



IMIE

Rain

OPIS POSTACI

Nadaj kilka cech swojej postaci. Postaw się na jej miejscu i odpowiedz na poniższe pytania.

Jaka jest twoja płęć?

Płęć: _____

Jak wyglądasz?

Ubrania:

- Odzież wojskowa
- Podarty strój na miasto
- Znoszony codzienny strój

Ambicja : Wolność

Jaki jest twój główny cel?

- Uwolnić siebie i swoich przyjaciół spod kontroli jakiegokolwiek frakcji.
- Zaakceptować naturę tego świata i postarać się o przyjęcie do jakiejś frakcji.

Co chcesz osiągnąć dzisiejszej nocy?

Pragnienie: Uwolnić _____ od czegoś, co go więzi.

W puste miejsce wpisz imię innej postaci. Postaraj się wybrać taką, która nie została dotychczas wybrana przez innego gracza.

CHARAKTERYSTYKA

Cale życie tułałeś się po rodzinach zastępczych , a żadna z nich nie była w stanie zrozumieć twojego zachowania. Nawet ty sam tego nie potrafiłeś. Urodziłeś się, aby wieść dzikie i proste życie. Zawsze wdawałeś się w szkolne bójki lub uciekałeś do lasu na kilka dni. Gdy system adopcyjny cię zawiódł, zacząłeś tułać się po więzieniach. Spędziłeś w nich więcej czasu niż na wolności, powoli uświadamiając sobie, że nie rozumiesz świata. Może ta cela to właśnie twoje miejsce?

Jak twoje doświadczenia na ciebie wpłynęły?

- „Mam dług wobec społeczeństwa i tych, którzy mnie otaczają”.
- „Poznając innych, odkrywam to, co mnie wyróżnia”.

KLAN

Gangrel 

CHARAKTERYSTYKA KLANU

Gangrele, potocznie zwani Zdziczałymi, najbardziej ze wszystkich klanów akceptują swoją wampirzą naturę. Pozostają w harmonii z wewnętrzną Bestią. Członkowie klanu często prowadzą koczowniczy tryb życia, nikomu nie służą i na nikogo nie zważają. Są nieustraszonymi wojownikami i radzą sobie mimo wszystkich przeciwności losu.

KLĄTWA KLANOWA

Za każdym razem, gdy Gangrel traci nad sobą panowanie i ulega wściekłości, strachowi lub Głodowi, objawia się u niego jakaś tymczasowa zwierzęca cecha. Wszystko jest możliwe: od uszu wilka, aż po wydzielanie borsuczego zapachu. Nabyta cecha zawsze w jakiś sposób utrudnia Gangrelowi życie. Cecha utrzymuje się do końca nocy, podczas której została nabyta, i redukuje poziom jednego z Atrybutów o 1.

WSZYSTKO POSZŁO NIE TAK...

Po kolejnym zwolnieniu z więzienia trafiłeś na ulice – zdesperowany i niespokojny . Nadszedł czas na pracę, mieszkanie, sposób na życie, rachunki do zapłacenia, zawieranie przyjaźni, troszczenie się o ludzi... To wszystko cię jednak przerosło. Uciekłeś do lasu z myślą, że już nigdy go nie opuścisz. Po kilku tygodniach życia poza systemem poczułeś, że coś cię obserwuje. Noc po nocy byłeś śledzony przez bestię, której nawet nie mogłeś zobaczyć. Aż w końcu cię dopadła. Przyjąłeś śmierć z dotychczas nieznanym sobie entuzjazmem.

Jak na to zareagowałeś?

- „Czuję się jak nowo narodzony, a świat stoi przede mną otworem. Nigdy więcej łańcuchów i kontroli. Wolność nareszcie ma sens”.
- „Zostałem siłą przeistoczony i pozbawiony wolności. Mogę tylko się poddać się mojej nowej naturze, noc po nocy”.

WYBIERZ TĘ POSTAĆ, JEŚLI...

