum miejskiej aktywności, lecz zaczęła podupadać wraz z kurczeniem się portu. W 1984 roku Wystawa Światowa w Luizjanie wniosła tam ożywczy powiew tak bardzo potrzebnego zainteresowania, co doprowadziło do przemiany magazynów w apartamenty i miejsca wystaw dla artystów. Do Dzielnicy Magazynowej życie wróciło wraz z wybudowaniem tam restauracji, sklepów i centrów konferencyjnych.

W sensie politycznym Książę lubi używać dzielnicy jako karty przetargowej w kontaktach z tymi, którzy zabiegają o uznanie w mieście. Spokrewnieni doskonale zdają sobie sprawę, że Książę może w znacznym stopniu utrudnić ich egzystencję poprzez pokrojenie na kawałki w ich imieniu domeny należącej do innego Spokrewnionego. Wtedy wielu nowo przybyłych prosi o miejsce w obszarze, który nie został jeszcze zajęty przez innego Spokrewnionego (lub „załogę Spokrewnionych", jak wiele koterii zwykło się tytułować). W ten sposób Książę wymusza przyszłe przysługi (lub też pieniądze czy wpływy) od tych, którym zapewnia „rozwiązania mieszkaniowe dla Spokrewnionych, w korzystnej cenie". Jak do tej pory jego strategia w większości przypadków odnosi sukces, zaś GDB jest teraz wypełniona Spokrewnionymi, którzy mają u Księcia dług. Rzecz jasna, Książę Vidal nie posiada własnego schronienia w tej nijakiej dzielnicy.

Dolna Dzielnica Ogrodowa

Z GDB graniczy Dolna Dzielnica Ogrodowa, starsze i spłowiała siostra Dzielnicy Ogrodowej. W minionych nocach obszar ten był jednym z najelegantszych przedmieść w całym kraju. Został zaprojektowany w stylu greckiego renesansu z zadrzewionymi ulicami i domami zbudowanymi w zgodzie z klasyczną estetyką francuskiego przedmieścia. Kiedy w XIX wieku dzielnica była jeszcze w trakcie planowania, rzeczoznawca budowlany, Barthélémy Lafon, chciał, aby stała się ona synonimem najnowocześniejszego projektu urbanistycznego. Ulice zostały nazwane imionami greckich bogów – jest też seria krzyżujących się ze sobą przecznic o imionach Muz – zaś elita, która przybyła tam żyć, dodała własne greckie wartości, takie jak galerie z kolumnami, ogrody czy też upiększone balkony.

Niestety czasy świetności dzielnicy dawno już minęły. Te same bogate elity, które tak długo wspierały rozwój tego obszaru, wy-

Atrakcje turystyczne
1. Dom 1850 House
2. Antoine's
3. Cabildo
4. Hotel Cornstalk
5. French Market
6. Galatoire's
7. Kolekcja Historyczna Nowego Orleanu
8. Hotel Moteleone
9. Hotel Villa Convento
10. Jean Lafitte's Old Absinthe House
11. Dworek LeMonnier
12. Giełda Maspero
13. Napoleon House
14. Omni Royal Orleans
15. Prezbiterium
16. Preservation Hall
CMENTARZ ŚW. LUDWIKA NR 2
NOWOORLEAŃSKI TEATR SZTUKI SCENICZNEJ
AUDYTORIUM MIEJSKIE
PARK LOUISA ARMSTRONGA
CMENTARZ ŚW. LUDWIKA NR 1
PLAC BEAUREGARDA
CENTRUM SZTUKI SCENICZNEJ SAENGERA
LAFITTE'S BLACKSMITH SHOP
ST.ANTHONY'S GARDEN
KATEDRA ŚW. LUDWIKA
MUZEUM VOODOO
GALLER HOUSE
STARY KLASZTOR URSZULANEK
JACKSON SQUARE
STARY SKŁAD CELNY
PARK ARTYLERII WASZYNGTONA
BROWAR JACKSONA
MOON WALK
LINIA TRAMWAJOWA RIVERFRONT
STARA MENNICA
CANAL PLACE
THE NATCHEZ
PARK RZECZNY WOLDENBERGA
CENTRUM HANDLU ŚWIATOWEGO
AKWARIUM OBU AMERYK
RZEKA MISSISIPI
PLAC HISZPAŃSKI
PROM DO CANAL STREET
French Quarter

prowadziły się na przedmieścia, do nowszej Dzielnicy Ogrodowej. Wiele z pięknych opuszczonych domów podzielono na kwatery do wynajęcia dla imigrantów przybyłych tu w poszukiwaniu pracy. Nowe plany zasiedlenia dodatkowo zniszczyły dawny czar tego miejsca, zaś wraz z otwarciem mostu na rzece Missisipi do tej niegdyś cichej okolicy dotarł hałas. Dopiero niedawno, tuż po zamknięciu rampy mostu, inwestorzy i właściciele sklepów na nowo zainteresowali się tym obszarem, lecz tchnięcie w to miejsce nowego życia będzie ciężką bitwą.

Przez dziesięciolecia Dolna Dzielnica Ogrodowa była domem dla najstarszej członkini Starszyzny Księcia Vidala, Pearl Chastain. Twierdzi ona, że swego czasu pełniła kluczową rolę w rozwoju tego rejonu, zaś kiedy nagle wzrósł poziom jego majętności i prestiżu, przyciągając tym samym bogatych i sławnych z całego kraju, ona i jej pobratymcy stali się uznanymi postaciami. Pearl została tu, chociaż gwiazda tej dzielnicy przestała już świecić. Pośród samych Spokrewnionych stała się symbolem Dolnej Dzielnicy Ogrodowej i wielu twierdzi, że nic nie jest w stanie sprawić, aby ją kiedykolwiek porzuciła.

Dzielnica Ogrodowa

Być może największym kontrastem w Crescent City jest różnica zarówno pomiędzy stylem, jak i wyglądem obszaru zwanego Dzielnicą Bogaczy, szczególnie w porównaniu z znajdującą się na wschodzie French Quarter. Dzielnica Ogrodowa (lub Dzielnica Bogaczy na zachodzie) jest przestrzennym i czystym cudem architektonicznym, kiedyś złożonym z kilku osiedli, a konkretnie Lafayette, Jefferson oraz Carrolton. Te osobne osady były stopniowo przyłączane do właściwego Nowego Orleanu na przestrzeni dwudziestu lat, od połowy aż do końca XIX wieku, prowadząc tym samym do stworzenia jednolitego obszaru, jakim jest teraz Dzielnica Bogaczy. Pomijając inwestycje komercyjne i mieszkaniowe, Dzielnica Bogaczy jest również lokacją dwóch głównych instytucji szkolnictwa: Uniwersytetu Tulane oraz Loyola. Zarówno obszar właściwy, jak i ten obok są często nazywane Dzielnicą Uniwersytecką.

Po raz kolejny konfrontacja przynosi ze sobą podobieństwa. Oprócz oczywistych różnic, Dzielnica Ogrodowa ma wiele podobieństw z French Quarter. Obie są Krajowymi Dzielnicami Historycznymi, na terenie których prawo konserwacyjne stara się zachować jak najwięcej z oryginalnej architektury i specyfiki tych obszarów. Choć French Quarter jest znana jako najniebezpieczniejsza dzielnica po zmroku, Dzielnica Ogrodowa wcale jej pod tym względem nie ustępuje. Książę Vidal, który utrzymuje kilka schronień w tym obszarze, był odmiennego zdania w tej kwestii, jednak fakt pozostaje faktem, zaś ci, którzy są rozważni na tyle, by to dostrzec, znają prawdę.

Dzielnica Ogrodowa sama w sobie jest nieszczególnie duża (pomijając resztę Dzielnic Bogaczy). Jest nawet mniejsza niż French Quarter oraz Dolna Dzielnica Ogrodowa; rozciąga się jedynie od St. Charles Avenue do Magazine Street, pomiędzy Jackson Avenue a Louisiana Avenue. Obszary te mają głównie charakter mieszkalny, zaś jej najbardziej charakterystycznymi cechami są nadal istniejące, znane posiadłości, takie jak Charles Brigg House lub Colonel's Short Villa, dawny dom oficera konfederatów wojny secesyjnej. W Dzielnicy Ogrodowej znajduje się powstały w 1833 roku też Cmentarz Lafayette, który zapewnia jeden z najbardziej fascynujących widoków w mieście.

Śródmieście

Częścią miasta, która uważana jest za najbardziej „miejską" lub też po prostu za najmniej historyczną, jest największa dzielnica – Śródmieście. Tym terminem mieszkańcy określają północną część Nowego Orleanu. Rozciąga się ona mniej więcej od North Claiborne Avenue na południu do City Park Avenue na północy, zaś północną granicą jest New Orleans Country Club na zachodzie oraz City Park na wschodzie.

Śródmieście jest najmniej charakterystyczną ze wszystkich dzielnic Nowego Orleanu, a także największą mieszanką kultur oraz grup etnicznych. Większość Azjatów i Latynosów pracujących w mieście zamieszkuje właśnie tę okolicę. Nie ma tu nic szczególnie godnego uwagi ani dla Spokrewnionych, ani dla bydła. Ostatnimi czasy dzielnica doświadczyła intensywnego rozwoju, jednak cała praca została przeprowadzona w sposób zbyt gorączkowy, bez jakiegokolwiek planu przestrzennego, przez co cały ten obszar poniósł tego konsekwencje. Dzielnica nękana jest przez różnego rodzaju przestępczość, co znacznie ułatwia pożywianie się tutaj. Biorąc pod uwagę wiek Śródmieścia i obecny stan, jest ono domem dla dużej liczby Spokrewnionych, którzy nie mogli nabyć praw do lepszych obszarów pozyskiwania pożywienia w mieście. Z drugiej strony, to właśnie z tego miejsca pochodzi młoda Mekhet, Coco Duquette, przez co nie ustaje ona w wysiłkach, by reprezentować Spokrewnionych Śródmieścia.

Promenada Esplanade Ridge

Podobnie jak St. Charles Avenue w Dzielnicy Bogaczy, Esplanade Avenue jest pięknym obszarem mieszkalnym, obsianym uroczymi domkami i położonym w cieniu firmamentu liści dębu, których drzewa rosną na całej jej długości. Umiejscowiona tuż przy największym parku w mieście, Esplanade Ridge, może pochwalić się wieloma interesującymi cechami, takimi jak uroczy teren bagnisty czy też wielki tor wyścigowy. Tutejsze domy są znacznie mniej ekstrawaganckie niż te stojące w Dzielnicy Bogaczy, sprawiając jednak mniej krzykliwe wrażenie. Sama promenada to wycinek wysoko położonego gruntu, ciągnący się od Quarter do Bayou St. John, poddzielnicy promenady oraz najstarszej części Nowego Orleanu. Dawni osadnicy szybko zdali sobie sprawę z korzyści wynikających ze wzniesienia swoich domów właśnie tutaj, z dala od spustoszenia czynionego regularne powodzie. Oprócz samych domów, zainteresowanie mogą wzbudzić jedynie City Park oraz Bayou St. John. City Park naprawdę robi wrażenie. Wraz ze swoimi 1500 akrami stanowi piąty co do wielkości park miejski w kraju. Może pochwalić się lagunami bagiennymi oraz pokrytymi hiszpańskim mchem dębami. Wraz z poprowadzeniem tu wewnątrzstanowej drogi 610 zniszczono panujący tu spokój i naturalny dom wielu zwierząt. Wielu Spokrewnionych podniosło krzyk i starało się wpłynąć na Księcia, by ten pociągnął za odpowiednie sznurki, by ją przeniesiono. Książę, jak sam twierdzi, próbował tego, lecz na próżno.

Bayou St. John, stara poddzielnica na zachodzie promenady, styka się na południu ze Śródmieściem, na północy z parkiem, a na wschodzie z samym bagnem. Długo przed powstaniem Nowego Orleanu region ten zasiedlili francuscy Kanadyjczycy, a jeszcze wcześniej Indianie używali szlaku wodnego tego terenu jako najszybszego połączenia pomiędzy

jeziorem Pontchartrain i rzeką Missisipi. Kiedy francuscy odkrywcy trafili na to przejście, oznaczyli je jako gotowe do zasiedlenia. Można tu znaleźć wiele klasycznych domostw, takich jak Mullen House, Dabezies House oraz dwór Lulin Mansion. Parę lat temu Książę zabronił jakimkolwiek Spokrewnionym zamieszkiwania oraz pożywiania się na Bayou St. John, lecz do tej nocy nie wytłumaczył powodów tego edyktu. Ten brak informacji tylko mnoży plotki o Vidalu.

