

WAMPIR

M A S K A R A D A



ŚWIEŻA KREW SCENARIUSZ



MODIPHIUS ENTERTAINMENT

Chris Birch - PUBLISHING DIRECTOR | Rita Birch - OPERATIONS DIRECTOR
Cameron Dicks - MANAGING DIRECTOR | Rob Harris - HEAD OF DEVELOPMENT
Sam Webb - HEAD OF RPG DEVELOPMENT | Panayiotis Lines - MARKETING EXECUTIVE
Peter Grochulski - PRODUCTION MANAGEMENT | Steve Daldry - SCHEDULING & VIDEO PRODUCTION
Katya Thomas - ASSISTANT ART DIRECTOR | Rhys Knight - SALES MANAGER
Cole Leadon - ASSISTANT SALES MANAGER | Lloyd Gyan, Shaun Hockings - COMMUNITY SUPPORT

WRITTEN BY - Juan Echenique, Rachel E. Judd, Khaldoun Khelil, Saskia Liddick, and Matt Timm
EDITING - Juan Echenique and Matt Timm
CREATIVE CONSULTING - Jason Enos
PROOFREADING - Felipe Real

INTERNAL PLAYTESTING
Jason Enos, Jono Green, Ethan Heywood, Aled Lawlor, Giles Nevill, Charlie Perkins, Alina Potemka, Kieran Street

VAMPIRE: THE MASQUERADE LINE MANAGEMENT
Matt Timm

Thanks to all of our playtesters!

VAMPIRE: THE MASQUERADE FIFTH EDITION

Martin Ericsson, Karim Muammar, Kenneth Hite - CREATIVE DEVELOPMENT
Mary Lee, Tomas Arfert - ART DEVELOPMENT
Jason Carl - PRODUCTION

© 2019 WHITE WOLF ENTERTAINMENT, AB

All rights reserved. Reproduction without the written consent of the publisher is expressly forbidden, except for the purposes of reviews, and for blank character sheets, which may be reproduced for personal use only.

White Wolf, Vampire: The Masquerade, and the World of Darkness are registered trademarks of White Wolf Entertainment AB. All rights reserved.

WERSJA POLSKA

WYDAWCA – Alis.Games (Alis Alicja Staszewska)
SZEF PROJEKTU WAMPIR – Radosław Staszewski
REDAKTOR NACZELNY – Tomasz Chmielik
REDAKTOR POMOCNICZY – Anna Jakubowska, Leszek Czyż
TLUMACZENIE – Monika Boratyńska, Tomasz Chmielik
WSPÓŁPRACA – Radosław Staszewski, Andrzej Jagła
KOREKTA – Tomasz Chmielik, Anna Jakubowska
SKŁAD I OPRACOWANIE GRAFICZNE – Tomasz Zwierzyński
OPIEKA GRAFICZNA – Bartosz Knapik & LegoBK

Z dedykacją dla wspierających polskich wydawców!

Wszystkie prawa zastrzeżone. Wykorzystanie materiałów z niniejszej książki do celów komercyjnych (poprzez wykorzystanie nośników fotograficznych, elektronicznych i innych nośników odtwórczych) jest zabronione.

W FŁUMIE

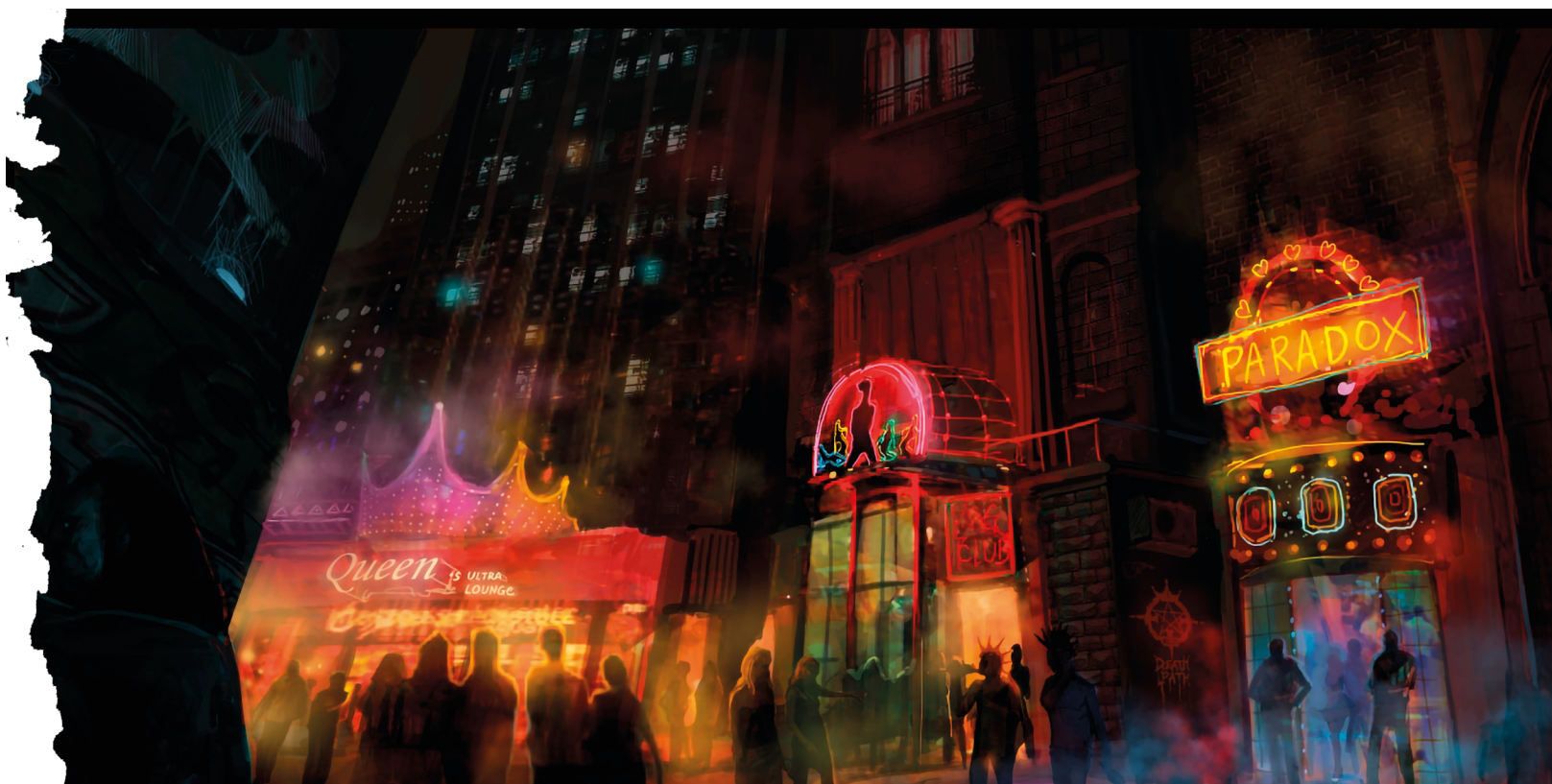
Przedmowa

Poniższa treść przeznaczona jest wyłącznie dla **Narratora**. Jeśli masz zamiar zagrać w ten scenariusz, ale nie wcielisz się w rolę Narratora, nie czytaj dalej.

Właśnie przyjąłeś na siebie rolę **Narratora** tej historii. Twoim zadaniem będzie przeprowadzenie graczy przez fabułę, w której odkryją, czym się stali i jakie są konsekwencje bycia nieumarłymi

Przygotuj się na improwizację, jeśli trafisz na kreatywnych graczy.

W tym scenariuszu twoi gracze rozpoczynają jako nowo stworzeni **Spokrewnieni** (tak określają siebie wampiry). Zostali schwytani i ledwo pamiętają swoje **Spokrewnienie** – moment, kiedy stali się istotami nocy – oraz swoich **stwórców**, czyli wampiry, które ofiarowały im wieczne nieżycie.



Zanim zaczniecie, warto pokrótce zapoznać się z materiałami, których będziecie używać podczas rozgrywki. Poproś graczy, aby wybrali postacie. Wybór jest dość szeroki. Poinstruuuj graczy, aby nie spoglądali jeszcze poza pierwszą stronę kart postaci. Gdy już ustalą, w kogo chcą się wcielić, mogą zapoznać się z podstawowymi informacjami oraz wybrać pewne cechy według własnych preferencji.

Zacznij od omówienia Ostrzeżenia dotyczącego zawartości, które znajduje się na stronie zatytułowanej **Rozpocznij tutaj**. Jeśli któryś z tematów okazałby się niekomfortowy dla graczy (w tym dla ciebie), miej to na uwadze podczas rozgrywki.

Kilka dodatkowych słów na ten temat można znaleźć w **Przewodniku gracza** (s. 8).

Scena 0: Jak grać?

Ten scenariusz składa się z siedmiu następujących po sobie scen. Dla każdej z nich podano cel wraz ze sposobem zakończenia oraz kilka informacji dotyczących kolejnej sceny.

Staraliśmy się napisać ten scenariusz w taki sposób, abyś mógł poprowadzić go od razu i bez przygotowań, jednak dobrym pomysłem będzie przeczytać każdą ze scen w całości, zanim ją poprowadzisz. Nie wahaj się prosić o przerwy pomiędzy scenami lub wtedy, gdy się pogubisz.

Podczas rozgrywki zdarzą się sytuacje, na które nie będziesz przygotowany. Używaj informacji o celu, zakończeniu i następnej scenie, aby podejmować dobre decyzje. Jeśli potrzebujesz szczegółowych informacji o świecie gry lub jej regułach, zajrzyj do **Przewodnika gracza**.

Miejsce akcji nie jest w tym scenariuszu dokładnie określone. Podaliśmy tylko kilka głównych punktów odniesienia, dzięki czemu można osadzić ją w dowolnym mieście, również w twoim własnym. Jedyną ważną cechą tego miasta jest fakt, że rządzi nim frakcja wampirów zwana **Anarchistami**, w odróżnieniu od wielu innych miast, które znajdują się pod panowaniem konkurencyjnej **Camarilli**. Obydwie frakcje zostaną w tym scenariuszu pokrótce opisane.

Scena 1: Wasza pierwsza noc

- **Rozpoczęcie:** Postacie zostały schwytane tuż po **Spokrewnieniu**. Budzą się, uwięzione w chłodni, a dookoła wiszą ciała martwych zwierząt oraz jedno ludzkie. Bohaterowie nie są świadomi, że to część testu, któremu zostali poddani.
- **Cel:** Dowiedzieć się, czym jest **Głód**, jakie są podstawowe akcje w grach fabularnych oraz poznać siebie nawzajem
- **Zakończenie:** Opuszczenie chłodni.
- **Następna scena:** Postacie spotykają nocnego stróża oraz wampira, który chce im pomóc.

Rozpocznij od przeczytania na głos sekcji zatytułowanej **Spokrewnienie**. Możesz zasugerować graczom, by jeśli chcą, zamknęli oczy, gdy będziesz czytać wstęp. W scenariuszu znajdziesz jeszcze kilka fragmentów, które będzie trzeba przeczytać na głos. Będą one oznaczone tak samo jak ten poniżej. Czasami będziesz musiał dostosować kilka słów w zależności od przebiegu rozgrywki, ale takie sytuacje będą zawsze wyraźnie zaznaczone.

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

Spokrewnienie

Gdy wasza świadomość gaśnie, nie czujecie strachu. Znajdujecie nieoczekiwane ukojenie w ramionach istot, które odbierają wam życie. Doświadczacie zaskakującego spokoju, gdy wszystko wokół was zaczyna zanikać. Kropla za kroplą, odbierają wam wasze obawy, troski, marzenia i radości.

Ostatnie znika sumienie, a jedyne, co pozostaje, to ciemność.

Otwieracie oczy. Nie możecie oprzeć się wrażeniu, że czegoś wam brakuje, jednak bardzo szybko coś innego przykuwa waszą uwagę: elektryczny pomruk, który rozbudza zmysły. Powrót z zaświatów jest powolny. Czujecie ociężałość, podczas gdy stopniowo uświadamiacie sobie, gdzie się znajdujecie i kto wam towarzyszy. Nad wami i wokół was wiszą ogromne, huśtające się wolno kawały mięsa. Jesteście uciekinierami z przedsonka śmierci.

*Pragnienie: bardziej palące, bardziej przesywające. Gdy zaczynacie siadać, czujecie je po raz pierwszy: to **Głód**. Dzięki jego okropnemu pulsowaniu w jakiś sposób uświadamiacie sobie, że nie jesteście już ludźmi.*

Początek

W tym momencie postacie graczy **otwierają oczy** i zaczynają dostrzegać otoczenie. Pozwól graczom opisać wygląd postaci i ich ubiór, oraz nieprzeciętne cechy fizyczne, zarówno te pozytywne, jak i negatywne. Wpierw skup się na nagle pojawiającym się uczuciu **Głodu**, później zaś na otoczeniu. Postacie są uwięzione w **chłodni**, ale o tym dowiedzą się nieco później.

WSKAZÓWKI I PORADY

Za chwilę przeczytasz pierwszą z wielu wskazówek wyjaśniających reguły gry. Zawsze będą one wyróżnione w niniejszy sposób. Możesz przeczytać wskazówkę samemu, a następnie objaśnić graczom lub przeczytać ją na głos, pomijając przy tym fragmenty pisane kursywą.

Zacznijmy od przedyskutowania kwestii **Głodu** oraz **Krwi**.

Głód, część 1

Wszyscy siedzicie nieruchomo w zimnym, cichym pomieszczeniu i powoli zaczynacie rozpoznawać kształty znajdujące się dookoła was. W tym momencie też po raz pierwszy odczuwacie Głód. To coś innego niż głód, którego doświadczyliście kiedykolwiek wcześniej. Podobni do umierającej z niedożywienia osoby, do której nagle dotrze zapach jedzenia, wyczuwacie krew i zdajecie sobie sprawę, że może ona ukoić ten okropny, zżerający was od środka, głuchy ból. Jak poradzicie sobie ze swoim pierwszym uczuciem Głodu?

Bez problemu rozpoznajecie zapach krwi: słodki i kuszący aromat was otula. Wasz wzrok wędruje po pomieszczeniu pełnym haków w poszukiwaniu upragnionego posiłku. Zwisają z nich pełne zwierzęce tusze. Świnie, bydło... Nagle wasze spojrzenia zatrzymują się na obiekcie zawieszonym na samym środku pomieszczenia. Czupryna ciemnych włosów zwisa do góry nogami; uświadamiacie sobie, że właśnie tego pożądacie: trupa mężczyzny opakowanego w niebieskie dzinsy i biały podkoszulek. Zdajecie sobie sprawę, że w tym pomieszczeniu wiele innych rzeczy również zasługuje na uwagę, ale teraz możecie skupić się wyłącznie na zwłokach.

WPROWADZENIE DO KRWI

Spokrewnieni czują **Głód** malże zawsze. Każdej nocy, po przebudzeniu się z dziennego snu, wampiry muszą poddać się **Sprawdzianowi Pobudzenia**. Przedstawimy to za pomocą **kości Głodu**.

Daj każdemu z graczy po 2 kości Głodu.

Kości Głodu to namacalny wskaźnik łaknienia postaci. Gracze będą rzucać nimi podczas rozgrywki. Gdy zapoznają się z kartami prowadzonych przez siebie bohaterów, dowiedzą się, że mogą na nich śledzić poziom Głodu.

Poproś graczy o rzucenie 1 czarnej kostką.

Jeśli ktoś wyrzuci puste pole, otrzyma dodatkową kość Głodu. Jeśli wyrzuci  lub , pozostanie przy dotychczasowej liczbie kości Głodu.

Sprawdziany Pobudzenia należy przeprowadzać zawsze wtedy, gdy istnieje ryzyko zwiększenia poziomu **Głodu** postaci: na przykład gdy wampiry używają **Napływu Krwi**, **Rumieńca Życia** oraz **Dyscyplin** (te pojęcia zostaną omówione w dalszej części scenariusza). Wyniki Sprawdzianów Pobudzenia decydują o tym, czy **Głód** postaci wzrasta, jednak zamierzony efekt (np. użycie **Dyscypliny**) zostaje aktywowany **niezależnie od wyniku**. Innymi słowy, nadal osiągasz swój cel, jednak ryzykujesz zwiększeniem poziomu Głodu.

Na potrzeby tego scenariusza wszyscy gracze muszą zawsze mieć **co najmniej 1 kość Głodu**. Pozbycie się ostatniej z nich wiąże się z komplikacjami natury moralnej, o czym napiszemy więcej nieco później. Rozszerzone informacje na temat kości Głodu znajdziesz w **Przewodniku Gracza** (s. 14).

CZYM JEST GŁÓD?

Za każdym razem, gdy w czasie rozgrywki pojawi się kwestia Głodu, możesz odnieść się do poniższych informacji uzupełniających:

- **Głód** to doświadczenie zarówno **fizyczne**, jak i **psychiczne**. Głodnemu wampirowi nie burczy w brzuchu, staje się on natomiast **rozdrażniony**, **skłonny do agresji** i **skupiony na zaspokojeniu pragnienia**. Gdy wampir osiągnie 5 poziom Głodu, ryzykuje utratą kontroli oraz nie może skupić się na niczym innym poza polowaniem.
- Gdy po raz pierwszy wampir spróbuje **ludzkiej krwi**, resztki jego człowieczeństwa wzdrygają się z obrzydzeniem, jednak wewnętrzna **Bestia** pragnie osuszyć ofiarę aż do ostatniej kropli.
- Żerowanie jest przeżyciem euforycznym zarówno dla oprawcy, jaki i dla ofiary (**Spokrewnieni** nazywają to **Pocałunkiem**).
- Ludzie potrafią przeżyć utratę nieznacznej ilości krwi, jednak gdy wampir straci nad sobą panowanie i pożywi się zbyt łapczywie, może zabić ofiarę. To największy dramat wampirzej egzystencji: muszą ryzykować cudzym życiem, aby podtrzymać swoje własne istnienie. Komunikuj wartość każdego życia, któremu zagrażają postaci.
- Wampiry mogą bardzo szybko doprowadzić do wygojenia śladów po ugryzieniu poprzez zalizanie rany.

Kiedy rzucicie kośćmi, a każdy z graczy będzie miał przed sobą 2 lub 3 kości Głodu, przeczytaj poniższy wstęp.

Skorzystaj z jednego lub obydwu paragrafów, w zależności od tego, ile poszczególni gracze mają przed sobą kości Głodu.

Głód, część 2

(2 kości Głodu)

Po zapachu poznajesz, że właściciel krwi, która przykuła twoją uwagę, nie żyje już na tyle długo, aby stała się ona nieświeża. To wystarczy,

żeby zrezygnować z tego źródła pokarmu. Wiesz jednak, że w końcu będziesz musiał się posilić.

(3 kości Głodu)

Po przebudzeniu byłeś ospały, jednak teraz twoją uwagę przyciągnął zapach krwi. To pierwsze doświadczenie Głodu jest bardzo wyraziste. Czy mały tyk z martwego ciała ukoji nieznane dotychczas pragnienie? Czy zwierzęce tusze dostarczą dość wartości odżywczych, abyś mógł przetrwać? Jeśli zechcesz, dasz radę oprzeć się pożądaniu. Być może wstydzisz się lub obawiasz zbezcześcić zwłoki, zwłaszcza przy innych osobach. Być może boisz się skosztować krwi, w szczególności należącej do trupa. Te myśli cię powstrzymują. Być może jednak chcesz poddać się swojemu Głodowi. Jak się nie ma, co się lubi, to się lubi, co się ma... nawet, jeśli to coś wydziela zapach padliny.

Gracze mogą wybrać, czy ich postacie posilą się krwią pochodzącą od wiszących na hakach zwierząt lub z ludzkiego ciała. Nie można zidentyfikować tożsamości trupa. Wydaje się, że osoba ta zmarła stosunkowo niedawno, a w jej żyłach znajduje się jeszcze krew: zupełnie tak, jakby ktoś zostawił tutaj zwłoki, aby przeprowadzić coś w rodzaju testu. Wszystkie postacie, również te z 3 kośćmi Głodu, mogą oprzeć się temu demoralizującemu aktowi. Pytanie jednak, czy tego właśnie chcą.

Ani pożywienie się z nieboszczyka, ani ze zwierzęcych tusz nie ukoji Głodu. Krew pochodząca z martwych ciał nie jest w stanie nasycić większości wampirów. Konsekwencje tej bezowocnej akcji powinny wywołać obrzydzenie u graczy, których postaci nie zdołały oprzeć się pokusie.

RZUTY KOŚCI

Wiele sytuacji występujących w trakcie rozgrywki wymaga wykonania rzutów kośćmi. Aby to zrobić, weź **liczbę kości** odpowiadającą **liczbie kropek** zaznaczonych przy odpowiednich cechach postaci. Jeśli postać posiada jakiegoś **kości Głodu** (czerwone), to zastępuje nimi odpowiednią liczbę **zwykłych kości** (czarnych). Na przykład jeśli **Blake** chce podjąć się **Dochodzenia**, użyje **Inteligencji + Śledztwa**, co sumuje się do **6 kropek**. Zatem gracz rzuca **6 kośćmi**. Blake ma **2 kości Głodu**, zatem rzuca **2 kośćmi Głodu i 4 zwykłymi**, po czym sprawdza, jakie symbole wypadły.

