

WAMPIR

M A S K A R A D A



ŚWIEŻA KREW

PRZEWODNIK GRACZA



ZAPRASZAMY DO ŚWIATA MROKU V EDYCJI:



KUP NA ALISGAMES.PL

VAMPIRE[®]

THE ETERNAL STRUGGLE

NAJLEPSZA
MULTIPLAYEROWA
GRA KARCIANA
POWRÓCIŁA!





PRZEWODNIK *gracza*

Uwaga: Przewodnik ten zawiera zasady gry w *Wampir* i umożliwia graczom kontynuowanie historii przedstawionej w scenariuszu *Świeża krew*. Jeżeli jeszcze nie przeczytałeś **Scenariusza**, sugerujemy rozpocząć właśnie od niego, a później wrócić do Przewodnika gracza.

Witaj w grze *Wampir: Maskarada*. To jest Przewodnik gracza z Zestawu startowego. Jeśli go czytasz, prawdopodobnie chcesz dowiedzieć się więcej na temat gry, jej zasad oraz uniwersum *Wampira*.

Znajdziesz tutaj krótkie objaśnienia powyższych kwestii. Jeśli jednak chciałbyś dowiedzieć się więcej, polecamy zakup podręcznika podstawowego do piątej edycji *Wampira: Maskarady*.

- Rozdział Witaj w Świecie Mroku dostarczy ci dodatkowych informacji o rzeczywistości, w której rozgrywają się wampirze historie.
- Rozdział Rola Narratora zawiera porady i podpowiedzi zarówno dla Narratorów, którzy pierwszy raz prowadzą ten rodzaj gry, jak i tych doświadczonych, którzy grają jednak w *Wampira* po raz pierwszy.
- Rozdział Zasady zawiera rozszerzenie reguł opisanych w *Scenariuszu* i dodaje bardziej złożoną mechanikę, którą doświadczeni i żądni przygód gracze mogą włączyć do swoich rozgrywek.

Mamy nadzieję, że będziesz się dobrze bawić przy swoim pierwszym spotkaniu z *Wampirem: Maskaradą*.

Witaj w Świecie Mroku

Legendy i mity opowiadają o bestiach i potworach. Te opowieści ostrzegają nas przed niebezpieczeństwami kryjącymi się w mrokach nocy. Historie opisane w książkach i pokazane w filmach lub serialach telewizyjnych mają dostarczać nam rozrywki, a czasem i czegoś nauczyć. W Świecie Mroku istoty z legend żyją pośród nas, chadzają tymi samymi ulicami i słuchają tych samych podcastów.

W grze *Wampir: Maskarada* gracze wcielają się w role wampirów, które próbują odnaleźć swoje własne miejsce w labiryncie antycznej polityki, prywatnych wojen oraz frustrującej walki o pozostanie człowiekiem.

SPOKREWNINIENI Wampiry w tej grze określają siebie mianem **Spokrewnionych**. Przejawiają one pewne podobieństwa do wampirów przedstawionych w innych źródłach, jednak znacznie się od nich różnią. Na przykład Spokrewnieni mogą zostać zabici przez słońce lub ogień, ale drewniane kolki jedynie ich paraliżują. Za wyjątkiem szczególnych przypadków, większość klasycznych przesądów ich nie dotyczy: odstraszenie czosnkiem, przekraczanie bieżącej wody, niemożność wejścia do domostwa bez zaproszenia i tak dalej.

Wielu Spokrewnionych wierzy, że pochodzą od biblijnego bratobójcy Kaina, który został przeklęty i przemieniony w pierwszego z nich. Struktura społeczna Spokrewnionych zależy od tego, jak duży dystans dzieli wampiry od tej mitycznej postaci (wyraża się go w **pokoleniach**), jak są one stare i potężne i do jakiego **klanu** należą. Spokrewnieni mogą przyłączać się do frakcji takich jak **Anarchiści** lub **Camarilla**. Wszyscy żyją w strachu przed **Drugą Inkwizycją**.

KLANY SPOKREWNIONYCH Spokrewnieni dzielą się na klany. Każdy z nich jest związany z innym aspektem Bestii, którym naznaczono założyciela klanu. Przynależność do klanu przekazywana jest przez

stworcę potomkowi wraz z Krwią. W tym scenariuszu występują następujące klany:

Brujah, znani również jako Podżegacze, są z natury filozofami i buntownikami. Ich sprawność fizyczna konkuruje jedynie z ich pasją do przeciwstawiania się obowiązującemu status quo. Są jednym z głównych klanów Anarchistów. Ich Bestia przejawia się niekontrolowanymi wybuchami ślepej furii, czyniąc bezsensownymi wszelkie argumenty za pokojowym rozwiązaniem sporu.

Gangrele to królowie dziczy. Pomimo tego, że z reguły uważani są za samotników niezainteresowanych polityką i społeczeństwem Spokrewnionych, często zbierają się w grupy, a raczej watahy niczym wilki, i tworzą własne wspólnoty. To kolejny kluczowy klan Anarchistów. Natura ich Bestii kpi sobie z nich, nadając im zwierzęce cechy – zarówno te fizyczne, jak i psychiczne – za każdym razem, gdy utracą nad sobą kontrolę.

Wielu postradało zmysły, próbując zrozumieć psychikę członków klanu **Malkavian**. Są oni obdarzeni niezwykłą przenikliwością w rozumieniu enigmatycznych kodów, które rządzą otaczającym ich światem. Jeśli Wyrocznie często wyrażają się zagadkowo, dzieje się tak dlatego, że nie ma możliwości, aby spójnie przedstawiły one cały zakres swoich wizji. Malkawianie są zazwyczaj niedoceniani, ale za ich ekstrawaganckimi zwyczajami kryje się przeblask geniuszu.

Nosferatu noszą swoją Bestię niczym order na piersi, wypisaną na twarzach i na całych ciałach. Ich kłątwa może wydawać się najokrutniejsza: po **Spokrewnieniu** – przemianie z człowieka w wampira – cierpią katusze, przeobrażając się w potwory rodem z koszmarów. Mimo że powierzchownie są przerażający, klan często tworzy Spokrewnionych, którzy zachowują największe człowieczeństwo i mają najbardziej złożoną osobowość.

Miłośnicy człowieczeństwa, piękna i splendoru, czyli **Toreadorzy**, uważani są za najbardziej zmyslowych pośród Spokrewnionych. Ich umiłowanie do estetycznej perfekcji od wieków popycha ich w ramiona sztuki. Spotykają się w galeriach i teatrach, gdzie brylują w towarzystwie i angażują się w życie śmiertelników jak żaden inny klan. Ich wycucie estetyki jest na tyle silne,

że stają się wrażliwi w otoczeniu niezgodnym z ich gustem. Popadają w niepokój i melancholię, ilekroć nie otacza ich piękno.

Tysiąc lat temu krąg potężnych magów przystąpił do okrutnego rytuału. Poszukiwali oni życia wiecznego, a zamiast tego padli ofiarą klątwy Kaina. Od tej pory potomkowie klanu **Tremere** gromadzili wiedzę i poddawali się sztywnej hierarchii. Jednak odkąd Druga Inkwizycja zrównała z ziemią Fundację w Wiedniu, cała struktura klanu zaczęła słabnąć i rozpadać się. Dzisiaj Tremere działają jako najemnicy i próbują nauczyć się, jak korzystać z wolności.