Dzielnica Tremé

Ta mała dzielnica, tradycyjnie zasiedlona przez czarnych Kreolów, uważana jest za pierwsze prawdziwe przedmieścia Nowego Orleanu. Znajdująca się po drugiej stronie brzegu jeziora niż stare mury French Quarter North Rampart Street, to najbardziej uboga okolica. Jest tylko cieniem atrakcyjnej okolicy, jaką kiedyś było. Zaniedbany (często w wyniku opuszczenia) stan niegdyś pięknych budynków tej dzielnicy sprawił, że niektórzy jej mieszkańcy postanowili się zjednoczyć, by przywrócić temu terenowi jego dawną świetność. Tak jak w przypadku Dolnej Dzielnicy Ogrodowej postępy są bardzo powolne, zaś dla wielu Tremé jest już przegraną sprawą.

Nadal jednak można znaleźć tu szczególnie ważne miejsca, pomiędzy, a także pod warstwą brudu przestępczości. Mieści się tu jeden z najcudowniejszych kościołów w tym rejonie, pod wezwaniem św. Augustyna. Zbudowany przez tego samego architekta, który przebudował katedrę św. Ludwika, kościół św. Augustyna otwarty został w 1842 roku, przez co jest on drugim najstarszym murzyńskim kościołem katolickim w całym kraju. Na końcu drogi znajduje się Park Louisa Armstronga, miejsce upamiętniające sławnego trębacza i śpiewaka. W połowie XIX wieku obszar ten mieścił się poza murami miasta i był miejscem rynku niewolników i wolnych czarnych, zwanym Congo Square. Na początku XX wieku przylegało do niego niesławne Storyville. Chociaż zostało ono zrównane z ziemią, nadal odstrasza zarówno Spokrewnionych, jak i bydło, chcących prowadzić tu jakikolwiek rodzaj interesów. Jednak pozostało wystarczająco dużo zainteresowania (lub też szacunku) dla tego miejsca, aby w rezultacie wzniesiono takie budowle jak Mahalia Jackson Theater czy też Audytorium Miejskie, zaś dzięki wysiłkom zdeterminowanych obywateli (którymi niekiedy byli sami Spokrewnieni), obszar ten nie pogrąży się w niebycie. Dzisiejszej nocy istnieje nawet stacja radiowa, która nadaje bezpośrednio z parku.

Dzielnica Tremé znana jest również jako miejsce spotkań Spokrewnionych, odbywających się tu w określonych porach roku. Wielu wierzy, że jest to efekt pewnego rodzaju systemu barteru lub debaty, które powstały pomiędzy różnymi załogami tutejszych Spokrewnionych, podczas gdy inni uważają, że nie jest to nic innego, jak tylko dogodne miejsce spotkań dla modnych neofitów. Bez względu na to, jaka jest prawda, aktywność owych Spokrewnionych nie jest na tyle kłopotliwa, by ściągnąć na siebie uwagę Księcia... Jeszcze.

Vieux Carré

Będąca klejnotem w koronie the Big Easy, ta stosunkowo mała część Nowego Orleanu do tego stopnia zyskała na popularności i sławie, by przewyższyć wszystkie dzielnice w mieście. Vieux Carré, czyli „stara dzielnica", składa się jedynie z sześciu na trzynaście przecznic, jednak jest jedną z najgęściej zaludnionych dzielnic miasta. French Quarter, jak jest najczęściej nazywana, posiada najwięcej najlepszych w Nowym Orleanie hoteli, restauracji i ciekawych miejsc, jedno od drugiego dzieli zaledwie kilka kroków. W centrum Quarter (jak nazywają tę dzielnicę miejscowi) znajduje się Jackson Square; na wschodzie graniczy z rzeką, na północy – z Fauborg Marigny oraz z Dzielnicą Składową na południu. Nawet w najpracowitszych miesiącach posiada mniej niż 20000 stałych mieszkańców, lecz każdy z nich jest potencjalnym pucharem dla swojego pana, Antoine'a Savoya.

Jedną z najbardziej skutecznych metod rządzenia w obliczu rozciągania się wpływów Savoya była praktyka zakładania Elizjum. Kiedy Savoy stał się mądrzejszy i zaczął działać w kierunku przeobrażenia French Quarter w cel turystyki historycznej, Książę zaczął zwalczać ogień ogniem, nadając wielu budynkom Vieux Carré status Elizjum. Nikt nie podważał motywacji Księcia: ochrona najwspanialszych egzemplarzy historii tego miejsca przed grabieżami gwałtownych Spokrewnionych, jak również sama konserwacja budynków. Ochrona Quarter była oczywistą kwestią i w tej właśnie prostocie leżał geniusz tego pomysłu, jako że każdy rozumiał mądrość tego zamiaru, nie mając jednak pojęcia o prawdziwych pobudkach Księcia.

Ustanowienie Elizjów na terytorium całej Quarter zaowocowało spełnieniem dwóch celów. Po pierwsze, naruszyło hegemonię tak zwanego pana na włościach. Mistrz Elizjum miasta może dzięki dekretowi dowolnie przemieszczać się pomiędzy miejscami ogłoszonymi Elizjum, zaś kiedy tak wiele budynków w danej domenie znajduje się pod jego kontrolą, to w praktyce ma on wolną rękę w poruszaniu się po domenie innego wampira. Biorąc pod uwagę fakt, że Mistrz Elizjum jest podwładnym Księcia, można dostrzec w tym posunięciu prawdziwą mądrość. Drugim celem, który osiągnęła strategia Księcia, jest możliwość zawstydzania Savoya. Każde, nawet najmniejsze pogwałcenie neutralności znajdującego się w domenie Savoya Elizjum oznacza dla niego utracenie pewnej części swojej pozycji. Zaś biorąc pod uwagę srogie kary wymierzane przez Księcia za złamanie tych zasad, wydaje się, że Savoy zawsze będzie ponosił odpowiedzialność za czyny żyjących w jego domenie „aktywistów" oraz „przestępców pośród Spokrewnionych". Savoy musi wypić piwo, którego sam naważył.

Elizja we French Quarter

Poniżej znajduje się lista miejsc, które Książę ogłosił Elizjami. Zgodnie z jego dekretem, wszyscy, którzy pogwałcą neutralność Elizjum (bezpośrednio lub pośrednio), mają zostać potępieni. Większość z tych miejsc to historyczne hotele, restauracje lub puby, lecz niektóre, takie jak LeMonnier, były kiedyś prywatnymi domami.

- Dom 1850 House
- Antoine's
- Cabildo
- Hotel Cornstalk
- French Market
- Galatoire's
- Kolekcja Historyczna Nowego Orleanu
- Hotel Monteleone

- Hotel Villa Convento
- Jean Lafitte's Old Absinthe House
- Dworek LeMonnier
- Giełda Maspero
- Napoleon House
- Omni Royal Orleans
- Presbytère
- Preservation Hall

Przeklęci Nowego Orleanu

Każdej nocy Parafia Orleans wypełnia się niemalże setką wampirów, lecz jedynie 60 z nich to jego prawdziwi mieszkańcy ze schronieniami i prawami pożywiania się w jednej z wielu dzielnic miasta. Ci zaprezentowani poniżej to ledwie cząstka najbardziej zaangażowanych lub zakorzenionych Spokrewnionych Nowego Orleanu – tych z największym wpływem politycznym i/lub siłą przebicia.

Augustus Vidal, Książę Nowego Orleanu

Klan: Ventrue
Zgromadzenie: Lancea Sanctum
Rok Przeistoczenia: 1701
Wygląda na wiek: Około trzydziestki
Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 3, Czujność 4, Determinacja 6
Atrybuty Fizyczne: Siła 5, Zręczność 5, Wytrzymałość 6
Atrybuty Społeczne: Prezencja 4, Manipulacja 5, Opanowanie 4
Umiejętności Umysłowe: Wykształcenie (Dogmaty katolickie) 3, Komputer 1, Dedukcja 4, Medycyna 2, Okultyzm 3, Polityka 6, Nauka 3
Umiejętności Fizyczne: Wysportowanie 3, Bijatyka 4, Prowadzenie 1, Broń Palna 3, Skradanie się 2, Przetrwanie 4, Broń Biała 4

Umiejętności Społeczne: Zwierzęta 2, Empatia 3, Ekspresja 2, Zastraszanie 5, Perswazja 3, Obycie (Etykieta) 6, Półświatek 3, Oszustwo 5
Atuty: Sojusznicy (Lokalne władze) 3, Sojusznicy (Wyższe kręgi) 3, Sojusznicy (Policja) 3, Status Miejski 5, Status Klanowy (Ventrue) 5, Status w Zgromadzeniu (Lancea Sanctum) 5, Schronienie 4, Trzoda 2, Języki (angielski 2, francuski 3, łacina 2), Sługa 3, Zasoby 4
Siła Woli: 9 (zredukowana z prawidłowej – 10 – poprzez wampirze uczynki)
Człowieczeństwo: 5
Cnota: Wiara
Skaza: Pycha
Zdrowie: 11
Inicjatywa: 9
Obrona: 4
Szybkość: 15
Moc Krwi: 7
Dyscypliny: Nadwrażliwość 3, Dominacja 5, Żywotność 5, Wigor 4, Majestat 3
Zaburzenia: Narcyzm (łagodny; 5), Podejrzliwość (łagodna; 6)
Vitae/na turę: 20/5

Pośród Spokrewnionych Augusto Vidal stał się synonimem dwóch rzeczy: Nowego Orleanu oraz determinacji i przewagi Ventrue. Ledwie parę miast w Nowym Świecie może pochwalić się tyloma próbami i zmartwieniami, jak te Nowego Orleanu, a mimo to Vidal był w stanie przetrwać je wszystkie. Jest pierwszym i jedynym Księciem, którego uznał ten region i stał się jednocześnie ikoną dla wielu młodych członków swojego klanu, zarówno na terytorium Stanów Zjednoczonych, jak i poza nim. To smutne, że jedynie kilka osób zdaje sobie sprawę z piętna, jakie wycisnęło na Vidalu owo zwierzchnictwo.

Urodzony w Walencji i wżeniony w rodzinę z Kordoby, Augusto Vidal był nieznanym hiszpańskim szlachcicem, który wierzył, że wielkość może osiągnąć tylko w wyniku bitwy. Rozpoczął zatem karierę wojskową i aspirował do rangi generała w nadziei, że uda mu się w końcu zgromadzić dość władzy, by mieć wpływ na narodową politykę. Jednak jego sukcesy militarne, choć znaczące, były dość rzadkie i nieliczne. Co za tym idzie, jak na ironię, musiał odpowiednio się ożenić, by osiągnąć wielkość. Wyszedł za posiadającą ziemię szlachciankę z Andaluzji, której ojciec miał zamiar uznać ją za swoją spadkobierczynię tuż po jej ślubie.

Kiedy żona zmarła w tajemniczych okolicznościach, Vidala odwiedził jej przodek, by poprzez jedną brutalną noc usunąć go raz na zawsze z publicznego życia szlachty i wprowadzić go w prywatny świat Przeklętych. Oprócz bycia spętanym Vinculum, Vidal zawdzięczał swój majątek oraz reputację Spokrewnionego swojemu rodzicowi (starszemu o pewnej renomie), stał się również celem niekończącej się serii testów na wartość i lojalność, zarówno wobec rodziny, jak i wobec kraju.

Ostatnim i zarazem największym z tych testów był ten, który odbył się podczas wojny siedmioletniej, kiedy rodzic Vidala zaoferował mu odegranie bezpośredniej roli w hiszpańskim zwycięstwie nad Francją. Mimo że Hiszpania faktycznie wygrała Luizjanę w wyniku rozegranej wojny, to w 1768 roku obywatele francuscy zbuntowali się, a, by rozwiązać problem, do kolonii

wysłano hiszpańskich żołnierzy. Rodzic Vidała poprosił go, aby ten popłynął razem z nimi i reprezentował hiszpańskie interesy w tym zdominowanym przez Francuzów mieście. Vidal postrzegał to jako swoją szansę na wolność i chętnie zgodził się na propozycję, mając również świadomość, że oznaczałoby to koniec Vinculum i nieznośnego łańcucha przykuwającego go do rodzica. Poczucie obowiązku, które do niedawna jeszcze okazywał w stosunku do swojego rodzica, wkrótce przełoży się na stosunek do klanu i wiary katolickiej.