Podczas kilku pierwszych rzutów wszystkie kości, które pokazują , , i  liczą się jako **sukces**. Puste pola i  należy zignorować. Aby działanie zakończyło się powodzeniem, liczba kości, na których wypadły sukcesy, musi być równa bądź wyższa od **Stopnia Trudności (ST)** testu. Gdy gracz wyrzuci **Nadwyżkę sukcesów**, czyli większą liczbę sukcesów niż wymagał tego ST, może poprawić rezultat swojego działania. Gdy oswoicie się z tymi podstawowymi zasadami, możecie zerknąć do **Przewodnika gracza** (s. 9), by dowiedzieć się, jak dokładnie korzystać z kości Głodu oraz czym jest krytyczny sukces.

Jeśli stopień trudności testu w tej opowieści nie został określony, należy przyjąć domyślny ST 2.

PULE KOŚCI

Testy najłatwiej rozpocząć od dostępnych na drugiej stronie kart postaci **Pul kości**. Będziemy używać ich jako gotowców dla najczęściej wykonywanych podczas gry testów, dzięki czemu oszczędzicie sobie liczenia kostek do czasu, aż się oswoiacie z tą ideą.

Każda postać może podejmować działania, których pule kości składają się z połączenia jednego **Atrybutu** i jednej **Umiejętności**. Tak jak poprzednio, na przykładzie **Blake'a**, przetestujemy **Dochodzenie**. Nie musisz dodawać do siebie wartości stosownych cech: zrobiliśmy to już za ciebie. Jeśli wartość podana na karcie postaci jest równa lub przewyższa **Stopień Trudności** testu, możesz uznać to za **automatyczną wygraną** i kontynuować rozgrywkę bez wykonywania rzutów.

Będziesz musiał sam wyliczać pulę kości dla testów, które nie zostały podane w **Pulach kości**. Zasadniczo każda kombinacja **Atrybutu i Umiejętności** jest możliwa. Nawet jeśli postać nie ma żadnych kropek w jakiejś Umiejętności, może nadal wykonać rzut, bazując na wartości **Atrybutu**.

Dobieraj kombinacje według własnego uznania i nie bój się popełniać błędów. W końcu dopiero się uczysz.

W Dodatku I **Podręcznika gracza** na s. 16 znajdziesz **Tabele pul kości** wszystkich postaci, do której możesz zerknąć podczas gry. W ten sposób szybko sprawdzisz, która z postaci jest najlepsza w danym działaniu, i będziesz mógł podpowiadać graczom.

Zwiedzanie pomieszczenia

Gdy postacie spróbowały już zaspokoić Głód lub oparły się temu pragnieniu, stają się coraz bardziej świadome swojego otoczenia. To świetny moment, aby poćwiczyły swoje **umiejętności**, dzięki czemu lepiej zrozumieją, jak podejść do następnego wyzwania, czyli wydostania się z pomieszczenia. W tym celu poproś graczy, aby zerknęli na drugą stronę swoich kart postaci. Zawierają one wiele różnych informacji, ale najpierw niech gracze skupią się na **Pulach kości**.

Poproś ich, aby dokładnie się z nimi zapoznali, i w tym czasie przeczytaj sekcję **Rzuty kośćmi i Chłodnia**. Możesz wyjaśnić graczom zasady rzutów kośćmi własnymi słowami, przeczytać im tekst na głos lub poczekać na pierwsze rzuty i wyjaśniać poszczególne zasady na bieżąco.

Gdy poznacie już teorię rzucania kośćmi, czas wypróbować ją w praktyce.

Chłodnia

Wasze oczy zaczynają przyzwyczajać się do słabego oświetlenia. Dookoła was zwisają tusze martwych zwierząt. Dla większości z was smród panujący w pomieszczeniu jest nie do wytrzymania.

Jeśli Blake jest obecny

Tobie, Blake, jest szczególnie ciężko. Całe twoje ciało źle reaguje na ten smród. Chce ci się wymiotować, ale masz pusty żołądek. Musisz jak najszybciej stąd wyjść.

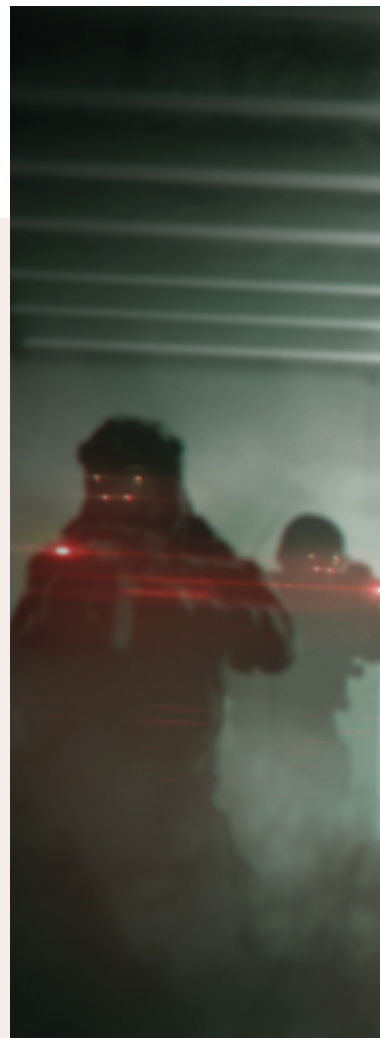
Dość szybko odkrywacie, że potraficie wstrzymać oddech w nieskończoność, i to bez żadnych konsekwencji. Pomyślcie chwilę o oddychaniu. Ta czynność, która towarzyszyła wam przez całe życie i była tak bardzo naturalna, jest teraz wyłącznie kwestią wyboru. Wstrzymujecie więc oddech i uwalniacie się od panującego tu smrodu.

Łańcuchy brzęczą pod ciężarem wiszącego na nich oszronionego mięsa. Mroźna mgiełka, unosząca się w zimnym, niemalże szpitalnym świetle jarzeniówek, częściowo zmniejsza widoczność, więc gdy poruszacie się po chłodni, musicie zachować ostrożność, aby nie wpaść na jakieś zwisające z haków truchło. Przechadzając się dookoła, zauważacie na podłodze pasma zaschniętej krwi i małe kupki zgniłego mięsa. Nie jesteście w stanie stwierdzić, czy jest ono ludzkie, czy zwierzęce. Widzicie też kilka worków na krew, podobnych do tych, które mają na wyposażeniu w szpitalach. Choć pachną jeszcze krwią, są już puste.

Gdy docieracie do ścian, orientujecie się, że są one wykonane ze stali i częściowo pokryte szronem. Wasza skóra nie przykleja się jednak do nich, gdy ich dotykacie. Wasze ciała nie wydzielają już ciepła.

Na końcu pomieszczenia znajdują się drzwi. Jedno z was przykładą do nich ucho i wydaje mu się, że dochodzą zza nich jakieś odgłosy poruszania się.

W tym momencie gracze mogą wykorzystać **Pule kości**, aby dowiedzieć się czegoś więcej o chłodni i jej przeznaczeniu. Poproś graczy, aby wykonali test **Dochodzenia** zgodnie z instrukcjami zawartymi w **Pulach kości**. Jego **Stopień Trudności** określ na 3. W zależności od tego, jakie wyniki uzyskają postacie, będą w stanie odkryć różne wskazówki. Wspólnie powinni być w stanie ustalić, że:





- przy suficie ktoś zainstalował kiepsko ukryte, ale wyraźnie działające **kamery**;
- dodając do tego znajdujące się w chłodni **ludzkie ciało**, można wysnuć wniosek, że ktoś chce ich **obserwować i przetestować**;
- **wewnętrzna klamka** w drzwiach do chłodni została celowo wymontowana.

Ucieczka

Po oględzinach chłodni postacie prawdopodobnie będą chciały spróbować się z niej wydostać. To jest ich czas, aby zabłysnąć! Niech pracują zespołowo i kreatywnie. Wynagradzaj graczy za nietuzinkowe pomysły. Bądź otwarty i zaufaj ich pomysłowości.

PRZYKŁADOWE SPOSOBY UCIECZKI::

- Postacie mogą użyć **haka na mięso** do wyłamania popsutego zamka w drzwiach, wykorzystując w tym celu **Otwieranie zamków** o ST 2.
- Mogą też użyć zamrożonych kawałków mięsa, aby wyważyć drzwi. W tym celu należy wykorzystać **Atak** (ST 4). Wykorzystanie nadprzyrodzonych zdolności może znacząco ułatwić sprawę (na przykład **Napływ Krwi**, sprawdź poniżej). **Terry** i **Marsh** będą w tym szczególnie dobrzy.
- Używając tego samego sposobu co wyżej, można również zdemontować **zawiasy** w drzwiach.

Idealnie byłoby, gdyby gracze sami coś wymyślili. **Jeśli jednak utkną i zaczną się irytować**, możesz polecić im, aby jeszcze raz się rozejrzeli, lub po prostu zasugerować jedno z gotowych rozwiązań, aby gra mogła toczyć się dalej.

Biorąc pod uwagę fakt, że niektóre z testów będą potencjalnie dość trudne, postacie mogą wspomóc się **Napływami Krwi** i skorzystać z **Siły Woli** (spójrz poniżej). **Pule kości** niektórych bohaterów uwzględniają używanie mocy opisanych w **Dyscyplinach**.

Możesz zasugerować graczom, że podejmowanie tego typu działań lub poleganie na **Napływie Krwi** sprawia, że ich postaci czują, jakby osiągały bardziej spektakularne rezultaty. Więcej o Dyscyplinach dowiesz się już wkrótce.

SIŁA WOLI

Wszystkie postacie posiadają cechę zwaną **Siłą Woli**. Określa ona poziom ich psychicznej odporności. Gracz może zaznaczyć jedno pole na wskaźniku Siły Woli, aby przetrzucić do 3 **zwykłych kości** (czarne) i poprawić wynik swojego testu.

Można z tego skorzystać raz na test. Pola na wskaźniku Siły Woli zaznacza się ukośnikami (/). Jeśli wszystkie wolne pola są już zajęte ukośnikami, kolejne zastosowania Siły Woli należy zaznaczać, tworząc w polach z ukośników krzyżyki (X). Wypełnienie w ten sposób całego wskaźnika oznacza, że postać nie może korzystać z Siły Woli. Aby dowiedzieć się więcej o tej cesze, zajrzyj do **Przewodnika gracza** (s. 9)

NAPŁYW KRWI

Krew Spokrewnionych (często nazywana przez nich vitae) posiada szczególne moce. Jedną z możliwości, jakie zapewnia, jest **Napływ Krwi**. Ta umiejętność pozwala postaci dodać 1 kość do dowolnego testu, aby zwiększyć w ten sposób szansę na odniesienie sukcesu.

Najpierw gracz musi wykonać **Sprawdzian Pobudzenia**, żeby dowiedzieć się, czy wzrasta **Głód** postaci. Niezależnie od wyniku Sprawdzianu Pobudzenia, postać otrzymuje 1 **dodatkową kość** do dowolnego rzutu (w tym także do dowolnej Puli kości). Napływu Krwi można użyć tylko raz na test.

Napływ Krwi i **Siła Woli** mogą zostać użyte równocześnie w tym samym teście.

Więcej informacji na ten temat znajdziesz w **Przewodniku gracza** na s.15.

Kuchnia

Po wydostaniu się z chłodni trafiacie do kuchni. Jest w niej jasno i w miarę czysto, a wyposażenie wygląda na bardzo drogie, niczym w najlepszej restauracji – i pewnie właśnie w takiej restaura-

cji się znajdujecie. Kontrast pomiędzy chłodnią na mięso, z której właśnie uciekliście, a nowym pomieszczeniem wprawia was w chwilowe osłupienie. Poszukując wyjścia z kuchni, natrafiacie na dwie możliwości: podwójne drzwi, które bez wątpienia prowadzą do głównej sali restauracji, oraz boczne z podświetlonym napisem: „Wyjście”.

RESTAURACJA

Niewykluczone, że gracze zechcą rozejrzeć się po restauracji. W tym momencie raczej nie będą mogli tego zrobić, jednak musisz być przygotowany na taką sytuację.

- Jeśli gracz wcielający się na przykład w rolę Blake’a stwierdzi, że jego postać kojarzy tę restaurację, możesz oznajmić mu, że znajdują się w *The Enchanted*, luksusowym lokalu, który z niewiadomych przyczyn jest zamknięty od jakichś dwóch czy trzech miesięcy.
- Kuchnia jest dobrze zaopatrzona, ale część produktów już się popsula.
- Jeśli postacie skosztują jedzenia, natychmiast je zwrócą. Większość **Spokrewnionych** nie może spożywać jedzenia. Czosnek nie wywiera dodatkowych efektów.

Przechodząc kuchnię, postacie natkną się na opieszałego stróża. Korzystając z wolności wyboru, jaką zapewnia ci rola Narratora, zdecyduj, jak stróż zareaguje na postacie. W zależności od tego, co się stanie, może nawet pomóc postaciom w ucieczce. Wykonując za niego rzuty, korzystaj wyłącznie ze zwykłych kości. Śmiertelnicy nigdy nie rzucają kośćmi Głodu.

Niektóre postacie mogą znać stróża. Wybierz jednego lub dwóch dotychczas **najmniej aktywnych** graczy i przeczytaj im tekst znajdujący się pod opisem **Parkera**. Wskazuje on, że wybrane postacie w jakiś sposób były z nim związane w swoim śmiertelnym życiu.

Opisując stróża, zdecyduj, **jakiej jest płci i zmień odpowiednio opisy**. Jeśli stróż siedział w więzieniu z którąś z postaci, powinieneś dopasować do niej jego płeć.

PARKER, OPIESZAŁY STRÓŻ

Jako były więzień, Parker miał problemy ze znalezieniem legalnej pracy. To jego pierwsza nocna zmiana w tym miejscu. Ludzie, którzy go zatrudnili, byli nieco dziwni, jednak wynagrodzenie wydawało się atrakcyjne: dostał nawet płatną z góry premię.

Pula kości: 4

Najgorsza noc Parkera

Wygląda na to, że stróż patrolujący teren został zaalarmowany hałasem, którego narobiliście, gdy wydostawaliście się z chłodni. Jest uzbrojony w latarkę i policyjną tonfę oraz odziany w klasyczny uniform, który kiepsko na nim leży. Jego wyraz twarzy wskazuje na to, że wolałby być teraz w zupełnie innym miejscu. Nagle dostrzega was i kieruje światło latarki prosto w waszą stronę!

W zależności od tego, jakie postacie biorą udział w rozgrywce, wybierz i przeczytaj jeden z poniższych tekstów:

Gdzieś już widziałem tego stróża...

Terry lub Rain: Rozpoznajesz stróża! Pamiętasz go jeszcze z czasów odsiadki. Ma na imię **Parker**. On również był więźniem i zawsze mieliście ze sobą dobry kontakt. Oboje jesteście zaskoczeni zaistniałą sytuacją. Parker nie jest wrogo nastawiony i podnosi ręce na znak, że chce się dogadać.

Blake lub Alex: Stróż wydaje ci się znajomy. Poznaliście się kilka lat temu, gdy bywaliście na tych samych imprezach, choć on trochę tam nie pasował. Sprzedawał narkotyki bogatym imprezowiczom. Co się z nim później działo? W jego oczach dostrzegasz, że również cię rozpoznał. Może będzie się wolał dogadać niż angażować w walkę?

Sam lub Jay: Stróż wygląda znajomo... To twój daleki krewny! Nie widziałeś go całe wieki, jednak pamiętasz, że ma na imię **Parker**. Po jego

oczach rozpoznajesz, że on również cię pamięta. Z lekkim uśmiechem wypowiada twoje imię. Zaatakowanie ciebie czy twoich towarzyszy nawet nie przychodzi mu do głowy.

Marsh: Znasz tego stróża, ponieważ dorastaliście na tym samym osiedlu. Ma na imię... **Parker**. Trenowaliście razem sztuki walki i zawsze byłeś od niego lepszy. Potem on porzucił treningi i zaczął handlować narkotykami. Parker najwyraźniej cię nie pamięta. Jeśli przywołujesz jakąś historię z waszej wspólnej przeszłości, rozpoznaje cię i zauważa, jak bardzo się zmieniłeś.

W tym momencie postacie mogą wejść w interakcję z **Parkerem**. W zależności od tego, jak potoczy się rozgrywka, mogą nawet próbować użyć na stróżu swoich świeżo odkrytych mocy.

Jeśli któraś z postaci graczy będzie chciała porozmawiać z **Parkerem** o wspólnej przeszłości, może on pozwolić im się stąd wydostać lub nawet w tym pomóc. Z drugiej strony, jeśli gracze źle podejść do sprawy, stróż może poczuć się zagrożony i uciec.

Pule kości przedstawione poniżej to **Pojedynki** przeciwko stosunkowo niewielkiej liczbie kości Parkera – 4. Dla postaci powinny być łatwe do zdania, lecz wciąż ekscytujące. W innych sytuacjach zamiast **Pojedyneków** możesz wybrać „podział na pół” (zobacz poniżej), co w tym przykładzie oznaczałoby ST 2.

POJEDYNKI I DZIELENIE NA PÓŁ

Od czasu do czasu zdarza się sytuacja, w której postacie pośrednio lub bezpośrednio ze sobą rywalizują. W takim momencie obie strony muszą rzucić kośćmi (gracze rzucają tylko za swoje postacie, a Narrator za wszystkie inne, których poczynania kontroluje). Czasami strony konfliktu będą korzystać z takiej samej puli kości, czasami zaś będą one od siebie różne.

Obydwie pule kości rzucane są w tym samym momencie, a wszelkie remisy rozstrzygane na korzyść postaci graczy.

Jeśli chcesz ograniczyć liczbę rzutów kośćmi, możesz podzielić pulę przeciwnika na połowę (zaokrąglając w dół). Uzyskany w ten sposób wynik uznaje się za liczbę wyrzuconych sukcesów.

Na tym etapie nadprzyrodzone cechy postaci zaczynają być coraz bardziej widoczne, a ich własna Krew zaczyna dawać o sobie znać.

Przeczytaj poniższe fragmenty w zależności od tego, które postaci biorą udział w scenie i w jaki sposób się ona toczy:

Alex, Blake lub Terry: Parker jest zaskoczony. Nie spodziewał się, że trafi na grupę próbującą uwolnić się z chłodni, a już na pewno, że rozpoznaje w niej kogoś znajomego.

*Słyszysz ciche podszepty swojej Krwi i czujesz, że możesz sprawić, aby stróż był wam jeszcze bardziej przychylny lub niezwykle przerażony. Możesz spróbować go **Przekonać** i **wprawić w Zachwyt** lub użyć **Zastraszenia**, aby go **Odstraszyć**. Obojętnie, co wybierzesz, poczujesz, że potrafisz nadnaturalnie oczarować swojego rozmówcę lub nim manipulować.*

*Alex lub Jay: Stróż właśnie cię zobaczył. Krew podpowiada ci, że możesz sprawić, aby Parker zapomniał o ostatnich dziesięciu minutach, i odejść jak gdyby nigdy nic. Instynktownie wiesz, że możesz **Zatrzeć wspomnienia** Parkera: musisz mu tylko powiedzieć, aby o wszystkim zapomniał.*

*Alex lub Sam: Pomimo niełatwej sytuacji Krew podpowiada ci, że możesz manipulować umysłem stróża. Użyj jednowyrazowej komendy, aby **Przymusić** do czegoś Parkera. Polecenie to nie może sprawić, aby wyrządził sobie krzywdę.*

*Marsh: Zauważasz, że jeśli stoisz nieruchomo lub poruszasz się z wielką ostrożnością, stróż przestaje cię widzieć, co zapewnia ci taktyczną przewagę. Czujesz się okryty **Zasłoną cienia**, a twoje **Niewidoczne przejście** czyni cię praktycznie niewidzialnym dla Parkera.*

Rain: Bestia skryta w twojej Krwi szepcze, że możesz sprawić, aby ten podrzędny stróż

*zaczął się kulić ze strachu przed tobą. Możesz spojrzeć na niego **Oczami Bestii**, które błyszczą przeraźliwą czerwienią i pomagają ci widzieć w ciemności. Czujesz się też na siłach, aby przekształcić swoje paznokcie w pazury, a ta **Pierwotna broń** pozwoli ci jeszcze bardziej zaskoczyć przeciwnika.*

Jeśli postacie rozpoczną rozmowę z **Parkerem**, ten wytłumaczy im, że to jego pierwszy zmiana w pracy. To nie jest jego wymarzona posada, ani nawet wyuczony zawód. Jako drobny diler narkotyków po odsiadce nie ma jednak łatwo w znalezieniu lepszej roboty.