Odwieczni przywódcy Camarilli, klan **Ventrue** – zwani również Błękitnokrwistymi – epatują majestatem, potęgą i przywilejami. Uczy się ich, że urodzili się, by przewodzić innym i należy się im posłuszeństwo. Jeśli chodzi o krew, dysponują bardzo wysublimowanym gustem i mogą żywić się wyłącznie na konkretnych typach ludzi. Owo wyrafinowane podniebienie objawia się inaczej dla każdego Ventrue. Niektórzy spożywają wyłącznie krew mężczyzn w średnim wieku, a inni gustują na przykład w skazańcach.

CAMARILLA W Mrocznych Wiekach Spokrewnieni nie byli przygotowani na pojawienie się inkwizycji i zapłacili za to najwyższą cenę. Ci, którzy przeżyli, zgromadzili się i ustanowili listę przykazań, które miały pozwolić im przetrwać. Starszyzna zdecydowała przejąć władzę i ustalać prawa. Takie właśnie były początki największej w historii tajnej zmywy wampirów.

ANARCHIŚCI Anarchiści odłączyli się od Camarilli. Teraz mają pod swoją kontrolą całe miasta i trzeba się z nimi liczyć. Ich niestabilnym i dynamicznym rządóm przyswieca niezmienna zasada: wiek nie jest miarą zdolności przywódczych. Niektórzy członkowie frakcji mają wizję budowy sprawiedliwego społeczeństwa, inni są zaś żądni władzy – wszyscy są jednak Anarchistami, choć to bardziej rodzaj ogólnej tożsamości niż skonsolidowanej grupy.

DRUGA INKWIZYCJA Gdy nastąpiła era informacji, trzymanie się w cieniu zaczęło być coraz trudniejsze. Z początku Spokrewnieni usiłowali wykorzystywać wszelkie nowe technologie do realizacji swoich celów. Stworzyli społeczności i kanały komunikacji



w darknecie. Śmiertelnicy są jednak paranoikami i wszędzie węszą spiski, więc zdemaskowanie Spokrewnionych przez rządy i służby specjalne było wyłącznie kwestią czasu.

W 2001 roku, podczas wydarzeń, które doprowadziły do wojny z terroryzmem, służby specjalne z całego świata wzmogły obserwację zarówno w prawdziwej, jak i wirtualnej rzeczywistości. Ich działania przypadkowo doprowadziły do zdemaskowania ukrytej sieci, której społeczność tworzyły potwory z legend. Łącząc swoje siły ze Stowarzyszeniem św. Leopolda – grupą mistyków i łowców czarownic z siedzibą w Watykanie – agencje takie jak CIA lub MI6 podjęły walkę, którą średniowieczna inkwizycja pozostawiła niedokończoną. Tak oto śmiertelnicy znów zaczęli polować na Spokrewnionych.

W pierwszej dekadzie istnienia Drugiej Inkwizycji osiągnięto imponujące rezultaty. W Internecie nie ma już śladów po obecności Spokrewnionych, a w niektórych miastach eksterminowano całe społeczności nieśmiertelnych. Dzieci nocy zostały zmuszone do podjęcia desperackich działań. Wycofały się więc z wirtualnego świata. Teraz rządzą nimi strach oraz paranoja.

Rola Narratora

Twoim zadaniem jest tchnienie życia we wszystkie postacie i zdarzenia, które nie są odgrywane lub wprowadzane przez graczy. To oznacza, że z wyprzedzeniem będziesz wiedział, co się wydarzy, kiedy się to wydarzy i kto będzie brał w tym udział. Przynajmniej tak będą sądzili twoi gracze. W praktyce w większości sytuacji będziesz improwizował. Niemniej jednak wcześniejsze porządne przygotowanie i tak jest zalecane. Jesteś przewodnikiem graczy i masz ułatwiać wspólną zabawę. Razem stworzycie opowiadaną historię. Scenariusz zawsze należy do grupy, nieważne, jak bardzo jego przebieg odbiegałby od twojego pierwotnego planu.

W Świecie Mroku istnieje całe mnóstwo różnych postaci. Twoim zadaniem jest wcielić się w ich role.

Nazywane są one **Bohaterami Niezależnymi (BN)**. Niektórzy Narratorzy odgrywają ich role, zmieniając głosy i dopasowując swoją mowę ciała, starając się, by każda postać brzmiała wyjątkowo. Inni z kolei opisują scenę i szczegóły dotyczące postaci, zamiast się w nie wcielić. Obydwie metody dobrze się sprawdzają, wybierz więc tę, która najbardziej ci odpowiada. Najważniejsze, abyś bawił się tak samo dobrze, jak pozostali gracze.

Dobry Narrator powinien mieć jasne pojęcie na temat pojawiających się w scenariuszu postaci. Nie chodzi tu o to, by spisał z wyprzedzeniem biografie wszystkich Bohaterów Niezależnych. Wystarczy kilka szczegółów, które pomogą w budowaniu świata, nadadzą mu głębi i bogactwa. Na przykład: na przystanku siedzi kobieta, obgryza paznokcie, a na nadgarstku ma opaskę z informacją, że jest dawcą organów; szemrany diler w nocnym klubie ma w portfelu zdjęcie swojej siostry; na szyi zakonnicy oferującej koterii tuż przed świtem schronienie można dostrzec tatuaż węża.

W którymś momencie historii każdy z graczy powinien poczuć się bohaterem gry. Postaraj się pomagać tym osobom, które są mało aktywne lub boją się brać udział w podejmowaniu decyzji: skieruj na nie czasem światło reflektorów. To może oznaczać chwilowe odseparowanie postaci od grupy lub rzucenie wyzwania, które może podjąć tylko postać tego jednego, konkretnego gracza. Staraj się jednak nikogo nie faworyzować: w końcu chodzi o to, aby wszyscy się dobrze bawili.

Tworzenie atmosfery

Świat Mroku przypomina ten, który nas otacza, lecz cienie są w nim dłuższe, smutek głębszy, a niebezpieczeństwa czają się wszędzie. Przystępczość stale rośnie, a wszyscy politycy są skorumpowani. Aby stworzyć odpowiednią atmosferę gry, postaraj się zawsze podkreślać mroczną stronę rzeczywistości. Każda pojawiająca się w historii postać może potencjalnie skrywać jakiś straszny sekret, a jeśli tak nie jest, to jej obecność ma zapewne jeszcze bardziej złowieszczy cel dramatyczny. Niewinność służy zbudowaniu opowieści z przestrogą oraz wprowadzeniu do historii elementów grozy.

Głównymi wątkami Wampira: Maskarady są osobiste i polityczne koszmary, dzięki czemu historia może toczyć się na dwóch zupełnie odmiennych płaszczyznach. Osobiste koszmary dotyczą życia wewnętrznego postaci, ich emocji i relacji ze światem śmiertelników. Można opowiedzieć niezliczone historie o poczuciu winy, wstydzie i odczłowieczającym akcie picia ludzkiej krwi po to, aby samemu przeżyć. Koszmar polityczny odnosi się do świata Spokrewnionych, ich wewnętrznych zmagania i walki o władzę oraz dominację, a także kontrolę na różnych płaszczyznach społeczno-politycznych. Konflikt pomiędzy Spokrewnionymi zawsze niesie ze sobą ból i cierpienie.