W każdym momencie swoich rządów Vidal starał się zrobić wszystko, by w pełni dzierżyć pełnię władzy nad miastem. Zawsze był znany z wrogości do vodoun, lecz ostatnimi czasy jego niecierpliwość stała się wyjątkowo gorączkowa. Narzucanie coraz większej liczby sankcji wobec coraz większej liczby Spokrewnionych w jego domenie sprawiło, że wielu poddaje w wątpliwość jego motywy (zaś niektórzy jego poczytalność). Wielu również uważa, i słusznie, że po prostu kończy mu się już czas. Vidal musi wkrótce odpocząć, a ponieważ najwyraźniej został bez potomka, niejeden zastanawia się, co może po sobie zostawić.

Vidal jest wysoki, jak na Hiszpana; ma ostre, śródziemnomorskie rysy twarzy i szerokie ramiona. Jego gładkie, czarne włosy zawsze wyglądają na mokre, zaś on sam nadal nosi bródkę w stylu Van Dyke'a, identyczną jak za życia. Niestety utrzymanie doskonałego stanu zarostu zajmuje mu znaczną część pierwszej godziny każdej nocy, której wstaje, jako że jego Przeistoczenie odbyło się, w rzeczy samej, w sposób niechlujny, nie dając mu wcześniej możliwości poprawienia swojego wyglądu. Vidal ubiera się tak, by zrobić wrażenie, jednak nigdy nie zapomina o wyższości funkcjonalności nad wyglądem. Mówi używając ostrego, rozkazującego staccato, tak typowego dla jego krajanów; nawet po tak wielu dekadach spędzonych w Nowym Świecie nie udało mu się pozbyć swojego wyraźnego akcentu... A może po prostu nie dbał o to.

Krążą plotki, że Książę może pożywiać się tylko krwią innych katolików. Z drugiej jednak strony, skoro jego Moc Krwi jest tak wysoka, może on również pożywiać się tylko na Spokrewnionych...

Antoine Savoy, pan French Quarter

Klan: Daeva
Zgromadzenie: Lancea Sanctum
Rok Przeistoczenia: Savoy twierdzi, że doszło do niego na początku XVIII wieku. Ci spośród nowoorleańskich Spokrewnionych, którzy mają powody, by myśleć inaczej, podejrzewają, że nastąpiło to raczej bliżej roku 1840.
Wygląda na wiek: Po trzydziestce
Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 3, Spryt 3, Determinacja 4
Atrybuty Fizyczne: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 2
Atrybuty Społeczne: Prezencja 3, Manipulacja 4, Opanowanie 5
Umiejętności Umysłowe: Wykształcenie (historia Kościoła) 3, Rzemiosło 1, Dedukcja 2, Okultyzm (Vodoun) 4, Polityka 5
Umiejętności Fizyczne: Wysportowanie 1, Broń Palna 1, Skradanie się 1, Broń Biała 3
Umiejętności Społeczne: Empatia 3, Ekspresja 4, Zastraszanie 3, Perswazja (Podstęp) 3, Obycie 3, Półświatek 3, Oszustwo (Przekręt) 4
Atuty: Sojusznicy (Lokalne władze) 2, Sojusznicy (Okultyzm) 2, Sojusznicy (Półświatek) 1, Status Klanowy (Daeva) 3, Status Miejski 4, Kontakty 3, Status w Zgromadzeniu (Lancea Sanctum) 4, Sława 1, Schronienie 3, Trzoda 3, Języki (angielski 3, hiszpański 3), Zasoby 4
Siła Woli: 9
Człowieczeństwo: 5
Cnota: Sprawiedliwość
Skaza: Zawiść
Zdrowie: 7
Inicjatywa: 8
Obrona: 3
Szybkość: 10
Moc Krwi: 4
Dyscypliny: Nadwrażliwość 4, Akceleracja 2, Majestat 5, Żywotność 1, Tebańskie Czarnoksięstwo 3
Rytuały Tebańskiego Czarnoksięstwa: Relikwiarz Vitae (1), Plaga Kłamcy (2), Pochwała Grzechu (3)
Vitae/na turę: 13/2

Antoine Savoy twierdzi, że posiadał już status starszego w Nowym Orleanie, kiedy Hiszpanie przejęli miasto w 1762 roku. Twierdzi również, że był towarzyszem i sojusznikiem byłej pani French Quarter, Marii Pascual, aż do momentu jej zniszczenia pod koniec XIX wieku. W obu tych przypadkach nikt nie znalazł dowodu wskazującego na prawdziwość jego twierdzeń. Nie pojawia się również w jakichkolwiek zapiskach lub też pamięci kogokolwiek ze starszych Spokrewnionych – włączając w to tych, którzy dobrze znali panią Marię – przed rokiem 1848. Nawet po pierwszym stwierdzonym pojawieniu się Savoya, nikt z ówczesnych sojuszników Marii nie jest w stanie przypomnieć sobie jakichkolwiek kontaktów pomiędzy tą dwójką. Bez względu jednak na to, niedługo po śmierci Marii Savoy odniósł sukces w rozciągnięciu swoich wpływów na French Quaerter Nowego Orleanu, częściowo dlatego, że faktycznie posiadał dostęp do jej wiedzy i wsparcie jej najpotężniejszych sojuszników. Utrzymuje, że brak dowodów na jego egzystencję przed rokiem 1848 jest tylko i wyłącznie dowodem na jego umiejętność ukrywania swojej działalności.

Od czasu kiedy Quarter rozwinęła się w atrakcję turystyczną typową dla dzisiejszej nocy, Savoy używał swojej dominacji nad

nią w celu zyskania większych wpływów. Zaangażowany w ciągły, gorzki spór z Księciem Vidalem, który nie zgadza się by Savoy mógł nadawać terytorium i prawa pożywiania, w zasadzie wykorzystuje tę wojnę, by umocnić swoją władzę. Jako miejscowy Kreol (lub na takiego wyglądający), używa w swojej grze zarówno rasowych, historycznych, jak i religijnych zainteresowań mieszkańców. Savoy przedstawia siebie jako katolika, lecz akceptuje również zasady rządzące vodoun. Posuwa się nawet do włączania praktyk vodoun w obrzędy katolickie, ta niezwykła zbieżność występuje tylko w Nowym Orleanie. W ten sposób jeszcze gorzej nastawia do siebie Księcia Vidala (za „zanieczyszczanie" wiary) i barona Cimitiere'a (który uważa, że Savoy chce za pomocą vodoun zdobyć popularność wśród jego zwolenników).

Savoy pozuje na obrońcę Murzynów, Kreoli i kultury vodoun, a także Spokrewnionych. Wielu krytyków Savoya – baron Cimitiere nie jest tu odosobniony – ma go za hipokrytę, który używa tych tematów tylko i wyłącznie, by zyskać coś w kwestii własnych interesów. Plotka głosi nawet, że wierność Savoya wobec Lancea Sanctum nie odzwierciedla jego prawdziwych poglądów, lecz ma tylko udowadniać, że dołączył do zgromadzenia, ponieważ zyskuje dzięki niemu obraz, który jest mu potrzebny. French Quarter i inne biedne dzielnice są już w tym momencie pełne napięcia z powodu zbyt gęstego zaludnienia (przynajmniej według standardów Spokrewnionych) i nie raz zbliżały się do otwartej wojny pomiędzy jego zwolennikami i wrogami.

Savoy jest nadzwyczaj otwarty i serdeczny, jak na lorda Spokrewnionych; posiada zupełnie otwarty dwór, do którego każdy może dołączyć i wygłasza w Elizjum orędzia niczym ubiegający się o reelekcję polityk. Jak bardzo jest szczery, tego nie wie nikt, lecz zgromadził on wystarczająco dużo zwolenników, by nie poddawać się próbom Vidala i barona Cimitiere'a pozbawienia go obecnego stanowiska.

Savoy to niski, wątły mężczyzna z silnymi rysami europejskimi. Jego włosy są ciemne, tak samo jak jego lekki, wieczny zarost. Preferuje noszenie wygodnych garniturów lub sportowej kurtki i rzadko widuje się go bez uśmiechu na twarzy. Kiedy jest wzburzony lub poważny, można wyśledzić w jego głosie lekką nutę francuskiego akcentu.

Baron Cimitiere, Regent z przypadku

Klan: Nosferatu
Zgromadzenie: Krąg Wiedźmy
Rok Przeistoczenia: Nieznany
Wygląda na wiek: Nieokreślony
Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 5, Czujność 4, Determinacja 5
Atrybuty Fizyczne: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 4
Atrybuty Społeczne: Prezencja 4, Manipulacja 3, Opanowanie 4
Umiejętności Umysłowe: Wykształcenie (Historia) 3, Rzemiosło 2, Dedukcja (Badania) 5, Medycyna 3, Okultyzm (Vodoun) 5, Polityka 4
Umiejętności Fizyczne: Wysportowanie 2, Bijatyka 1, Skradanie się 4, Przetrwanie 5, Broń Biała 1
Umiejętności Społeczne: Zwierzęta 2, Empatia 3, Ekspresja 2, Zastraszanie (Spojrzenie) 4, Perswazja 3, Półświatek 5, Oszustwo 3
Atuty: Sojusznicy (Wyznawcy vodoun) 5, Sojusznicy (Okultyści) 2, Sojusznicy (Główna religia) 1, Status Miejski3, Status Klanowy (Nosferatu) 2, Kontakty 2, Status w Zgromadzeniu (Krąg Wiedźmy) 4, Sława 1, Szybki Refleks 2, Schronienie (Zabezpieczenia) 3, Trzoda 5, Języki (angielski) 1
Siła Woli: 8 (zredukowana z 9 poprzez wampirze uczynki)
Człowieczeństwo: 5
Cnota: Wiara
Wada: Gniew
Zdrowie: 9
Inicjatywa: 9
Obrona: 3
Szybkość: 11
Moc Krwi: 5
Dyscypliny: Animalizm 3, Nadwrażliwość 2, Crúac 5, Koszmar 3, Niewidoczność 4, Żywotność 3, Wigor 1
Rytuały Crúac: Apetyt Limby (Głód Prozerpiny) (1), Rigor Mortis (1); Cheval (2), Dotyk Sousou Panman (Dotyk Morrigan) (3); Krwawa Danina (4); Pocałunek Loa (Pocałunek Wiedźmy) (5), Krwawa Zaraza (5)
Vitae/na turę: 14/2

Być może najbardziej enigmatyczna postać w Nowym Orleanie. Baron Cimitiere jest uważany przez jednych za zbawiciela, przez innych za zagrożenie, lecz dla wszystkich pozostaje tajemnicą. Ów dziwny Spokrewniony przybył do miasta w 1799 roku, opuściwszy uprzednio Haiti podczas rewolty wymierzonej przeciwko francuskiej okupacji kolonialnej. O tym okresie mówi niewiele nawet swoim zaufanym zwolennikom. Nikt nie wie, czy pochodzi z Haiti, czy też przybył tam z jakiegoś innego miejsca. Mówi jedynie, że na Haiti doświadczył Ostatecznej Śmierci i został przywrócony do swojego obecnego wcielenia dzięki pomocy wielkiego loa, barona Samedi. Czy jest to metafora, czy też mówi dosłownie, to kwestia, o której nie wspomina, lecz sam przypisuje początek swojego oddania vodoun właśnie tamtemu wydarzeniu.