Jeśli postacie zdecydowały się na walkę ze stróżem lub nawet na posilenie się nim, starcie powinno być szybkie i brutalne. Rzuć 4 kośćmi za **Parkera**.

Jeśli któraś z postaci wypije całą jego krew, jej poziom **Głodu** obniży się do zera. W tej sytuacji zapamiętaj, który z graczy popełnił tę zbrodnię, i gdy przyjdzie na to czas, przyznaj mu **Skazę**. Skazy zostaną opisane w dalszej części tego scenariusza. Póki co pamiętaj, że za ten czyn należy się 1 Skaza.

KONFLIKT JEDNEGO RZUTU

Zawsze, gdy konflikt wydaje się łatwy do rozwiązania, możesz użyć systemu zwanego **konfliktem jednego rzutu**. Gracze muszą wykonać rzut taką liczbą kości, ile wynosi pula **Ataku postaci**, i uzyskać liczbę sukcesów równą Stopniowi Trudności lub większą.

Jeśli gracz ma do czynienia ze znacząco **słabszym** przeciwnikiem, ST będzie wynosił **2**. Jeśli szanse są **wyrównane**, ST wyniesie **4**. Jeśli zaś wróg jest wyraźnie **silniejszy**, ST wzrośnie do **6**.

Zachęć graczy do kreatywnego myślenia. Każda osoba, która będzie używała Dyscyplin, dobrze się przygotowała lub kreatywnie wykorzysta jakąś ciekawą przewagę w walce, może obniżyć ST swojego testu o **1** lub o **2**, jeśli wykorzysta wszystkie trzy możliwości.

Gdy wynik rzutu gracza jest równy ST testu lub od niego wyższy, jego postać wygrywa starcie. Jednak nawet w wygranej walce można otrzymać obrażenia. Aby to ustalić, należy **podwoić ST testu i odjąć od niego wszystkie sukcesy** (nie tylko Nadwyżkę). Wynik wyższy od zera oznacza liczbę obrażeń, które otrzymał atakujący.

Aby poznać więcej szczegółów na temat konfliktu jednego rzutu, zajrzyj do Przewodnika gracza (s.12).

Scena II: Podstawy

- **Rozpoczęcie:** Postacie dopiero co wydostały się z chłodni, miały też okazję sprawdzić się przy spotkaniu ze stróżem. Teraz spotykają Markusa Deana, wampira, który chce im pomóc.
- **Cel:** Dowiedzieć się, co to znaczy być wampirem.
- **Zakończenie:** Kierowca Markusa przyjeżdża, aby zabrać postacie na posiłek w wybrane przez nie miejsce.
- **Następna scena:** Postacie muszą poskromić pragnienie, żywiąc się krwią.

Gdy sytuacja ze stróżem zostanie rozstrzygnięta, pojawi się **Markus Dean**, który przeczesywał to miejsce nieświadomy obecności bohaterów graczy. Markus powinien być *życzliwy i przyjaźnie nastawiony*.

Tajemniczy uśmiech

Słyszycie hałas dobiegający zza waszych pleców. W świetle kuchennego światła widzicie zarys sylwetki wysokiego i dobrze zbudowanego mężczyzny.

Gdy wchodzi do pomieszczenia, zauważacie, że ma na sobie dobrze skrojony, nowoczesny garnitur. Jest spokojny i pewny siebie, chociaż

wygląda na równie zaskoczonego spotkaniem, co i wy. Uśmiecha się, pozwalając wam dojrzeć kły: on również jest wampirem.

Jeśli gracze **walczyli** ze strażnikiem, Markus zjawia się od razu po zakończeniu starcia. Jeśli zaś gracze **zachowali się wobec Parkera w przyjazny sposób**, Markus mówi stróżowi, aby **zapomni**ł o ostatnich **dziesięciu minutach i odszedł**, na co ten, ku zaskoczeniu grupy, **przystaje i znika** za drzwiami prowadzącymi do głównej sali restauracji. **Parker** już nie wróci i opuści teren restauracji, chyba że ktoś mu w tym przeszkodzi.

TYLKO DLA NARRATORA: MARKUS DEAN

- Markus jest liderem Anarchistów, frakcji Spokrewnionych.
- Przeczesywał okolicę, ponieważ podejrzewa, że działała tu Druga Inkwizycja.
- Jest życzliwy wobec postaci i szczerze chce im pomóc.
- Lokalni Anarchiści bardzo go cenią.
- Lokalni członkowie Camarilli widzą w nim poważnego rywala.
- Sekret: Markus to osoba o silnie ugruntowanych przekonaniach; można wykorzystać ten fakt, aby nim manipulować.



Poznajcie Markusa

„To chyba mój szczęśliwy wieczór. Nazywam się Markus Dean, miło mi was poznać”.

„Powinniśmy się stąd zbierać”, oznajmia, „mój kierowca zjawi się za kilka minut. Druga Inkwizycja może pojawić się lada moment, dlatego muszę wiedzieć, co wy wiecie. Co pamiętacie?”

Gdy Markus zadaje to pytanie, próbujecie przywołać jakieś wspomnienia spomiędzy waszego normalnego, śmiertelnego życia, a chwili brutalnego przebudzenia, kiedy śmierć i Krew wszystko pochłonęły.

Poproś graczy, aby spojrzeli na trzecią stronę swoich kart postaci. Znajduje się tam wiele szczegółów, więc daj im chwilę, aby mogli się z nimi zapoznać. Zaznacz również, że przeczytane informacje powinni chwilowo zachować dla siebie.

Gracze poznają teraz swoich **stworców** oraz szczegóły **Spokrewnienia**. Na kartach znajdą również dokładne opisy mocy, z których być może już skorzystali, oraz wyjaśnienie, czym są wspomniane wcześniej **Napływ Krwi** i **Rumieniec Życia**. Przeczytają również o **Dyscyplinach**, także o tych, z których już

być może skorzystali w ramach swoich wcześniejszych działań i użycia gotowych **Pul kości**.

Gdy gracze będą zapoznawać się ze swoimi bohaterami, skup się na poznaniu dalszego przebiegu sceny.

Ma ona na celu udzielenie odpowiedzi na pytania, które rodzą się w głowach postaci: na temat tego, co się z nimi stało. Spróbuj znaleźć równowagę pomiędzy narracją i akcją, tak aby scena była wciągająca.

Markus namawia bohaterów, aby wraz z nim opuścili to miejsce. Chcąc ocenić ich wiedzę na temat **Spokrewnionych**, pyta, czy pamiętają jakieś szczegóły ze swojego **Spokrewnienia**. Na kartach postaci każdy gracz znajdzie fragment zatytułowany **Spokrewnienie**, z którego dowie się, co dokładnie przytrafiło się jego postaci i w jakich okolicznościach natrafiła ona na swojego **stworcę**. Gracze mogą przeczytać teksty na głos lub je sparafrazować, jeśli wolą.

Możesz ich też zachęcić do podzielenia się wspomnieniami i odkryciami, których właśnie dokonali. To powinno im uświadomić, że ich postacie nie są takie niewinne, jak sądzili, a traf, który skrzyżował ich drogi ze **stworcami**, nie był aż tak ślepy.

Markusa interesuje wszystko, co postacie mają do powiedzenia. Przyznaje, że kompletnie nie spodziewał się ich spotkać.

RUMIENIEC ŻYCIA

Spokrewnieni zazwyczaj nie wykazują funkcji życiowych. Oznacza to, że ich skóra jest w najlepszym przypadku bardzo błada. Są zimni w dotyku i nie muszą oddychać ani mrugać oczami. Przywołanie **Rumieńca Życia** pozwala im upodobnić się do śmiertelników. Sprawia, że wyglądają żywiej, oddychają, a nawet mogą przejść nieinwazyjne badania lekarskie. Ponadto skóra postaci korzystającej z **Rumieńca Życia** wydziela ładunki elektryczne i ciepło niezbędne, by używać nowoczesnych ekranów dotykowych. Aby przywołać **Rumieniec Życia**, należy wykonać **Sprawdzian Pobudzenia**. Niezależnie od wyniku **Rumieniec Życia** zostaje aktywowany i trwa przez całą scenę.

UŻYWANIE DYSCYPLIN

Wszystkie postacie posiadają moce **Krwi** zwane **Dyscyplinami**. Każdy bohater ma **trzy wyjątkowe moce**. Niektóre z nich mogą powtarzać się pomiędzy postaciami.

Każdej mocy towarzyszy opis. Niektóre z nich wymagają do aktywacji **Sprawdzianu Pobudzenia**. Moc zadziała niezależnie od tego, czy poziom **Głodu** postaci wzrośnie, czy nie. Niektóre moce wymagają przeprowadzenia **dodatkowych testów**, a takie jak **Zachwyt** lub **Odstraszenie** są już dodane do stosownych **Pul kości**.

Szczegółowe informacje można znaleźć w opisach poszczególnych mocy, które znajdują się na kartach postaci. Zachęcaj graczy, by używali **Dyscyplin**, jeśli tylko sądzą, że może im to w czymś pomóc.

Zagrożenie

Markus zniża głos. Najwyraźniej nie chce, aby ktoś was podsłuchał. „Słyszałem plotki, że agenci Drugiej Inkwizycji mają kryjówkę na moim terenie. Nie zdawałem sobie jednak sprawy z tego, że może się tu znajdować jeden z ich ośrodków kontroli populacji. Obecność Drugiej Inkwizycji to zła wiadomość dla wszystkich Spokrewnionych. Jeśli słyszeliście o dawnej inkwizycji, to wyobraźcie ją sobie, mającą wsparcie współczesnych rządów i stosującą najnowocześniejszą technologię oraz broń, aby nas ścigać. Jej celem jest zgładzenie nas wszystkich, co do jednego. Ale chcą też nas zbadać, dlatego nie zawsze zabijają od razu. Zakładam, że właśnie dlatego was tutaj zostawili: aby przyjść po was później. Przeprowadzić testy, zanim was zniszczą. To oznacza, że albo są gdzieś w okolicy, albo właśnie zmierzają tutaj, żeby sprawdzić, co się z wami dzieje. Chodźcie ze mną, jeśli nie chcecie wpaść w ich ręce”.

Markus prowadzi was przez kuchnię, do tylnych drzwi, które wychodzą na boczną alejkę za restauracją.

W tym momencie w głowach graczy może rodzić się wiele pytań do Markusa. Poniżej znajdziesz odpowiedzi na najważniejsze z nich.

Zegar tyka

Rozmowa rozpoczyna się w alejce obok budynku restauracji. Postacie czekają na kierowcę, a Markus zapewnia, że zjawi się on tutaj **lada moment**.

Przestań odpowiadać na pytania w momencie, który uznasz za słuszny, zwłaszcza jeśli poczujesz, że ekscytacja sceną spada. Poniżej znajdziesz odpowiedzi na najbardziej prawdopodobne z pytań, które mogą zadać gracze.

Jeśli jednak pojawi się pytanie, na które **nie ma poniżej odpowiedzi**, **improvizuj** lub – jeśli nie czujesz się dość pewnie – wróć opisem do alejki, przywołując jakies **niespodziewane okoliczności**, takie jak **dźwięki**

rozpraszaające uwagę Markusa („Cicho! Słyszeliście to? Może podsłuchuje nas jakiś Nosferatu. Lub ktoś gorszy”) albo **telefon** od informatora oznajmającego, że **Druga Inkwizycja** depcze wam po piętach.

Czytaj tylko odpowiedzi na zadane pytania. Obowiązkowo jednak zapoznaj graczy z **Obecną sytuacją, Drugą Inkwizycją i Maskaradą** (trzy pierwsze akapity poniższego tekstu). Jeśli postacie będą zadawać pytania dotyczące Markusa, odpowiedz im, że porozmawiacie o tym później.

Obecna sytuacja

„Nie mamy zbyt wiele czasu, Inkwizycja może zjawić się w każdym chwili. Chciałbym jednak, żebyście zrozumieli, co właściwie się wam przytrafiło. Zostaliście spokrewnieni. Używamy tego określenia, gdy ktoś staje się jednym z nas. Nie wiem, kiedy i dlaczego do tego doszło, ale wkrótce po Spokrewnieniu zostaliście schwytani przez Drugą Inkwizycję. Zakładam, że trzymali was przy życiu, żeby później was przesłuchać – lub przeprowadzić na was jakiś chory eksperyment”.

Druga Inkwizycja

Druga Inkwizycja istnieje tylko w jednym celu – aby nas zgładzić. Zniszczyli już dużą część naszej infrastruktury. Na szczęście mamy kilka miejsc, które nie są zagrożone. Dzięki przestrzeganiu Maskarady udaje nam się utrzymać te miejsca poza ich radarem. Jeśli przetrwacie dzisiejszą noc, możecie udać się do *The Broken Wheel*, aby dowiedzieć się nieco więcej o społeczności Spokrewnionych”.

Maskarada / ukrywanie się przed śmiertelnikami

„Nie pozwalamy, aby śmiertelnicy dowiedzieli się o naszym istnieniu. Potraficie sobie wyobra-

zić, co by się stało, gdyby do tego doszło, prawda? To ukrywanie się na masową skalę nazywamy Maskaradą. Gdy ludzie zaczynają o nas mówić, pojawia się Inkwizycja. Nasze przetrwanie zależy od utrzymania tajemnicy. Oczekuję, że jako jedni z nas będziecie respektować tę zasadę”. Markus przerywa i jeszcze bardziej zniża ton swojego głosu. „Jeśli nie utrzymacie tajemnicy, dowiem się o tym i będę bardzo niezadowolony. Rozumiemy się?”

Parker (stróż)

„Widzieliście, jak wykorzystałem na nim jedną z mocy umysłu. Nie martwcie się, nic mu nie będzie. Nie chcemy, aby śmiertelnicy nas zdemaskowali”.

(Nie czytaj na głos) **Alex i Jay** posiadają tę umiejętność, czyli **Zatarcie wspomnień**. **Markus** oczywiście o tym nie wie, ale ty możesz im o tym przypomnieć.

Wampiry

„Tak, jesteśmy wampirami, ale nie używamy słowa na »w«! Nazywamy siebie Spokrewnionymi lub – mniej formalnie – Pijawkami”.

Głód

„Głód zaspokajamy krwią żywych. Wszystko inne ma gorzki smak i jest nie do przelknięcia, oraz nie dostarcza żadnych wartości odżywczych. Od teraz Głód to wasz najlepszy przyjaciel, a zarazem najgorszy wróg. Zwiększanie swoich możliwości, nadanie sobie bardziej ludzkiej sylwetki, używanie mocy, a nawet przebudzenie się ze snu może sprawić, że wasz apetyt wzrośnie. Musicie nauczyć się zarządzać swoim Głodem. Wypicie zbyt małej lub zbyt dużej ilości krwi może was drogo kosztować – nawet życie”.

Żerowanie

„Śmiertelnicy to wasze główne źródło pożywienia, a wy, jako drapieżniki alfa, jesteście odpowiednio »wyposażeni«, aby na nich żerować. Jeśli będziecie oszczędni, ofiara nie dozna wielkiej krzywdy, a przynajmniej nie na krótką metę. Tak naprawdę picie krwi sprawia ofiarom ogromną przyjemność, a ich wspomnienia z tego momentu stają się niewyraźne. Śmiertelnicy mogą się nawet od tego uzależnić, tak jak i my od ich krwi. Bądźcie rozważni: bierzcie tylko tyle, ile potrzebujecie. Pamiętajcie, aby po wszystkim zaliczać ranę: to sprawi, że wszelkie ślady po ugryzieniu znikną”.

Medyczne worki z krwią/ grupa krwi

„Krew zapakowana w worki do celów medycznych nie sprawdza się jako pożywienie, ponieważ została poddana zbyt dużej obróbce chemicznej. Niemniej jednak niektórzy z nas są w stanie ją pić. Nieprzetworzona krew jest lepsza, chociaż też pozostawia wiele do życzenia i trudniej ją zdobyć. Dla większości z nas grupa krwi nie ma żadnego znaczenia”.

Dyscypliny / moce

„Nasza Krew, zwana również »vitae«, zapewnia nam szeroki wachlarz umiejętności. Niektóre z tych mocy są wspólne dla wszystkich Spokrewnionych, inne są unikalne dla niektórych z nas. Jak być może już zauważyliście, możecie poprawiać swoje możliwości, przywracać żywy wygląd i stosować inne zaskakujące sztuczki. Wszystko ma jednak swoją cenę: Głód daje o sobie znać, a wraz z nim – Bestia”.

Bestia

„W naszym vitae czai się Bestia, która nas nawołuje. Im bardziej wzrasta nasz Głód i im bardziej tracimy człowieczeństwo, tym silniejsza staje się Bestia. Może zmusić nas do zachowań, których nie chcemy podejmować i których nie możemy racjonalnie wytłumaczyć. Bądźcie ostrożni i nie pozwólcie, aby Bestia przejęła nad wami kontrolę, dobrze?”

Śmiertelni znajomi/rodzina

„Utrzymywanie kontaktu z przyjaciółmi lub rodziną jest nierozsądne i zazwyczaj prowadzi do tragedii. Mimo to często pielęgnujemy jakiś rodzaj relacji ze śmiertelnikami – ludźmi – aby mieć kontakt z tym, co czyni nas ludzkimi”.

Ostateczna śmierć

„Wasza nowa Krew pozwala wam robić rzeczy, których nigdy nie dokonalibyście jako śmiertelnicy. Jesteście teraz nocnymi drapieżnikami alfa. Możecie biegać szybciej, uderzać mocniej i macie dostęp do mocy, o których ludzie nawet nie śnią. Czekają was jednak też nowe niebezpieczeństwa. Najgorszym z nich jest słońce – światło dnia to dla nas wyrok śmierci – a zaraz po nim ogień. Jeśli nie pozwolicie, aby kiedykolwiek was dopadły, jesteście praktycznie nieśmiertelni”.

Typowe stereotypy o wampirach: drewniane kołki, krzyże, czosnek, lustra, bieżąca woda, wchodzenie do domostwa bez zaproszenia itd.

„Nie pozwólcie zwieść się fikcyjnym opowiastkom, dzieciaki, ponieważ właśnie tym jest większość z tych przesądów. Drewniane kołki was nie zabiją, choć mogą sparaliżować. Stare zabobony w stylu wchodzenia bez zaproszenia, czosnku lub przekraczania bieżącej wody nie stanowią dla was najmniejszego problemu. Krzyże również nie wywierają żadnego efektu. Słyszałem o śmiertelnikach, którzy w jakiś sposób potrafili przekształcać je w broń przeciwko nam, ale sam nigdy się z tym nie zetknąłem”.



Gdy będziecie gotowi kontynuować rozgrywkę, przeczytaj poniższy tekst:

Kierowca jest na miejscu

Odgłos zbliżającego się samochodu przerywa waszą rozmowę. Przyjeżdża kierowca Markusa, a ten uśmiecha się z ulgą. Czarny SUV pojawia się na końcu alejki. Słychać pisk opon, gdy kierowca zaczyna gwałtownie hamować. To kobieta; wygląda na spiętą. „Proszę pana, musimy jechać”, nerwowo ostrzega swojego pracodawcę. „Są na moim tropie”.

Markus pośpiesza grupę, sam wsiada do samochodu jako ostatni, a kobieta odjeżdża w pośpiechu.

NIKT NIE ZOSTAJE W TYLE

Markus zostawi postacie w spokoju, tylko gdy okażą mu skrajną nieufność, jednak wciąż będzie chciał dla nich jak najlepiej. Wręczy im starą komórkę i poinstruuje, że mają wcisnąć ponowne wybieranie, aby skontaktować się z jego sojuszniką. Jeśli postacie nie skorzystają z pomocy Markusa, przeskocz do następnej sceny: załóż, że opuszczają teren restauracji i zechcą udać się na polowanie.

Miejsce docelowe

Gdy czarny SUV przemierza North Highland Avenue, dostrzegacie białego vana, wyraźnie podążającego za wami. Ruch na drodze i doskonale umiejętności kierowcy utrudniają mu pościg. „Musimy ich zgubić,” mówi Markus, „ale najpierw trzeba odwrócić ich uwagę od was. Wysiądziecie po drodze, a oni, mam nadzieję, dalej pojadą za nami”.

W zależności od nastroju i preferencji grupy, Markus może podwieźć postacie do jednej z trzech lokalizacji:

The Cicero, klubu Violet lub na ulice miasta.

Oceń poziom ekscytacji graczy. Jeśli wydają się gotowi na zgłębienie drapieżnej natury wampirów, wyślij ich do **The Cicero** (obskurnego motelu).

Jeśli są zaintrygowani bardziej kuszącą i uwodzicielską stroną wampiryzmu, pozwól im zapolować w **klubie Violet**. Gracze mogą też zacząć się w jakiejś bocznej alejce lub nawet natrafić na jakąś ofiarę gdzieś po drodze. Gdy dotrą do miejsca, gdzie mogą żerować, użyj **Kart ofiar**. Przygotuj tylko karty z ofiarami pochodzącymi z wybranej przez graczy lokalizacji (**The Cicero, klubu Violet, ulic miasta**).