Koszmar osobisty: *Mara rusza na polowanie.*

W ostatnim przedziale pociągu zauważa samotnego mężczyznę, który nerwowo bawi się telefonem. Podchodzi do niego i bez chwili zastanowienia zaczyna na nim żerować. W jego krwi jest coś niezwykłego: jest po prostu smakowita! Mara traci nad sobą kontrolę i wypija zbyt dużo, zabijając przy tym mężczyznę. Podczas gdy Mara próbuje pogodzić się z tym, co właśnie zrobiła, słyszy sygnał przychodzącego SMS-a. Z przerażeniem czyta treść: „To chłopiec! Gratulacje Frank, zostałeś właśnie ojcem!”.

Koszmar polityczny: *Jake dowiaduje się, że jego przyjaciel Nathan chce uciec do Camarilli. Zaniepokojony Jake przekazuje tę informację lokalnemu Baronowi, który decyduje, że dla dobra społeczności Nathan musi zostać zgładzony. Po obławie zdrajca zostaje odnaleziony i ścięty. Jake ma za zadanie domknąć sprawę. Z przerażeniem odkrywa, że Nathan ujawnił swoje nieśmiertelne oblicze rodzinie, która teraz zamierza podzielić się tym sekretem z agentami Drugiej Inkwizycji. Jake widzi tylko jedno rozwiązanie: zabić ich wszystkich.*

Każda opowiadana w *Wampirze* historia może zawierać elementy obydwu tych koszmarów lub skupiać się wyłącznie na jednym z nich. Koszmar polityczny może łatwo przerodzić się w osobisty i na odwrót: to tylko kwestia zmiany perspektywy i skali opowiadanej historii.

Dodatkowe efekty, takie jak muzyka, obrazy, czy nawet kostiumy i rekwizyty, pozwolą zbudować

niewpowtarzalną atmosferę gry. Wszystko, co pomoże wam uczynić historię bardziej wiarygodną i fascynującą, jest mile widziane, ważne jednak, aby wszyscy gracze czuli się przy tym komfortowo i swobodnie. Odtwarzanie z laptopa dobranej muzyki i efektów dźwiękowych daje świetne rezultaty, jeśli korzystać z tego rozsądnie i z wycuciem. Sposób zaaranżowania pomieszczenia do gry i oświetlenie mogą mieć duży wpływ na atmosferę. Przyciemnienie światła nada rozgrywce tajemniczości. Pamiętaj jednak, że gracze powinni być w stanie bez problemu odczytywać swoje karty postaci.

Sprzymierzeniec graczy

W grach fabularnych nie chodzi o wygraną lub przegraną, dlatego absurdem byłoby sądzić, że Narrator jest przeciwnikiem graczy. Razem opowiadacie fascynującą historię, w której gracze są bohaterami. Oznacza to, że czasem będziesz musiał podkręcić fabułę, żeby zaaranżować pełne przygód sytuacje, podczas których bohaterowie przeżyją pomimo wszystkich przeciwności losu lub dotknie ich niewyobrażalna tragedia.

Historie opowiadane w *Wampirze* mają być zaskakujące i nietuzinkowe. W związku z tym dopuszczalne jest pomijanie scen, w których nic ważnego się nie dzieje. Gracze znudzą się, jeśli przez dwie godziny będą przechodzić przez rutynę dnia codziennego w nadziei, że w końcu przytrafi im się coś niezwykłego. Stwarzaj sytuacje, w których postacie graczy odgrywają wyjątkowe role – złe lub dobre – oraz takie, w których ich moralne wybory mają znaczenie.

Historie mogą przybierać nieprzewidywany obrót. Kreatywność graczy nie zna granic, a ciekawość prowadzi ich do dokładniejszego badania miejsc, o których nigdy nawet nie planowałeś szczegółowo opisywać. Gracze będą nalegać na bliższe poznanie BN-ów, których masz zaledwie naszkicowanych. Będą ignorować główny wątek historii i stawiać swoim postaciom cele, które doprowadzą ich do nieoczekiwanych miejsc. Czasem Narratorom trudno jest sobie z tym wszystkim poradzić. Jeśli poczujesz potrzebę sprowadzenia graczy na pierwotne tory opowiadanej historii, najpierw zadaj sobie pytanie: „Czy to na pewno konieczne?”. Być może to, co proponują gracze, jest znacznie bardziej fascynujące i ciekawsze.



Jeśli mimo wszystko zdecydujesz się na nakierowanie graczy na pierwotne założenia, pamiętaj, że należy to robić delikatnie. Musisz być elastyczny i wyrozumiały. Postaraj się tak improwizować, aby historia mogła się toczyć bez nadmiernej kontroli nad graczami.

Wrażliwe tematy

Historie opowiedane w *Wampirze: Maskaradzie* poruszają wiele wrażliwych kwestii. Pomimo faktu, że w Świecie Mroku przerażające sytuacje są na porządku dziennym, warto nakreślić jakieś granice, aby chronić wrażliwość graczy. Dobrym pomysłem jest zawsze ustalenie na samym początku zabawy, z jakimi tematami czują się komfortowo, a jakich woleliby nie poruszać. Jeśli chociaż jeden z graczy

(również i ty) nie czuje się dobrze z któryś z tematów, to nieważne, jak istotny wydaje się on reszcie grupy – należy to uszanować i odpuścić sobie ów wątek bez naciskania na podanie powodów takiego stanu rzeczy. Rozgrywka, nawet jeśli porusza trudne i wymagające tematy, powinna wszystkim sprawiać radość.

Zasady gry

Wampir: Maskarada to gra fabularna, w której opowiadana historia jest zawsze ważniejsza od mechaniki. Zdarzają się jednak sytuacje, w których

testowane są umiejętności postaci graczy i wymagane jest rozważne oraz sprawiedliwe rozwiązywanie konfliktów. Z tego właśnie powodu powstała mechanika, dzięki której gracze mogą poznać mocne strony swoich postaci, dobrać odpowiednie umiejętności i na tej podstawie rozwiązywać sytuacje, w których arbitralna narracja mogłaby okazać się rozczarowująca.

Cechy

Jeśli zapoznałeś się już z kartami postaci, pewnie zauważyłeś, że każda postać posiada zestaw cech, do których przypisane zostały różne wartości. Określają one, co postać potrafi robić.

- **Atrybuty:** Dziewięć Atrybutów reprezentuje wrodzone Cechy postaci.
- **Umiejętności:** Te Cechy odzwierciedlają wiedzę i wyuczone zdolności.
- **Dyscypliny:** To mistyczne moce, które Spokrewnieni nabywają poprzez Krew.

Siła Woli i Zdrowie

Każda postać posiada dwa wskaźniki, które prezentują jej fizyczną i psychiczną kondycję: Siłę Woli i Zdrowie. Te dwie cechy nie mogą przekroczyć swojego maksymalnego poziomu.

Kości

Zalecamy użycia do gry w *Wampira* specjalnie zaprojektowanych w tym celu kości. Korzysta się z nich do rozwiązywania konfliktów oraz testowania umiejętności postaci w różnych, często ekstremalnych sytuacjach. Za każdym razem, gdy postać gracza robi coś niezwykłego, wyjątkowo trudnego lub musi działać w stresujących okolicznościach, należy rzucić kośćmi. W grze występują dwa rodzaje kości: **zwykłe** (czarne) i **Głodu** (czerwone).

☞ oznacza jeden sukces. Puste pola należy zignorować. Na zwykłych kościach znajdziesz również, ☞, a na kościach Głodu ☞ i ☞. Traktuj ☞ i ☞ jako sukces, a ☞ jako puste pole.

