



IMIĘ

Blake

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:

- ☐ Codzienny strój i trenz
- ☐ Modny strój
- ☐ Strój smart casual

Ambicja : Ujawnienie

Jaki jest twój główny cel?

- ☐ Odkryć prawdę o osobie odpowiedzialnej za twoją przemianę.
- ☐ Dowiedzieć się wszystkiego o naturze wampiryzmu.

Co chcesz osiągnąć dzisiejszej nocy?

Pragnienie: Dowiedzieć się, motywuje _____

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

CHARAKTERYSTYKA

Od dzieciństwa miałeś obsesję na punkcie ujawniania cudzych sekretów. Nie mogłeś znieść kłamstw innych niż swoje własne. Nic dziwnego, że zostałeś dziennikarzem. Specjalizowałeś się w przeprowadzaniu wywiadów z wrogo nastawionymi osobami. Z łatwością zdobywałeś ich zaufanie, a one bardziej niż chętnie zapraszały cię do swojego życia. Twój dyktafon nagrał najbardziej intymne sekrety polityków, sportowców i pomniejszych celebrytów. Parę miesięcy temu jednak coś się zmieniło. Twój przełożony zaczął nagle wysyłać cię na wywiady z artystami, szczególnie tymi, którzy wystawiali swoje dzieła w jednym konkretnym miejscu: w galerii Black Rose.

Jak twoje doświadczenia na ciebie wpłynęły?

- ☐ „Prawda jest zawsze prawdą; odkrywając ją wszędzie tam, gdzie tylko się pojawię”.
- ☐ „Muszę powrócić do dużych spraw, bo świat artystów jest dla mnie zbyt ciasny”.

KLAN

Toreador 

CHARAKTERYSTYKA KLANU

Aleister Crowley opisał Wenus słowami: „Złota z zewnątrz, zgnita w środku”. Wielu Spokrewnionych uważa, że ten cytat perfekcyjnie pasuje do członków klanu Toreador. Klan Róży, jak często się go nazywa, to patroni sztuki i koneserzy piękna. Zawsze starają się trzymać blisko ludzi i szukają inspiracji w najdziwniejszych z miejsc. Toreadorzy spędzają noce, desperacko poszukując nowych wrażeń, co często prowadzi ich albo drogą pełną pasji, albo drogą dekadentckiego upadku.

KLĄTWA KLANOWA

Uzależnienie od piękna sprawia, że członkowie klanu Toreador nie mogą wytrzymać otoczenia brzydoty. Zawsze, gdy uznają jakieś miejsce za nieestetyczne – także z powodu okropnego smrodu lub rozpraszających hałasów – mają kłopoty z używaniem swoich mocy oraz zachowaniem spokoju.

WSZYSTKO POSZŁO NIE TAK...

W końcu miałeś poznać właściciela galerii Black Rose. Wezwano cię około północy. Wiedziałeś już, że to ekscentryczny i preferujący odosobnienie człowiek, jednak taki poziom tajemniczości był dla ciebie czymś nowym. Pierwsza niespodzianka czekała na ciebie tuż po przybyciu. Galerii, którą dobrze znałeś, po prostu tam nie było; zamiast niej czekał na ciebie opustoszały magazyn. Druga niespodzianka była bardziej ostra i bolesna... i zapłaciłeś za nią życiem.

Jak na to zareagowałeś?

- ☐ „Znajdę tego, który mi to zrobił, i długo sobie pogadamy”.
- ☐ „Zmieniłem się, a mój świat wydaje się wręcz nieograniczony. Więcej tajemnic do odkrycia, więcej kłamstw do zdemaskowania”.

WYBIERZ TĘ POSTAĆ, JEŚLI...

...chcesz być mistrzem manipulacji, który doskonale radzi sobie podczas wymiany zdań, obelg lub pochwał, oraz jeśli chcesz kierować się niepohamowanym pragnieniem odkrycia prawdy.

WAMPIR

M A S K A R A D A



PULE KOŚCI

Przekonywanie: 9 kości (uwzględniono Zachwyt)

Twój magnetyzm sprawia, że ludzie nie mogą oprzeć się wydawanym przez ciebie poleceniom. Ta cecha się ostatnio nasiliła.

Dochodzenie: 7 kości (uwzględniono Wyostrzone zmysły)

Shukanie wskazówek to dla ciebie pestka.

Zastraszenie: 6 kości (uwzględniono Odstraszenie)

Czasami przybierałeś groźną postawę, żeby ująć cało z kłopotów. Teraz czujesz, że możesz być wręcz przerażający.

Intuicja: 5 kości (dodaj 1 kość, jeśli dokonujesz przesłuchania)

Potrafisz czytać między wierszami i jesteś specjalistą w wydobywaniu z innych prawdy.

Atak: 5 kości (pistolet, obrażenia +2)

Czujesz się swobodnie z bronią w ręku i możesz jej użyć, gdy zajdzie taka potrzeba.