Jeśli nie wydrukowaliście **Kart ofiar**, skorzystaj z tabel Ofiar, które znajdziesz w Dodatku II (s. 39).

WALIZKA PEŁNA SPLUW

Markus oferuje postaciom pistolety, które trzyma w walizce na wypadek niebezpieczeństwa.

Ich obrażenia (+2) są już uwzględnione w puli Ataku postaci, które mają umiejętność Strzelanie.

Jeśli chcesz, możesz w trakcie jazdy samochodem z Markusem poświęcić chwilę, aby wrócić do **rozmowy** z alejki. Odpowiedz na pytania, które wcześniej pominąłeś. Możesz przerywać wypowiedzi bieżącą relacją z drogi: **niebezpiecznymi skrętami** czy wręcz motywami rodem ze **scen pościgowych**. Sytuacja może wyglądać, jakby van miał dogonić postacie w każdej chwili, ale tak naprawdę się to nie wydarzy. Celem tej sceny jest dostanie się w bezpieczne miejsce. Możesz też zachwalać popisową jazdę kierowcy Markusa.

Gdy będziecie gotowi przerwać rozmowę, powiedz graczom, że udało się wyprzedzić vana o kilka przecznic, i przeczytaj im poniższy tekst

Pożegnanie z Markusem

„Znam miejsce, gdzie możecie bezpiecznie wysiąść. Znajduje się na moim terytorium i może nawet uda wam się wrzucić tam coś na ząb”.

Mówiąc to, chichocze. Następnie milknie na chwilę, nie licząc udzielanych kierowcy wskazówek. „Gdybyście znali swoich stwórców, byłiby waszą linią wsparcia podczas dzisiejszego wieczoru. Niestety musicie zadowolić się mną i moimi zasobami.” Znów chichocze, gdy wypowiada ostatnie słowa. „Znajdźcie jakieś bezpieczne miejsce, pożywcie się i **schrońcie przed słońcem**”, Markus wylicza kolejno na palcach.

„Jutro będę w **The Broken Wheel** i mam nadzieję, że was tam spotkam”. Markus wręcza wam jednorazowy telefon komórkowy, który zamiast ekranu dotykowego ma małą klawiaturę i wyświetlacz.

„Ten telefon jest stary, ale nieco bezpieczniejszy od smartfona. Inkwizycja nie powinna namierzyć waszych połączeń. Wciśnijcie przycisk ponownego połączenia, żeby skontaktować się z moją sojuszniką. Pomoże wam, jeśli powołacie się na mnie. Nie próbujcie kontaktować się za jego pomocą z przyjaciółmi lub rodziną. Należy założyć, że Inkwizycja już ich namierzyła i założyła im podsłuchy. Z tego samego powodu unikajcie też miejsc, w których wcześniej często przebywaliście”.

Kierowca zatrzymuje samochód. Markus nie żegna się z wami, lecz gdy wychodzicie, gestem pokazuje wam, że macie się schować.

Opisz graczom, jak samochód Markusa, wykonując śmiałe manewry, włącza się do ruchu, a zaraz za nim pojawia się biały van, którego pasażerowie na szczęście nie zauważają bohaterów.

Bezpieczeństwo

Stoicie tam, gdzie wysadził was Markus. Było blisko, ale jakimś cudem udało wam się schować, zanim inkwizytorzy z białego vana mogli was zauważyć. Zaczyna do was docierać to, czym jesteście i czego się nauczyliście. Jak się z tym czujecie?

Zachęć graczy do podzielenia się przemyśleniami ich postaci na temat bieżącej sytuacji. Zapytaj o towarzyszące im emocje. Co poczuły, gdy dowiedziały się, że są wampirami? Czy wierzą Markusowi? A jeśli tak, to czy boją się Inkwizycji? Jakie uczucia wywołuje świadomość, że nie mogą kontaktować się z rodziną i przyjaciółmi?

W tym momencie możecie zrobić sobie krótką przerwę. Po niej postaci mogą nadal dyskutować o tym, co je do tej pory spotkało, podczas gdy ty szybko zapoznasz się z następną sceną. Będzie ona dotyczyła polowania i żerowania.

Scena III: Oblicze Bestii

- **Rozpoczęcie:** Dzięki pomocy Markusa postaciom udało się uciec przed inkwizytorami, ponieważ odwrócił on uwagę łowców.
- **Cel:** Poznać szczegóły dotyczące żerowania. Znaleźć dobre miejsce na odpoczynek (być może **The Broken Wheel**). Poznać Jackie.
- **Zakończenie:** Postacie spotykają Jackie, dzwonią do niej lub odbierają od niej telefon. Ewentualnie samodzielnie dostają się to **The Broken Wheel**.
- **Następna scena:** Bohaterowie, sami lub z Jackie, pojawiają się w **The Broken Wheel**.

Na tym etapie co najmniej kilku bohaterów powinno już odczuwać **Głód**. Bestia wyciąga po nich swoje szpony, żądając krwi. Czas na polowanie. Spokrewnieni często polują samotnie, jednak dla ułatwienia sprawy pozwól całej grupie żerować w miejscu, które wcześniej wybrali.

Jeśli, co mało prawdopodobne, żadna postać nie jest głodna, bohaterowie mogą udać się prosto do **The Broken Wheel** lub zadzwonić do sojuszniczki Markusa. Jeśli wybiorą tę drugą opcję, to za pomocą przycisku ponownego wybierania dodzwonią się do poczty głosowej Jackie, gdzie mogą zostawić wiadomość.

Pamiętaj, że jeśli scena się przeciąga, zawsze możesz zdecydować, że to Jackie pierwsza dzwoni na telefon, który dał postaciom Markus, lub nawet spotyka ich gdzieś na mieście.

W zależności od tego, na co się wcześniej zdecydowałeś, wybierz odpowiednią lokację:

- Jeśli grupa woli rozejrzeć się po **ulicach miasta**, przedstaw im scenerię, opisz urocze bulwary lub obskurne uliczki. Użyj **Kart ofiar** przeznaczonych dla tej lokacji (lub tabeli z Dodatku II).
- W przeciwnym przypadku zajrzyj do opisu **The Cicero** lub **klubu Violet**. Każda z tych lokacji ma przypisane **Karty ofiar** oraz tabelę (Dodatek II). Jeśli chcesz, możesz dodać też do nich **Karty ofiar z ulic miasta**. Będą one pełnić rolę przypadkowych klientów, a nie stałych bywalców.

Zauważ (ale jeszcze tego nie ujawniaj), że każdy zestaw zawiera „ofiara”, która będzie **wrogo nastawiona** do postaci. Odpowiednio: **Dec**, **Andrés** i **Red**. Spotkania z nimi rozwiąż, stosując zasady konfliktu jednego rzutu.

Pamiętaj, że jeśli nie masz wydrukowanych **Kart ofiar**, możesz używać tabeli ze strony 39 z Dodatku II.

Z wyjątkiem potencjalnie wrogo nastawionych postaci, **Karty ofiar** i **tabele** nie zawierają żadnych szczególnych cech, jedynie opisy sytuacji i kilka dodatkowych informacji. Postacie mogą korzystać z **Puł kości** (takich jak **Przekonywanie**), aby dowiedzieć się czegoś więcej o ofierze, ewentualnie innych puł, aby na niej **żerować**. Każda ofiara jest inna i wymaga od graczy innego podejścia.

Żerowanie opisane w tym scenariuszu jest stosunkowo proste. Jeśli chcesz trochę urozmaicić ten proces, zapoznaj się z opisem **Rezonansów z Kart ofiar** i **Kart wrogów** (zob. **Przewodnika gracza**, s. 14).

Pożywanie się jest określane przez **Spokrewnionych** mianem **Pocałunku**. Zarówno oprawca, jak i ofiara odczuwają podczas tego aktu niezwykłą przyjemność. Ofiary zazwyczaj nie pamiętają szczegółów zdarzenia. Opisuj sceny **żerowania** na tyle szczegółowo, na ile gracze czują się z tym komfortowo.

SZYBKIE ŻEROWANIE

Mimo że **polowanie** jest ważną częścią gry w **Wampira**, twoi gracze mogą nie czuć się komfortowo, wchodząc w szczegółowe opisy takich scen; mogą też zwyczajnie nie być nimi w tym momencie zainteresowani. W takim przypadku możesz postawić na **szybkie żerowanie**. Zapytaj graczy, jaką obierają **strategię**, i poproś o wykonanie testu na podstawie wybranej przez ciebie kombinacji **Atrybutu** i **Umiejętności**. **Stopień Trudności testu wynosi 2**. Przykładowo, jeśli gracz chce, aby jego postać zaczęła się w ciemnej alejce i zaatakowała pierwszą napotkaną osobę, musi w tym celu skorzystać ze **Zręczności** i **Krycia się**. Na kartach wszystkich postaci znajdują się sugestie dotyczące szybkiego żerowania, ale możesz je zignorować i trzymać się własnych ustaleń.

Udany test oznacza, że postaci udało się **pożywić**, a jej poziom **Głodu** maleje. Może on zmniejszyć się o **2** poziomy, ale nie poniżej minimalnego poziomu **I**, o ile gracz nie **zdecyduje**, że jego postać wypija całą krew ofiary i w efekcie ją zabija. Wtedy poziom **Głodu** spada do **0**, jednak postać otrzymuje **Skazę**. Skazy zostaną wyjaśnione w dalszej części tego scenariusza. Póki co zapamiętaj, że mordercy otrzymują **1 Skazę**.

ZARZĄDZANIE GŁODEM

Wampiry redukują swój **Głód** o **2** poziomy za każdą osobę, z której piją krew; minimalny poziom **Głodu** wynosi **I**. Zredukowanie **Głodu** do poziomu **0** jest niemożliwe, chyba że wampir wypije całą krew ofiary i w efekcie pozbawi ją życia. **Morderstwo** wiąże się z konsekwencjami moralnymi i otrzymaniem **Skaz**.

The Cicero

Ten starzejący się, mamucich rozmiarów budynek był niegdyś perelką art déco i pensjonatem dla początkujących, naiwnych gwiazdeczek. Czas nie był jednak dla niego łaskawy. Teraz to siedem pięter rozklekotanych schodów, łuszczących się tapet i poplamionego linoleum, a taniego schronienia poszukują tutaj tylko ci, których opuściło szczęście.

Recepcjonista typie zza lady. Jego głównym zadaniem stanowią głównie przepędzanie włóczęgów i wzywanie policji, gdy mieszkańcy wdają się w zbyt głośne burdy. Ma nalaną twarz i wygląda na uległego. Bardziej interesuje go oglądanie sportu na małym telewizorku niż wykonywanie obowiązków.

Ray, recepcjonista, będzie się starał ignorować postacie, chyba że zaczną się one w oczywisty sposób zachowywać jak intruzy o podejrzanych zamiarach lub wchodzić z nim w interakcje. Wtedy Ray rzuci niemiłą uwagę każdej osobie, która nie użyła **Rumieńca Życia** („O matko, wyglądasz strasznie. To jakaś choroba?”) – w szczególności pod adresem **Marsha**.

Jeśli bohaterowie są zainteresowani, Ray może dostarczyć im „wszystkiego, czego tylko potrzebują”. Można go przekupić, **Przekonać** lub **Zastraszyć**, żeby zaoferował postaciom narkotyki, nielegalną broń, dostęp do skradzionych przedmiotów, a nawet **główny klucz** do wszystkich pokoi. Bohaterowie mają szansę potrenować na recepcjoniście swoje pule kości i moce. Oto kilka przykładów:

- **Alex, Blake, Sam** lub **Terry** mogą z łatwością oczarować Raya, którego wątpliwa moralność czyni łatwym celem (ST 3). Skorzystanie z **Zachwytu** może to ułatwić.
- **Blake, Rain** lub **Terry** mogą go zastraszyć (ST 3) i sprawić, że wpuści ich do budynku bez wzywania policji. Mogą użyć zarówno naturalnych, jak i nadnaturalnych umiejętności (**Odstraszanie**, **Oczy Bestii**).
- **Alex** lub **Sam** mogą zastosować moc **Przymuszenia** (ST 4), aby zmusić Raya do wpuszczenia ich do środka, wręczenia im głównego klucza lub wykonania innego prostego polecenia. Mogą połączyć to z **Zatarciem wspomnień** (sprawdź poniżej).
- **Alex** lub **Jay** mogą **Zatrzeć wspomnienia** recepcjonisty (ST 4) i sprawić, że zapomni on moment, w którym weszli do budynku lub zmusili go do przekazania im klucza.
- **Jay, Marsh** lub **Terry** mogą przekraść się obok Raya (ST 3). Marsh może użyć mocy **Niewidocznego przejścia** i prześlizgnąć się koło Raya bez konieczności wykonywania testu, a nawet, by



ukraść coś cennego z jego biurka (na przykład wspomniany wcześniej **główny klucz**). Ray jest tak bardzo nieświadomy, że nie wymaga to od **Marsha** wykonywania żadnego testu.

Jeśli postacie zabijają Raya, powinny otrzymać kolejną **Skazę**. Tak jak poprzednio zapisz sobie, kto pozbawił go życia.

Obok recepcji znajdują się winda i stara klatka schodowa. Winda nie działa, ale czymże jest pokonanie kilku stopni dla kogoś, kto nie może się zmęczyć?

Aby pożywić się w **The Cicero**, postacie muszą dostać się w jakiś sposób do zamkniętych pokoi motelowych. Na szczęście w drzwiach wciąż są zamontowane zwykłe mechaniczne zamki, które można łatwo wylać lub podważyć, używając w tym celu **Otwierania zamków** i wykonując test o ST 3. Ray posiada również **główny klucz** otwierający wszystkie drzwi, który bohaterowie mogą łatwo zdobyć, jeśli włamywanie się okaże się zbyt trudne.

O ile nie zaznaczono inaczej, każda ofiara może nasycić dwa wampiry, zanim umrze w ramionach trzeciego. To oznacza, że dwa wampiry mogą zmniejszyć swój poziom Głodu o 1 poziom, żerując na tej samej ofierze i jej przy tym nie zabijając. Jeśli ofiara straci tyle krwi, aby zaspokoić 3 lub 4 poziomy Głodu, musi być natychmiastowo hospitalizowana. Ofiara umiera w przypadku utraty ilości krwi wystarczającej do zaspokojenia 5 poziomów Głodu. Wampiry wiedzą, kiedy ich zdobycz zaczyna umierać – czują zwalnianie tętno i ogarniającą ofiarę słabość. Pamiętaj, że za zabójstwo, a nawet nieumyślne spowodowane śmierci podczas żerowania bohater otrzymuje **Skazę**.

W każdym pokoju znajdują się potencjalne ofiary. Gdy postacie wejdą do któregoś z nich, wybierz jedną lub więcej **Kart ofiar The Cicero** (lub zajrzyj do tabeli znajdującej się w Dodatku II na s.39). Każdej ofierze towarzyszy krótki opis, kilka szczegółów, które można ujawnić przy bliższej interakcji, oraz wskazówki dotyczące jej odgrywania. Bohaterowie mogą

przeszukać większość pokoi, aby znaleźć przydatne przedmioty lub informacje.

Większość z ofiar w motelu The Cicero śpi, więc żerowanie nie będzie wymagało wykonywania żadnego testu. Ewentualne wyjątki wymieniono w opisach ofiar. Jeśli postacie niefortunnie trafią na **Dce**, postępuj według zasad konfliktu jednego rzutu, żeby rozstrzygnąć sytuację.

Dodatkowo wszystkie ofiary posiadają **Rezonans**. Jak wcześniej wspominaliśmy, możesz pominąć ten fakt, jeśli to twój pierwszy raz w roli Narratora lub jeśli chcesz, aby sceny żerowania przebiegały szybciej.

Klub Violet

Już na ulicy można wyczuć wiszącą w powietrzu woń goździków i tytoniu oraz usłyszeć dźwięki ciężkiej, industrialnej muzyki. W środku stroboskopowe światła przecinają powietrze, a przedstawiciele lokalnej kontrkultury skaczą, kołyszają się i podniecają najnowszymi industrialnymi brzmieniami. Kręte schody prowadzą do drugiej, mniejszej sali, w której DJ gra wolniejszy i bardziej romantyczny darkwave.

Tylne drzwi na parterze prowadzą na patio otoczone wysokim drewnianym płotem, gdzie ławeczki kwietniki tworzą załomy, pomiędzy którymi bywalcy klubu mogą palić i plotkować, zachowując przy tym poczucie prywatności.

Postacie muszą uważać podczas żerowania. Ślaniająca się na nogach na środku parkietu ofiara może przykuć niepotrzebną uwagę. Ci, którzy nie ufają swojej samokontroli, mogą **Przekonać** wybraną ofiarę do pójścia z nimi do łazienki lub na patio. Na korzyść wampirów działa fakt, że w klubie panuje półmrok i większość gości ma błądy makijażu, dzięki czemu postacie, które nie zastosowały **Rumieńca Życia**, nie są w gorszej pozycji. Nawet **Marsh** może przejść przez klub bez wzbudzania podejrzeń. Wybierz jedną lub kilka **Kart ofiar z klubu Violet** (lub zajrzyj do tabeli znajdującej się w Dodatku II na s.39). Każdej ofierze towarzyszy krótki opis, kilka szczegółów, które można ujawnić przy bliższej interakcji, oraz wskazówki

dotyczące jej odgrywania. Niektóre z ofiar wymagają podjęcia specjalnych działań, jeśli wampir chce wyrzucić na nich wrażenie. Większość z nich posiada stosowny opis dotyczący żerowania. Jeśli postacie wpadną na **Andrésa**, sytuacja może przerodzić się w bójkę. Zastosuj wtedy zasady konfliktu jednego rzutu, aby rozstrzygnąć sytuację.

Dodatkowo wszystkie ofiary posiadają **Rezonans**. Jak wcześniej wspominaliśmy, możesz pominąć ten fakt, jeśli to twój pierwszy raz w roli Narratora lub jeśli chcesz, aby sceny żerowania przebiegały szybciej.

Rozstrzygnij przebieg wszelkich prób żerowania i przejdź do Sceny IV.

Scena IV: Odpoczynek i regeneracja

- **Rozpoczęcie:** Postacie właśnie się pożywiły i muszą obmyślić jakiś plan, ale przede wszystkim potrzebują odpocząć.
- **Cel:** Dowiedzieć się więcej o naturze wampirów. Zawalczyć o swoje nieżycie w trakcie pościgu.
- **Zakończenie:** Bohaterowie są ścigani przez Drugą Inkwizycję.
- **Następna scena:** Postacie ledwo uchodzą z życiem i docierają do The Broken Wheel.

Zbliżający się świt

*Teraz, gdy zaspokoiliście już swoją żądzę krwi, zdajecie sobie sprawę z kolejnego nowego doznania. Wasze **Bestie** wyczuwają zbliżający się **wschód słońca**. Za chwilę dopadnie was **ospałość** – takie są pierwsze objawy głębokiego snu, w który wkrótce zapadniecie. Musicie znaleźć bezpieczne schronienie na czas dnia, takie, w którym nie dosięgną was mordercze słoneczne promienie. Macie mało czasu.*

Upewnij się, że gracze rozumieją powagę sytuacji. Jeśli koteria się waha, opisz, jak ich ciała robią się coraz cięższe i coraz bardziej zmęczone. Dodaj również, że instynkt podpowiada im, iż czas się bezpiecznie ukryć.

Pojawia się Jackie

W tym momencie postacie wpadną na Jackie, wspomnianą już sojuszniczkę Markusa. Być może próbowali się już z nią skontaktować, używając telefonu, który od niego dostali. Jeśli nie, będzie to przypadkowe spotkanie.

- Jeśli bohaterowie zadzwonili **wcześniej**, możliwe, że nagrali **wiadomość głosową**. W takim wypadku Jackie teraz do nich oddzwania.
- Jeśli dzwonią **teraz**, Jackie **po nich przyjedzie**.
- Jeśli postacie **poszły na polowanie**, to pod jego koniec Jackie **po prostu pojawia się na ich drodze**.
- Jeśli nie wydarzyła się żadna z powyższych rzeczy, Jackie dzwoni do bohaterów i oferuje im schronienie na czas dnia.

Jeśli postacie postanowią całkowicie **zignorować Jackie** i pójść swoją własną drogą, poproś graczy o wymyślenie, gdzie zamierzają się schronić, aby nie spłonąć na słońcu (co na pewno się wydarzy, jeśli nie podejmą próby znalezienia jakiejś kryjówki). **Alex** lub **Blake** mogą **wynająć pokój w motelu**, ale czy jest to bezpieczne? W gorszych dzielnicach miasta pełno jest **opuszczonych domów i magazynów**, ale mieszkają w nich bezdomni, skłotersi, gangi i zdziczałe psy. Znalezienie bezpiecznego schronienia to nie lada wyzwanie, dlatego koniec końców gracze mogą jednak zechcieć zwrócić się **o pomoc do Jackie**. Jeśli jej wcześniej odmówiły, Jackie niechętnie im pomoże, ale wyłącznie ze względu na swój sojusz z Markusem.