UŻYWANIE STANDARDOWYCH KOŚCI

Jeśli nie masz specjalnych kości do *Wampira*:

Maskarady, możesz użyć dowolnych dziesięciościennych kostek. Odczytuj je w następujący sposób: dla zwykłych kości wyniki 1-5 jako puste pola, 6-9 jako ☞ a 10 (lub 0) jako ☞. Dla kości Głodu, wartości 2-5 to puste pola, 6-9 to ☞, 10 (lub 0) to ☞ a 1 oznacza ☞.

KOŚCI GŁODU I KRYTYCZNY SUKCES

W tym miejscu wyjaśnimy, jak działają 10 (zarówno kości Głodu, jak i zwykłe) oraz 1 (wyłącznie kości Głodu).

- ☞ – zwykłe kości. Ten symbol oznacza wyjątkowy sukces. Kiedy zliczasz liczbę sukcesów, każde dwa symbole ☞ oznaczają 4 sukcesy zamiast 2. Jeśli symbolowi ☞ zabraknie pary, liczy się on jako pojedynczy sukces.
- ☞ – kości Głodu. Ten symbol oznacza to samo co ☞, z jedną ważną różnicą. W przypadku, gdy gracz wyrzuci parę ☞ lub jeden ☞ i jeden ☞ wynik należy traktować jako krwawą wygraną. Oznacza ona, że postać osiągnęła wyjątkowy sukces, lecz dała się ponieść swojej Bestii, co pociągnie za sobą negatywne konsekwencje.
- ☞ – kości Głodu. Ten symbol jest przeciwieństwem ☞. Gdy rzut się nie powiedzie i pojawi się ☞, oznacza to, że postaci nie tylko się nie powiodło, ale rozłościła również swoją Bestię i straciła nad sobą panowanie w sposób nieprzewidywalny i destruktywny. Taki wynik rzutu nazywamy *bestialską porażką*.




Testy i sprawdziany

W *Wampirze* występują dwa rodzaje rzutów kośćmi: testy i sprawdziany. W testach dodaje się wartości Atrybutu i Umiejętności lub Dyscypliny w celu utworzenia puli kości, którą zostanie wykonany rzut. Następnie sprawdza się, czy liczba sukcesów jest równa lub wyższa od Stopnia Trudności (ST) testu, który został uprzednio ustalony przez Narratora. Większość rzutów wykonywanych w *Wampirze* to testy.

Sprawdziany wykonuje się, aby zobaczyć, czy poziom Głodu (**Sprawdzian Pobudzenia**) lub Człowieczeństwa (**test Skruchy**) postaci ulega zmianie. W sprawdzianach nie używa się kości Głodu i nie można korzystać z Siły Woli, aby przerzucić kostki.

Proste testy

Większość rzutów wykonywanych w *Wampirze* będzie prostymi testami. Jeśli postać ma zamiar wykonać jakieś działanie, które wymaga rzutu kośćmi, należy przestrzegać następujących kroków:

- Gracz objaśnia Narratorowi, co chce osiągnąć jego postać i jaką obiera ku temu strategię.
- Narrator wyznacza dwie Cechy, na podstawie których stworzona zostanie *pula kości*.
- Narrator ustala Stopień Trudności testu; może zachować go dla siebie lub podzielić się nim z graczami.
- Gracz rzuca pulą kości. Symbole ,  i  oznaczają sukcesy.
- Jeśli liczba wyrzuconych sukcesów jest równa lub wyższa od ST testu, gracz odnosi zwycięstwo.
- Jeśli liczba sukcesów jest niższa od ST testu, gracz ponosi porażkę.
- Jeśli na żadnej kości nie pojawił się symbol sukcesu, gracz nie tylko ponosi porażkę, ale robi to w katastrofalny sposób, co przynosi jego postaci negatywne konsekwencje.
- Jeśli pula kości gracza jest dwa razy większa od ST testu, Narrator może przyznać mu **automatyczna wygrana**. Przy takim zwycięstwie Nadwyżka sukcesów (czytaj niżej) wynosi zawsze zero.

Narrator powinien ustalać ST testów pomiędzy 1 a 5, gdzie wysokie wartości należy stosować w ekstremalnych sytuacjach: większość testów powinna

mieć ST 2 lub 3. Staraj się unikać wyższych wartości, o ile w scenariuszu nie zaznaczono inaczej, i jeśli istnieje taka możliwość, korzystaj z automatycznych wygranych, aby zapewnić większą dynamikę rozgrywki.

Modyfikatory

Na proste testy mogą wpływać różne czynniki. Asysta kolegi albo koleżanki czy dobór odpowiednich narzędzi mogą pomóc postaci gracza. Niepotrzebna presja lub brak właściwego sprzętu mogą zaś negatywnie wpłynąć na szanse odniesienia sukcesu.

- **Praca zespołowa:** Jeśli któryś z graczy chce pomóc koledze lub koleżance w zdaniu testu, może zrobić to tylko wtedy, gdy jego postać ma chociaż jeden poziom Umiejętności, która posłużyła do zbudowania puli kości. Jeśli pula nie składa się z żadnej Umiejętności, każda postać może udzielić pomocy. Za każdą postać deklarującą pomoc gracz wykonujący test dodaje 1 kość do puli.
- **Wyposażenie:** Niektóre zadania wymagają użycia odpowiedniego sprzętu. Narrator może podnieść ST testu o 1, jeśli postać nie posiada właściwych narzędzi lub wręcz uznać, że gracz nie może wykonać zaplanowanego działania. Może też zdarzyć się i tak, że postać ma dostęp do specjalistycznego sprzętu: wtedy można obniżyć ST testu o 1.
- **Modyfikatory sytuacyjne:** Wyjący alarm, rój owadów, ulewny deszcz, a nawet obsesyjne myśli mogą znacznie utrudnić wykonywanie zadań. W szczególnie trudnych warunkach lub stresujących sytuacjach Narrator może podnieść ST testu o 1 lub 2. Ów system działa również w drugą stronę. Jeśli okoliczności są dla postaci sprzyjające, Narrator może zmniejszyć ST testu o 1 lub 2
- **Siła Woli:** Gracz może wykorzystać jeden punkt Siły Woli, aby przerzucić do 3 zwykłych kości (nie kości Głodu), jeśli nie satysfakcjonuje go wynik testu. Nowy wynik rzutu jest obowiązujący, nawet jeśli okaże się niższy od pierwotnego. Siły Woli używa się również jako wskaźnika „zdrowia” przy konfliktach społecznych.

Jeżeli modyfikatory obniżą ST testu do 0 lub niżej, należy uznać to za automatyczny sukces i nie wykonywać rzutu.



Nadwyżka

Jeśli podczas udanego testu na kościach wypadnie więcej \dagger niż wymaga tego wyznaczony przez Narratora Stopień Trudności, mówimy o **Nadwyżce**. Może ona sprawić, że zwycięstwo będzie bardziej spektakularne lub jego skutki bardziej efektywne.

Pojedynki

W wielu sytuacjach działaniom bohaterów przeciwstawia się inne postacie. Sytuację, w której dwie postacie ze sobą rywalizują, nazywamy pojedynkiem.

Ma on zbliżone zasady do prostych testów, a różnica leży wyłącznie w ustalaniu Stopnia Trudności. Gdy dojdzie do pojedynku, należy postąpić w następujący sposób:

- Aktywnie działający gracz opisuje, co zamierza zrobić i w jaki sposób chce to osiągnąć.
- Narrator ustala dla gracza pulę kości; oznajmia, jakiego Atrybutu i jakiej Umiejętności bądź Dyscypliny należy użyć.
- Narrator ustala, jakiej puli użyje postać stawiająca opór. Należy pamiętać, że dwie postacie biorące udział w pojedynku nie muszą korzystać z tych samych Cech. Jedna postać może chcieć uciec z budynku, podczas gdy druga będzie usiłowała

włamać się do systemu bezpieczeństwa, by zamknąć jej drzwi.

