



IMIE

Alex

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

- ☐ Strój biznesowy
- ☐ Strój smart casual
- ☐ Strój sportowy

Ambicja: Awans

Jaki jest twój główny cel?

- ☐ Dołączyć do jakiejś organizacji i znaleźć się na jej szczycie.
- ☐ Zostać łącznikiem pomiędzy organizacjami i w ten sposób stać się dla nich niezastąpionym.

Co chcesz osiągnąć dzisiejszej nocy?

Pragnienie: Mieć _____ za sprzymierzeńca w dążeniu do osiągnięcia przywództwa

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

CHARAKTERYSTYKA

Należysz do trzeciego pokolenia imigrantów. Jesteś potomkiem ludzi, którzy wiele poświęcili i ciężko pracowali, abyś mógł spełnić swój amerykański sen. Sam również do tego dążyłeś już od najmłodszych lat. Dostałeś się na college, gdzie ukończyłeś biznes i zarządzanie i otrzymałeś tytuł magistra z wyróżnieniem. Twoja kariera dynamicznie rozwijała się już w trakcie studiów, a ty nie oglądałeś się za siebie; twoi rówieśnicy i przełożeni zazdrościli ci i podziwiali cię. Świat stoi przed tobą otworem.

Jak twoje doświadczenia na ciebie wpłynęły?

- ☐ „Będę na szczycie, ponieważ tam właśnie jest moje miejsce”.
- ☐ „Im dalej zajdę, tym większej liczbie osób zdołam pomóc”.

KLAN

Ventrue

CHARAKTERYSTYKA KLANU

Ventrue są często uważani za najbardziej arogancki spośród klanów. Zwani Klanem Królów, mają skłonność do przejmowania władzy i często polegają na swoich zdolnościach kontrolowania umysłów, by nagiąć cudzą wolę. Choć zazwyczaj mają wielu wrogów, nie można zaprzeczyć, że Królowie najlepiej sprawdzają się, gdy mogą pociągać za sznurki.

KLĄTWA KLANOWA

Wielbiciele wszystkiego, co drogie, luksusowe i najwyższej jakości, członkowie klanu Ventrue nie zadowolają się byle czym, również jeśli chodzi o krew. Każdy z nich ma inną obsesję i będzie żywić się wyłącznie krwią osób, które spełniają jego wymogi. Niektórzy żywią się tylko na młodych ludziach, a inni mają jeszcze konkretniejsze ograniczenia, takie jak żerowanie wyłącznie na prawnikach lub ludziach, którzy spędzili jakiś czas na statku. Alex woli pić krew osób młodszych niż on sam w momencie Spokrewnienia (czyli 27 lat).

WSZYSTKO POSZŁO NIE TAK...

Nagle, pewnego dnia, twoje konta bankowe zostały zamrożone. Twoi koledzy i przełożeni zaczęli cię ignorować, tak jakby skrywali jakiś mroczny sekret. Życie, które znałeś, odeszło. Stałeś już w oknie, gotowy to wszystko zakończyć, kiedy zadzwonił telefon. To była oferta nie do odrzucenia. Poszedłeś do hotelu, nie mając pojęcia, co robisz. Wtedy wszystko uległo zmianie.

Jak na to zareagowałeś?

- ☐ „Pokazali mi, jak małe tak naprawdę byłem. Teraz to rozumiem i nadszedł czas, bym osiągnął prawdziwą wielkość”.
- ☐ „Myśleli, że to mój koniec. Też mi żart. Jeszcze się na nich zemszczę”.

WYBIERZ TĘ POSTAĆ, JEŚLI...

...chcesz być duszą towarzystwa, doskonale przekonywać i zastraszać, być pełnym empatii dla ludzi naturalnym przywódcą, pragnącym wspiąć się na sam szczyt.

WAMPIR

M A S K A R A D A



PULE KOŚCI

Przekonywanie: 9 kości (uwzględniono Zachwyt)

Twoja postawa potrafi być zaraźliwa; ludzie robią to, co chcesz i kiedy tego chcesz. To wydaje się prawie zbyt proste.

Intuicja: 6 kości (dodaj 1 kość, jeśli próbujesz wczuć się w czyjeś położenie)

Obserwacja innych i rozumienie ich motywacji to twój klucz do sukcesu.

Zastraszenie: 5 kości

Potrafisz wyrzucić silne wrażenie; ludzie będą wykonywali twoje rozkazy, jeśli zajdzie taka potrzeba. Pamiętaj jednak, że marchewką działasz więcej niż kijem.

Dochodzenie: 4 kości

Jeśli się skupisz, możesz uzyskać potrzebne informacje. Możesz też przekonać innych, aby zrobili to za ciebie.

Atak: 4 kości (pistolet, obrażenia + 2)

Chodziłeś na zajęcia z samoobrony i jesteś odpowiedzialnym posiadaczem broni.

Ugryzienie: 2 kości

Wolisz karmić się osobami, które nie stawiają oporu, a najlepiej takimi, które cię podziwiają. Zauważ, że nie możesz się tak po prostu na każdym pożywić – chyba że się do tego zmusisz.