Spotkanie z Jackie

Jackie przyjeżdża po grupę wytworną, czarną limuzyną, którą prowadzi jeden z jej śmiertelnych pracowników. Po drodze do **The Broken Wheel** odpowiedz na wszystkie pytania bohaterów. Jackie wyjaśnia im, jakie niebezpieczeństwa zagrażają wampirom za dnia. Podobnie jak w przypadku rozmowy z Markusem, poniższe opisy dotyczą różnych kwestii i pytań, które mogły zrodzić się w głowach graczy. Tym razem presję na postaciach będzie wywierało wschodzące powoli słońce. Możesz używać podobnych technik

jak poprzednio i przerywać rozmowę wzmiankami na temat zbliżającego się świtu. Niestety bohaterom nie uda się dotrzeć bez przeszkód do celu, ponieważ są obserwowani przez agentów Drugiej Inkwizycji, którzy czekają na wschód słońca, aby zaatakować.

TYLKO DLA NARRATORA: JACKIE

- Jackie jest znaczącą członkinią lokalnych Anarchistów.
- Zgodziła się pomóc postaciom tylko ze względu na Markusa.
- Postara się, aby bohaterowie byli jej winni przysługę, dzięki czemu będzie mogła mieć ich pod kontrolą.
- Lokalni Anarchiści obawiają się jej, ponieważ lubi manipulować innymi.
- Lokalni członkowie Camarilli uważają, że Jackie mogłaby przejść na ich stronę.
- Sekret: Jackie pogrywa sobie z Camarillą, ale nie ma zamiaru do niej dołączyć.

Sen

„Według śmiertelników za dnia jesteśmy po prostu martwi. Jak trupy. Przebudzenie się jest niezwykle trudne. Możemy zachować świadomość wyłącznie przez kilka minut, a dłużej tylko, jeśli sytuacja jest naprawdę krytyczna. Uważajcie na siebie lub następnej nocy obudzicie się w worku na zwłoki albo w kostnicy, o ile w ogóle się obudzicie”.

Schronienie

Musicie znaleźć sobie bezpieczne miejsce, w którym będziecie mogli zatrzymać się na dłużej. Takie, o którym nikt się nie dowie. Tylko że- rowanie jest ważniejsze od bezpiecznego miejsca odpoczynku. Pamiętajcie, że nie możemy znieść promieni słonecznych i nawet drobny błysk dziennego światła może doprowadzić Bestię do szaleństwa. Zawsze, gdy udajecie się na spoczy-

nek, upewnijcie się, że pomieszczenie jest całkowicie światłoszczelne. Jeśli nie macie wyjścia, możecie przespać się w bagażniku samochodu lub w motelowej łazience, jednak zawsze istnieje ryzyko, że jakiś śmiertelnik otworzy drzwi i zrobi z was w ten sposób grzankę. Dosłownie”.

The Broken Wheel

„The Broken Wheel to nasze miejsce spotkań. Zostało przystosowane do pełnienia funkcji tymczasowego schronienia. Możecie się tam zatrzymać, przynajmniej na nadchodzący dzień”.

Rozmowa urywa się, gdy kierowca zauważa, że limuzynę śledzi biała van.

Niespodziewanie kierowca opuszcza szybę, która was od niego oddziela, i oznajmia rzeczowo: „Podąża za nami biała furgonetka. Postaram się ją zgubić, choć jest od nas szybsza”. Zauważacie pojazd, który podąża waszym śladem. To na pewno ten sam, który śledził was wcześniej. Mimo że wasz kierowca robi, co może, limuzyna nie jest dość zwrotna i furgonetka w końcu was dogania.

Właśnie zaczyna świtać i postacie nie mogą pozwolić sobie na stratę cennego czasu.

Jackie patrzy na was zniecierpliwiona. „Markus na pewno dał wam broń, prawda? Czas jej użyć. Strzelajcie!”

Wszystkie lub większość postaci graczy może wziąć udział w strzelaninie. Mogą strzelać przez okna lub szyberdach przyspieszającej limuzyny. Poproś graczy, aby wykonali testy **Ataku**. Jeśli któryś z nich wyrzuci 5 lub więcej sukcesów, trafi w furgonetkę. Poprowadź ekscytującą narrację dotyczącą strzelaniny: opisz, jak strzały niszczą boczne lusterka, rozbijają przednią szybę, trafiają któregoś z pasażerów furgonetki, uszkadzają światło lub dziurawią oponę.

Gdy każdy z graczy odda strzał lub dwa, furgonetka zostanie na tyle **uszkodzona**, że zwolni, a jej kierowca **zgubi** trop bohaterów.

Jeśli żaden z graczy nie wyrzuci sukcesów, **Jackie** uratuje sytuację, wyciągając mały pistolet ze swojej markowej torebki. Ta niewielkich rozmiarów broń jest wysadzana sztucznymi kryształami i wygląda niczym zabawka. Mimo to Jackie uważnie celuje, strzela i trafia w koło lub w kierowcę, tak czy inaczej osiągając zamierzony efekt. Posunie się do tego jednak tylko w ostateczności: jeśli uzna, że postacie same sobie nie poradzą.

Scena V: The Broken Wheel

- **Rozpoczęcie:** Bohaterowie docierają do **The Broken Wheel** tuż przed wschodem słońca.
- **Cel:** Nauczyć się zasad dotyczących **Skaz i Człowieczeństwa**. Dowiedzieć się nieco na temat polityki Spokrewnionych. Przygotować się na to, co nastąpi później (stwórca jednej z postaci nadal żyje).
- **Zakończenie:** Jackie mówi bohaterom, że stwórca jednego z nich żyje.
- **Następna scena:** Postacie spotykają się z jednym ze stwórców.

Witajcie w The Broken Wheel

Witajcie w The Broken Wheel

The Broken Wheel to obskurny, dwupiętrowy bar, który znajduje się tuż przy wiadukcie autostrady. To ten rodzaj miejsca, gdzie barman ogranicza się do serwowania dwóch napojów: piwa i burbonu. Najwykwintniejszy drink, jaki można tu zamówić, to jack z colą.

Rzeczowa brunetka w jeansach i skórzanej kamizelce przedstawia się jako Sage, także Spokrewniona, i prowadzi was do magazynu bez okien, gdzie znajdują się szpitalne materace obleczone wytartymi prześcieradłami.

CZŁOWIECZEŃSTWO I SKAZY

Człowieczeństwo określa, jak bliskie danemu Spokrewnionemu pozostają ludzkie wartości. Postacie zaczynają na stosunkowo **wysokim poziomie Człowieczeństwa**. Jak większość ludzi, bywają **podstępne i egocentryczne**, jednak koniec końców starają się **postępować właściwie** i unikać stosowania przemocy. Spokrewnieni są zmuszeni do podejmowania trudnych wyborów moralnych, przez które powoli tracą swoje **Człowieczeństwo**. Kiedy tak się dzieje, stają się coraz bliżsi swojej **Bestii** i z czasem wyglądają coraz mniej ludzko. Utrata całego **Człowieczeństwa** sprawia, że postać zostaje przejęta **przez Bestię**. Spokrewnieni określają nieszczęśników, którzy znajdują się w tym beznadziejnym i nieodwracalnym stanie, mianem **zjaw**. Zwykle poluje się na nie i zabija.

Za zabicie ofiary poprzez wypicie całej jej krwi lub za nieumyślne skrzywdzenie kogoś (albo gdy tak nakazuje scenariusz) postacie otrzymują **Skazy**, które zaznacza się na wskaźniku Człowieczeństwa jako ukośniki (/), rozpoczynając od pierwszego pustego pola znajdującego się po prawej stronie.

Jeśli postać otrzyma więcej Skaz niż ma wolnych krater, staje się **Niesprawną** i otrzymuje **Poważne Obrażenia (X) Siły Woli**. Bycie **Niesprawnym** oznacza rzucanie w każdym przeprowadzanym teście pułk kości pomniejszoną o 2. Niemożliwe jest również podejmowanie działań, które mogłyby skutkować otrzymaniem kolejnej Skazy. Ten stan utrzymuje się aż do momentu przeprowadzenia testu **Skruchy**.

Gracz może zdecydować, że jego postać wyrwa się ze stanu **Niesprawności**, z własnej woli poświęcając jeden punkt **Człowieczeństwa**. W takiej sytuacji z karty postaci usuwa się wszystkie **Skazy** i obniża poziom **Człowieczeństwa** o 1. Oznacza to, że bohater pogodził się ze swoją potworną naturą i zracjonalizował swoje czyny.

Więcej informacji o **Skazach** znajduje się w **Przewodniku gracza** na s. 15.

TYLKO DLA NARRATORA: SAGE

- Sage to pnąca się w górę Anarchistka, gorliwa wyznawczyni idealów tej frakcji.
- Czuje pewne pokrewieństwo z bohaterami graczy. Zawsze kibicuje tym na straconej pozycji.
- Chce, aby postacie dołączyły do „Ruchu”, ale pozwoli im podjąć samodzielną decyzję.
- Lokalni Anarchiści uważają ją za nieco narwaną i obawiają się, że może okazać się tykającą bombą zegarową.
- Lokalni Członkowie Camarilli przedstawiają ją jako przykład anarchistycznej naiwności.
- Sekret: Sage wstydzi się, że dorastała na przedmieściach w rodzinie przedstawicieli klasy średniej.

Zasłużony odpoczynek

Postacie wchodzi do budynku niemalże w ostatniej chwili, zanim na zewnątrz nastanie świt, i nie mogą już dłużej walczyć z wszechogarniającą sennością. **Jackie** gdzieś znika, a **Sage** wskazuje im materace leżące na podłodze. Nie opisuj zbyt wiele; postacie ledwo już kontaktują, pragną tylko pograć się we śnie.

Gdy zasypiają, zaczynają docierać do nich wydarzenia, które miały miejsce tej nocy. To doskonały moment, aby ocenić ich **Człowieczeństwo**.

Zapisz sobie **Skazy** uzyskane wcześniej w momentach sugerowanych w scenariuszu. Porozmawiaj z graczami, czy czyny, których się dopuścili się ich postaci, zasługują na otrzymanie **Skazy** (morderstwo na pewno się kwalifikuje). Zabicie łowców w obronie własnej może zostać wybaczone, chyba że postać wykazała się wyjątkową brutalnością.

Zaznaczajcie pola wskaźników **Człowieczeństwa**, zaczynając od prawej strony. Jeśli któryś z graczy otrzymał co najmniej 4 **Skazy** (czyli więcej, niż ma wolnego miejsca na wskaźniku **Człowieczeństwa**), oznacza to otrzymanie 1 **Poważnego Obrażenia Siły Woli**. Postać takiego gracza staje się **Niesprawną**.

Stwórca wzywa

Czy któryś z graczy głośno wyrażał chęć poznania stwórcy swojej postaci? Czy któryś z bohaterów wspominał, że ma ze stwórcą szczególnie skomplikowaną relację? Jeśli tak, kontynuuj wątek

właśnie z tym graczem. Jeśli nie ma takiej osoby, wybierz gracza, który do tej pory był **najmniej aktywny**.

Kiedy koteria śpi, wybrana postać przypomina sobie w przeblyskach świadomości moment **Spokrewnienia**. Wraz z kontrolującym ją graczem odegrajcie sen, dzięki któremu rozwiniecie bardziej szczegółowo postać **stwórcy**, nadając jej również parę cech szczególnych. Będzie to istotne w kilku kolejnych scenach, wybierzcie więc dobrze. Odniescie się do opisów **Spokrewnienia** i **stwórcy** na karcie postaci.

Następna noc

Poproś wszystkich o wykonanie **Sprawdzianów Pobudzenia** i w zależności od wyników, rozdaj dodatkowe kości **Głodu**.

TESTY SKRUCHY I DEGENERACJA

Skazy ciążyą na sumieniu Spokrewnionego, a jego złe wybory prześladowają go nocą i dniem. Pod koniec każdej sesji gracz musi wykonać test **Skruchy**, jeśli jego postać otrzymała jakieś **Skazy**. Niezależnie od wyniku testu, postać pozbywa się wszystkich Skaz; może jednak zachować swój aktualny poziom **Człowieczeństwa** albo utracić go na rzecz **Bestii**.

Za każde puste pole wskaźnika Człowieczeństwa gracz wykonuje rzut **1 zwykłą kością (czarną)**. (Oznacza to, że gracz, który ma poziom Człowieczeństwa 7 i 1 Skazę, rzuca 2 kośćmi). Jeśli postać nie ma żadnych pustych pól, gracz rzuca tylko 1 kością.

Jeśli chociaż na jednej z kości wypadnie  lub , wszystkie **Skazy** zostają wymazane, a postać zachowuje aktualny poziom **Człowieczeństwa**, cierpiąc okropne wyrzuty sumienia z powodu dokonanych wcześniej czynów.

Jeśli na wszystkich kościach wypadnie , należy wymazać wszystkie **Skazy** ze wskaźnika **Człowieczeństwa** i zmniejszyć jego poziom o 1. W takiej sytuacji postać uważa wszelką przemoc, oszustwa czy inne czyny, których się dopuściła, za usprawiedliwione. Od tej pory staje się nieco bardziej potworna niż dotychczas.

Więcej informacji o **Skazach** znajdziesz w **Przewodniku gracza** na s. 14.

W normalnych okolicznościach test **Skruchy** przeprowadza się pod koniec sesji, jednak w tym przypadku zrobimy to zaraz po przebudzeniu się postaci, tuż po zachodzie słońca. Bohaterowie mają kłopoty ze snem, ponieważ ich sumienia dają o sobie znać. Wykonajcie testy **Skruchy**.

Niech gracze usuną wszystkie Skazy postaci i, jeśli jest to konieczne, uaktualnią poziomy Człowieczeństwa. Zauważ, że utrata poziomu Człowieczeństwa oznacza dodatkowe wolne okienko, w którym może pojawić się Skaza. Utrata Człowieczeństwa to proces, który spowalnia, chyba że postacie stale podejmują coraz to potworniejsze działania. W zależności od tego, co działo się w nocy, poziomy Głodu postaci mogą być obecnie dość wysokie.

Przebudzenie

Wasze oczy otwierają się o zachodzie słońca. Jesteście czujni i gotowi do działania. Wyczuwacie obecność swojego wiernego towarzysza, Głodu, i przypominacie sobie przebliski wydarzeń z minionej nocy, a także sugestywne sny, których doświadczyliście.

Przychodzi po was barman i wychodzicie z nim na górę. Możecie wyczuć jego puls i bicie serca. Jest śmiertelnikiem. Przez chwilę musicie walczyć ze sobą, aby oprzeć się pokusie zaspokojenia Głodu. Potem przychodzi wam do głowy, że barman może być we wszystko wtajemniczony.

Gdy wchodzić na górę, spotykacie dwie znane wam już Spokrewnione: Sage i Jackie.

Jackie informuje postacie, że nie ma żadnych wieści od Markusa, co ewidentnie ją niepokoi. Odchodzi na bok, aby wykonać kilka telefonów, i zostawia bohaterów z Sage.

W tej scenie Sage przedstawia postaciom frakcję **Anarchistów**, której jest członkinią. Z pasją opowiada o swoich przekonaniach i próbuje ich bronić.



Przygotowaliśmy dla ciebie propozycje tematów, jednak, jak zawsze, możesz improwizować, jeśli uznasz to za stosowne. Sage jest przesadnie optymistyczna i uważa, że Ruch Anarchistów może uczynić **lepszymi** nieździe biednych i bezsilnych Spokrewnionych.

Barman / Ghule

„Śmiało, proście barmana, jak będziecie czegoś potrzebować. Jest ghulem. Raz w miesiącu przyjmuje dawkę wampirzej Krwi. To czyni go lojalnym i silniejszym. Zawsze dobrze jest mieć kogoś, kto zajmie się tobą w trakcie dnia”.

Dobra rada

„Oczywiście uważam, że powinniście przystąpić do Ruchu Anarchistów, ale nie będę was do tego zmuszać. Cokolwiek postanowicie... trzymajcie się razem. Ciężko jest iść przez świat samotnie. Bez ekipy szybko zginiecie”.

Ruch Anarchistów

„Ruch Anarchistów to wolność od faszystów, kapitalistów i innych dupków. Starszyzna chce zagarnąć dla siebie wszystkie dobra, przejąć całą krew, a z nas – młodych pijawek – zrobić kozły ofiarne i wepchnąć nas w ręce inkwizytorów. Po moim trupie! Nie ma o tym mowy, dopóki chociaż jeden z nas – Anarchistów – może się im postawić!”

Gdy rozmowa ma się ku końcowi, do bohaterów wraca **Jackie**. Nie mówi, czy udało jej się skontaktować z **Markusem**, ale przekazuje znacznie ważniejsze informacje: **stwórca** jednej z postaci **żyje**. Chodzi oczywiście o stwórcę, o którym wcześniej śnił jeden z bohaterów.

Jackie umówiła spotkanie ze stwórcą w **hotelu Armitage**. To na jego osobie koncentrowały się wczorajsze sny postaci.

Problem jest fakt, że **hotel Armitage** to jedno z niewielu miejsc w mieście opanowanych przez **Camarillę**. **Anarchiści** mają sporo do powiedzenia na temat wrogiej frakcji i chętnie dzielą się tymi poglądami z bohaterami graczy.

Camarilla

Jackie:

„Camarilla to frakcja polityczna, która wolalaby nie mieć z nami nic wspólnego. Okopali się przed Drugą Inkwizycją i mało interesuje ich to, czym się zajmujemy. Szczerze mówiąc, odpowiada mi taka sytuacja. Oni mają milion zasad dotyczących kontroli populacji i zachowywania naszego istnienia w tajemnicy”.

Sage:

„Pieprzone faszystowskie dupki. Jak ja ich nie-nawidzę! No bo... skoro jesteśmy nieśmiertelni, to po co marnować całą wieczność na bycie świnią dla innych?”

Po uzyskaniu tych informacji postacie mogą stać się nieufne czy wręcz ogarnięte paranoją, a **Anarchiści** zalecają ostrożność. **Jackie** wspomina, że **stwórca** obiecał im bezpieczeństwo, i chociaż wampiry potrafią być dwulicowymi kłamcami, to **hotel Armitage** uważa się za bezpieczne terytorium. To miejsce, w którym wielu członków **Camarilli** poluje, zatem nie pozwolą tam sobie na jawne akty przemocy.

Jackie przyznaje, że obecność stwórcy w miejscu popularnym wśród **Camarilli** jest dla niej zupełną

nowością. Jeśli postacie czują się bardzo niepewnie, **Sage** może zaoferować im, że będzie pilnować ich z jakiejś odległości i wkroczy, gdyby wpadli w tarapaty (co raczej nie nastąpi). Jeśli postacie spytają o stwórcę, odpowie im krótko, że zna go tylko z widzenia i jest zaskoczona, iż sympatyzuje on obecnie z **Camarillą**.

Scena VI: W tłumie

- **Rozpoczęcie:** Bohaterowie poznają **Camarillę** – potężną organizację wampirów, której członkiem okazuje się być jeden z ich stwórców.
- **Cel:** Dowiedzieć się więcej o **Camarilli**. Rozważyć dołączenie do którejś z frakcji. Odkryć, że **Druga Inkwizycja** ma nagrania przedstawiające postacie.
- **Zakończenie:** Bohaterowie zostają wezwani przez **Allison**.
- **Następna scena:** Postacie stają twarzą w twarz z **Drugą Inkwizycją** i próbują odzyskać nagranie.

Teraz bohaterowie zostają wprowadzeni do świata **Camarilli**, ukrytego podziemia luksusu, kontroli i uległości. Upewnij się, że dobrze oddajesz atmosferę dekadentckiej świetności, bogactwa i potęgi, ambicji i paranoi. Ta scena ma również na celu przedstawienie postaciom **Camarilli** jako jednej z możliwości do wyboru, tak jak **Sage** przedstawiła **Anarchistów**.

W hotelu Armitage

Luksusowa limuzyna Jackie wiezie was przez nieciekawe dzielnice miasta. Pod wiaduktami mnożą się namiotowe miasteczka. Żebracy z kartonowymi tabliczkami błagają o drobne na każdym skrzyżowaniu ulic. Nagle, za kolejną przecnicą, wszystko to kończy się – nie ma już ani namiotów, ani bezdomnych, a wszystkie budynki są nowe i lśniące. Ludzie na ulicach są piękni i modnie ubrani. Nad wszystkim góruje zaś hotel Armitage.

W środku bogaci turyści ciągną swoje designerskie walizki i meldują się przy kontuarze

z drzewa wiśniowego. Bogactwo was wręcz onieśmiela i czujecie się niezręcznie wśród tych wszystkich światowych ludzi. Zanim zdążycie cokolwiek zrobić, podchodzi do was wysoka Azjatka. Ma na sobie piękny, niebiesko-biały garnitur i pasującą do niego biżuterię. Przedstawia się jako Allison i ściska dłoń każdego i każdej z was.