- Należy wykonać rzuty kośćmi za obydwie postacie. Ta, dla której wyrzucono większą liczbę \dagger , zostaje zwycięzcą.
- Nadwyżkę stanowi różnica pomiędzy liczbą \dagger jednej i drugiej postaci.

Pojedynki mogą odbywać się między postaciami graczy. Podobnie jak wyżej, Narrator ustala stosowne pule kości dla obydwu graczy. Jeśli dojdzie do pojedynku pomiędzy postacią gracza i jednym z bohaterów niezależnych, Narrator może po ustaleniu puli kości BN-a podzielić ją na pół, uzyskując w ten sposób ST testu gracza. Taki manewr nazywa się **Dzieleniem na pół**. Pozwala on utrzymać dynamikę rozgrywki i uniknąć mnożenia niepotrzebnych rzutów kośćmi.

Konflikty

Świat Mroku to niebezpieczne miejsce, w którym na każdym kroku czai się przemoc. Zdrowie postaci, zarówno fizyczne, jak i psychiczne, jest stale narażone na uszczerbki. Sytuację, gdy co najmniej dwie postacie zaczynają ze sobą walczyć (używając przemocy fizycznej lub werbalnej), nazywamy **konfliktem**.

Konflikty rozwiązuje się tak samo jak pojedynki. Strony rzucają pulami kości ustalonymi przez Narratora, a ta, która zdobędzie więcej **f** wygrywa. Jednak Nadwyżka w konfliktach określa stopień sukcesu oraz ile obrażeń Zdrowia lub Siły Woli odnosi ten, kto przegrał.

Konflikt jednego rzutu

Stosując tę metodę, możesz sprowadzić konflikt do jednego rzutu kośćmi. Strona atakująca – zazwyczaj gracze – tworzy pulę kości (korzystając z akcji Ataku) i wykonuje rzut. Jeśli osiągnie ST ustalony przez Narratora, przeciwnicy zostają pokonani.

Po rozpatrzeniu rzutu pomnóż przez dwa jego ST. Jeśli podwojony ST jest większy niż liczba wyrzuconych sukcesów, atakująca strona ponosi obrażenia równe różnicy pomiędzy tymi dwiema

wartościami. Opcjonalnie gracze mogą zdecydować, że ich postaci otrzymują **Skazy** (sprawdź poniżej) zamiast obrażeń. Oznacza to, że postacie były podczas walki szczególnie brutalne.

USTALANIE I DOPASOWYWANIE STOPNIA TRUDNOŚCI DLA KONFLIKTÓW JEDNEGO RZUTU

Ustalając ST dla konfliktu jednego rzutu, należy wziąć pod uwagę, jak silna, wykwalifikowana lub niebezpieczna jest przeciwna strona. Wyraźnie słabszy przeciwnik przekłada się na ST 2. Wyrównane szanse dają ST 4, a starcie z silniejszym przeciwnikiem rozgrywa się na ST 6.

Stopień Trudności może ulec zmianie w zależności od okoliczności mających wpływ na obydwie ze stron. Na przykład użycie Dyscyplin czy innych nadnaturalnych mocy, którym druga strona nie może się przeciwstawić, lub lepsze przygotowanie, albo korzystna pozycja mogą zmniejszyć ST testu o 1.

Rozszerzone zasady walki

- **Zwarcie:** Gdy dwie postacie wdają się w bójkę lub inną walkę w zwarcu, na ich pulę kości składa się Siła oraz odpowiednia Umiejętność (Walka Wręcz



lub Broń Biała w zależności od tego, czy walczący są uzbrojeni, czy nie). Uzyskaną Nadwyżkę (gdy jedna ze stron wyrzuci więcej sukcesów niż druga) dodaje się do obrażeń, które odnosi przegrany. Aby obliczyć odniesione obrażenia, należy dodać Nadwyżkę do stosownego wskaźnika obrażeń. Liczbę Powierzchnowych Obrażeń zawsze dzieli się na pół (zaokrąglając w górę) przed zaznaczeniem na wskaźniku Zdrowia. Liczby Poważnych Obrażeń (patrz niżej) nigdy się nie dzieli.

- **Broń palna i inna broń dystansowa:** Konflikty z użyciem broni palnej lub jakiegokolwiek innej broni dystansowej rozstrzyga się podobnie jak w przypadku zwarcia. Aby stworzyć pułę kości, zamiast Siły i Walki Wręcz czy Broni Białej używa się jednak Opanowania i Strzelania. Jeśli tylko jedna z postaci strzela, druga postać będzie rzucić na unik, prawdopodobnie z ujemnym modyfikatorem.

Sceny walki mogą być początkowo ekscytujące, jednak gdy trwają zbyt długo, gracze łatwo mogą się nimi znudzić. Zaleca się, by wszelkie konflikty ograniczać maksymalnie do 3 rund, po których Narrator powinien ustalić zwycięzcę i zaimprovizować zakończenie sytuacji. Przykładowe rozwiązania to doprowadzenie wroga do ucieczki, poddania się lub utraty przytomności. Jeśli to postacie graczy znajdują się na przegranej pozycji, Narrator może im delikatnie zasugerować, że nadszedł czas na zmianę strategii na mniej bezpośrednią.

Konflikt społeczny

Tak samo jak w przypadku groźnych starć fizycznych, postacie mogą walczyć ze sobą na płaszczyźnie społecznej: publicznie się poniżając lub rujnując reputację swoich wrogów. Zasady rozwiązywania takich konfliktów są podobne do zwykłych, z kilkoma drobnymi różnicami. Pułę kości najczęściej będą zawierać Atrybuty takie jak Manipulacja, Charyzma, Opanowanie lub Spryt oraz Umiejętności pokroju Perswazji, Etykiety lub Zdolności przywódczych. Odniesionych obrażeń nie zaznacza się jednak na wskaźniku Zdrowia, a Siły Woli.

Pule kości

Starając się, aby ten scenariusz nie sprawiał większych problemów nowym graczom, na kartach postaci umieściliśmy przykładowe **Pule kości**, kombinacje Atrybutów i Umiejętności, które często pojawiają się podczas rozgrywki. Gdy gracze zaznajomią się już z mechaniką *Wampira: Maskarady*, będą sami tworzyć stosowne dla podejmowanych przez siebie działań **pule kości**. Wystarczy stworzyć stosowne dla danej sytuacji połączenie **Atrybutu i Umiejętności**.

Pamiętaj, że nadprzyrodzone moce mogą wpływać na *pule kości* podczas wykonywania niektórych testów. W sekcji **Pule kości** na kartach postaci te wartości są już uwzględnione, jednak miej to na uwadze, gdy gracze zaczną tworzyć swoje własne kombinacje.