Połączenie tradycyjnych obrzędów vodoun z potężną magią nieumarłych sprawiło, że baron Cimitiere stał się potężnym *hounganem*. Przez wiele lat tuż po przybyciu do Nowego Orle-

anu był rad, że jest pozostawiany samemu sobie, dzięki czemu mógł brać udział w rozwoju kultury vodoun. To właśnie wtedy zyskał oddaną grupę Spokrewnionych, jak również znacznie liczniejsze zastępy wiernych. Z wolna zaczął sobie zdawać sprawę, że oba ośrodki władzy Spokrewnionych w Nowym Orleanie stanowią zagrożenie dla jego ludu – Książę Vidal z racji swoich nietolerancyjnych religijnych poglądów oraz strachu przed władzą i wpływem barona Cimiteire'a; Antoine Savoy zaś – z powodu manipulowania vodoun i jego wyznawcami dla politycznych celów. Baron Cimitiere używa swojego znacznego wpływu na bydło oraz swoją małą, acz wpływową grupę Spokrewnionych, by przeciwstawić się obu tym zagrożeniom. Niekiedy okoliczności zmuszają go do współpracy z Savoyem przeciwko Vidalowi – z dwojga złego baron woli nadużywania vodoun przez tego pierwszego od otwartej wrogości Vidala – lecz te sojusze zawsze były krótkie.

Kiedy nie wplątuje się niechętnie w politykę, baron Cimitiere przebywa w jednym ze schronień w biedniejszej okolicy, zamieszkałej głównie przez Murzynów – w sercu vodoun w Nowym Orleanie. Przeprowadza częste *ceremonis* zarówno dla Spokrewnionych, jak i dla bydła. Znakomita większość jego śmiertelnych zwolenników uważa go jedynie za potężnego *houngana*, nie dostrzegając jego prawdziwej natury. Baronowi Cimitiere'owi zdarza się napomknąć o istnieniu innych grup Spokrewnionych oprócz swoich zwolenników w Nowym Orleanie (w Haiti, Ameryce Środkowej i Południowej, na Wyspach Karaibskich oraz na terenie Stanów Zjednoczonych). Jego zwolennicy wierzą, że jednym z jego celów jest końcowe, formalne zjednoczenie ich we wspólnym zgromadzeniu i rzucenie wyzwania pozostałej, najbardziej liczącej się piątce.

Wielu ludzi błędnie bierze barona Cimitiere'a za przebranego komedianta, gdy widzi go po raz pierwszy. Wygląda jak żywy trup, jego ciało jest szare i zapadnięte, zęby i oczy – pożółkłe, włosy zaś opadają na ramiona w sznurowatej masie. Ubiera się na modłę samego barona Samedi – stary, czarny garnitur, laska, cylinder i ciemne okulary. Baron Cimitiere w sposób naturalny śmierdzi rozkładem, lecz stara się ze wszystkich sił, by zniwelować to poprzez używanie rozmaitych czyścideł i perfum. Twierdzi, że jego trupi wygląd pojawił się, gdy Baron Samedi przywrócił go z Ostatecznej Śmierci.

Philip Maldonato, Doradca i Pyskas

Klan: Mekhet
Zgromadzenie: Lancea Sanctum
Rok Przeistoczenia: 1752
Wygląda na wiek: Około czterdziestki
Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 5, Czujność 5, Determinacja 3
Atrybuty Fizyczne: Siła 4, Zręczność 6, Wytrzymałość 4
Atrybuty Społeczne: Prezencja 4, Manipulacja 3, Opanowanie 5
Umiejętności Umysłowe: Wykształcenie (Humanistyka) 3, Komputer 3, Rzemiosło 2, Dedukcja 5, Medycyna 2, Okultyzm 5, Polityka 4, Nauka (Matematyka) 4
Umiejętności Fizyczne: Wysportowanie 4, Bijatyka 3, Prowadzenie 1, Broń Palna 2, Skradanie się 5, Przetrwanie 5, Broń Biała (miecz) 6
Umiejętności Społeczne: Empatia 4, Ekspresja 3, Zastraszanie 4, Perswazja 3, Półświatek 5, Oszustwo 5
Atuty: Sojusznicy (Policja) 4, Sojusznicy (Wyższe kręgi) 3,

Sojusznicy (Ratusz) 1, Status Miejski 3, Status Klanowy (Mekhet) 1, Kontakty (4), Status w Zgromadzeniu (Lancea Sanctum) 2, Zmysł Niebezpieczeństwa, Rozbrojenie, Schronienie 3, Trzoda 1, Języki (arabski 2, angielski 2, francuski 3, łacina 3), Medytacyjny Umysł, Mentor 3, Zasoby 4
Siła Woli: 8
Człowieczeństwo: 6
Cnota: Umiarkowanie
Wada: Gniew
Zdrowie: 9
Inicjatywa: 11
Obrona: 5
Szybkość: 15
Moc Krwi: 6
Dyscypliny: Nadwrażliwość 4, Akceleracja 5, Majestat 2, Niewidoczność 2, Żywotność 3, Wigor 1
Vitae/na turę: 15/3

W roku 1602 Arcybiskup Walencji rozpoczął osobistą krucjatę, by z „chrześcijańskiej Hiszpanii" usunąć szkodliwych niechrześcijan, szczególnie tych, którzy rządzili tym regionem jeszcze 700 lat przed jego urodzeniem – muzułmanów. Chociaż wielu w tym czasie chciało, aby wpływy Arabów i muzułmanów osłabły z racji tego, że teraz Hiszpania jest pod rządami Hiszpanów, jedynie kilka osób doradzało całkowite wypędzenie „Moriscoes", jak zrobił to arcybiskup. Faktem jest, iż argumentując swoje zamiary, rzekł, że Saraceni „dopuszczają wolność sumienia we wszelkich kwestiach religii, z której mahometanie pozwalają korzystać wszystkim swym poddanym". Mimo że ta uwaga jest zapewne największym komplementem, jakim mogliby zostać obdarzeni przodkowie hiszpańskich muzułmanów, jej zamiarem było ich znieważenie.

Stary hiszpański Saracen, Mekhet o imieniu Al-Mohager, był wielce zaskoczony słowami arcybiskupa. Jako uczony przebywający w centrum znanego na całym świecie ośrodka nauczania w cudnej Kordobie, nie był on w stanie zrozumieć, skąd może

brać się taka nienawiść i nietolerancja, lecz cała ta kwestia wydała mu się chorobliwie fascynująca. Za życia nigdy nie był szczególnie religijnym człowiekiem. Po śmierci jedyną religią, jaką znał, był moralny kodeks, który uznał po przyjęciu w poczet klanu Mekhet. Co za tym idzie, kiedy Hiszpania zaczęła zmuszać swoich muzułmanów do przejścia na inną wiarę pod groźbą wypędzenia, wybrał letarg.

Półtora wieku później Al-Mohager przebudził się i zastał swój dom zupełnie odmieniony. Chrześcijańska Hiszpania spełniła swoje groźby i podczas jego spoczynku miliony Arabów usunięto z kraju. Hiszpania zaś stała się zasobna i szczególnie ambitna; dorobiła się również licznych wrogów w Europie, jak również w rozrastającym się Nowym Świecie. Widząc, że Hiszpania jest na krawędzi wojny, Al-Mohager zdecydował, że najwyższy czas opuścić ten okręt. Nie był w stanie uporać się z nowym obliczem swojego domu, lecz widząc, co leży na szali, zdecydował się zapewnić przetrwanie swojemu dziedzictwu. I tak stworzył dziecię – honorowego wojownika i uczonego z Kordoby imieniem Philip Maldonato.

Jeden z dawnych sojuszników Al-Mohagera, Venture z Kordoby o znacznym honorze i tradycyjnej etyce, był niezmiernie rad, że jego pobratymiec nareszcie zdecydował się stworzyć dziecię. Wówczas gwiazda Kordoby nie świeciła już najjaśniejszym światłem w hiszpańskiej koronie, zaś porządek dnia wypełniała wojna i wielu hiszpańskich Ventrue dało się usidlić przez szał globalnych ambicji Hiszpanii. Ventrue poprosił Philipa, aby ten zaopiekował się jego własnym dziecięciem, wojskowym o imieniu Vidal, którego postrzegał jako nadzieję Hiszpanii. Philip chętnie wypełnił tę prośbę i podczas wojny siedmioletniej pozostał u boku Vidala, niosąc mu radę i chroniąc go.

Po wojnie Vidal został wysłany do zarządzania prowincją Luizjany i chociaż jego oficjalne obowiązki zostały już wykonane, Philip, który zdążył zapałać sympatią do Hiszpana, zdecydował się towarzyszyć mu w podróży do Nowego Swiata, by kontynuować swoją rolę doradcy. Od tego czasu Mekhet nigdy nie zrezygnował z towarzystwa Vidala.

Philip Maldonato jest niezwykle wysoki. Jego skóra jest ciemna i gładka, z ledwie widocznymi śladami zdradzających jego wiek zmarszczek wokół głęboko osadzonych oczu, które lekko rozbłyskują, gdy tylko o czymś rozmyśla. Podczas przebywania przy boku Księcia jego ulubionym strojem są szyte na miarę garnitury biznesowe (najczęściej czarne lub szare). Prywatnie Philip oddaje się starym przyzwyczajeniom z czasów przed swoim Requiem, nosząc anachroniczne stroje i kolekcjonując meble, które dziś uważane są za „antyczne".

Pearl Chastain, członkini Starszyzny

Klan: Daeva
Zgromadzenie: Invictus
Rok Przeistoczenia: 1726
Wygląda na wiek: Po trzydziestce
Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 4, Spryt 4, Determinacja 2
Atrybuty Fizyczne: Siła 2, Zręczność 3, Wytrzymałość 3
Atrybuty Społeczne: Prezencja 2, Manipulacja 4, Opanowanie 5
Umiejętności Umysłowe: Wykształcenie 2, Rzemiosło 3, Dedukcja 3, Okultyzm 2, Polityka (Nowy Orlean) 4

Umiejętności Fizyczne: Wysportowanie 1, Bijatyka 2, Prowadzenie 1, Broń Palna 3, Złodziej (4), Skradanie się 2, Przetrwanie 3, Broń Biała 2
Umiejętności Społeczne: Empatia 4, Ekspresja 3, Zastraszanie 2, Perswazja 4, Obycie (Etykieta) 5, Półświatek 3, Oszustwo 5
Atuty: Sojusznicy (Stara finansjera) 4, Sojusznicy (Wyższe kręgi) 3, Status Miejski 3, Status Klanowy (Daeva) 4, Zdrowy Rozsądek, Kontakty 2, Status w Zgromadzeniu (Invictus) 2, Sława 1, Schronienie 4, Zasoby 4, Sługi 3
Siła Woli: 7
Człowieczeństwo: 6
Cnota: Rozwaga
Wada: Lenistwo
Zdrowie: 8
Inicjatywa: 8
Obrona: 3
Szybkość: 10
Moc Krwi: 5
Dyscypliny: Nadwrażliwość 4, Dominacja 3, Akceleracja 2, Majestat 5, Żywotność 2, Wigor 2
Zaburzenia: Depresja (łagodna; 6)
Vitae/na turę: 14/2

Bez względu na to, jak bardzo chce to przed sobą ukryć, Pearl Chastain jest reliktem przeszłości. Jako jedna z najstarszych i aktywnych członkiń Starszyzny Księcia Vidala, widziała i przetrwała bardzo wiele. Była świadkiem rozkwitu miasta w klejnot, jakim jest dzisiejszej nocy, lecz jako rezultat tego ostatniego zna również zasmucającą cenę tej przemiany.

Pearl niewiele pamięta ze swych śmiertelnych dni i ten fakt coraz bardziej ją martwi, szczególnie, kiedy śpi. Podczas prosperity w połowie i pod koniec XIX wieku, Pearl była jednym z najbardziej aktywnych i wpływowych Spokrewnionych w mieście i pracowała ze wszystkich sił, by wkraść się w łaski nawet najbardziej powściągliwych dusz. Swego czasu Pearl przemieniała zaciętych

wrogów w sojuszników, żebraków zaś w książęta. Prowadziła swój klan do godnych poszanowania osiągnięć, zawsze wykazując się niezwykłą skromnością i udało jej się nawet przemienić ideologicznie przeciwnego jej Księcia w trwałego sojusznika. Lecz ten czas już się skończył... *Jej* czas. Przybycie do miasta Savoya zasygnalizowało świt mrocznego wieku nie tylko dla miasta, lecz także dla tej starszej matrony swojego klanu.

Wraz z przyjściem XXI wieku Pearl stała się ledwie własnym cieniem, pozbawiona zapału czy też nawet motywacji. Nadal dzierży władzę i utrzymuje prestiż, lecz robi to tylko po to, by nie dać ich sobie odebrać. Pearl jest Spokrewnioną, której czas świetności już minął, lecz, jak wszyscy nieumarli, została zmuszona do trwania wiecznego, pozbawiona nawet honoru spokojnego zejścia z głównej sceny wydarzeń.

