



IMIE

Jay

OPIS POSTACI

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

Jaka jest twoja pleć?

Pleć: _____

Jak wyglądasz?

Ubrania:

- ☐ Elegancki garnitur
- ☐ Dres i czapka z daszkiem
- ☐ Codzienny strój

Ambicja : Oswobodzenie

Jaki jest twój główny cel?

- ☐ Znaleźć tego, który cię przemienił, i zemścić się na nim.
- ☐ Odkryć siebie na nowo, stworzyć nową tożsamość i zapomnieć o przeszłości.

Co chcesz osiągnąć dzisiaj nocy?

Pragnienie: Rozegrać grę z _____ i wygrać.

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

CHARAKTERYSTYKA

Niepokonany czempion tysiąca bitew. Zwycięzca wszystkich wojen. W gablocie piętrzą się trofea, a ty noc w noc unicestwiałeś swych rywali w cyfrowych potyczkach o pieniądze lub chwałę. Życie profesjonalnego gamera było interesujące, jednak uległo to zmianie, gdy skończyłeś trzydziestkę. Powoli traciłeś swój legendarny refleks; piętnastolatki pokonywały cię w międzynarodowych turniejach. Jedynym sposobem na rozwój były gry dla dorosłych: sieciowy poker. Chwilę zajęło ci opanowanie wszystkich niuansów rozgrywki, jednak byłeś wytrwały i w końcu wyrobiłeś sobie renomę. Pieniądze nigdy nie stanowiły problemu. Prawdziwym wyzwaniem było znalezienie przeciwników, który nie zanutziłby cię na śmierć swoimi kiepskimi umiejętnościami.

Jak twoje doświadczenia na ciebie wpłynęły?

- ☐ „To moja ścieżka: zostanę najlepszym graczem wszechczasów”.
- ☐ „Ten świat jest dla mnie za mały. Znajdę sobie nowe powołanie i wtedy pokażę, czym jest prawdziwa wielkość”.

KLAN

Malkavian



CHARAKTERYSTYKA KLANU

Większość Spokrewnionych obawia się ekscentryczności Malkavian. Większość Wyroczni, jak nazywa się członków tego klanu, wydają się nie mieć zbyt wiele kontroli nad swoimi czynami i słowami. W ich szaleństwie jest jednak metoda. Często uważają się za wróżbitów, jasnowidzów lub nawet geniuszy komputerowych. Prawda jest taka, że postrzegają świat w unikalny sposób i ciągle odbierają przytłaczającą liczbę bodźców i informacji.

KLĄTWA KLANOWA

Jest coś, co odróżnia każdego Malkaviana od reszty Spokrewnionych. Interfejs pomiędzy ich umysłami a światem zewnętrznym po prostu nie działa tak samo, jak u pozostałych. Na przykład Jay nie może usiedzieć cicho. Często niespójnie belkocze, mówi głośno wszystko, co ślina na język przyniesie, i ledwo rozróżnia myślenia od mówienia.

WSZYSTKO POSZŁO NIE TAK...

Po jednej ze stosunkowo trudnych partii dostałeś zaproszenie na pokera. Takiego prawdziwego – offline. Perspektywa dzielenia przestrzeni z innymi prawdziwymi ludźmi średnio ci się spodobała, ale stawka była tego warta. Tylko kilka rozgrywek w tej lidze i byłoby cię stać na prywatną wyspę oraz dożywotnią emeryturę. Gra była dziwna. Przez cały czas gospodarz miał na sobie czapkę z daszkiem i okulary przeciwsłoneczne, a reszta gości... nie dojechała. Po wygraniu kilku partii arogancja przejęła nad tobą kontrolę. W końcu twój przeciwnik postawił stawkę, której nie zdołałeś wyrównać. To, co wydarzyło się później, było krwawe, dezorientujące i bolesne.

Jak na to zareagowałeś?

- ☐ „Uczciwie wygrałem. Gdzie moje pieniądze?”
- ☐ „Czuję się jak nowo narodzony. To moja kolejna szansa na rozwój. Ciekawe, kim się stanę”.