- **Atak (bez broni):** Siła + Walka Wręcz
- **Atak (z bronią palną):** Opanowanie + Strzelanie
- **Ugryzienie:** Siła + Walka Wręcz
- **Dochodzenie:** Inteligencja + Śledztwo
- **Otwieranie zamków:** Zręczność + Kradzież (Włamy)
- **Przekonywanie:** Charyzma lub Manipulacja + Perswazja
- **Zastraszenie:** Charyzma lub Manipulacja + Zastraszanie
- **Intuicja:** Inteligencja + Intuicja
- **Skradanie:** Zręczność + Krycie się

Potwór

Spokrewnieni z samej swojej natury są opętanymi przez Głód potworami i walczą, aby zachować resztki Człowieczeństwa. Krew zmienia ich i sprawia, że w wielu kwestiach różnią się od śmiertelników.

Słabe punkty

Jest kilka sposobów na całkowite zgładzenie Spokrewnionego. Na przykład światło słoneczne i ogień są w stanie spalić wampira na proch. Mimo że wampiry są w stanie powoli regenerować utracone części ciała, żaden z nich nie może przetrwać dekapitacji. Jeśli ciało Spokrewnionego wystawiono by na krzywdę dostateczną, by zabić kilku śmiertelników, on również zginie. Kolek wbity w serce wampira nie

zabije go, ale sparaliżuje aż do momentu wyciągnięcia. Czosnek, krzyże, bieżąca woda i inne zabobony nie działają na Spokrewnionych.

Powierzchowne i Poważne Obrażenia

W *Wampirze* występują dwa rodzaje obrażeń:

Powierzchowne i Poważne. Rany zadane przez ogień, promienie słonecznych lub ataku niektórymi nadprzyrodzonymi metodami są dla Spokrewnionych zawsze Poważne. Śmiertelnicy odnoszą Poważne Obrażenia nie tylko od ognia czy nadnaturalnych mocy, lecz również od broni tnących i przebijających (w tym pocisków z broni palnej). Pamiętaj, aby wszystkie Powierzchowne Obrażenia zmniejszyć o połowę (zaokrąglając w górę), zanim zostaną one zaznaczone na wskaźniku Zdrowia postaci – chyba że zalecono inaczej.

Spokrewnieni mogą z łatwością leczyć Powierzchowne Obrażenia za pomocą mocy swojej Krwi. Postać może pobudzić Krew, wykonując Sprawdzian Pobudzenia, i wyleczyć 1 Powierzchowne Obrażenie. Może to zrobić raz na turę.

Jednak do wyleczenia Poważnych Obrażeń potrzeba dni, a nawet tygodni. Jeśli liczba Powierzchownych Obrażeń przekroczy wskaźnik Zdrowia postaci, należy uznać je za Poważne. Amputacja kończyny lub innych części ciała również oznacza otrzymanie przez postać Poważnych Obrażeń.

Aby oznaczyć na karcie postaci utratę Zdrowia, należy przekreślać puste pola wskaźnika ukośnikiem. Poważne Obrażenia zaznacza się, zakreślając pola krzyżykiem. Jeśli wskaźnik Zdrowia jest w całości wypełniony krzyżykami, postać umiera. Jeśli wskaźnik Zdrowia jest wypełniony zarówno krzyżykami, jak i ukośnikami, postać staje się Nieśprawną i traci 2 kości we wszystkich działaniach fizycznych.

Poważne Obrażenia można otrzymać również w Siłę Woli. Jeśli sytuacja lub działania innych osób popychają postać na krawędź wytrzymałości emocjonalnej lub psychicznej, takie obrażenia będą oznaczane na wskaźniku Siły Woli jako Poważne. Na początku każdej sesji wszystkie postacie zmniejszają liczbę **Powierzchownych Obrażeń** wskaźnika **Siły Woli** o wartość **Opanowania** lub **Determinacji** (należy wybrać wyższą). Postać może też raz na sesję wyleczyć jedno **Powierzchowne Obrażenie Siły Woli**, jeśli Narrator uzna, że bohater aktywnie stara się osiągnąć swoje **Pragnienie**. Postać może również wyleczyć jedno **Poważne Obrażenie Siły Woli**, jeśli Narrator uzna, że w aktywny sposób starała się zaspokoić swoją **Ambicję**.

Głód

Głód reprezentuje nienasycone pragnienie krwi, które wypełnia egzystencję Spokrewnionych. Za każdym razem, gdy postać podejmuje działania mogące zwiększyć jej poziom Głodu, takie jak stosowanie pewnych mocy Dyscyplin lub po prostu przebudzenie się z dziennego snu, należy wykonać **Sprawdzian Pobudzenia** (zobacz niżej).

Aby zmniejszyć poziom Głodu, należy się pożywić. Pijąc krwi zwierzęcia może zredukować tylko 1 poziom Głodu i nigdy nie sprawi, że zniknie on zupełnie. Żywiąc się śmiertelnikami, można bardziej obniżyć poziom Głodu, ale tylko wypijając całą krew i zabijając przy tym człowieka, można zredukować go do zera. Wówczas jednak pojawiają się **Skazy** (zobacz niżej).

Kości Głodu

Aby wykonać test (w przeciwieństwie do sprawdzianu, jak na przykład Sprawdzian Pobudzenia), gracz tworzy pułk kości, zaczynając od tyłu kości Głodu, ile wynosi aktualny poziom Głodu postaci, resztę uzupełniając zaś zwykłymi kośćmi.

PRZYKŁAD:

Emily wciela się w postać Rain i chce skorzystać z puli Otwierania zamków. Rain ma na to 8 kości. Aktualny poziom jej Głodu wynosi 3. Tworząc swoją pułk kości, graczka bierze 3 kości Głodu i dopełnia ją 5 zwykłymi. Gdyby poziom Głodu Rain wynosił 2, graczka użyłaby 2 kości Głodu i 6 zwykłych.

Wyników uzyskanych na kościach Głodu nie można przerzucać. Dodatkowo kości te mają specjalne symbole, które mogą przynieść niespodziewane i negatywne konsekwencje przy każdym rzucie.

Rezonanse

Prawdziwy koneser wie, że nie każda krew smakuje tak samo. Wie również, że stan emocjonalny ofiary ma wpływ na smak i wartości spożywanej krwi. W grze *Wampir: Maskarada* oddano to za pomocą Rezonansów. Reprezentują one unikalność krwi każdej ofiary.

W grze występują cztery Rezonanse, które są zaczerpnięte z klasycznej teorii czterech humorów. Każda krew ma Rezonans, jednak o różnej intensywności. Gdy Spokrewnieni posiłkują się krwią o silnym Rezonansie, mogą uzyskać tymczasowe lub nawet stałe moce albo korzyści.

Upraszczając tę kwestię, intensywny Rezonans zapewni postaci dodatkową kość przy testowaniu Dyscyplin, które się z nim wiążą. W niektórych niezwykle rzadkich przypadkach, gdy Rezonans jest zniewalająco silny, można uzyskać dodatkowe, niespodziewane korzyści.



Rodzaje Rezonansów:

- **Choleryczny:** zły, gwałtowny, pełen pasji. Poprawia **Przyspieszenie i Potencję**.
- **Melancholiczny:** smutny, przestraszony, przygnębiony. Poprawia **Odporność i Niewidoczność**.
- **Flegmatyczny:** leniwy, apatyczny, sentymentalny. Poprawia **Nadwrażliwość i Dominację**.
- **Sangwiczny:** podniecony, wesół, entuzjastyczny. Poprawia **Prezencję i Magię Krwi**.

Krew zwierząt również ma swój Rezonans, który pozytywnie wpływa na **Animalizm i Transformację**.