Pośród swoich klanowych towarzyszy Pearl ma reputację osoby o niezbyt wyszukanym guście. Dawno temu przestała gonić za modą i kulturowymi trendami, a próbując pozostać „ponadczasową" i „klasyczną", w istocie wykreowała się na staroświecką i zacofaną. Pomimo że została Przeistoczona w wieku około czterdziestu lat („wczesnych" trzydziestu, jak zwykła mówić) jest w niej coś zdradzającego wieki, które przetrwała. Choć jej ciało zostało uchwycone w momencie śmierci, pomimo tego zdaje się poddawać ciężarowi mijających lat. Obwisłe policzki, podwójny wachlarz zmarszczek dookoła zbyt słodkich oczu... Jest to twór jej starego ducha, a nie odbicie zmiany fizjologicznej.

Panna Opal, członkini Starszyzny

Klan: Nosferatu
Zgromadzenie: Kartianie
Rok Przeistoczenia: 1848
Wygląda na wiek: Średni
Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 4, Czujność 2, Determinacja 4
Atrybuty Fizyczne: Siła 5, Zręczność 2, Wytrzymałość 4
Atrybuty Społeczne: Prezencja 1, Manipulacja 3, Opanowanie 3
Umiejętności Umysłowe: Wykształcenie 2, Komputer 2, Rzemiosło 2, Śledztwo (Język ciała) 3, Okultyzm 2, Polityka 4

Umiejętności Fizyczne: Bijatyka 4, Prowadzenie 1, Skradanie się 3, Przetrwanie (Miasto) 3
Umiejętności Społeczne: Zwierzęta 3, Empatia 3, Zastraszanie (Groźby fizyczne) 4, Perswazja (Retoryka) 3, Półświatek 5, Oszustwo 3
Atuty: Sojusznicy (Organizacje pracy) 3, Sojusznicy (Lokalne władze) 3, Status Miejski 2, Status Klanowy (Nosferatu) 3, Kontakty 3, Status w Zgromadzeniu (Kartianie) 4, Olbrzymia (uwaga: panna Opal naprawdę ma 167 cm wzrostu, lecz tusza nadaje jej korzyści płynące z tego Atutu), Schronienie 2, Trzoda 3, Zasoby 2
Siła Woli: 7
Człowieczeństwo: 7
Cnota: Rozwaga
Wada: Gniew
Zdrowie: 10
Inicjatywa: 5
Obrona: 2
Szybkość: 12
Moc Krwi: 3
Dyscypliny: Koszmar 3, Niewidoczność 4, Żywotność 3, Wigor 3
Vitae/na turę: 12/1

Panna Opal – nie posiada innego imienia – jest ustanowionym przez siebie sumieniem dworu Księcia Vidala. Jako dziecko i dziecię dawnych niewolników, po raz pierwszy osiągnęła prawdziwą pozycję podczas Rekonstrukcji, kiedy poprowadziła całą kampanię mającą na celu upewnienie się, że Nosferatu będą mieli swoje miejsce w nowym porządku świata. Przez wiele lat była Pryskusem klanu, aż do swojego letargu w połowie XX wieku. Powróciwszy w 1978 roku, poświęciła ostatnie lata na odzyskanie swojej dawnej pozycji – co w dużej mierze się jej udało, szczególnie dzięki wysiłkom znających ją wcześniej Nosferatu oraz wpływowi na politykę Księcia Vidala. Jest jedną z najbardziej zaawansowanych wiekiem członkiń Starszyzny i źródłem ciągłej irytacji Księcia. Ostatnimi po raz kolejny odmówiła honoru zostania Pryskusem Nosferatu, dochodząc do wniosku, że inna piastowana przez nią funkcja, nawet jeśli nieformalna, może kłócić się z jej obowiązkami i wysiłkami jako członkini Starszyzny.

Panna Opal jest wielką orędowniczką sprawy Kartian i bez przerwy pracuje wewnątrz struktury władzy, nie tylko, by zachęcić Księcia Vidala i Starszyznę do odpowiedniego działania, ale także w nadziei na całkowite przekonanie ich do tego, że oddanie większej władzy i wolności „zwykłym Spokrewnionym" może być dla nich korzystne. Jak dotąd, nie miała w tej kwestii wiele szczęścia. Panna Opal wzdraga się przed użyciem przemocy z pobudek politycznych, lecz nie ma wyrzutów sumienia przed używaniem jej w celach osobistych (nie raz wyrażała swoją dezaprobatę dla „niegodnego" zachowania młodych Spokrewnionych poprzez zbicie ich na kwaśne jabłko).

Otyła panna Opal wygląda jak zwyczajna (nawet jeśli potwornie gruba), czarnoskóra kobieta, do momentu, kiedy zobaczy się jej twarz – zwisająca masa zmarszczek tak głębokich i ciężkich, że można się zastanawiać, czy w ogóle może jeszcze spod nich coś widzieć. Ubiera się głównie w luźne suknie, a na głowie lubi nosić chustę. Mówi mocno zaciągając i ma tendencję (która niezmiernie irytuje wielu starszych)

do zwracania się do nich per „słodziutki" lub „kochanie". Inni Spokrewnieni, którzy byli świadkami jej pożywiania się, wydają się wzburzeni faktem, że traktuje ona wszystkie swoje puchary z jednakową wylewnością, często zagadując ich w przyjacielskim tonie, zarówno przed czynem, jak i po nim, bez względu na to, czy go przetrwali, czy też nie.

Coco Duquette, członkini Starszyzny

Klan: Mekhet
Zgromadzenie: Kartianie
Rok Przeistoczenia: 1892
Wygląda na wiek: Po dwudziestce
Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 3, Czujność 3, Determinacja 4
Atrybuty Fizyczne: Siła 2, Zręczność 4, Wytrzymałość 3
Atrybuty Społeczne: Prezencja 5, Manipulacja 3, Opanowanie 4
Umiejętności Umysłowe: Wykształcenie 1, Komputer 1, Dedukcja 4, Okultyzm 1, Polityka (Spokrewnieni) 4, Nauka 2
Umiejętności Fizyczne: Wysportowanie 3, Bijatyka 4, Prowadzenie 1, Broń Palna 3, Skradanie się 3, Przetrwanie 2, Broń Biała 3
Umiejętności Społeczne: Empatia 3, Zastraszanie 2, Perswazja 4, Obycie 4, Półświatek 5, Oszustwo 3
Atuty: Sojusznicy (Ratusz) 3, Sojusznicy (Polityczni aktywiści) 3, Status Miejski 3, Status Klanowy (Mekhet) 3, Kontakty 4, Status w Zgromadzeniu (Kartianie) 3, Schronienie 3, Trzoda 1, Przywódca, Zasoby 3, Porażający Wygląd 2
Siła Woli: 8
Człowieczeństwo: 8
Cnota: Nadzieja
Wada: Żądza
Zdrowie: 8
Inicjatywa: 8
Obrona: 3

Szybkość: 11
Moc Krwi: 3
Dyscypliny: Nadwrażliwość 2, Akceleracja 3, Dominacja 1, Majestat 1, Niewidoczność 3, Wigor 1
Vitae/na turę: 12/1

Choć Coco Duquette urodziła się w epoce wiktoriańskiej, sama uważa się za dziecko XXI wieku. Została uratowana przed żywotem prostytutki dzięki starszemu dżentelmenowi, który wydawał się nie chcieć nic więcej poza przyjemnością czerpaną z jej towarzystwa. Mając na uwadze los, który często w owym czasie spotykał inne prostytutki, Coco nieco obawiała się, gdy mężczyzna oferował jej pomocną dłoń, jednak coś w jego zachowaniu uspokoiło ją i chętnie weszła do karety, w której jechał, kończąc tym samym swoje stare życie.

Starszy dżentelmen, wiekowy Mekhet nazwiskiem Starkweather, czekał niemalże dwa lata, zanim sprowadził wieczną śmierć na swoją wychowankę. Podczas tego czasu wtajemniczał ją w wiele spraw, traktując ją przy tym jak równą sobie, a większość z nich dotyczyła polityki i roli rodzaju ludzkiego w naturalnym świecie. Dopiero po wielu latach Coco zdała sobie sprawę, że rodzic ją testował. Dopiero gdy był on usatysfakcjonowany jej odpowiedziami, jak również poczynionymi przez nią postępami, wybrał ją na cel Przeistoczenia. Akt ten zmusił ją do ponownej oceny wszystkiego, czego mentor ją nauczył, oraz wszystkiego, o czym myślała, że już to wie. Zamiast złamać ją, Przeistoczenie stworzyło dla niej nowe wyzwania. Tak jak liczył na to jej rodzic, Coco odnalazła swój cel w kartiańskim śnie, zaś każdy pogląd z jej śmiertelnego życia znalazł przełożenie na świat Przeklętych.

Po tym jak jego protegowana po raz kolejny osiągnęła planowany dla niej poziom wiedzy i przygotowania, zwolnił ją spod swojej opieki i zostawił, by podążała za swoim snem. Pod koniec XX wieku Coco dołączyła do Starszyzny Księcia, udowadniając swą przydatność jako osoba, która nie tylko znała nadzieje i sny neofitów miasta, ale także jako ta, która zawsze była w stanie dostarczyć uczciwych kontrargumentów przy stole debaty. Coco nigdy nie była zadowolona z faktu, że najstarszy z jej klanu jest zwykle apolityczny, niemniej jednak szanuje jego władzę i, co najważniejsze, jego znaczenie dla Księcia. Wie, że nie jest żadnym wyzwaniem dla Pryskusa, ani fizycznym, ani politycznym, lecz ma nadzieję, że gdy stanie się dla Księcia równie niezastąpiona jak jej rywal, będzie miała podczas jego snu większy wpływ na władze miasta. Jeśli takie są reguły gry, to Coco Duquette ma zamiar dobrze ją rozegrać.

Nikt nie potrzebuje magicznego lustereczka, by wiedzieć, że spośród wszystkich członków rady Starszyzny Nowego Orleanu Coco Duquette jest najpiękniejsza. Bez dwóch zdań jej uroda jest porażająca, lecz prawdziwej jakości dodaje jej błyskający w jej oczach ogień oraz podniecająca energia jej aksamitnego głosu, za każdym razem, gdy bierze udział w debacie. Sprawy, które podejmuje, są jej pasją, zaś wszystkie jej pasje stanowią paliwo dla jej spraw. Niewielu spośród tych, którzy dają jej szansę wypowiedzenia się, jest w stanie oprzeć się jej niezaprzeczalnemu urokowi (szczególnie w przypadku śmiertelnych i młodych Spokrewnionych). W swoich zabiegach o szacunek Coco rezygnuje z klasycznego „kobiecego stroju", preferując ubiór starannie dobrany, składający się z obcisłego, czarnego

golfa (subtelnie podkreślającego jej kobiece kształty) i czarnych bojówek. Regularnie barwi swoje włosy na czerwono, by stworzyć kontrast dla niebieskich oczu.

Sundown, Król Wieczora

Klan: Nosferatu
Zgromadzenie: Niezależny
Rok Przeistoczenia: 1915
Wygląda na wiek: Przed trzydziestką
Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 3, Czujność 5, Determinacja 3
Atrybuty Fizyczne: Siła 3, Zręczność 3, Wytrzymałość 4
Atrybuty Społeczne: Prezencja 4, Manipulacja 4, Opanowanie 5
Umiejętności Umysłowe: Wykształcenie (Biznes) 2, Komputer 3, Dedukcja 2, Okultyzm 3, Polityka 3, Nauka 2
Umiejętności Fizyczne: Wysportowanie 3, Bijatyka 3, Prowadzenie 4, Broń Palna 3, Skradanie 5, Przetrwanie 4, Broń Biała 2
Umiejętności Społeczne: Empatia 3, Zastraszanie 3, Perswazja 3, Obycie (Gościnność) 5, Półświatek (Młyn plotek) 5, Oszustwo 4
Atuty: Sojusznicy (Nocne życie) 4, Sojusznicy (Biurokracja miejska) 2, Bywalec, Status Miejski 5, Status Klanowy (Nosferatu) 3, Kontakty 5, Sława 3, Schronienie 3, Trzoda 5, Zasoby 3, Kierowca Wyczynowy
Siła Woli: 8
Człowieczeństwo: 7
Cnota: Rozwaga
Wada: Nieumiarkowanie
Zdrowie: 9
Inicjatywa: 8
Obrona: 3
Szybkość: 11

Moc Krwi: 3
Dyscypliny: Nadwrażliwość 3, Majestat 2, Koszmar 3, Niewidoczność 4, Żywotność 2, Wigor 2
Vitae/na turę: 12/1

Jedna z najbardziej znanych osób w Nowym Orleanie jest również jedną z najmniej zainteresowanych udziałem zachodzących tu bizantyjskich walk o władzę. W rzeczy samej, ten niezależny duch zyskał nie mniejszy poziom szacunku (aczkolwiek sam od czasu do czasu narzeka) za stałą odmowę wkroczenia na arenę polityczną. Ten szacunek z kolei jeszcze bardziej zwiększa jego majętność.