WYBIERZ TĘ POSTAĆ, JEŚLI...

...chcesz zagrać postacią, której odgrywanie stanowi wyzwanie: wcielić się w rolę pokerzysty, który nie potrafi kłamać; oraz jeśli chcesz być znakomitym śledczym, który rozumie innych lepiej niż oni sami.

WAMPIR

M A S K A R A D A



PULE KOŚCI

Dochodzenie: 9 kości (uwzględniono Wyostrzone zmysły)

Potrąfisz świetnie orientować się w sytuacji i żadna wskazówka ci nie umknie.

Intuicja: 9 kości (uwzględniono Wyostrzone zmysły, +1 kość, gdy próbujesz wykryć kłamstwa)

Od razu wiesz, gdy ktoś blefuje. Twoje nowe umiejętności tylko to ułatwiają.

Atak: 6 kości (pistolet, obrażenia + 2)

Lata ogrywania najbardziej naładowanych akcją sieciowych strzelanek przygotowały cię do tego.

Zastraszenie: 5 kości

Odpowiednimi słowami i groźnym wyglądem możesz czasem zmusić ludzi do zrobienia tego, czego od nich chcesz.

Otwieranie zamków: 4 kości

Zaskakujące, ile można się nauczyć z gier wideo

Przekonywanie: 4 kości

Wykorzystując prawdę na swoją korzyść lub starając się wyglądać wiarygodnie, możesz czasami przekonać ludzi do robienia tego, co potrzebujesz. Jednak ze względu na swoją Kłatwę Klanową, zawsze, gdy mijasz się z prawdą, tracisz 1 kość z puli.

Skradanie: 4 kości

Twoje doświadczenie wyniesione z gier nauczyło cię, że czasami najlepiej pozostać niezauważonym.

Ugryzienie: 1 kość

Być może lepiej, abyś pil z żywicieli, którzy nie stawiają oporu lub są nieprzytomni.

WYPOSAŻENIE

Duża ilość gotówki, również banknoty z gry planszowej, która słynie z tego, że niszczy przyjaźnie. W portfelu brakuje prawa jazdy. Talia kart. Szesnaście ulotek z pewnej restauracji spoza miasta. Poskładana karta twojej ulubionej postaci z Revenant: The Ravishing. Kultowa przenośna konsola z lat 80. Guma do żucia. Notes zabazgrany numerami i specyfikacjami. Książeczka z cytatami motywacyjnymi, które czytasz na uspokojenie; część stron z niewiadomych przyczyn jest wyrwana. Rozmówki angielsko-norweskie (nie znasz ani słowa po norwesku).

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.

Zdrowie

□□□□□ □□□□□

Siła woli

□□□□□ □□□□□

ATRYBUTY

Fizyczne

Siła ●○○○○

Zręczność ●●○○○

Kondycja ●●○○○

Społeczne

Charyzma ●●●○○

Manipulacja ●●○○○

Opanowanie ●●●○○

Umysłowe

Inteligencja ●●●●○

Spryt ●●●○○

Determinacja ●●○○○

UMIEJĘTNOŚCI

Cwaniactwo ●○○○○

Finanse ●○○○○

Intuicja (Wykrywanie kłamstw) ●●○○○

Kradzież ●●○○○

Krycie się ●●○○○

Okultyzm ●○○○○

Perswazja ●○○○○

Polityka ●○○○○

Prowadzenie pojazdów ●○○○○

Spostrzegawczość ●●○○○

Strzelanie ●●●○○

Sztuka przetrwania ●●○○○

Śledztwo ●●●○○

Technika ●●●○○

Zastraszanie ●●○○○

Człowieczeństwo

□□□□□ □□□□□

Głód

□□□□□



DYSCYPLINY

Nadwrażliwość

●●○○○

Mistyczna moc twojej Krwi wyostrza twoje zmysły. Potrafisz dostrzec i usłyszeć rzeczy, których inni nigdy by nie zauważyli...