...chcesz dowiedzieć się więcej, co to znaczy być wampirem i być wolnym, choć na wieki uwięzionym w tej nowej egzystencji, a także jeśli chcesz lepiej zrozumieć Bestię.

WAMPIR

MASKARADA



PULE KOŚCI

Otwieranie zamków: 8 kości

Żaden zamek nie oprze się twoim doświadczonym palcom.

Atak: 6 kości (bez broni; obrażenia zmieniają się na Poważne z modyfikatorem +2, gdy poznasz już **Pierwotną broń**); 5 kości (pistolet, +2 do obrażeń)

Nieraz musiałeś się bronić i wiesz, jak działa broń. Twoje nowe moce czynią cię jeszcze bardziej niebezpiecznym.

Ugryzienie: 6 kości

Możesz wygrać sobie zwycięstwo podczas walki, jeśli masz taką ochotę.

Skradanie: 6 kości

Jesteś równie dobry w unikaniu bitki, jak i w wygrywaniu w niej. Czasem mądrze jest jednak pozostać niezauważonym.

Zastraszenie: 4 kości (6, jeśli używasz **Oczu Bestii**)

Od czasu do czasu możesz – jeśli już musisz – groźbami skłonić ludzi, aby robili to, co chcesz. Twoje moce czynią cię przerażającym.


WYPOSAŻENIE

Niewielka liczba mocno podniszczonych banknotów o niskich nominałach. Zapalniczka.

JAK RZUCAĆ?

Aby wykonać **test**, użyj jednej z powyższych Puli kości lub stwórz nową z Cech ustalonych przez Narratora. Użyj tylu kości Głodu, ile wynosi jego aktualny poziom, a resztę uzupełnij zwykłymi kośćmi.



Kości, na których uzyskasz:  oznaczają sukces. Policz je. Inne symbole pomini. Jeśli liczba wyrzuconych sukcesów jest równa lub wyższa od Stopnia Trudności testu, udało ci się.

Możesz zużyć 1 punkt Siły Woli, aby przerzucić maksymalnie 3 zwykłe kości (nie kości Głodu).

Podczas **Sprawdzianów** używaj tylko zwykłych kości. Siła Woli nie wpływa na Sprawdziany.

ATRYBUTY

Fizyczne

Siła ●●●○○

Zręczność ●●●○○

Kondycja ●●○○○

Społeczne

Charyzma ●○○○○

Manipulacja ●●○○○

Opanowanie ●●●●○

Umysłowe

Inteligencja ●●○○○

Spryt ●●●○○

Determinacja ●●○○○

UMIEJĘTNOŚCI

Broń biała ●○○○○

Cwaniactwo ●●○○○

Kradzież (*Włamy*) ●●○○○

Krycie się ●●○○○

Przebiegłość ●○○○○

Spostrzegawczość ●○○○○

Strzelanie ●○○○○

Sztuka przetrwania ●●○○○

Walka Wręcz ●●●○○

Wysportowanie ●●○○○

Zastraszenie ●●○○○

Zdrowie

□□□□□ □□□□□

Siła woli

□□□□□ □□□□□

Człowieczeństwo

□□□□□ □□□□□

Głód

□□□□□



DYSCYPLINY

Transformacja

●●○○○

Ta Dyscyplina zapewnia ci możliwość bycia lepszym, zmiennokształtnym drapieżnikiem.

Oczy Bestii – Twoje oczy świecą na czerwono. Możesz aktywować i dezaktywować tę moc, kiedy tylko chcesz. Gdy jej używasz, doskonale widzisz w ciemności (nie obowiązują cię żadne kary związane z ciemnością) i dodajesz **2 kości** do puli **Zastraszenia**.

Pierwotna broń – Możesz zamienić paznokcie w pazury, które zadają **Poważne Obrażenia** z modyfikatorem +2. Wykonaj **Sprawdzian Pobudzenia**.