WYPOSAŻENIE

Twój portfel (bez prawa jazdy i kart kredytowych). Drogi zegarek oraz ze sto wizytówek biznesowych w specjalnym etui.

JAK RZUCAĆ?

Aby wykonać test, użyj jednej z powyższych Pul 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 pomiń. 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 ●●○○○

Spoleczne

Charyzma ●●●●○

Manipulacja ●●●●○

Opanowanie ●●●●○

Umysłowe

Inteligencja ●●●●○

Spryt ●●○○○

Determinacja ●●○○○

UMIEJĘTNOŚCI

Cwaniactwo ●○○○○

Etykieta ●●●○○

Finanse ●●●○○

Intuicja (*Empatia*) ●●○○○

Perswazja ●●●○○

Polityka ●●○○○

Prowadzenie pojazdów ●○○○○

Przebiegłość ●●○○○

Spostrzegawczość ●●○○○

Strzelanie ●○○○○

Śledztwo ●○○○○

Technika ●○○○○

Wysportowanie ●○○○○

Zastraszanie ●○○○○

Zdolności przywódcze ●●○○○

Zdrowie

□□□□□ □□□□□

Siła Woli

□□□□□ □□□□□

Człowieczeństwo

□□□□□ □□□□□

Głód

□□□□□



DYSCYPLINY

Dominacja

●●○○○

Możesz manipulować umysłami innych i kontrolować ich poczynania. Musisz nawiązać kontakt wzrokowy z pojedynczą ofiarą, aby twoje moce Dominacji zadziałały. Nie możesz ich użyć na Spokrewnionych.

Przymuszenie – Wydadź ofierze polecenie obejmujące jedno działanie, nie dłuższe niż krótkie zdanie. Ofiara je wykona, o ile nie będzie to dla niej w bezpośredni sposób krzywdzące. Jeśli polecenie jest niejednoznaczne, Narrator może zinterpretować je według własnego uznania. Jeśli ofiara próbuje się aktywnie opierać, wykonaj rzut 6 kośćmi przeciwko jej Sprytowi + Determinacji.

Zatarcie wspomnień – Powiedz słowo „zapomnij”, a twoja ofiara zapomni kilka ostatnich minut ze swojego życia. Jeśli ofiara próbuje się aktywnie opierać, wykonaj rzut 6 kośćmi przeciwko jej Inteligencji + Determinacji.

Prezencja

●○○○○

Możesz kontrolować emocje tych, którzy znajdują się wokół ciebie, i manipulować nimi. Musisz znajdować się w bezpośredniej bliskości swoich celów oraz muszą one być w stanie cię zobaczyć i usłyszeć, aby ta moc zadziałała.

Zachwyt – Każdy, kto jest blisko ciebie, będzie chciał podejść jeszcze bliżej i chętnie zgodzi się z twoimi argumentami i opiniami. Ta moc może być użyta do odwrócenia uwagi. Ta moc poprawia twoją pulę kości Przekonywania i jest już w niej uwzględniona.

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, trafiasz na wiernych członków swojej społeczności, którzy po prostu cię uwielbiają. **Rzuć 4 kośćmi** (Manipulacja + Perswazja).

Kłątwa: Jako Ventrue masz wyrafinowane podniebienie. Możesz żywić się wyłącznie osobami w wieku 27 lat lub młodszymi. Jeśli będziesz zmuszony skorzystać z innego żywiciela, wydaj 1 punkt Siły Woli, aby nie zwymiotować.

SPOKREWNIE NIE

Noc, kiedy cię przemieniono

BLYSK, osoba po drugiej stronie stołu nie przestaje mówić. Nie rozumiesz ani jednego słowa, ale dostrzegasz, że lubi drogie rzeczy. Czujesz się dziwnie powiązany z rozmówcą. BLYSK, to twój stwórca. Oto, kim jest. A ty jesteś jego potomkiem. Pościel jest gładka, a jego skóra zimna. Ta sytuacja jest zarówno podniecająca, jak i odrażająca. BLYSK, skóra na twojej szyi zostaje przebita, a krew wypływa z ciała. Byłeś oszołomiony, ale też i zadowolony. BLYSK

STWÓRCA

Ten, który cię przemienił

Po wzięciu prysznicu czujesz się lepiej. Obiecano ci wyjaśnienia. Wciąż próbujesz poukładać sobie w głowie wydarzenia z minionej nocy. Ciężkie kroki na hotelowym korytarzu przerywają tę błogą chwilę. „Mają nas! Uciekaj!” Twój stwórca wyskakuje przez okno dosłownie w momencie, kiedy drzwi zostają wyważone do środka. Grupa ludzi ubranych w stroje paramilitarne wpada do pokoju i zaczyna mierzyć z pistoletów prosto w ciebie. Wszystko, na co cię stać w tym momencie, to wskazanie im na okno z nadzieją, że zostawią cię w spokoju.

SEKRET

Wspomnienie, które cię prześladowa

Większość napastników faktycznie biegnie za twoim nowym znajomym, kilku jednak zostaje. Jeden z nich przytrzymuje cię, podczas gdy inny przebija twoje serce drewnianym kołkiem. Zanim straciłeś przytomność, pożałowałeś, że wydałeś im swojego stwórcę.