Wyostrome zmysły – Wszystkie twoje zmysły są bardzo wyczulone, 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 2 kości do wszystkich testów opierających się na percepcji. Ta moc poprawia twoje pule kości **Dochodzenia i Intuicji** i jest już w nich uwzględniona.

Wyczucie niewidocznego – Możesz wykryć rzeczy ukryte w nadprzyrodzony sposób, łącznie z osobami używającymi Niewidoczności, a nawet duchami, jeśli istnieją. Wykonaj rzut 5 kośćmi przeciwko ST ustalonemu przez Narratora. Jeśli próbujesz przejrzeć Niewidoczność, należy wykonać rzut przeciwko **Sprytowi + Niewidoczności** oponenta.

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.

Zatarcie wspomnień – Powiedz słowo „zapomnij”, a twoja ofiara zapomni kilka ostatnich minut ze swojego życia. Jeśli ofiara próbuje się aktywnie opierać, wykonaj rzut 4 kośćmi przeciwko jej **Inteligencji + Determinacji**.

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 lokalnych graczy. Rzuć 4 kośćmi (Manipulacja + Perswazja).

Kłrwa: Straciłeś umiejętność odróżniania mowy od myśli. Odejmij 1 kość od dowolnego rzutu na **Perswazję, Zastraszanie** i tym podobne, jeśli próbujesz kłamać lub w inny sposób kogoś oszukać.

SPOKREWNNIENIE

Noc, kiedy cię przemieniono

Masz same asy w rękawie. Fold. Poker królewski. Fold. Full. Fold. Trójka. Fold. Twój gospodarz jest bardzo irytującym graczem. Całą noc folduje, a tobie co chwilę trafia się świetna ręka. Twój stos sztonów rośnie, podczas gdy on ma ich coraz mniej. W takim tempie musielibyście jednak grać kilka tygodni, żebyś ograł go do zera. Kolejne rozdanie. Tym razem masz tylko dwójkę. Znużony, decydujesz się blefować. Za wszystko. Krytyczny błąd? Twój przeciwnik popycha swoje sztony przez stół. Czy właśnie przegrałeś wszystkie oszczędności, bo byłeś znużony? Karty zostają odkryte... Oponent nie ma nic. Kompletnie nic. Przejmujesz sztony, nieczego nie rozumiejąc, a on mówi: „Ostatnie rozdanie. Nie mam już sztonów, więc chyba muszę postawić swoją duszę”. Śmiesz się nerwowo. Ale to nie jest żart. Cóż, nigdy nie posiadałeś niczyjej duszy. Gracie. Starasz się najlepiej, jak możesz, ale to nie wystarcza. Twój przeciwnik pokazuje karty nie do przebiccia i momentalnie wskakuje na stół, by wgrzyźć się w twoją szyję.

STWÓRCA

Ten, który cię przemienił

„Nie ma pieniędzy!” Słyszysz echo własnego głosu, co bardzo cię dziwi. „Czy powiedziałem to na głos?” Echo powraca. Gospodarz odszedł w pośpiechu, zostawiając cię półprzytomnego. Po przebudzeniu wyrucasz to miejsce do góry nogami, szukając wygranych pieniędzy. Nic. Trochę banknotów ze starej planszówki i mnóstwo puszek po imbirowym ale. Czujesz się dziwnie. „Czuję się dziwnie”, twój język zdradza twoje myśli. „Zamknij się! Przestań gadać! Tak lepiej. Zaraz, czy ja nadal gadam? Co to za dźwięk? Kroki. Ciężkie kroki. Są coraz bliżej. Ktoś nadchodzi. Dobrze. Pewnie zostali wysłani, żeby mi zapłacić. Czemu kopią w drzwi? Po co tyle broni? Gdzie moja kasa?!”

SEKRET

Wspomnienie, które cię prześladowa

Gdy drewniany kolek trafia prosto w twoje serce, rozpoznajesz wbijającego go mężczyznę. To twój były rywal z czasów, gdy zajmowałeś się grami wideo.