Animalizm

●○○○○

Ta Dyscyplina pozwala ci zbliżyć się do Bestii – twojej własnej i innych.

Wycucie Bestii – Możesz wyczuwać cudzą wrogość. Rzuć **3 kośćmi** przeciwko **Opanowaniu + Przebiegłości** oponenta (lub domyślnemu ST 3). Sukces pozwala ci ocenić stopień wrogości celu oraz wyczuć, czy w danej osobie drzemie nadprzyrodzona Bestia podobna twojej (czyli czy jest wampirem).

PRZEWODNIK SPOKREWNIONEGO

Głód: Za każdym razem, gdy stworzysz pulę kości dla testu, wymień 1 zwykłą kość na 1 kość Głodu za każde zaznaczone pole na wskaźniku Głodu.

Sprawdzian Pobudzenia: Po każdym działaniu, które potencjalnie może prowadzić do wzrostu Głodu, oraz po każdym wieczornym przebudzeniu się ze snu rzuć **1 zwykłą kością**. Jeśli wypadnie <puste pole>, zaznacz jedną kratkę wskaźnika Głodu.

Napływ Krwi: Możesz dodać 1 kość do każdego rzutu, czy to korzystając z gotowych Pul kości, czy to używając Dyscyplin itd. Wykonaj **Sprawdzian Pobudzenia**.

Rumieniec Życia: Możesz wyglądać na żywego. Wykonaj **Sprawdzian Pobudzenia**.

Szybkie żerowanie: Jeśli grupa zdecyduje się pominąć sceny polowania i zamiast nich wykonywać same rzuty, spotykasz się ze swoimi kolegami z więzienia. Rzuć **3 kośćmi** (Manipulacja + Przebiegłość).

SPOKREWNNIENIE

Noc, kiedy cię przemieniono

Ognisko jest dość przyjemne. Po ciężkiej zimie każde miejsce, w którym możesz ogrzać przemarznięte dłonie, wydaje ci się luksusem. Przyzwyczyłeś się do odgłosów lasu i już cię nie przerażają. Za to z drogi oddalonej całe kilometry stąd dochodzą hałasy przywodzące na myśl zagrożenie i przemoc. Kilka metrów od ciebie pęka gałąź. To coś wróciło. Od tygodni czułeś jego obecność, ale nie mogłeś go zobaczyć. Teraz stoi przed tobą w całej swojej potwornej okazałości. Chodzący wilk, pół człowiek, pół wynaturzenie. Zbliża się do ciebie. Zastygasz z przerażenia. Obwąchuje cię. Groźny pysek chyba się uśmiecha, tuż zanim chwyci cię za szyję. Nareszcie wolność...

STWÓRCA

Ten, który cię przemienił

Potwór przemienia się w człowieka na twoich oczach. Nagi, brudny i zimny, ale wciąż okazały. Czujesz, jak twoje ciało zmienia się. Stajesz się czymś nowym i jesteś tym równie podekscytowany, co obrzydzony. Masz tyle pytań, ale zachowujesz ciszę. Czujesz, że całkowicie rozumiesz swojego oprawcę, choć nic o nim nie wiesz. On trzyma się z daleka od ognia i wiesz, że ty też powinieneś się odsunąć. Gapię się na siebie godzinami, analizując swoje ciało i nie wypowiadając przy tym ani słowa. Przed wschodem słońca potwór zabiera cię do jaskini i oboje zasypiacie pod grubymi futrami. Gdy się budzisz, potwora już nie ma, ty zaś słyszysz nadlatujące helikoptery, szczekanie psów i rzucane szeptem pośród cieni rozkazy. Ktoś urządził sobie polowanie, a ty jesteś zwierzyną.

SEKRET

Wspomnienie, które cię prześladowa

Gdy drewniany kolek trafia prosto w twoje serce, rozpoznajesz wbijającą go osobę: to jeden z twoich opiekunów zastępczych.