Sprawdziany Pobudzenia

Za każdym razem, gdy postacie podejmują akcje, które mogą zwiększyć ich poziom Głodu – takie jak budzenie się z dziennego snu lub używanie mocy niektórych Dyscyplin – pobudzają swoją Krew i muszą wykonać Sprawdzian Pobudzenia.

Gracz rzuca 1 zwykłą kością. Jeśli nie wyrzucił  lub , poziom Głodu jego postaci wzrasta o 1.

Napływ Krwi

Wszyscy Spokrewnieni mogą na krótki czas podnieść jeden ze swoich Atrybutów, używając w tym celu wrodzonej zdolności zwanej **Napływem Krwi**. Każda z postaci może dodać 1 kość do dowolnego rzutu, ale musi wykonać przy tym Sprawdzian Pobudzenia. Napływ Krwi działa tylko podczas jednego rzutu dla jednego konkretnego Atrybutu wybranego podczas aktywowania tej zdolności. Starsi Spokrewnieni, z silniejszą Krwią, mogą wyżej podnosić swoje Atrybuty.

Rumieniec Życia

Większość Spokrewnionych wygląda jak normalni ludzie, choć bleśni i sztywni niczym trupy. Każdy, kto będzie przyglądał się wampirowi wystarczająco długo, zauważy, że coś jest z nim nie w porządku. Spokrewnieni posiadają jednak zdolność kamuflowania się dzięki mocy swojej Krwi.

Wykonując Sprawdzian Pobudzenia, postać może sprawić, że do jej skóry napłynie Krew, nadając jej zdrowy, różowy wygląd. Rumieniec Życia umożliwia też Spokrewnionym obsługę smartfonów i tabletów.

Istota ludzka

Postacie w *Wampirze: Maskaradzie* nieustannie walczą o zachowanie kontaktu ze wszystkim, co kiedyś czyniło je ludźmi. Ich działania powoli doprowadzają ich dusze do zwyrodnienia, aż całkowitą kontrolę przejmie Bestia. Gdy do tego dojdzie, postać jest zgubiona: staje się dzika i nieposkromiona, a jej jedyny cel stanowi zaspokajanie Głodu i walka o przetrwanie. Z tego punktu nie ma już powrotu.

Człowieczeństwo

Wskaźnik **Człowieczeństwa** odzwierciedla tę walkę. Większość postaci rozpoczyna grę z Człowieczeństwem na poziomie 7. Ta wartość sukcesywnie się pomniejsza, a postacie stają się przy tym coraz bardziej potworne i cierpią na tym ich kontakty z innymi istotami. Zarówno śmiertelnicy jak i zwierzęta instynktownie źle reagują na spotkanie ze Spokrewnionym o niskim Człowieczeństwie. I odwrotnie, postaciom, którym uda się zachować Człowieczeństwo na wysokim poziomie, łatwiej jest wchodzić w interakcje z innymi i kontrolować się, gdy poczują kuszący zapach Krwi.




Skazy

Za każdym razem, gdy postać podejmuje działanie wątpliwe moralnie – popełnia przestępstwo, zdradza przyjaciół lub w inny sposób angażuje się w bestialską deprawację – zdobywa **Skazę**. Skazy zaznacza się na wskaźniku Człowieczeństwa, przekreślając jedno z pustych pól. Im wyższe Człowieczeństwo, tym mniej pustych pól. Postać z Człowieczeństwem na poziomie 7 będzie więc miała tylko 3 puste pola, a ta z poziomem 4 będzie miała ich aż 6. Oznacza to, że im

bardziej zwyrodniała będzie dusza Spokrewnionego, tym mniejsze będą wyrzuty sumienia po podjęciu wątpliwych moralnie działań.

Gdy postać nie ma już wolnych pól, a otrzyma kolejną Skazę, wówczas zostaje pokonana przez potworność własnych czynów. Staje się **Niesprawna** na resztę sesji, co oznacza, że podczas każdego rzutu będzie odejmowała 2 kości ze wszystkich swoich pul. Dodatkowo wszelkie Skazy powyżej limitu będą traktowane jako Poważne Obrażenia Siły Woli. W dowolnym momencie gracz może zracjonalizować okropne działania swojej postaci, uznając je za coś naturalnego. Traci ona wtedy 1 poziom Człowieczeństwa i usuwa wszystkie Skazy.

Skrucha

Pod koniec sesji wszyscy gracze, których postacie mają chociażby jedną Skazę, muszą wykonać test Skruchy. Należy rzucić tyłoma kośćmi, ile pozostało pustych, niezajętych przez Skazy pól na wskaźniku Człowieczeństwa. Jeśli nie zostało żadne puste pole, gracz nadal rzuca 1 kością. Jeśli wyrzuci choć jeden  lub , postać doznała już wystarczającego wstydu oraz poczucia winy i nie poniesie żadnych dodatkowych konsekwencji. Jeśli na żadnej kości nie pojawił się , oznacza to, że Bestia zwyciężyła,

a postać zracjonalizowała swoje działania, nie widząc w nich niczego złego. W rezultacie traci 1 poziom Człowieczeństwa. Po teście Skruchy wszystkie Skazy zostają usunięte, niezależnie od jego wyniku.

Dodatek I: Postacie i pule kości

Poniżej znajduje się tabela, która przedstawia **Pule kości** poszczególnych postaci. Wyższe wyniki są **pogrubione**, a bardzo niskie, które nie zostały zaznaczone na stosownych kartach postaci, oznaczono kolorem **czerwonym**.

Specjalizacje pozwalają w określonych sytuacjach dodać do puli 1 kość. Zostały uwzględnione, o ile nie zaznaczono inaczej.

Moce Dyscyplin są zawsze uwzględnione w poszczególnych pulach. Na przykład Rain może zwiększyć skuteczność Zastraszenia, stosując **Oczy Bestii**. Napływ Krwi pozwala na dodanie 1 kości.

TABELA: PULE KOŚCI POSTACI

TESTY DZIAŁAŃ PULE KOŚCI	ALEX	BLAKE	JAY	MARSH	RAIN	SAM	TERRY
Atak bez broni/ugryzienie	2	1	1	8	6	4	7
Atak z bronią	4	5	6	4	5	5	4
Intuicja	6	5	9	4	2	6	5
Zastraszanie	5	6	5	5	4/6	4	6
Dochodzenie	4	6	9	5	2	9	4
Otwieranie zamków	1	2	4	5	8	2	5
Przekonywanie	9	9	4	2	2	6	6
Przebiegłość	1	2	4	5	6	3	4