Ugryzienie: 1 kość

Najchętniej żywiłbyś się tylko tymi, którzy nie stawiają oporu i cię podziwiają.

WYPOSAŻENIE

Portfel z pieniędzmi: ok. pięć dyszek w drobniakach (brakuje twojego prawa jazdy). Dyktafon oraz staromodny , pobazgrany notatnik.

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 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

Cwaniactwo ●○○○○

Etykieta ●○○○○

Intuicja (*Przesłuchiwanie*) ●●●●○

Perswazja ●●●●○

Przebiegłość ●●○○○

Spostrzegawczość ●●●●○

Strzelanie ●●○○○

Śledztwo ●●●●○

Technika ●○○○○

Wysportowanie ●●○○○

Zdrowie

□□□□□ □□□□□

Siła woli

□□□□□ □□□□□

Człowieczeństwo

□□□□□ □□□□□

Głód

□□□□□



DYSCYPLINY

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.

Odstraszanie – Wyglądasz niebezpiecznie i emanujesz grozą, która odstraszy większość osób. Ta moc poprawia twoją pulę kości **Zastraszenia** i jest już w niej uwzględniona.

Nadwrażliwość

●○○○○

Twoje zmysły są niezwykle wyostrzone. Możesz zobaczyć, usłyszeć, wywęszyć i poczuć znacznie więcej niż inni.

Wyostrzone zmysły – Wszystkie twoje zmysły są bardzo wyczułone, co ma zarówno dobre, jak i złe strony. Możesz tę moc włączyć i wyłączyć, kiedy tylko zechcesz, bez konieczności wykonywania dodatkowych rzutów i ponoszenia kosztów. Dodaj 1 kość do wszystkich testów opierających się na percepcji. Ta moc poprawia twoją pulę kości **Dochodzenia** i jest już w niej uwzględniona.

PRZEWODNIK SPOKREWNIONEGO

Głód: Za każdym razem, gdy tworzysz 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 kogoś, kto świadomie dzieli się z tobą krwią. Rzuć 9 kośćmi (Manipulacja + Perswazja, z uwzględnionym Zachwytem).

Kłątwa: Jako Toreador nie czujesz się dobrze w sytuacjach, które nie zaspokajają twoich estetycznych potrzeb. Gdy używasz w takiej sytuacji Dyscyplin, odejmij 1 kość od rzutu

SPOKREWNIE

Noc, kiedy cię przemieniono

Magazyn jest ciemny i zimny, jakby galeria sztuki nigdy w tym miejscu nie istniała. Chodzisz po pustej przestrzeni, a ciekawość i strach walczą ze sobą w twojej głowie. Uruchamia się twój instynkt dziennikarski: coś się tutaj dzieje, a ty jesteś jedynym, który może to opisać. Włączasz dyktafon i zaczynasz streszczać wszystko to, co widzisz. Za rogiem znajdujesz osobę, z którą masz przeprowadzić wywiad. Leży na szelongu otoczona jesiennymi liśćmi i gruzem. Studiuje cię wzrokiem drapieżnika. Podchodzisz bliżej, w myślach powtarzasz pytania, które przygotowałeś. Postać szepcze do ciebie: „Przyszedłeś. Jak miło. Mam coś dla ciebie. Prezent”. Zaintrygowany, podchodzisz bliżej, by lepiej słyszeć. Jej usta sięgają twojej szyi i doświadczasz najpotworniejszej z przyjemności. Umierasz.

STWÓRCA

Ten, który cię przemienił

Twój język cieszy się smakiem krwi. Twoje ciało czuje się znakomicie. Kolory i dźwięki są bardziej wyraziste. Osoba, który miał udzielić ci wywiadu, głasze cię po głowie, jakbyś był jej nowym zwierzątkiem. „Musisz się wiele nauczyć, mój drogi. Czeką nas wspólna wieczność, nie nas nie rozdzieli”. Przez chwilę wierzysz, że to najlepsza przyszłość, jaką mogłeś sobie wyobrazić. Wtem zauważasz czerwoną kropkę na czole twojego rozmówcy. Pojawiają się kolejne. Potrzebujesz czasu, aby zrozumieć, co się właściwie dzieje. Nic nie mówisz. Mógłbyś mu powiedzieć. Ostrzec go. Ale tego nie robisz. Taniec czerwonych punkcików światła jest zbyt fascynujący, by o nim rozmawiać. Kropki zmieniają się w rany, wyrwy, dziury. Twój nowy przyjaciel krzyczy, rozrywany na strzępy. A ty leżysz cicho, oszołomiony tym spektaklem.

SEKRET

Wspomnienie, które cię prześladowa

Gdy drewniany kolek trafia prosto w twoje serce, rozpoznajesz wbijającą go osobę. To policjant, z którym lata temu przeprowadzałeś wywiad.