Allison to ghul. Sam, Jake lub Blake mogą to wyczuć, ponieważ pachnie podobnie do barmana z **The Broken Wheel**. Prowadzi postacie do windy dla kierownictwa i tłumaczy, że została przysłana po postaci przez „waszego protoplastę”. Bohaterowie wiedzą już wystarczająco dużo, żeby zdawać sobie sprawę, że ewentualne skrzywdzenie Allison to nie najlepszy pomysł. Postacie powinny czuć się bez przerwy obserwowane. Co bardziej spostrzegawcze mogą zauważyć kamery rozmieszczone po całym budynku.

Allison specjalnym breloczkiem otwiera windę, którą jedzie wraz z postaciami bezpośrednio do baru znajdującego się na dachu. Kobieta podtrzymuje niezobowiązującą rozmowę, jednak nie ujawnia żadnych szczegółów. Pracuje dla stwórcy jednej z postaci i najwyraźniej jest w nim zakochana. Nie zdradza jednak żadnych bliższych informacji.

Bohaterowie zostają pobieżnie przeszukani przez kolejnych ghuli, zanim zostają wpuszczeni na teren baru. Ochrona zabiera im broń.

Bar w hotelu Armitage

Bar jest tak samo piękny i modny jak cały hotel. Spokrewnieni i ghule tulą się na kanapach, spoglądając na błyszczące światła miasta. Barman żyje tylko po to, aby zaspokajać potrzeby gości. Pół tuzina ubranych na czarno ghuli ze słuchawkami w uszach pilnuje porządku.

Camarilla przejęła ten bar, a może nawet i cały hotel. Przedstaw stwórcę, nawiązując do tego, co omówiłeś z graczem kontrolującym jego potomka. Stwórca

spogląda na miasto leżące u podnóża hotelu niczym monarcha patrzący z góry na pospólstwo. Wszyscy tutaj są bogaci, piękni i posiadają władzę. Widać wyraźny kontrast pomiędzy tym miejscem i **The Broken Wheel**.

Stwórca jednej z postaci jest teraz zwolennikiem Camarilli i wyolbrzymia pozycję, którą zajmuje we frakcji. Test **Intuicji o ST 4** pozwoli się tego domyślić. Pragnienie stwórcy, aby potomek i jego towarzysze dołączyli do Camarilli, jest jednak szczere. Oczywiście wymagałoby to czasu i miałoby swoją cenę: oczekiwano by od nich, że zajmą się brudną robotą, co mogłoby oznaczać również wojnę z Anarchistami. Tak jak wcześniej, możesz przerwać scenę, jeśli będzie się przeciągała. Powiedz wtedy graczom, że Allison wzywa bohaterów.

Powitanie

„Powróciło moje marnotrawne dziecko! Nigdy nie wątpiłem, że jeszcze się spotkamy. Masz silną Krew, oj tak. Witam ciebie i twoich towarzyszy. Napijcie się czegoś?”

Oferta

„Jak widzicie, ostatnio zabezpieczyłem sobie członkostwo w Camarilli, dzięki czemu moja przyszłość jest pewna. Chciałbym zaoferować wam to samo. Oczywiście jeszcze nie członkostwo, ale myślę, że możemy pomóc sobie nawzajem i się wspierać. Popracujecie ze mną nad kilkoma bieżącymi projektami, a za parę lat... to wszystko może być wasze. Skoro otrzymaliśmy dar wiecznego życia, po co marnować go na spanie w niechlujnych barach?”

Negocjacje

„Chcecie wiedzieć, co mogę wam zaoferować? Na przykład bezpieczną kryjówkę. Ochronę przed Inkwizycją; wiemy, jak sobie z nią radzić. Doskonale tereny łowieckie – Camarilla ma najlepsze terytorium w mieście. Nie będziecie musieli skradać się ani ryzykować kłusownictwa”.

Anarchiści

„Każdy szanujący się wampir powinien być go-dzien członkostwa w Camarilli i go pragnąć. Ta organizacja zrobiła więcej dla ochrony wampirzego społeczeństwa niż jakakolwiek inna grupa w historii. To Camarilla powstrzymała Pierwszą Inkwizycję. Myślicie, że Anarchiści mają dość siły, aby stanąć przeciwko tej drugiej? Nie. Będą umierać na ulicach w bólu. Błagam, nie dołączajcie do nich i nie skazujcie się na taki marny koniec. Mogę sobie tylko wyobrazić, co Markus i jego przyjaciele wam naopowiadali. Szkoda mi ich. Kiedyś byliśmy jak rodzina... Nic nie uszczęśliwiłoby mnie bardziej, niż widok wszystkich moich przyjaciół pod opiekuńczymi skrzydłami Camarilli”.

Camarilla

„Wieki temu śmiertelnicy zwrócili się przeciwko nam. W odpowiedzi na wyniszczenie naszej społeczności w Europie powstała Camarilla. Od tego czasu rozprzestrzeniliśmy się po całym świecie. Dzięki nam społeczeństwo jest lepsze i bezpieczniejsze niż kiedykolwiek wcześniej. Kiedyś, aby dołączyć, wystarczyło złożyć przysięgę lokalnemu Księciu, jednak narastający konflikt zmusił nas do zwarcia szeregów i teraz każdy potencjalny członek musi najpierw udowodnić swoją wartość oraz lojalność”.

Księżę

„Każdym miastem Camarilli rządzi Księżę, starszy Spokrewniony, a jego słowo jest prawem. Rada Primogenów zaś stanowi grupę lokalnych przywódców, którzy doradzają Księciu i pomagają zarządzać miastem. Lecz tu sytuacja jest inna. Tutaj Anarchiści panoszą się po ulicach, nie ma Księcia, który mógłby ich przetrzebić. Nie bójcie się... pracujemy nad tym”.

Druga Inkwizycja

„Przerażające. Nigdy nie pozwólcie im wpaść na swój trop”.

Czy jesteś odpowiedzialny za pojmanie nas?

„Oczywiście, że nie. Druga Inkwizycja jest niczym obosieczny miecz. Nie nasłalbym ich nawet na największego wroga, za wiele bym ryzykował. Nie wiem, kto to zrobił, ale cieszę się, że udało wam się uciec”.

Stwórca zachęca grupę, a w szczególności swojego potomka, do rozważenia jego oferty.

Gdy poczujesz, że nadszedł stosowny moment, posłuż się Allison, aby przyszła po bohaterów i zabrała ich w inne miejsce. Zaprowadzi ich do dużego, słabo oświetlonego pokoju, w którym centralnym punktem jest ogromny, płaski telewizor, a przed nim stoją luksusowe, wygodne fotele.

Kobieta weźmie do ręki pilota i włączy kilkusekundowe nagranie.

Nagranie

Film jest krótki i kiepskiej jakości, ale wyraźnie was na nim widać. Widzicie, jak kręcicie się po chłodni w restauracji, z której wczoraj uciekliście. Zaczyna się w momencie, w którym się obudziliście i wstaliście, a urywa się kilka sekund później. Film jest zapętłony, a Allison pozwala wam obejrzeć go kilka razy.

Pauzuje wideo i włącza światło, aby z wami porozmawiać.

Allison wyjaśnia, że jeden z ich agentów dotarł do tego nagrania. Uważa, że **inkwizytorzy**, którzy ścigali bohaterów, przechowują oryginał. Kobieta obiecuje, że odzyskanie go rozpocznie proces przystąpienia do Camarilli. Podkreśla, że nie tylko przyniesie to postaciom korzyści, ale też powstrzyma potencjalne naruszenie Maskarady.

Allison mówi bohaterom, że nie mają czasu do stracenia i powinni już iść. Dla ułatwienia misji oferuje im samochód, a dokładnie kuloodporną limuzynę prowadzoną przez doskonale wyszkolonego ghula.

Jeśli **Markus** nigdy nie wręczył postaciom broni, teraz robi to **Allison**. **Obrażenia +2** są już zaznaczone w opisach znajdujących się na kartach postaci.

Jeśli bohaterowie nie czują się do końca pewnie, może skontaktować się z nimi **Markus**, który stwierdzi, że sprawdził tych inkwizytorów i najprawdopodobniej działają oni na własną rękę, więc nie powinni móc wezwać wsparcia.

Scena VII: Ogień w nocy

- **Rozpoczęcie:** Bohaterowie stają twarzą w twarz z agentami Inkwizycji, którzy śledzą ich od samego początku.
- **Cel:** Rozegrać fascynującą scenę walki i przejść nagranie. Zdecydować, czy postacie przyłączają się do jednej z poznanych frakcji,
- **Zakończenie:** Pokonać inkwizytorów.
- **Następna scena:** To jest ostatnia scena tego scenariusza. Możecie jednak podjąć niedokończone wątki i kontynuować historię.

Decydujące starcie

Bohaterowie od samego początku są ścigani przez tę samą, pogrywającą sobie z nimi grupę inkwizytorów. Postacie mogły zorientować się już, że zostały potraktowane niczym szczury laboratoryjne. Martwe ciało, opieszały stróż... Markus i jego sojusznicy byli czynnikiem, którego nie przewidziała inkwizycja. Anarchiści pomogli bohaterom i zapewnili im schronienie. Camarilla natomiast dysponuje lepszą infrastrukturą, ale wymaga dowodu lojalności. Niezależnie od tego, do której organizacji bohaterowie chcieliby się przyłączyć, najpierw muszą raz na zawsze rozprawić się z tym oddziałem inkwizytorów.

Omów te fakty z graczami i zachęć ich do przygotowania planu. Jeśli będą chcieli skontaktować się z Anarchistami, zanim podejmą działania, powiedz im, że Anarchiści nie ufają Camarilli i weszą w tym wszystkim podstęp. Pamiętaj, że podczas rozmowy telefonicznej nikt nie będzie stosował oficjalnych terminów, takich jak „Camarilla”. Zamiast tego może na przykład paść sarkastyczne „nasi wspólni znajomi” lub inny, podobny eufemizm.

Bohaterowie są uzbrojeni w pistolety, które dostali albo od **Markusa**, albo od **Allison**, być może przyjęli też od Camarilli **limuzynę** wraz z szoferem-ghulem. Samochód jest kuloodporny, ale niezbyt szybki. Obojętne, czy postacie odjeżdżają samochodem, czy też opuszczają **hotel Armitage** pieszo, szybko orientują się, że agenci **Drugiej Inkwizycji** weszli w pobliżu i już są na ich tropie.



Biały van pojawia się za nimi niemalże od razu. Bohaterowie mogą skierować go do jakiejś ciemnej uliczki lub pod wiadukt autostrady. Jeśli umyślnie wybiorą lokalizację, w której przebywa wielu ludzi, jak na przykład wcześniej wspomniane miasteczka namiotowe, powinni otrzymać za to **Skazy**.

Padają strzały

Jeśli chcesz, aby scena walki przebiegła stosunkowo szybko, możesz zastosować zasady **konfliktu jednego rzutu** (s. 12). Ustal Stopień Trudności w zależności od tego, jak silni mają być przeciwnicy. Proponujemy ST 5 lub nawet 6, aby było naprawdę groźnie. Jeśli postaciom udało się wciągnąć inkwizytorów w zasadzkę, ustal ST na 5 lub 4.

Gdy będziesz gotowy, zacznij od nakreślenia graczom sytuacji. Możesz naszkicować scenę tak, jak ją sobie wyobrażasz, lecz możliwe jest też rozegranie walki całkowicie w wyobraźni. Pamiętaj, że jeśli gracze

zdecydowali się przyjąć **limuzynę** od Camarilli, mogą wykorzystać ją jako osłonę przed ostrzałem, ponieważ jest **kuloodporna**. Kierowca nie będzie brał udziału w walce, a jeśli sytuacja zrobi się naprawdę groźna, ucieknie. Zdecyduj, z iloma przeciwnikami zmierzą się gracze. Dysponujesz **dziesięcioma Kartami wrogów**, reprezentującymi agentów mogących wysypać się teraz z białego vana. Aby konflikt był interesujący, najlepiej wybrać tylu przeciwników, ile jest postaci graczy. Możesz wybrać mniej lub więcej w zależności od potrzeb. Historie z przeszłości niektórych postaci sugerują powiązania z agentami. Jeśli ten temat jeszcze nie wypłynął, poproś graczy, aby ujawnili swoje sekrety. Możesz wykorzystać te koneksje, aby dodać scenie więcej dramatyzmu. Zawsze możesz dociągnąć przeciwników, gdy poczujesz, że gracze zbyt łatwo zdobywają przewagę. Mimo to pamiętaj, że celem jest wygrana bohaterów graczy, ale powinni oni odczuć trud walki.

Poniżej znajdziesz zasady przeprowadzenia bardziej rozbudowanego konfliktu:

KONFLIKT

Jeśli chcesz, aby scena konfliktu była bardziej szczegółowa, niż ta rozgrywana za pomocą **konfliktu jednego rzutu**, skorzystaj z poniższych zasad. Wszyscy walczący rzucają tyłoma kośćmi, ile wynosi ich Pula kości dla **Ataku**, i porównują wyniki. Pamiętaj, że **Spokrewnieni** zawsze podmieniają **zwykłe kości** na kości Głodu, **śmiertelnicy** posiadają zaś wyłącznie **zwykłe kości**.

Kiedy porównujesz dwa **Ataki, zwycięzca** (czyli strona, która uzyskała więcej sukcesów) zadaje **obrażenia** przegranemu w danej wymianie ciosów. Liczba **obrażeń** jest równa wartości **Nadwyżki** (różnicy pomiędzy liczbą sukcesów zwycięzcy i przegranego) plus wskaźnik **obrażeń broni**, jeśli taki podano.

OBRAŻENIA

Powierzchnowe Obrażenia są oznaczane na **wskaźniku Zdrowia** ukośnikami (/). Kiedy zaznaczasz na wskaźniku Zdrowia Powierzchnowe Obrażenia, zawsze najpierw podziel je na pół i zaokrąglaj w górę.

Jeśli wskaźnik Zdrowia postaci jest już wypełniony **Powierzchnowymi Obrażeniami** (/), a otrzymuje ona kolejne, przekreślaj ukośniki tak, by utworzyć krzyżyki (X). Są to **Poważne Obrażenia**. Jeśli wszystkie pola na wskaźniku Zdrowia zostaną wypełnione **Poważnymi Obrażeniami**, postać może wpaść w trans przypominający śmierć, który nazywany jest **letargiem**. Od niektórych ataków postać może od razu odnieść **Poważne Obrażenia**. W przypadku Spokrewnionych dotyczy to słońca, ognia oraz ataków z użyciem nadprzyrodzonych mocy, na przykład niektórych Dyscyplin. Dla śmiertelników będą to ataki, które mają na celu spowodowanie zagrażających życiu ran (bronią białą lub palną).

Przeprowadź **trzy** rundy konfliktu. Następnie możesz osądzić, kto w nim zwyciężył. Jeśli przeciwnicy przegrają, opisz, jak uciekają w popłochu, poddają się lub nawet zostają zabici przez postaci, jeśli taka jest intencja graczy. Jeśli to postaci graczy przegrywają, możesz postawić im ultimatum: ucieczka albo śmierć.

Aby zapoznać się z informacjami o **Leczeniu** oraz dodatkowymi przykładami, zajrzyj do **Przewodnika gracza** na s. 14

Użyj **Kart wrogów: Atak** to pula zwykłych kości, jaką należy rzucać podczas konfliktu. Jeśli wrogowi przypisano wskaźnik **obrażeń**, to w przypadku udanego ataku zadaje on atakowanej postaci obrażenia równe **nadwyżce sukcesów plus rzeczony wskaźnik**. Nie są to nigdy **Poważne Obrażenia**, chyba że zaznaczono inaczej.

Tak jak w przypadku **Kart ofiar**, jeśli nie wydrukowałeś Kart wrogów, możesz skorzystać z tabeli **Wrogowie: Inkwizycja**, która znajduje się w Dodatku II na s. 39. Pamiętaj, żeby **dzielić na pół** (zaokrąglając w górę) wszystkie **Powierzchnowe Obrażenia** przed zaznaczeniem ich na wskaźniku Zdrowia.

Większość bohaterów potrafi **Atakować** na różne sposoby, choć nie zawsze będzie to atak bezpośredni. Postacie mogą bez broni lub użyć pistoletów, które dostały od Markusa lub Allison. Marsh, Terry i Rain potrafią się doskonale bić się bez broni, choć wymaga to najpierw doprowadzenia do zwarcia. Bohaterowie zawsze mogą strzelać, jeśli uznają to za bezpieczniejsze rozwiązanie. Użycie **Dyscyplin** ułatwi sprawę w przypadku większości postaci.

Alex i Blake mogą ściągnąć na siebie uwagę łowców, stosując **Zachwyt**, Blake i Terry mogą ich zastraszyć, korzystając z **Odstraszenia**. To sposoby na odwrócenie uwagi przeciwników, gdy reszta grupy będzie przygotowywała się do ataku.

Alex i Sam mogą spróbować **Przymusić** wrogów do ucieczki, oddania broni lub do podjęcia innych krzyżujących szyki działań, o ile nie będą one skutkowały zachowaniami samobójczymi. Ta metoda jest niezwykle zawiła, ponieważ bohaterowie muszą zbliżyć się do swoich ofiar i wykonać rzut na **Determinację + Zastraszanie (ST 5)**, aby spojrzeć im w oczy.

Marsh może zniknąć za pomocą **Zasłony cienia** i **Niewidocznego przejścia** oraz zaatakować, korzystając ze **Śmiercionośnego ciała**. To samo mogą zrobić Rain za pomocą **Pierwotnej broni** i Terry dzięki **Waleczności**.

Sam może użyć **Przymuszenia**, aby wrogowie rzucili broń, lub by skłonić ich do innych krzyżujących szyki działań, dopóki nie próbuje wywołać zachowań samobójczych.

Pamiętaj, że walka nie powinna trwać dłużej niż **trzy tury**. Po tym czasie powinno być już jasne, kto wygrywa starcie. Teoretycznie wskaźniki **Zdrowia** inkwizytorów mają 6 poziomów, ale nie musisz liczyć wszystkiego skrupulatnie. Jeśli rzuty bohaterów będą wyjątkowo udane, nie bój się uśmiercić przeciwników. Ta potyczka powinna sprawiać wrażenie niebezpiecznej, lecz to postaci graczy powinny w niej ostatecznie zwyciężyć.

Jeśli jednak to **Spokrewnieni** znajdują się na **przegranej pozycji**, mogą po prostu wsiąść do samochodu i odjechać. Aby ocenić sytuację, sprawdź wskaźniki **Zdrowia** bohaterów graczy. Jeśli ktoś zaczyna odnosić **Poważne Obrażenia (X)**, powinieneś zacząć nalegać na ucieczkę.

Jeśli bohaterowie wygrywają, mogą urządzić sobie ucztę z **inkwizytorów** lub wypuścić tych, którzy ocalili.

W przypadku, gdy któraś z postaci chce ugryźć **inkwizytora** podczas walki, zastosuj zasady opisane poniżej. Jeśli przeciwnicy są już pokonani, przed ugryzieniem nie są wymagane żadne dodatkowe testy.

Odzyskanie nagrania

Jeśli bohaterom uda się przedostać do furgonetki inkwizytorów, znajdą tam sprzęt szpiegowski: kamery, monitory, mikrofony dalekiego zasięgu, całą płataninę kabli i mnóstwo baterii. Wewnątrz ukrywa się też nie biorący udziału w starciu technik, którego można **Zastraszyć** lub **Przekonać**, aby wymusić na



GRYZIENIE

W trakcie walki postacie mogą spróbować **ugryźć** przeciwników. Odbywa się to jak zwykły **Atak**, ale **Spokrewniony**, który próbuje gryźć, **odejmuje I sukces od wyniku swojego testu**. Jeśli test się powiódł, **Spokrewniony** zadaje obrażenia i zaspokaja **I poziom Głodu**. W każdej kolejnej turze **Spokrewniony** i przeciwnik rzucają **Ugryzieniem** przeciwko **Atakowi**, jednak kara do wyniku testu już nie obowiązuje.

Każdy kolejny rzut zakończony powodzeniem pozwala na redukcję **I poziomu Głodu**. Wartość **Głodu** nie może zejść poniżej **I**, o ile **Spokrewniony** świadomie nie wypije całej krwi ofiary, pozbawiając ją życia.

nim współpracę. **Technik** lub technicznie uzdolnione postaci pokroju **Jay** poradzą sobie z odzyskaniem dysków twardych z nagraniem z restauracji. Zapytany **technik** gorliwie zapewni, że pliki te nie zostały wgrane do chmury.