Poglądy tego Spokrewnionego, który sam mówi o sobie „Sundown", wynikają z nadzwyczajnego wpływu na nocne życie śmiertelników w Nowym Orleanie, a co za tym idzie, a więc i kontroli nad nimi. Jeśli udzieliłby wsparcia komukolwiek z trzech głównych Spokrewnionych, to zapewne szala zwycięstwa przechyliłaby się na stronę obdarowanego. Z tego powodu w interesie wszystkich jest to, by on sam zachował polityczną neutralność. Jak dotąd, Sundown – patron nowoorleańskiej pohulanki – nikogo nie rozczarował.

Sundown jest zapewne najbardziej znany ze swoich własności i zarządzania kilkoma barami, szczególnie przyjaznymi dla Spokrewnionych, znajdującymi się w centrum Nowego Orleanu, a także na jego obrzeżach. Największym i najpopularniejszym z nich jest Klub Karnawału, który parę lat temu otrzymał status Elizjum i stał się od tej pory częścią Lunaparku, cenioną przez miejscowych modnych neofitów. Charakterystycznymi cechami klubu Sundowna są przyciemnione szyby (jeśli miejsce nie leży pod ziemią), nastrojowe oświetlenie oraz lustra, które znajdują się tylko w łazienkach. Nawet Książę od czasu do czasu odwiedza przybytki Sundowna; pozostaje on z owym Nosferatu w najbardziej przyjacielskich stosunkach ze wszystkich trzech przywódców Spokrewnionych.

Sundown jest zaprzeczeniem wszystkich typowych cech Nosferatu. Jest towarzyski, przystępny i stylowy oraz zdecydowanie woli pełne przepychu, luksusowe apartamenty niż wilgotne, swojskie kwatery, najczęściej kojarzone z jego pobratymcami. Zarówno jego społeczna, jak i finansowa władza jest solą w oku kilku miejscowych tradycjonalistów, wliczając w to szczególnie Antoine'a Savoya, który znosi obecną pozycję Sundowna tylko dlatego, że inaczej Książę zyskałby jeszcze większą przewagę. Wielu uważa, że Savoy zamierza wykorzystać Sundowna, by zasiąść na książęcym tronie, aczkolwiek nikt nie potrafi stwierdzić, w jaki sposób i kiedy może mu się to udać.

Tak naprawdę Sundown nie jest tak bardzo neutralny, jak zwykł to podkreślać. Zamiast tego, często był świadkiem wzrostu i upadku wielu Spokrewnionych i osobiście zna cenę porażki. Niejednokrotnie pomógł już zrujnować pewnych Spokrewnionych. Sundown czeka na odpowiedni moment, obserwując, która frakcja wyjdzie zwycięsko z tej walki o władzę. Wtedy, i tylko wtedy, weźmie pod uwagę udzielenie swojego wsparcia zwycięzcy – chyba że jego bezpośrednie zaangażowanie również wtedy nie będzie konieczne, pozwalając mu tym samym na dalsze cieszenie się niezależnością od jakichkolwiek powstających struktur władzy.

Wampir, który znany jest teraz jako Sundown, był kiedyś jasnoskórym człowiekiem pochodzenia kreolskiego. Teraz wygląda jak niewyróżniający się rasowo dżentelmen o dobrej prezencji – nie na tyle atrakcyjnym, by być traktowanym jako zagrożenie, lecz wystarczająco przystojnym, by zaskarbić sobie sympatię otoczenia. Ubiera się wedle obowiązującej mody i zawsze dopasowuje swój wygląd do klubu, w którym obecnie przebywa, nawet jeśli oznacza to zmienianie ciuchów podczas podróży z jednego miejsca do drugiego. Nawet jego

najzwyklejszy rozmówca jest w stanie dostrzec w nim coś... dziwacznego. Bije od niego aura drapieżnika, lecz ci nieświadomi istnienia Spokrewnionych nie są w stanie powiedzieć, co podpowiadają im skołatane nerwy. Pomimo wszystkich swoich wpływów i szacunku, jakim się cieszy, niewiele osób chce osobiście poznać Sundowna.

Lidia Kendall

Klan: Gangrel
Zgromadzenie: Ordo Dracul
Rok Przeistoczenia: 1869
Wygląda na wiek: Nastolatka
Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 2, Czujność 4, Determinacja 3
Atrybuty Fizyczne: Siła 2, Zręczność 4, Wytrzymałość 3
Atrybuty Społeczne: Prezencja 4, Manipulacja 4, Opanowanie 3
Umiejętności Umysłowe: Wykształcenie 2, Rzemiosło 3, Dedukcja 4, Okultyzm 4, Nauka 1
Umiejętności Fizyczne: Wysportowanie 2, Bijatyka 2, Prowadzenie 3, Złodziejstwo 3, Przetrwanie 4
Umiejętności Społeczne: Empatia 3, Ekspresja (Aktorstwo) 4, Perswazja 2, Półświatek (Aktywność Spokrewnionych) 4, Oszustwo (Zmylenie) 4
Atuty: Sojusznicy (Wyznawcy vodoun) 2, Status Miejski 1, Kontakty 2, Status w Zgromadzeniu (Ordo Dracul) 1, Zmysł Zagrożenia, Sprinter 3
Siła Woli: 6
Człowieczeństwo: 6
Cnota: Wiara
Wada: Zawiść
Zdrowie: 8
Inicjatywa: 7
Obrona: 4
Szybkość: 14
Moc Krwi: 3

Dyscypliny: Animalizm 3, Akceleracja 2, Transformacja 3, Żywotność 3, Wigor 1
Vitae/na turę: 12/1
Smocze Sploty: Krew płynie powoli, Triumf nad Czerwonym Strachem

Urodzona w 1853 roku, Lidia była owocem gwałtu na młodej białej kobiecie dokonanym przez jednego z niewolników jej wuja. Jej matka traktowała ją jako znamię wstydu, zaś Lidia wyrastała w neurotycznej mieszance nienawiści i fascynacji niewolnikami i ich kulturą. Jej życie byłoby zapewne krótkie i pozbawione sensu, gdyby nie fakt, że wpadła w oko Rogerowi Halliburtonowi, północnemu Gangrelowi, który przybył do Nowego Orleanu, gdy ten poddał się Unii w maju 1862 roku. Będąc pedofilem, na długo zanim stał się wampirem, Halliburton miał zamiar zatrzymać Lidię jako swojego ghula i puchar, jednak kiedy ta została stratowana przez rozwścieczonego konia w 1869 roku, jej opiekun – w napadzie tego, co wydawało mu się miłością, Przeistoczył ją.

Pomimo uwięzienia w fizycznym ciele szesnastolatki, Lidia wkrótce wyrobiła inteligencję i spryt, które pozwoliły jej używać pozorów swojego wieku i naiwności w celu uzyskiwania korzyści. W końcu przerosła polityczną przenikliwość swojego rodzica oraz jego pozycję w rejonie. Dekady później, kiedy Halliburton został zniszczony przez grupę wyznawców vodoun, w zemście za śmierć kilkunastu miejscowych dzieci, Lidia nie miała problemów z prowadzeniem dalszej egzystencji. Co więcej, zniszczenie jej rodzica, z którym łączyła ją intensywna więź nienawiści i miłości (skłaniająca się jednak bardziej ku tej pierwszej), ponownie rozpaliło w niej fascynację miejscową kulturą czarnych.

Podczas nauki ta fascynacja szybko przerodziła się w szacunek, zaś podczas wielkiego kryzysu Lidia zaczęła praktykować vodoun i stała się zwolenniczką transcendentalnej filozofii Ordo Dracul. Co więcej, to właśnie dzięki swoim pobratymcom-smokom poznała barona Cimitiere'a, któremu od tego czasu służyła z zapalczywym, by nie powiedzieć fanatycznym, oddaniem. Pomimo faktu, że baron Cimitiere podejrzewa, iż Lidia postrzega go bardziej jako swego rodzaju surogat ojca lub rodzica niż jako religijnego przywódcę, jej gorliwe oddanie vodoun, jak również użyteczność dla jego sprawy, pomogły mu pokonać początkową niechęć – ofiarował jej wysokie stanowisko pośród swoich zwolenników.

Po części ma rację. Lidia faktycznie postrzega Cimitiere'a jako swojego ojca oraz osobisty wzór, lecz jest również oddana swojej religii, członkom jej zgromadzenia oraz innym praktykującym vodoun – jest to pierwsze miejsce, do którego pasuje. Fakt, że baron Cimitiere nie podziela jej przywiązania do zgromadzenia, przeszkadza jej, ponieważ jest to jedyna rysa na tym, co uważa za jego nieskazitelne osądy.

Lidia nadal używa swojego pozornie młodego wyglądu jako narzędzia, pozwalając innym na niedocenianie jej wiedzy, doświadczenia i determinacji. Tak naprawdę, pomijając jej zatrzymany w stosunku do swoich opiekunów rozwój emocjonalny, zazwyczaj jest trzeźwo myślącą osobą, gotową wyróżnić się iście nieludzkimi pokładami cierpliwości; zrobi wszystko, co w jej mocy, by posunąć naprzód swoje sprawy (które w większości przypadków pokrywają się z tymi barona Cimitiere'a i jego zwolenników). Kiedy nie bierze udziału w obrzędach podczas jakiejś uroczystości (wtedy zakłada falistą togę), zazwyczaj nosi stroje typowe dla nastoletnich trzpiotek – T-shirty, głęboko wcięte dżinsy i jaskrawe klipsy.

Natasha Preston

Klan: Ventrue (Malkovian)
Zgromadzenie: Invictus
Rok Przeistoczenia: 1967
Wygląda na wiek: Przed trzydziestką
Atrybuty Umysłowe: Inteligencja 4, Spryt 3, Determinacja 3
Atrybuty Fizyczne: Siła 1, Zręczność 2, Wytrzymałość 3
Atrybuty Społeczne: Prezencja 2, Manipulacja 3, Opanowanie 4
Umiejętności Umysłowe: Wykształcenie 4, Komputer 3, Medycyna 1, Polityka 4, Nauka 2
Umiejętności Fizyczne: Prowadzenie 1, Złodziej 1, Skradanie się 1, Przetrwanie 1
Umiejętności Społeczne: Zwierzęta 1, Zastraszanie 3, Obycie 3, Półświatek 2, Oszustwo 1
Atuty: Status Miejski 1, Kontakty 1, Status w Zgromadzeniu (Invictus) 2, Fotograficzna Pamięć, Schronienie 1, Zasoby 3
Siła Woli: 7
Człowieczeństwo: 6
Cnota: Wytrwałość
Wada: Chciwość
Zdrowie: 8
Inicjatywa: 6
Obrona: 2
Szybkość: 8
Moc Krwi: 2
Dyscypliny: Animalizm 1, Dominacja 4, Majestat 2
Zaburzenia: Nerwica natręctw (poważne; linia krwi), Irracjonalność (łagodne; 6)
Vitae/na turę: 11/1