Dodatek II: Słowniczek

- **Anarchiści:** Frakcja, która odłączyła się od Camarilli, by szukać wolności.
- **Atrybuty:** Dziewięć Cech, które definiują wrodzone talenty postaci.
- **Baron:** Anarchistyczny władca domeny.
- **Bestia:** Metafizyczne wcielenie wampirzej kłątwy drzemiące w ich Krwi.
- **Bestialska porażka:** Jeśli test zakończy się niepowodzeniem i został wyrzucony chociaż jeden ; oznacza to krytyczną porażkę i niesie ze sobą tragiczne konsekwencje.
- **Bohaterowie Niezależni:** Postacie kontrolowane przez Narratora. Wszystkie pojawiające się w scenariuszu osoby, w których rolę wciela się Narrator.
- **Brujah:** Jeden z siedmiu głównych klanów i jeden z dwóch kluczowych klanów Anarchistów. Znany także jako Klan Uczonych lub Podżegacze.
- **Camarilla:** Kilkusetletnia organizacja Spokrewnionych. Stworzona, aby kultywować Tradycje i prawo Starszych do sprawowania władzy.
- **Cechy:** Wszystkie wartości oznaczone kropkami na karcie postaci.
- **Choleryczny:** Rezonans ofiar, które są zdenerwowane, agresywne lub pełne pasji.
- **Człowieczeństwo:** Wartość obrazująca, w jakim stopniu Spokrewniony jest kontrolowany przez Bestię.
- **Domeny:** Tereny łowieckie należące do konkretnych Spokrewnionych, uważane przez większość nich za świętość, szczególnie pośród członków Camarilli.
- **Druga Inkwizycja:** Zbiorecza nazwa dla tajnych grup wywiadowczych z całego świata; należy do niej również Stowarzyszenie św. Leopolda.
- **Dyscypliny:** Nadprzyrodzone moce, którymi wampiryczna kłątwa obdarza Spokrewnionych.
- **Dzielenie na pół:** Sytuacja, w której Narrator podczas konfliktu dzieli pułę kości BN na pół i wynik uznaje za ST testu dla gracza; służy utrzymaniu dynamiki rozgrywki.
- **Flegmatyczny:** Rezonans ofiar, które są leniwe, apatyczne lub sentymentalne.
- **Gangrel:** Jeden z siedmiu głównych klanów i jeden z dwóch kluczowych klanów Anarchistów. Znany również jako Klan Bestii lub Zwierzęta.
- **Głód:** Niemożliwe do zaspokojenia pragnienie krwi, które nieustannie cierpią wszyscy Spokrewnieni.
- **Kain:** Według legend był pierwszym Spokrewnionym, przeklętym przez Boga za zamordowanie swojego brata.
- **Klany:** Trzydzieścioróżnych rodów Spokrewnionych.
- **Konflikt:** Sytuacja, w której dwie lub więcej postaci toczy między sobą walkę fizyczną lub werbalną.
- **Kości Głodu:** Czerwone kości używane w *Wampirze* w celu zobrazowania, jak silna staje się Bestia w miarę wzrostu Głodu.
- **Krwawa wygrana:** Kiedy zostanie wyrzucony krytyczny sukces, w którego skład wchodzi przynajmniej jeden  na kości Głodu; oznacza to, że sukces przekracza oczekiwania, jednak dochodzi do użycia niepotrzebnej siły, co daje katastrofalne skutki.
- **Malkavian:** Jeden z siedmiu głównych klanów, zwany również Klanem Księżyca lub Wyroczniami.
- **Maskarada:** Tradycja nakazująca Spokrewnionym za wszelką cenę utrzymać swoją prawdziwą naturę w tajemnicy przed śmiertelnikami.
- **Melancholiczny:** Rezonans ofiar, które są smutne, przestraszone lub przygnębione.
- **Nadwyżka:** Różnica w zdanyim teście pomiędzy liczbą wyrzuconych  a ustalonym przez Narratora ST testu.
- **Napływ Krwi:** Zdolność podniesienia wartości jednego z Atrybutów za pomocą Pobudzenia Krwi.
- **Narrator:** Gracz, który bierze na siebie zadanie poprowadzenia historii.
- **Nosferatu:** Jeden z siedmiu głównych klanów, zwany również Klanem Ukrytych lub Szczurami.
- **Pojedynek:** Każdy test, w którym gracz wykonuje rzut przeciwko aktywnie stawiającemu opór przeciwnikowi.
- **Potomek:** „Dziecię” wampira; krewny stwórcy.
- **Poważne Obrażenia:** Obrażenia spowodowane przez światło słoneczne, ogień, nadprzyrodzone moce lub nadmierne użycie siły; zarówno fizyczne (obrażenia Zdrowia), jak i psychiczne (obrażenia Siły Woli).
- **Prosty test:** Każdy test, w którym nie występuje żaden aktywny przeciwnik.
- **Puła kości:** Liczba kości potrzebnych graczowi do wykonania testu. Pułę kości ustala Narrator, dodając do siebie dwie Cechy, których będzie używał gracz.

UWAGA DOTYCZĄCA POWIELANIA: Masz zgodę na wydrukowanie na użytek własny dowolnego dokumentu zawartego w tym pakiecie startowym lub ich wszystkich.

W większości przypadków są to Atrybut i Umiejętność lub Atrybut i Dyscyplina.

- **Rezonans:** Specyficzne cechy i smak krwi ofiary.
- **Sangwiczny:** Rezonans ofiar, które są szczęśliwe, podniecone lub nadmiernie podekscytowane.
- **Siła Woli:** Liczba psychicznych obrażeń, które może znieść postać, oraz zdolność do pokonania przeciwności losu pod presją.
- **Skaza:** Krzyżyk w pustym polu wskaźnika Człowieczeństwa, reprezentujący niemoralny czyn, który odcisnęła ślad na duszy postaci.
- **Sprawdzian:** Element mechaniki, dzięki któremu można określić, czy Głód (Sprawdzian Pobudzenia) lub Człowieczeństwo (test Skrucy) zmieniają wartość w trakcie lub na końcu sesji.
- **Sprawdzian Pobudzenia:** Sprawdzian, który wykonuje gracz, gdy postać używa darów Krwi.
- **Spokrewnienie:** Akt przemiany śmiertelnika w wampira.
- **Spokrewniony:** Inaczej wampir.
- **Starszy:** Zaawansowany wiekiem Spokrewniony. Starsi często sprawują władzę ze względu na swój wiek i doświadczenie.
- **Stopień Trudności (ST):** Określa, jak trudny będzie test. Stopień ten zostaje określony przez Narratora na podstawie okoliczności towarzyszących scenie oraz

wszelkich okoliczności, które mogą komplikować lub upraszczać sytuację.

- **Stowarzyszenie św. Leopolda:** Tajna grupa łowców czarownic z Watykanu, mocno zaangażowana w działalność Drugiej inkwizycji.
- **Stwórca:** Spokrewniony, który przeistoczył śmiertelnika. Krewny *potomka*.
- **Świat Mroku:** Świat, w którym osadzona jest gra *Wampir: Maskarada*.
- **Testy:** Mechanika stworzona do rozstrzygania wyników podejmowanych przez postacie działań, polegająca na obliczaniu puli kości i rzutach kośćmi.
- **Test Skrucy:** Test, który przechodzą pod koniec sesji postacie ze Skazami.
- **Toreador:** Jeden z siedmiu głównych klanów, zwany również Klanem Róży lub Diwami.
- **Tremere:** Jeden z siedmiu głównych klanów, zwany również Rozbitym Klanem lub Czarnoksiężnikami.
- **Umiejętności:** Cechy, które definiują wszystkie wyuczone zdolności postaci.
- **Ventrue:** Jeden z siedmiu głównych klanów i de facto przywódca Camarilli. Znani również jako Klan Królów lub Błękitnokrwieści.
- **Zdrowie:** Wskaźnik liczby obrażeń fizycznych, jakie może znieść postać.



KULT

◊ BOSKOŚĆ U+RACONIA ◊



WSPIERAM.TO/KULT - LISTOPAD 2020

STINGER
PRESS



JUŻ DOSTĘPNE NA ALISGAMES.PL

*The blood is life...
and it shall be mine!*

- BRAM STOKER, „DRACULA”



WORLD OF
DARKNESS
www.worldofdarkness.com

© White Wolf 2018



R 18+

Ostrzeżenie o zawartości: zawiera wulgarny język
oraz treści odnoszące się do przemocy i seksu.
Tylko dla dojrzałych odbiorców.