Bohaterowie mogą poświęcić teraz chwilę na obejrzenie nagrania lub zrobić to później. Film przedstawia wydarzenia ze Scen I i II oraz coś, czego wcześniej nie widzieli: zdarzenia sprzed ich przebudzenia. Widać dopiero co pokonanych **inkwizytorów** i **technika**, jak kolejno niosą postacie z kółkami wbitymi w serca, wyjmują je, a następnie karmią bohaterów krwią i wieszają martwe ciała pośród zwierzęcych tusz. Następnie wychodzą z chłodni na chwilę przed przebudzeniem się postaci. Widać też, jak przed opuszczeniem budynku jeden z agentów wprowadza **Parkera** do środka. Stróż wygląda na zdenerwowanego, jak ktoś, kto właśnie zaczyna pierwszą zmianę w nowej pracy.

Scena VII: Epilog

- **Rozpoczęcie:** To nie jest scena sama w sobie, a raczej dodatkowa chwila na zamknięcie niewyjaśnionych wątków oraz punkt wyjścia dla kolejnych historii.
- **Cel:** Domknąć wszystkie wątki scenariusza oraz zaplanować jego ciąg dalszy.

Teraz następuje rozwiązanie fabuły oraz wyjaśnienie wszystkich wątków, a także przygotowanie kolejnego rozdziału kroniki. Na tę chwilę możesz podsumować dotychczasową historię. Gdy będziecie gotowi, poproś graczy o wykonanie testów **Skruchy**, a następnie przeczytaj fragment **Zwieńczenie historii**.

Zwieńczenie historii

Wasza druga noc w roli Spokrewnionych – druga noc waszego nieżycia – dobiega właśnie końca. Udało wam się przetrwać, przynajmniej

na razie. Zdobyliście niezbędną wiedzę na temat waszego stanu, a także jesteście trochę bardziej rozważni. Czujecie, że wasze Człowieczeństwo zostało nadszarpnięte, ale daleko wam do poddania się Bestii. Przed wami trudna droga: musicie się żywić, zabezpieczyć dla siebie jakieś terytorium, zawierać sojusze i pokonywać wrogów. Wybierzcie którąś z frakcji lub spróbujcie poradzić sobie sami. Rozumiecie też, że polegacie na sobie nawzajem jako na koterii. Gdy nadchodzi świt, uświadamiacie sobie, że jutrzejszej nocy zaczyna się reszta waszego nieżycia. Dobrze ją wykorzystajcie.

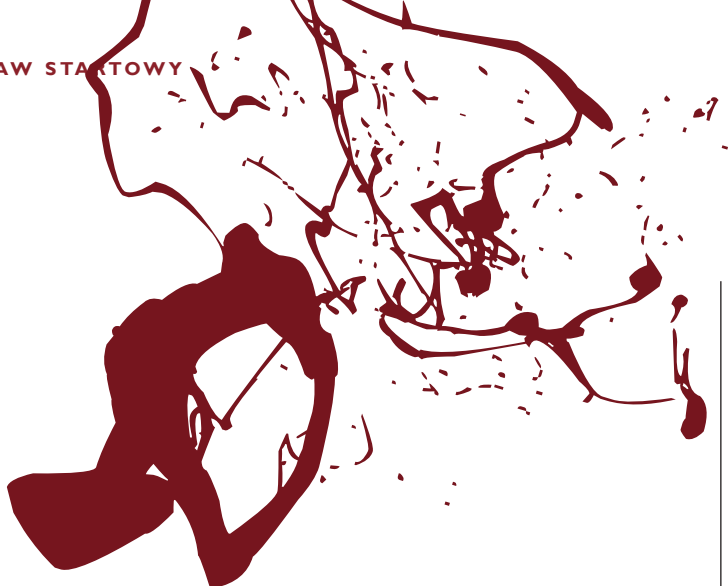
Narratorze, pomogliśmy ci postawić pierwsze kroki w tej grze. Teraz pokażemy ci kilka kierunków, którymi może podążać dalsza część tej historii. Poniżej znajdziesz informacje, które pozwolą ci samodzielnie kontynuować scenariusz na różne sposoby, oraz elementy powiązane z już rozegraną historią. Nie krępuj się użyć ich, aby ruszyć z miejsca.

Po pierwsze rozważ dotychczasowe decyzje podjęte przez bohaterów graczy i zastanów się nad ich ewentualnymi konsekwencjami. Konsekwencje nie zawsze muszą być negatywne. Powinny być raczej naturalnym następstwem zaistniałych okoliczności i prowadzić do jeszcze ciekawszych wyborów.

Przed kolejną sesją zapoznaj się z dalszą częścią tego scenariusza oraz zajrzyj do **Przewodnika gracza**. Ponadto **podręcznik podstawowy do piątej edycji Wampira: Maskarady** zawiera pełny zbiór zasad i pomysłów na ciekawą kontynuację waszych kronik.

Pierwsza noc reszty waszego nieżycia

Omów z graczami decyzje, które dotychczas podjęły ich postacie, i zachęć ich do zastanowienia się, co chcą robić po starciu z inkwizytorami. Wykorzystaj te pomysły, wymyślając następne przygody. Omówienie tutaj każdej możliwości i jej rezultatów nie jest wykonalne, zatem ciąg dalszy pozostaje w waszych rękach. Jako Narrator będziesz decydował, co się dalej wydarzy oraz jakie problemy napotkają na swojej drodze postacie graczy.



Jeśli grupa dołączy do którejś z frakcji, będzie musiała wypełniać polecane jej zadania. Jeśli zaś wytyczy swoją własną ścieżkę, napotka na coś zupełnie innego.

Pamiętaj, że głównymi zmartwieniami wampirów są żerowanie i schronienie. Spokrewnieni potrzebują zaludnionych terenów, aby polować, oraz bezpiecznego miejsca, aby przetrwać dzień. Camarilla może całkiem łatwo to wszystko zapewnić, tylko jakim kosztem? Jeśli bohaterowie nie zamierzają zostać podwójnymi agentami, być może zostaną zmuszeni do przeprowadzenia do miasta Camarilli, na przykład do Chicago lub Nowego Jorku. Anarchiści słabiej kontrolują swoje terytoria, przez co nowicjuszom łatwiej na nich polować w spokoju czy znaleźć bezpieczne schronienie. Obojętnie, jaki będzie wybór graczy, muszą utrzymywać Maskaradę.

Nie zapominaj o wątkach pobocznych. Być może któraś z postaci pożywiła się na kimś, kto ma teraz na jej punkcie obsesję i za wszelką cenę próbuje ją odnaleźć.

A może któryś z bohaterów dopuścił się morderstwa i teraz doświadcza konsekwencji swoich czynów. Jeśli któraś postać rozwinęła relację z inną, pozwól tej relacji się rozwijać i stać częścią głębszej historii.



Kilka sugestii i pomysłów

- Jackie potrzebuje wsparcia bohaterów podczas doręczania jakiejś paczki za miasto. Z kim i po co spotyka się Jackie?
- Jeśli gracze zdecydują się przejść na stronę **stworcy**: jest on aspirującym członkiem Camarilli i ma pozwolenie na wejście do ekskluzywnego klubu, jednak wciąż musi udowadniać swoją wartość. W ostatnim zwołano na pewnego wampira Krwawe Łowy – co oznacza wykluczenie z Camarilli, a ten, kto pierwszy złapie wyrzutka, ma prawo do jego nieżycia. Stwórca angażuje koterię bohaterów do pomocy. Będą oni musieli wykorzystać zarówno siłę fizyczną, jak i intelekt, aby pokonać tego przestępcę.
- A może koteria sama dowiedziała się o wyjętym spod prawa wampirze. Schwytnie go byłoby idealną kartą przetargową w procesie uzyskania członkostwa w Camarilli i pozwoliłoby postaciom zbliżyć się do stwórcy bez konieczności pracowania dla niego. Być może nawet tym sposobem koteria pokrzyżuje jego plany.
- **Druga Inkwizycja** przeprowadza atak z zaskoczenia. Jakim sposobem wciąż namierzają postacie? Czy ma z tym coś wspólnego fakt, że jeden z bohaterów znalazł któregoś z agentów?
- Czy nagranie z chłodni zostało zgrane do sieci? Jeśli tak, jak postacie mogą upewnić się, że nigdy nie wypłynie na światło dzienne?

- Inni bohaterowie nadal pragną odnaleźć swoich stwórców. Dlaczego zostali wciągnięci do Świata Mroku? Czego chcą od nich ich stwórcy? Ustal z graczami, kim mogą być ich stwórcy i czego od nich chcą.

Pozwól, aby prowadziła cię wyobraźnia! I przede wszystkim pamiętaj, żeby współpracować ze swoimi graczami. W jakim kierunku oni chcą poprowadzić historię? Jakie cele chcą osiągnąć ich postacie? Jakiego rodzaju wątków poszukują?

Kilka sztuczek i wskazówek dla Narratora

- Skup się na tym, w jaki sposób postaci po raz pierwszy doświadczają sytuacji typowych dla wampirów: na pragnieniu krwi, na potrzebie znalezienia bezpiecznego i niezawodnego miejsca polowań. Gdy postacie zaczynają podążać za pragnieniem krwi, łatwo podejmują tragiczne w skutkach decyzje, nie tylko te dotyczące ofiar. Spokrewnieni mają silną potrzebę posiadania stałego terytorium łowieckiego, a wszystkie dobre tereny w okolicy znajdują się już pod kontrolą innych, starszych i potężniejszych wampirów. Do czego postacie się posuną, jeśli ktoś inny obieca w zamian dostęp do bezpiecznego obszaru łowieckiego? Cała polityka wampirów opiera się



na walce o terytorium. W jaki sposób własne potrzeby postaci wciągną je w tę odwieczną batalię i jak ukształtuje ona przyszłość bohaterów?

- Na podobnej zasadzie postacie muszą utrzymać i bronić swoje schronienia, jednak do tego potrzeba czegoś więcej niż pieniędzy. Na jakie kompromisy pójdą bohaterowie, aby zapewnić sobie bezpieczeństwo za dnia? Stawiaj przed postaciami ciekawe dylematy związane z pozyskiwaniem stad i schronień. Staraj się po równo wartościować wszystkie dostępne opcje; każda z nich powinna mieć swoje zalety i wady, a wybór pomiędzy nimi niech spędza graczom sen z powiek.
- Dobrze przemyślany antagonistą stanowi wygodny powód, aby gracze się zjednoczyli. Może to być stwórca, Książę, lider Drugiej Inkwizycji lub ktoś zupełnie nowy, kto pojawi się tylko po to, aby krzyżować koterii szyki i uczynić nieżycie bohaterów beznadziejnym. Nadaj przeciwnikowi silną motywację, dostęp do zasobów, a przede wszystkim obarcz go tak zwaną winą tragiczną.
- Gry osadzone w Świecie Mroku sprawdzają się dobrze w tzw. sandboxowym stylu prowadzenia. Stwórz interesujące lokacje, złożonych bohaterów niezależnych oraz zbuduj napięcie pomiędzy różnymi frakcjami, a następnie pozwól graczom cieszyć się swobodą. W miarę jak będą podejmować działania i reagować na otoczenie, scenariusz będzie tworzył się sam.
- Pozwól, aby historia nabrała osobistego charakteru. Każdy lider Drugiej Inkwizycji jest zagrożeniem dla ogółu wampirów, ale dlaczego ten konkretny śmiertelnik szczególnie zagraża tym konkretnym wampirom? Być może istnieją tu jakieś wcześniejsze powiązania? Może inkwizytorzy chcą przejąć hipotekę nowo zakupionej kryjówki postaci, a może wykorzystują policję do przeczesywania terenów łowieckich. Może dochodzi do aresztowań

ghuli albo wywiezienia ulubionych ofiar postaci.

- Bohaterowie dopiero co zostali spokrewnieni; nadal mają bliskich i niedokończone sprawy w świecie śmiertelników. Jak poradzą sobie ze zobowiązaniami wobec szkoły, pracy lub rodziny? Nawet jeśli zdecydują się całkowicie odciąć od śmiertelnego życia, rodziny wciąż mogą zgłosić zaginięcia (lub poszukiwać ich na własną rękę, nie dając wiary „oficjalnym” policyjnym raportom). A jeśli bohaterowie zrezygnują z pracy, jak zamierzają opłacać rachunki?
- Pozwól graczom na małe zwycięstwa. Świat Mroku jest okrutny i bezlitosny, ale życie w nim nie musi prowadzić do jednej porażki za drugą. Nawet jeśli czarny charakter wciąż wygrywa z postaciami, daj im pole do popisu na innych obszarach.
- Nie oceniaj siebie zbyt surowo. Nie musisz być idealnym ani wszechwiedzącym Narratorem. Czasami wątki mogą się przeciągać lub postacie nie dokonają wyborów zgodnych z twoim wcześniejszym planem. Gracze mogą odczuwać czasami frustrację. To wszystko część pewnego procesu. Rozważajcie alternatywne rozwiązania, analizujcie, co poszło nie tak, wyciągajcie wnioski i uczcie się na własnych błędach.

Zawsze miej na uwadze, że to tylko gra, a gry są po to, aby się dobrze bawić. Cieszcie się odkrywaniem Świat Mroku i tworzeniem mroźnych krew w żyłach historii o okrutnych potworach. Pamiętajcie jednak, że to tylko fikcja, a wampiry nie istnieją; to tylko opowieść. Zaufaj swojemu instynktowi Narratora i twoim graczom. Spotkamy się znów o kolejnym zachodzie słońca.

Dodatek I: Historia w tle

Scenariusz się skończył, niektóre zagadki zostały rozwiązane, wciąż jednak pozostało sporo pytań bez odpowiedzi. Poniżej znajduje się podsumowanie wydarzeń, które doprowadziły bohaterów do tego miejsca.

Mała jednostka Drugiej Inkwizycji dostała rozkaz śledzenia grupy Spokrewnionych. To byli nowi agenci, a zadanie było ich testem.

Jeden po drugim, wszyscy Spokrewnieni, których śledzili, zaczęli tworzyć kolejnych potomków. Nie wiedząc, jak właściwie postępować w takiej sytuacji, agenci schwytali Spokrewnionych wraz z potomkami i przebili im serca kółkami. Po upływie miesięcy w ich głowach uformował się plan: przeprowadzą eksperyment naukowy polegający na podłożeniu wampirom martwego ciała – prosto z lokalnej kostnicy – jakichś zdechłych zwierząt oraz żywego człowieka, dilerka narkotyków Parkera, którego uznali za odpowiedniego do poświęcenia.

Umieścili młodych Spokrewnionych w jednej chłodni, podali im zwierzęcą krew, aby utrzymać ich Głód na rozsądnym poziomie, wyciągnęli kolki z serc i zostawili pod obserwacją.

Eksperyment miał sprawdzić, czy wampiry posilą się krwią ludzką, czy zwierzęcą, oraz czy spróbują pożywić się na Parkerze. Te działania nie były zlecone przez zwierzchnictwo, dlatego agenci mieli ograniczone środki.

Przypadkowe pojawienie się Markusa całkowicie pokrzyżowało ich plany. Próbowali powstrzymać wampiry od ucieczki, nadal chcąc je tylko zatrzymać, a nie pozbawić życia. Z uwagi na brak zasobów i tajną naturę całej operacji, agenci nie chcieli ryzykować informowania zwierzchników czy wezwać wsparcia. Budynek restauracji, biały van i grupa wolontariuszy to właściwie wszystko, czym dysponowali.

Niektórzy stwórcy wciąż żyją i są uwięzieni w nieznanych miejscach. Część z nich uciekła, a jeden poprosił Camarillę o wsparcie i azyl. Pod koniec przygody grupa agentów Drugiej Inkwizycji zostaje rozwiązana. Od graczy zależy, czy bohaterowie będą szukać swoich zaginionych stwórców, czy też postanowią wieść dalej swoje nieżycia i zapomnieć, że cokolwiek z tego miało miejsce.

Dodatek II: Tabele ofiar

Podczas gry może zająć potrzeba znalezienia przypadkowych wrogów lub ofiar dla postaci graczy. Poniższe tabele zawierają dodatkowe postacie, które możesz w ten sposób wykorzystać. Użyj standardowej dziesięciościennej kości, aby wylosować postać. Jeśli potrzebujesz rzucić więcej niż raz, przerzuc każdy powtórzony wynik.

Ofiary

W tym scenariuszu znajdziesz trzy lokacje, w których bohaterowie mogą polować: The Cicero, klub Violet i ulice miasta. Każda z nich ma przypisaną tabelę po dziesięć potencjalnych ofiar. W przypadku gdy więcej graczy poluje w tym samym miejscu, należy przerzucić każdy powtarzający się wynik.

Ofiarom przypisano wiek, imię, Rezonans (używaj opcjonalnie) oraz dodatkowe opisy dotyczące tego, kim są i w jakich okolicznościach bohaterowie graczy ich napotykają. Pierwsza ofiara w każdej tabeli (numer 1) jest tą, która zareaguje agresywnie na kontakt z postaciami, w wyniku czego może dojść do przemocy. Ofiary te mają określone pule Ataku, gdyby zaszła konieczność rozstrzygnięcia konfliktu.

The Cicero

The Cicero to podrzędny motel, z którego korzystają ludzie potrzebujący taniego noclegu. Większość potencjalnych ofiar śpi lub nie zwraca uwagi na bohaterów. Opisy większości z nich zawierają testy, które bohaterowie muszą zdać, aby się pożywić. Przeczytaj pierwszą połowę opisu, po czym poproś gracza o wykonanie testu. Jeśli go zda, przeczytaj resztę. O ile nie zaznaczono inaczej, ofiary nie będą stawiać oporu przy żerowaniu

Wynik	Imię	Rezonans	Opis
1	Dee (37 l.)	Choleryczny	Na pierwszy rzut oka pokój jest schludny i nijaki: zupełnie tak, jakby nikt w nim nie mieszkał. Wasze spojrzenia szybko jednak przykuwa walizka wypełniona różnego rodzaju bronią. Z łazienki wylania się postać ze strzelbą. Kobieta w kolorowym szlafroku najwyraźniej ma zamiar sprawić, że pożałujecie, iż tej nocy mieliście chęć wejść do jej pokoju. Dee nie będzie goniła postaci, jeśli uciekną, ale będzie broniła swojej własności. Zakłada, że bohaterowie są włamywaczami. ■ Atak 6 ■ Strzelba: +4 do obrażeń ■ „Wtargnęliście do niewłaściwego pokoju, dupki!”
2	Ricky (22 l.)	Sangwiniczny	W pokoju unosi się woń seksu i starego lubrykantu. Na łóżku leży rozparty mężczyzna i raczej nigdzie się nie wybiera. Obok niego leży do połowy wypita butelka burbona i opakowania po tabletkach przeciwbólowych. ■ Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 2 Puste butelki i opróżnione opakowania po lekach. Zdjęcie oprawione w ramkę: czworo dzieci i ich rodzice pozujący pod klifami z czerwonej skały. Twarze rodziców zostały zamalowane czarnym markerem. Wypicie krwi Ricky’ego dostarczy Spokrewnionemu narkotykowego i alkoholowego haju. Traci on na resztę nocy 1 kość we wszystkich testach Zręczności lub Inteligencji.
3	Natalie (45 l.)	Melancholiczny	Natalie śpi niespokojnie. Pod drzwiami stoją dwa worki na śmieci, najwyraźniej zawierające skradzione przedmioty, w tym jakiś tuzin portfeli. ■ Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 2 Kobieta ma na sobie kosztowną, zabytkową obrączkę ślubną. W jej torebce znajduje się więcej biżuterii oraz pięć tysięcy w gotówce. Jeśli się obudzi, Natalie założy, że bohaterowie przyszli odzyskać skradzione przedmioty i będzie z nimi walczyć. Pula kości: 4.
4	Charlie (25 l.)	Sangwiniczny	Ubrany w czarny sweter z golfem Charlie okazuje się zupełnie rozbudzony i gorączkowo zapisuje coś w swoim małym, czarnym kajeciku. Tak bardzo go to pochłania, że nie zauważa, kiedy otwieracie zamek i wchodzicie do środka. Spogląda na was i wydaje się bardziej zaskoczony niż przestraszony. ■ Żerowanie – Perswazja lub Zastraszanie, ST 3 Charlie pozwoli wam na sobie żerować, jeśli wysłuchacie jego nowego wiersza, który jest prawdziwym dziełem sztuki (podpowiedź: tak naprawdę nie jest).
5	Angelique (19 l.)	Melancholiczny	Angelique jest niezwykle szczupłą kobietą, która zasnęła na stercie prania z pokreślonym scenariuszem filmu na kolanach. Po pokoju walają się podręczniki gry aktorskiej i plotkarskie czasopisma. ■ Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 2 Wino w plastikowej butelce i pół paczki fajek. Nie ma żadnego jedzenia ani pieniędzy. Angelique nie jadła nic od paru dni i ma anemię. Postaci mogą zaspokoić tylko jeden poziom swojego Głodu bez ryzykowania śmiercią dziewczyny.