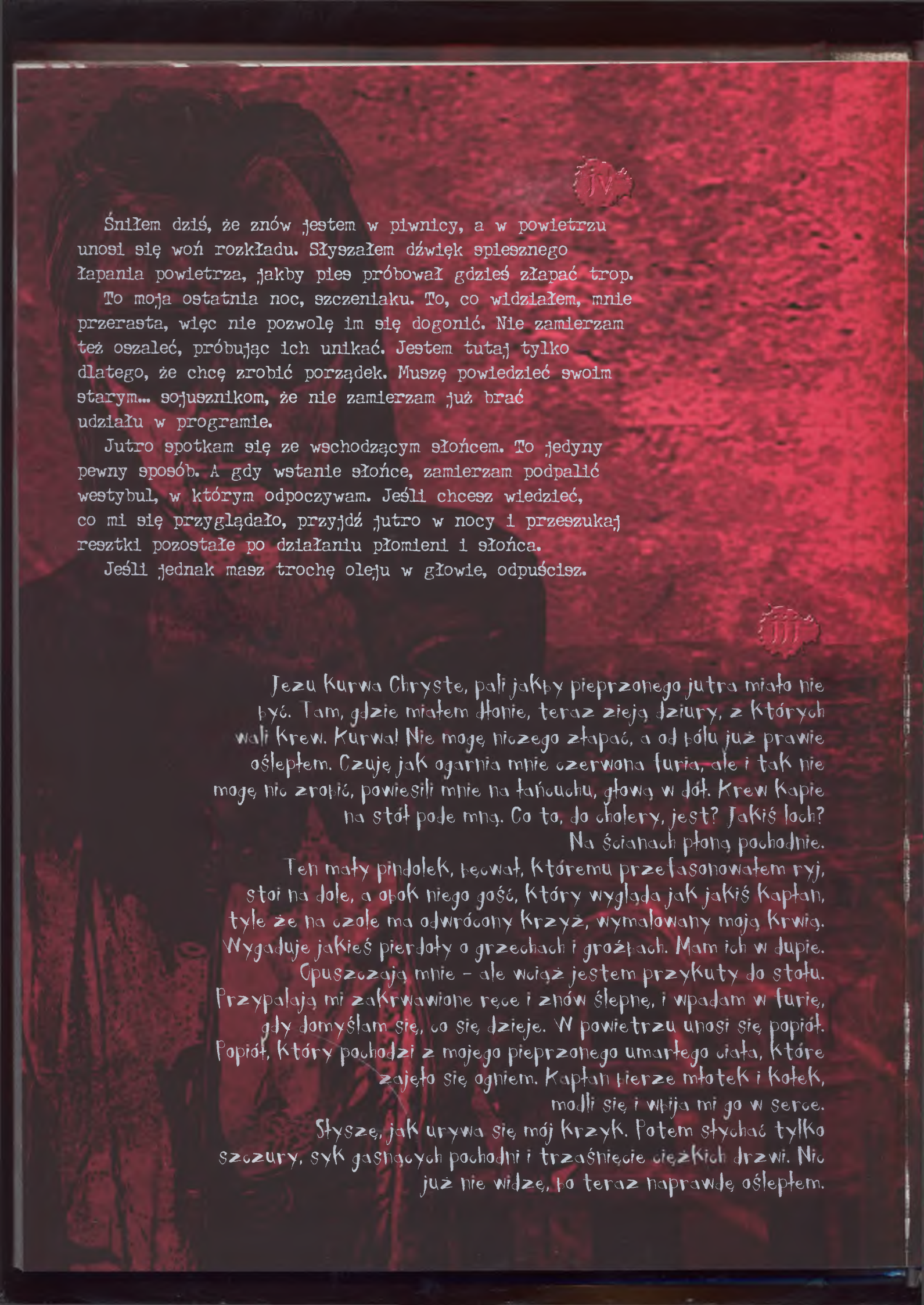
Stosunkowo nowo przybyła do Nowego Orleanu i szeroko rozumianego świata Spokrewnionych, Natasha Preston jest typowym przykładem bogatej córki. Wszystko dzięki stanowiskom swojej rodziny w powojennej Nowej Anglii. Jej rodzina (żyła w czasach kolonialnych, o czym stale wszystkim przypominała) wysłała wszystkie swoje dzieci na uniwersytet, pomimo faktu, że w latach sześćdziesiątych wybór tego typu szkoły dla kobiet był mocno ograniczony. Natasha miała błyskotliwy umysł, jak również była zafascynowana biznesem i polityką, stała się jedną z rosnącej liczby kobiet, które walczyły z tradycją, kończąc dwa kierunki – biznes i nauki polityczne. Biorąc pod uwagę jej umiejętności, edukację oraz absolutny brak skrupułów i umiejętność wykorzystywania wszystkich metod w celu osiągnięcia swoich zamierzeń, Preston miała przed sobą dobrze zapowiadającą się karierę polityczną. Przynajmniej tak było do momentu, kiedy Preston i jej wybranek zaczęli zadawać się z „biznesmenami", którzy wolą bardziej bezpośrednie metody działania niż pozew sądowy, kiedy czują się oszukani. To właśnie wtedy od Preston odpływało jej śmiertelne życie. Dane było jej poznać opiekuna swojego pracodawcy – Ventrue o imieniu Constance. Na początku jako prosta marionetka, później jako ghul, a w końcu jako dziecię, Preston służyła swojemu rodzicowi jako łącznik ze światem współczesnego biznesu oraz polityki – te dziedziny rozumiała znacznie lepiej niż wampira, którego Requiem rozpoczęło się jeszcze przed nocami amerykańskiej demokracji.

Cokolwiek wydarzyło się podczas tych kilku dekad, Preston nic o tym nie mówi. Opuściła służbę u Constance (lub została zwolniona) i w jakiś sposób przekonała Antoine'a Savoya, by najął ją do zadań, które niegdyś wykonywała, pomimo braku znajomości Nowego Orleanu oraz młodego wieku (nie wspomniała mu też o szaleństwie, które skaziło jej krew). Bez względu na to, jak tego dokonała, decyzja Savoya okazała się dla niego owocną. W ciągu ostatnich kilku lat Preston zapoznała się ze wszystkimi aspektami społeczności Nowego Orleanu, nauczyła się zawiłości polityki Spokrewnionych i stała się jednym z najbardziej zaufanych politycznych doradców Savoya oraz jego uszami i oczami na tych terenach, które nadal są kontrolowane przez Księcia Vidala. Przez większość czasu wydawała się żyć w dobrych stosunkach ze swoim najnowszym opiekunem, aczkolwiek zdążyła już zwymyślać go (lub kogoś, kto jej słuchał) z powodu męskiej dominacji we władzach Spokrewnionych, (była to pozostałość po fakcie, iż większość ich przywódców pochodzi z czasów, kiedy kobiety były uważane za obywateli drugiej kategorii). Wydaje się to jednym tematem, który wzbudza u niej tak gorące emocje.

Chociaż zdarza jej się być czarującą, Natasha Preston zwykle jest bardzo konkretna. Raczej nie ma poczucia humoru i nigdy nie uważa, że jest „po pracy". Preferuje stroje w stonowanych kolorach i układa swoje blond włosy wedle ostatniej, konserwatywnej mody

„Czy jesteś diabłem?" – spytała z nadzieją w głosie.
„Nazywano mnie jego synem" – rzekłem i wyciągnąłem złoto, by ją zakupić.
– Okrzyki Smoka

Epilog:
Fortepian i smyczki



IV

Śniłem dziś, że znów jestem w piwnicy, a w powietrzu unosi się woń rozkładu. Słyszałem dźwięk spiesznego łapania powietrza, jakby pies próbował gdzieś złapać trop.

To moja ostatnia noc, szczeniaku. To, co widziałem, mnie przerasta, więc nie pozwolę im się dogonić. Nie zamierzam też oszaleć, próbując ich unikać. Jestem tutaj tylko dlatego, że chcę zrobić porządek. Muszę powiedzieć swoim starym... sojusznikom, że nie zamierzam już brać udziału w programie.

Jutro spotkam się ze wschodzącym słońcem. To jedyny pewny sposób. A gdy wstanie słońce, zamierzam podpalić westybul, w którym odpoczywam. Jeśli chcesz wiedzieć, co mi się przyglądało, przyjdź jutro w nocy i przeszukaj resztki pozostałe po działaniu płomieni i słońca.

Jeśli jednak masz trochę oleju w głowie, odpuścisz.

III

Jezu Kurwa Chryste, pali jakby pieprzonego jutra miało nie być. Tam, gdzie miałem dłonie, teraz zieją dziury, z których wali krew. Kurwa! Nie mogę niczego złapać, a od bólu już prawie oślepłem. Czuję jak ogarnia mnie czerwona furia, ale i tak nie mogę nic zrobić, powiesili mnie na łańcuchu, głową w dół. Krew kapie na stół pode mną. Co to, do cholery, jest? Jakiś loch? Na ścianach płoną pochodnie.

Ten mały pindolek, bęcwał, któremu przefasonowałem ryj, stoi na dole, a obok niego gość, który wygląda jak jakiś Kapłan, tyle że na czole ma odwrócony krzyż, wymalowany moją krwią. Wygaduje jakieś pierdoły o grzechach i groźbach. Mam ich w dupie. Opuszczają mnie - ale wciąż jestem przykuty do stołu. Przypalają mi zakrwawione ręce i znów ślepnę, i wpadam w furię, gdy domyślam się, co się dzieje. W powietrzu unosi się popiół. Popiół, który pochodzi z mojego pieprzonego umarłego ciała, które zajęło się ogniem. Kapłan bierze młotek i kołek, modli się i wbija mi go w serce.

Słyszę, jak urywa się mój krzyk. Potem słychać tylko szczury, syk gasnących pochodni i trzaśnięcie ciężkich drzwi. Nic już nie widzę, bo teraz naprawdę oślepłem.

II

Byłem niegdyś tak naiwny, że dziś wydaję się sobie niemal komiczny. Postrzegałem spokrewnionych jako różne grupy, które walczą ze sobą nawzajem. Krwawa groza przeciw arystokracji, brutalni kultyści przeciw teozofom. Moja własna grupa idealistów przeciw całemu światu.

Jednakże lodowate serce jest domem zdrady, a mój czas pośród Przeklętych nie był zmarnowany. Sprawy filozofii blakną przy osobistych ambicjach, które ma każdy z nas.

Moja młodociana fascynacja Lindsay znikła jeszcze na długo przed tym, jak łowcy czarownic znaleźli jej schronienie, gdy właśnie w nim spała. Ciekawe, jak znaleźli jej tajną kryjówkę? Umysł podsuwa mi kilka odpowiedzi.

Pan Bennett zniknął w oddali, jego nieokrzesanie było zbyt mało cywilizowane dla naszego dworu pełnego nocnych demonów. Wydaje się, że wszyscy korzystali z niego, by zyskać, co chcieli, ale nikt nie dotrzymywał złożonych mu obietnic.

Pan Audelia cieszy się moim zaufaniem, ale raczej z szacunku dla naszych wspólnych sekretów niż z pobudek altruistycznych czy uczuciowych. Jest istotą okropną, chociaż użyteczną. Wolę, by mnie informował o poczynaniach innych niż innych o moich poczynaniach.

Zaiste w najlepszym interesie Lady Moltis był powrót tam, skąd przyszła. Nic tu na nią nie czekało i chociaż nie znoszę tego, jak mnie traktowała, gdy działałem pod jej urokiem, szanuję umiejętności, jakimi mnie do tego zmusiła.

No i Maxwell... wszyscy wiemy, co się z nim stało, prawda?

I

Pod nami
rozpościerało się
miasto, a jego światła
mrugały jak tysiąc dalekich świec.
– Pewnej nocy – powiedziała –
wszystko, co widzisz, będzie twoje.
Ale teraz może
zechcesz zatańczyć?
I usłyszałem struny pianina.