The Cicero (ciąg dalszy)

Wynik	Imię	Rezonans	Opis
6	Harry (56 l.)	Melancholiczny	Ściany są pokryte plakatami zeszłorocznych hitów filmowych. Droga biżuteria i piżama Harry'ego nie współgrają z resztą otoczenia. Na podłodze obok pudełka najtańszej pizzy stoi butelka bardzo ekskluzywnego likieru. ■ Kim jest Harry? – Dochodzenie, ST 2 Przypominacie go sobie z wiadomości telewizyjnych. Był producentem tanich slasherów, dopóki nie zdefraudował grubej kasy. Harry zażył środki nasenne, a jego krew przyprawia o zawroty głowy. Jej wypicie powoduje utratę 1 kości we wszystkich testach Zręczności na resztę nocy.
7	Annie (31 l.)	Flegmatyczny	Pokój jest pełen zdjęć, wycinków z gazet i dziwnych diagramów. Wszystko to łączy ze sobą kolorowe nitki poprzipinane pinezkami. Nie ma tu łóżka, Annie leży w śpiworze i wydaje się, że śni jej się coś złego. ■ Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 3 Pod jej śpiworem leży teczka, która zawiera informacje potwierdzające istnienie Spokrewnionych. Annie wpadła na trop, ale czy ktoś jej uwierzy?
8	Dennis (26 l.)	Sangwiniczny	Na małym stolczku leży kryształowa kula, jakaś dekoracja i kolorowe przebranie. Stojący w miejscu mężczyzna patrzy w waszym kierunku, ale zdaje się, że wcale was nie widzi. Bredzi coś od rzeczy, jakby komunikował się z innymi, nieludzkimi istotami. ■ Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 2 Po resztkach narkotyków orientujecie się, że Dennis jest na mocnym, halucynogennym haju, który wzmacniają jego spirytualistyczne przekonania. Choć może naprawdę widzi duchy. Krew Dennisa jest zainfekowana halucynogennymi narkotykami. Wypicie jej powoduje utratę 1 kości ze wszystkich testów Zręczności i Sprytu na resztę nocy.
9	Greta (36 l.)	Choleryczny	Pokój jest nietknięty, jakby nikt od dawna w nim nie mieszkał. Na łóżku ze skrzyżowanymi na piersi rękoma śpi kobieta w karnawałowej masce i pełnym stroju. ■ Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 2 Wanna jest pełna wody i lodu. Znajdujecie też szkic jakiejś postaci z kreskówki i pistolet do tatuowania. Jeśli Greta się obudzi, będzie mówić wyłącznie po norwesku i zacznie krzyczeć, aż ktoś przyjdzie jej z pomocą.
10	James (86 l.)	Melancholiczny	Wszystkie ostre krawędzie mebli są pokryte pianką i zaklejone taśmą. Staruszek zasnął w fotelu zwrócony w kierunku ściany. Jego mięśnie są wiotkie, a skóra krucha jak pergamin. ■ Sprawdź pokój – Dochodzenie, ST 2 Walizka stojąca obok łóżka jest wypełniona trofeami sportowymi i zdjęciami. W młodości James był światowej klasy oszczepnikiem. Biała laska leżąca na kolanach świadczy o tym, że mężczyzna jest ślepy.

Klub Violet

Wszystkie ofiary z tej tabeli mogą zostać napotkane na terenie klubu Violet. W przeciwieństwie do ofiar z motelu The Cicero, te osoby będą stawiać opór, gdy bohaterowie spróbują się na nich pożywić. Przeczytaj pierwszą część opisu, poproś gracza o wykonanie testu i kontynuuj czytanie, jeśli zakończył się on sukcesem. Gdy bohaterowie zdecydują się żerować na którejś z ofiar, muszą najpierw zdać test opisany na końcu tekstu.

Wynik	Imię	Rezonans	Opis
1	Andrés (21 l.)	Sangwiniczny	Ma niechlujnie wykonany makijaż oczu, ubrania nie za bardzo na niego pasują, a buty wydają się za nowiutkie. Niepewnie się porusza i obserwuje wszystkich, lecz bez nawiązywania kontaktu wzrokowego. Jeśli postacie do niego podejść, opowie im serię gładkich kłamstewek. Andrés przyszedł do klubu w poszukiwaniu wampirów, jednak sam nie jest do końca pewien, czy chce na nie zapolować... czy też przyłączyć się do nich. Obcowanie z Andrésem może skończyć się różnie. Ustal ST 3 dla większości testów, a jeśli dojdzie do konfliktu, pula kości Andrésa wyniesie 4.
2	Thomas Law (24 l.)	Flegmatyczny	Thomas to wysoki i szczupły mężczyzna. Ma starannie przyciętą kosią brodkę i długie, proste włosy sięgające poniżej łopatek. Świetnie tańczy. Mniej więcej co godzinę robi przerwy na e-papierosa i sodę z limonką. ■ Bitwa taneczna! – Zręczność + Wysportowanie, ST 2 Thomas Law spędził w tym mieście całe swoje życie, dzięki czemu jest istną skarbnicą wiedzy. Jest trzeźwy jak świnia, choć w stanie euforii wywołanej tańcem i chętny na nowe doświadczenia. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 2
3	Monica (23 l.)	Sangwiniczny	Różowy top, biała spódniczka i złote trampki. Monica zdecydowanie pomyliła kluby. Rozgląda się niepewnie dookoła i chętnie porozmawia z każdym, kto nie jest ubrany na czarno. ■ Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2 Jej współlokatorka powiedziała, że w tym klubie będzie dzisiaj impreza. Monica dopiero się przeprowadziła do tego miasta i chciała się trochę zabawić. Jest zagubiona i rozczarowana. Chciałaby tylko poznać jakichś nowych przyjaciół. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 2
4	Marcus (25 l.)	Choleryczny	■ „Mam białe, brązowe i zielone... Czego tylko chcecie”. Szybko mówi, szybko myśli, jeszcze szybciej staje się najlepszym przyjacielem każdego, kto jest zainteresowany jego towarem. ■ Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2 Marcus zabiera cię do kabiny w łazience, gdzie pokazuje wszystko, co ma. Trawka, pigsy i koks... pełen serwis. Wszystko, co tylko możesz sobie wyobrazić, i to w dobrych cenach. ■ Żerowanie – Zastraszanie lub Przekonywanie, ST 2
5	Lily (24 l.)	Flegmatyczny	Porusza się z lekkością piórka i gracją lwa. Oczarowany tłum uważnie ją obserwuje. ■ Bitwa taneczna! – Zręczność + Wysportowanie, ST 3 Kobieta jest zachwycona: w końcu trafił się ktoś na jej poziomie. Przerywa taniec, aby zaoferować ci drinka. Lily to baletnica. Aktualnie jest w trasie z profesjonalnym teatrem, ale kocha każdy rodzaj tańca. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 2

Klub Violet (ciąg dalszy)

Wynik	Imię	Rezonans	Opis
6	Chad (20 l.)	Choleryczny	Kurtka z uniwersyteckim logo mocno wyróżnia się w tłumie, a jakby tego było mało, chłopak nagrywa telefonem każdy swój ruch. Ewidentnie widać, że nikt gościa nie lubi. ■ Zmusz go, aby przestał nagrywać – Zastraszenie, ST 2 Chad opuszcza telefon i zwierza się, że w ramach głupiego żartu śledzi i nagrywa swoją koleżankę. Obiecuje, że przestanie, podejrzewasz jednak, że jest kłamliwym stalkerem. ■ Żerowanie – Zastraszenie, ST 2
7	Magenta (41 l.)	Flegmatyczny	Królowa klubu Violet, Magenta, siedzi na kanapie niczym na tronie. Chętni biją jej pokłony przed wejściem na parkiet. ■ Poproś o audiencję u królowej – Przekonywanie, ST 3 Magenta opowiada o dawnych czasach z nostalgią i godnością. Nie jest wami szczególnie zainteresowana, ale chce, abyście zrozumieli jej styl życia. Myśli, że wie wszystko o nocy. Sugeruje, że знаła w swoim życiu wiele potworów, a niektóre z nich nawet kochała. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 2
8	Barry (47 l.)	Melancholiczny	Jego buty, zegarek i telefon ujawniają, jak bardzo tu nie pasuje. Ma kilka dopracowanych kroków, ale co chwila musi robić przerwy, żeby złapać oddech. ■ Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 1 Barry jest świeżym rozwodnikiem i próbuje odnaleźć w sobie resztki młodości. Tłumaczy, że kiedyś był bardzo popularny wśród gotów. Teraz jednak widziecie tatuaż, który wcisnął się w zbyt małą czarną koszulkę. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 2
9	Frankie (36 l.)	Malancholiczny	Wpatruje się w szklankę burbona i cała się trzęsie. Nie pasuje do tego miejsca, ale zdaje się, że jej to nie obchodzi. Wyraźnie jest w szoku. ■ Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 3 Frankie pracuje jako kierowca taksówki. Dzisiejszego wieczora rowerzysta wpadł prosto pod jej koła. Nie zatrzymała się na czas. Rowerzysta leży w szpitalu, a kobieta wierzy, że to jej wina. Nie może pozbyć się z głowy obrazu potrąconego, który powoli osuwa się po przedniej szybie jej samochodu. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 2
10	Marion (28 l.)	Flegmatyczny	Marion cechuje się androgynicznym wyglądem i traktuje klub Violet niczym własne lenno. Zna wszystkie ważne osobistości i ma kontakty w każdej istotnej subkulturze w tym mieście. ■ Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2 Marion wykazuje zainteresowanie postaciami, ponieważ są nowe w tym środowisku. Próbuje wam zaimponować, powołując się na wątpliwe powiązania z półświatkiem. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 3

Ulice miasta

Bohaterowie mogą nie być zainteresowani polowaniem w motelu The Cicero lub w klubie Violet albo w którymś momencie zechcą posilić się podczas innej sceny. Wtedy możesz wykorzystać tę tabelę. Ofiary z ulicy zachowują się podobnie jak te z klubu Violet, więc gracze muszą zdać dwa testy, aby móc na nich żerować.

Wynik	Imię	Rezonans	Opis
1	Red (19 l.)	Choleryczny	Ubrany w kolory lokalnego gangu, z początku sprawia wrażenie dobrego samarytanina. Jego słowa szybko jednak zmieniają się w groźby. Red chce zabrać wasze portfele oraz telefony i ma przy sobie broń. Red może zostać Zastraszony (ST 4), jednak jeśli test się nie uda, straci nad sobą panowanie i nawet zacznie strzelać. Może też wezwać wsparcie (więcej członków gangu o takich samych statystykach jak Red). ■ Atak 6 ■ Pistolet: +2 do obrażeń ■ „<i>To nie jest wasz rewir</i>”.
2	Helen (22 l.)	Melancholiczny	Wciąż w pełnym makijażu mima, dziewczyna powłóczy nogami po chodniku, licząc przy tym swój marny zarobek. ■ Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2 Helen marzy o tym, aby dołączyć do jakiejś trupy, wyjechać w trasę z cyrkiem lub po prostu uciec i nie oglądać się za siebie, jednak nie ma na tyle odwagi, aby wykonać pierwszy krok. Jej starsi rodzice polegają na niej i nie jest w stanie ich opuścić. ■ Żerowanie – Zastraszenie, ST 2
3	Matt (29 l.)	Choleryczny	Waszą uwagę przyciąga mężczyzna w stroju wielkiego kurczaka, który wykrzykuje do telefonu słowa po niemiecku. Jest rozwścieczony, rozczarowany i chyba nie mógłby już bardziej nie pasować do otoczenia. ■ Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2 Jego nowo poznani „koledzy” zażartowali sobie z niego w trakcie wieczoru kawalerskiego. Teraz stoi na ulicy sam w obcym mieście, daleko od hotelu, nie ma portfela, a jedyny numer do nowych znajomych okazał się fałszywy. Matt desperacko potrzebuje pomocy. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 2
4	Jason (36 l.)	Sangwiniczny	Pierwszą rzeczą, jaką czujecie, jest silny zapach detergentów unoszący się od jego dłoni. Bardzo dokładnie je umył, więc możecie się tylko domyślać, jaki inny zapach próbuje zamaskować. ■ Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2 Jason właśnie zakończył ciężki dyżur w szpitalu. Przez czternaście godzin przeprowadzał operacje, a teraz chce się przejść, aby oczyścić umysł. Przynajmniej pomógł dziś ocalić czyjeś życie. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 2
5	Mara (59 l.)	Choleryczny	Z całych sił krzyczy do każdego, kto ją tylko słyszy. Wymachuje swoją świętą księgą niczym mieczem sprawiedliwości. Mara stoi na środku ulicy i przemawia do wyimaginowanego tłumu. ■ Posłuchaj jej – wydaj 1 punkt Siły Woli ■ „<i>Koniec jest bliski! Korporacje przejęły wasze dusze! Lasy płoną, bo macie w dupie przyszłość waszych dzieci! Zniszczcie swoje telefony, spalcie swoje pieniądze! Znam całą skrywaną prawdę o tym świecie!</i>” ■ Żerowanie – Zastraszenie, ST 2

Ulice miasta (ciąg dalszy)

Wynik	Imię	Rezonans	Opis
6	Juan (43 l.)	Flegmatyczny	Z gracją i spokojem podrzuca banerem stacji benzynowej. Znak lata w górę i w dół, na boki i dookoła mężczyzny... aż po chwili spada na ziemię. Na twarzy mężczyzny rysuje się frustracja i rezygnacja. ■ Podrzucaj banerem! – Zręczność + Wysportowanie, ST 2 Bierzesz znak od Juana i podzucasz nim przez kilka minut, gdy ten odpoczywa i patrzy na ciebie z wdzięcznością. W swoim kraju był szanowanym naukowcem, jednak musiał wyemigrować – i teraz zajmuje się czymś takim. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 2
7	Keith (19 l.)	Melancholiczny	Siedzi na przystanku autobusowym i trzęsie się z zimna. Twarz chłopaka jest smutna i rozgoryczona. ■ Rozpocznij konwersację – Przekonywanie, ST 2 Keith uciekł z domu w napadzie złości i życie na ulicy sporo go nauczyło. Był zły na rodziców, ponieważ kupili mu inną konsolę, niż chciał. Teraz dociera do niego, że go kochają i nie obchodzi ich, iż rzucił studia. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 2
8	Eve (31 l.)	Choleryczny	Jest bardzo chętna, aby z wami porozmawiać, nawet trochę za chętna. Oferuje wam narkotyki, broń i inne nielegalne towary. Wydaje się przy tym bardzo zdenerwowana. ■ Dowiedz się, o co chodzi – Zastraszenie, ST 2 Eve w końcu pęka. Samozwańcza strażniczka prawa nie ma żadnych narkotyków, broni ani nic z tych rzeczy. Chce na własną rękę demaskować kryminalistów i oddawać ich w ręce sprawiedliwości. Nie ma konkretnego planu, a jej jedynym zabezpieczeniem jest puszką gazu pieprzowego. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 2
9	Chuck (28 l.)	Sangwiniczny	Pijany mężczyzna tańczy na ulicy. Wygląda tak, jakby był najszczęśliwszą osobą na świecie. Przytula was i skacze naokoło, i mało nie pęknie z radości. ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 2 Wykorzystujesz sytuację i od razu wbijasz w Chucka kły. Unosząc wzrok, dostrzegasz ogromny plakat, który reklamuje nowy program telewizyjny. Na plakacie znajduje się twarz twojej ofiary. Orientujesz się, że właśnie żerujesz na kimś, kto niedługo będzie prawdziwą gwiazdą.
10	Ktoś z twojej przeszłości	Sangwiniczny	Osoba rozpoznaje jednego z was. Wspomina sytuację, w której oboje uczestniczyliście. Teraz ją rozpoznajesz, a to, co mówi, jest prawdą, chociaż trochę podkoloryzowaną. Kim jest ta osoba? Co was łączy? Dlaczego przestałeś się z nią widywać? ■ Pozbądź się jej – Zastraszenie, ST 3 ■ Żerowanie – Przekonywanie, ST 1 (osoba znajoma) lub Zastraszenie, ST 2

Wrogowie: Inkwizycja

Postacie, które znajdziesz poniżej, to lokalni agenci Drugiej Inkwizycji. W większości wywodzą się z jakiegoś rodzaju organów ścigania, ale jest też kilka wyjątków. Nie są bardzo doświadczonymi inkwizytorami, chociaż część z nich tropi Spokrewnionych już od jakiegoś czasu.

W tabeli znajdziesz wszelkie potrzebne informacje na temat postaci: jej imię, wiek, pułk Ataku, używaną broń, ST dla konfliktów jednego rzutu, Rezonans oraz krótki opis.

Wynik	Imię	Atak	Broń	KJR	Rezonans	Opis
1	Kerry Aldano (41 l.)	7	Pistolet maszynowy: +4 do obrażeń	3	Flegmatyczny	Kerry to urodzony lider, który uwielbia pracę w zespole. Trenował przez całe swoje życie i jest najlepszy w tym, co robi. Jego najważniejszym celem jest to, aby jego drużyna codziennie wracała do domu cała i zdrowa; no i z jak największą liczbą upolowanych zimmokrwistych. ■ „Nie pozwólcie im przejść!”
2	Jules Walker (33 l.)	8*	Kolek: +0 do obrażeń, paraliżuje	4	Flegmatyczny	Rodzina Jules polowała na wampiry, zanim powstała Druga Inkwizycja. Niewiele o niej wiadomo poza tym, że jest dumnym i doświadczonym dowódcą, a każdy potwór, który stanie na jej drodze, pożegna się z tym światem. ■ „...”
3	Leah Nguyen (32 l.)	6	Karabin: +4 do obrażeń	3	Sangwiniczny	Nawet dwie misje wojenne i zwolnienie z honorami nie przygotowały Leah na ciemność, która czekała na nią po powrocie do domu. Została zrekrutowana przez inkwizytora Kerry’ego Aldano i tylko to trzyma ją przy zdrowych zmysłach. ■ „Utrzymać formację!”
4	Pat Goritti (24 l.)	5	Pistolet: +2 do obrażeń	3	Melancholiczny	Pat od urodzenia chciał zostać policjantem i jak dotąd miał wzorowe referencje. Pewnego razu kapitan zapytał go, czy dołączy do jej misji specjalnej. Teraz jest przerażony i wołałby się wycofać, ale lojalność i duma mu na to nie pozwalają. ■ „Oslaniam cię!”
5	Monroe Davidson (29 l.)	6	Pistolet: +2 do obrażeń	3	Sangwiniczny	Monroe Davidson to agentka FBI, która od lat jest członkiem oddziału specjalnego. Wielu jej współpracowników uważa, że ma urojenia. Jej pragnienie udowodnienia, że wampiry istnieją, sprawia, że działa ona wbrew wytycznym od przełożonych. Ale może to właśnie dzisiaj jest ta noc. ■ „Bądźcie ostrożni! Już kiedyś się z nimi spotkałam”.

Wrogowie: Inkwizycja (ciąg dalszy)

Wynik	Imię	Atak	Broń	KJR	Rezonans	Opis
6	Ari Fleiszman (51 l.)	6	Rewolwer: +2 do obrażeń	3	Choleryczny	Dawna detektyw policyjna. Przez długie lata przełożeni kazali jej zatajać niewyjaśnione zgony i zaginięcia. Teraz może robić to, co słuszne. Tym razem nie zawiedzie tych wszystkich ofiar. ■ „Widzę jednego, tam!”
7	Rudy Caballero (37 l.)	6	Strzelba: +3 do obrażeń	3	Choleryczny	Rudy jest oficerem jednostki specjalnej. Odkąd jego mąż zginął z rąk wampirów, stał się najbardziej nieustraszoną i brutalną z łowców. Chce, aby dwójka jego dzieci żyła w lepszym świecie. ■ „Żaden wampir nie ujdzie z życiem!”
8	Toby Nicholson (21 l.)	5	Pistolet: +2 do obrażeń	2	Choleryczny	Jest nowy w policji, ale nie w Świecie Mroku. Jako dziecko był świadkiem, jak wampiry zabijają jego rodziców. Jest głodny zemsty i chce uchronić wszystkie dzieci przed podobnym losem. ■ „Nie wiercie w ich kłamstwa! Zastrzelcie ich wszystkich!”
9	ojciec Avery (65 l.)	4	Strzelba: +3 do obrażeń	2	Melancholiczny	Kiedyś jego misją było pomaganie dzieciakom z ulicy. Gdy naocznie poznał okrucieństwo wampirów, szybko stał się jednym z najsukuteczniejszych rekruterów Drugiej Inkwizycji. Martwi się o bezpieczeństwo swoich kolegów. ■ „Wracajcie do piekła, poczwary!”
10	Gabriella Osorio (27 l.)	5	Nóż: +1 do obrażeń	2	Sangwiniczne	Gabriella większość dorosłego życia tułała się od więzienia do więzienia. Ojciec Avery pomógł jej odkryć swoje powołanie; teraz u jego boku walczy z istotami ciemności. To jej pierwsza noc w oddziale, a ona wciąż nie może przestać myśleć o chorej matce czekającej na nią w domu. ■ „Nie zawiodę! Obiecuję”.

WAMPIR

M A S K A R A D A



DOŁĄCZ DO KOTERII „WAMPIRA: MASKARADY”!

Znajdziesz nas na:

www.facebook.com/wampir.maskarada

www.instagram.com/wampir.maskarada

alisgames.pl