Wampir: Requiem

Imię: Koncepcja: Klan:

Gracz: Ród: Zgromadzenie:

Kronika: Skaza: Kotwica:

Atrybuty

Moc	Inteligencja	●○○○○	Siła	●○○○○	Prezencja ●○○○○
Finezja	Sprawność	●○○○○	Zręczność	●○○○○	Manipulacja ●○○○○
Odporność	Determinacja	●○○○○	Wytrzymałość	●○○○○	Opanowanie ●○○○○

Umiejętności

Umysłowe
(niewyszkolone -3)

Dedukcja ooooo
Informatyka ooooo
Medycyna ooooo
Nauka ooooo
Okultyzm ooooo
Polityka ooooo
Rzemiosło ooooo
Wykształcenie ooooo

Fizyczne
(niewyszkolone -1)

Bijatyka ooooo
Broń Biała ooooo
Broń Palna ooooo
Prowadzenie ooooo
Przetrwanie ooooo
Skradanie się ooooo
Wysportowanie ooooo
Złodziejstwo ooooo

Społeczne
(niewyszkolone -1)

Ekspresja ooooo
Empatia ooooo
Obycie ooooo
Perswazja ooooo
Podstęp ooooo
Półświatek ooooo
Zastraszanie ooooo
Zwierzęta ooooo

Inne cechy

Atuty

_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo

Wady

_____
_____
_____

Dyscypliny

_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo
_____ ooooo

Rozmiar _____
Obrona _____
Inicjatywa _____
Szybkość _____
Doświadczenie _____
Pancerz _____

Zdrowie

○○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□

Siła Woli

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Vitae

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Moc Krwi

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Człowieczeństwo

10 ____ ○
9 ____ ○
8 ____ ○
7 ____ ○
6 ____ ○
5 ____ ○
4 ____ ○
3 ____ ○
2 ____ ○
1 ____ ○

Wyposażenie

_____
_____
_____
_____
_____

Atrybuty 5/4/3 • Umiejętności 11/7/4 (+3 specjalizacje) • Klan (+1 premia do Atrybutu; zob. str. 92) • Zgromadzenie • Moc Krwi 1 (można zwiększyć punktami Atutów) • Dyscypliny 3 (dwie kropki w klanowych) • Atuty 7 • (kupienie piątej kropki w Atrybutach, Umiejętnościach lub Atutach kosztuje dwa punkty) • Zdrowie = Wytrzymałość + Rozmiar • Siła woli = Determinacja + Opanowanie • Rozmiar = 5 dla spokrewnionego wielkości dorosłego człowieka • Obrona = niższa wartość Zręczności lub Czujności • Modyfikator Inicjatywy = Zręczność + Opanowanie • Szybkość = Siła + Zręczność + 5 • Początkowe Człowieczeństwo = 7 • Vitae = rzut k10

Wampir REQUIEM

Imię: Koncepcja: Klan:
Gracz: Cnota: Zgromadzenie:
Kronika: Skaza: Kotwica:

Atrybuty

Moc	Inteligencja	●○○○○	Siła	●○○○○	Prezencja ●○○○○
Finezja	Zręczność	●○○○○	Zręczność	●○○○○	Manipulacja ●○○○○
Odporność	Determinacja	●○○○○	Wytrzymałość	●○○○○	Opanowanie ●○○○○

Umiejętności

Umysłowe
(niewyszkolone -3)

Dedukcja _____ ○○○○○
Informatyka _____ ○○○○○
Medycyna _____ ○○○○○
Nauka _____ ○○○○○
Okultyzm _____ ○○○○○
Polityka _____ ○○○○○
Rzemiosło _____ ○○○○○
Wykształcenie _____ ○○○○○

Fizyczne
(niewyszkolone -1)

Bijatyka _____ ○○○○○
Broń Biała _____ ○○○○○
Broń Palna _____ ○○○○○
Prowadzenie _____ ○○○○○
Przetrwanie _____ ○○○○○
Skradanie się _____ ○○○○○
Wysportowanie _____ ○○○○○
Złodziejstwo _____ ○○○○○

Społeczne
(niewyszkolone -1)

Ekspresja _____ ○○○○○
Empatia _____ ○○○○○
Obycie _____ ○○○○○
Perswazja _____ ○○○○○
Podstęp _____ ○○○○○
Półświatek _____ ○○○○○
Zastraszanie _____ ○○○○○
Zwierzęta _____ ○○○○○

Inne cechy

Atuty

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Wady

_____
_____
_____

Dyscypliny

_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○
_____ ○○○○○

Rozmiar _____
Obrona _____
Inicjatywa _____
Szybkość _____
Doświadczenie _____
Pancerz _____

Zdrowie

○○○○○○○○○○○○○○○

Siła Woli

○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Vitae

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Moc Krwi

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Człowieczeństwo

10 _____ ○
9 _____ ○
8 _____ ○
7 _____ ○
6 _____ ○
5 _____ ○
4 _____ ○
3 _____ ○
2 _____ ○
1 _____ ○

Wyposażenie

_____
_____
_____
_____
_____

Atrybuty 5/4/3 • Umiejętności 11/7/4 (+3 specjalizacje) • Klan (+1 premia do Atrybutu; zob. str. 92) • Zgromadzenie • Moc Krwi 1 (można zwiększyć punktami Atutów) • Dyscypliny 3 (dwie kropki w klanowych) • Atuty 7 • (kupienie piątej kropki w Atrybutach, Umiejętnościach lub Atutach kosztuje dwa punkty) • Zdrowie = Wytrzymałość + Rozmiar • Siła woli = Determinacja + Opanowanie • Rozmiar = 5 dla spokrewnionego wielkości dorosłego człowieka • Obrona = niższa wartość Zręczności lub Czujności • Modyfikator Inicjatywy = Zręczność + Opanowanie • Szybkość = Siła + Zręczność + 5 • Początkowe Człowieczeństwo = 7 • Vitae = rzut k10

Indeks

A

Akceleracja 93, 115
Animalizm 93, 114, 116, 120, 140
- Dzikie Szepty 116
- Okiełznanie Bestii 119
- Posłuszeństwo 116
- Spętanie Pośledniego Ducha 117
- Zew Krwi 117

Atrybuty 90, 92, 93, 99, 105, 107, 109, 111, 113, 114, 157, 179, 230
Atuty 91, 92, 93, 100, 230
- Schronienie 93, 100
- Status 91, 93, 102
- Trzoda 93, 102

B

Bruja 107, 235
Burakumin 111, 238

C

Camarilla 43
Crúac 51, 92, 93, 141, 230
- Cheval 143
- Dotyk Morrigan 143
- Głód Prozerpiny 142
- Krnąbrna Vitae 144
- Krwawa Danina 143
- Krwawa Zaraza 144
- Odbicie Drzewnej Zguby 143
- Pocałunek Wiedźmy 144
- Rigor Mortis 143
- Vitae Hydry 143

Człowieczeństwo 93, 181, 230

D

Daeva 22, 93, 104
Diabolizm 77, 78, 158
Domena 28, 29, 35, 36, 76, 80
Dominacja 93, 119
- Mesmeryzm 120
- Opętanie 123
- Rozkaz 120
- Uwarunkowanie 122
- Zmącony Umysł 121

Drakula 62
Dyscypliny 20, 92, 93, 99, 114, 157, 249, 252, 259, 260

E

Elektryczność 174
Elizjum 27, 37, 284

F

Fizyczne wzmocnienie 157

G

Gangrel 22, 93, 106
Getsumei 250
- Konwokacja Hotoke 252
- Krucze Żniwo 251
- Księżycowa Ochrona 251
- Pasmo Hasu-Ko 251
- Trupia Skóra 251

Ghule 80, 166, 227, 228

H

Harpia 34
Herold 33

I

Invictus 24, 53, 92, 93, 275

K

Kacheksja 249
Diagnoza 249
Przyspieszenie Choroby 250
Rozognienie 249
Siewca Zarazy 250
Skażenie 249
Kartianie 24, 46, 91, 93, 277
Klan 15, 21, 22, 23, 91, 92, 93
Knut 34
Koszmar 93, 124
Groza 124
Oko Bestii 125
Potworne Oblicze 124
Roztrzaskanie Umysłu 125
Smiertelny Strach 126
Krąg Wiedźmy 24, 49, 92, 93, 276
Książę 33

L

Lancea Sanctum 24, 57, 92, 93, 271
Leksykon 84
Lenno 35
Letarg 40, 99, 175, 187
Linie Krwi 16, 22, 105, 107, 109, 111, 113, 234, 256
Longinus 57, 58

M

Majestat 93, 126
Oczarowanie 127
Panowanie 129
Wezwanie 128
Wyznanie 127
Zachwyt 126
Malkovianie 113, 241
Maskarada 75, 169
Mekhet 22, 93, 108
Mgła wieczności 39
Mistrz Elizjum 35
Moc Krwi 92, 93, 99, 114, 159, 161, 168, 175, 178, 195, 230, 254, 256
Moirai 74
Moralność 90, 182
Morbus 109, 244

N

Nadwrażliwość 93, 109, 130, 135
Dotyk Ducha 132
Postrzeganie Aury 131
Projekcja w Zmierzchu 134
Telepatia 133
Wyostrzone Zmysły 130
Narkotyki 174
Niewidoczność 93, 134
Dotyk Cienia 135
Maska Pokoju 135
Opończa Nocy 136
Spowij Zgromadzenie 137
Znajomy Nieznajomy 136
Niezależni/Niezrzeszeni/Niezwiązani 24, 67, 93, 103, 278
Nosferatu 22, 93, 110
Nowy Orlean 268
Mapy 279, 282

O

Obrażenia krytyczne 171-3, 252, 264
Obrażenia lekkie 170, 173
Obrażenia poważne 170, 173
Obrażenia 170-5
Obrzędy Smoka 72, 73, 74, 89
Odżywianie 164
Ogar 35
Ogień 172
Ordo Dracul 24, 62, 92, 93, 277

P

Pomiot Beliala 70, 228
Powinowactwo krwi 162
Praktyki 149, 265
Progenitura 75, 170
Pryskus 34
Przebicie kołkiem 176
Przeciwnicy 224-5
Punkty doświadczenia 92, 93, 229, 230, 265

R

Regent 35
Rötschreck 178

S

Schronienie 27, 93, 100
Seneszal 33
Siła Woli 92, 93, 156, 170, 230
Skaza Drapieżcy 168
Skaza 94, 179, 183
Smocze Sploty 65, 92, 93, 148, 230
  Splot Bestii 149
  Splot Kości 149
  Splot Krwi 149
Starszyzna 34
Status 91, 93, 102
  Status Klanowy 102
  Status Miejski 102
  Status w Zgromadzeniu 102
Szał 178
Szeryf 35

Ś

Światło słoneczne 15, 172, 173

T

Tebańskie Czarnoksięstwo 60, 92, 93, 145
  Dar Łazarza 148
  Gniewny Osąd 147
  Klątwa Wieży Babel 146
  Krwawy Pejcz 146
  Plaga Kłamcy 146
  Pochwała Grzechu 146
  Przekleństwo Rozpaczy 146
  Przeobrażenie 147
  Relikwiarz Vitae 146
  Stygmaty 147
Testament Longinusa 19, 58, 72, 73, 74, 271, 272
Toreador 105, 246
Tradycje 74, 169
Transformacja 93, 138
  Aspekt Drapieżnika 138
  Ciało Ducha 139
  Dzikie Szpony 139
  Kształt Bestii 139
  Schronienie w Ziemi 138
Trucizny 174
Trzoda 80, 93, 102

U

Ulubione Atrybuty 92, 93
Umiejętności 91, 93, 99, 159, 230
Uzależnienie od krwi 158

V

Ventrue 23, 93, 112
VII 71
Vinculum 42, 80, 160
Vitae 90, 94, 99, 156-8

W

Wassail 178
Wigor 93, 140
Współczucie Krwi 163

Z

Zaburzenia psychiczne 179, 182, 183, 186
Zgromadzenie 15, 24, 42, 43, 91, 93

Ż

Żywotność 140

Powstałem z umarłymi, i z nimi martwy byłem.
— Okrzyki Smoka

Nie jest to
odrzucenie śmierci
ani tchnienie życia.
Oto jest pieśń żałobna,
muzyczne interludium
między życiem a śmiercią,
oto jest Requiem,
jedyne, co nam pozostaje
po sycącej uczcie
żywota,
a przed zimną nicością
niebytu.
Requiem ma
swe crescenda
i diminuenda,
fanatyków z obłędem w oczach,
szaleńców zbryzganych posoką,
poszukiwaczy rozkoszy,
rewolucjonistów
i niedoszłych zdobywców.
Nie jest to jednak słodko-gorzka muzyka
dla naszych drogich nieobecnych, nie —
oto jest
Symfonia
Przeklętych.

—Charlotte Gaudibert, Augustus Fatalis

Do wykorzystania
ze Światem Mroku:
Podręcznikiem Podstawowym

ISBN 978-83-7418-224-9

85477
89.-

9 788374 182249 >

Cena det.: 89,00 zł

White Wolf Game Studio

www.worldofdarkness.com

Wampir