WAMPIR MASKARADA

Narracyjna gra grozy
Stając się potworem, poznajesz, kim jest człowiek.

****

SPIS ROZDZIALOW

Wstęp: Przeklęci
Księga I: Tło
- *Rozdział 1: Wprowadzenie*
- *Rozdział 2: Założenia*
- *Rozdział 3: Narracja*

Księga II: Przemienienie
- *Rozdział 4: Zasady*
- *Rozdział 5: Postać*
- *Rozdział 6: Kronika*

Księga III: Permutacje
- *Rozdział 7: Cechy*
- *Rozdział 8: Doświadczenie*
- *Rozdział 9: Drama*

Dodatek

****

Potwory, potwory, wszędzie potwory...

Przepełniają nasza wyobraźnię. Chowają się pod naszymi łóżkami. Czają się w mrocznych zakamarkach naszej pierwotnej nieświadomości. Nie uciekniesz, nie schowasz się - dopadną cię. To bestia, to niszczyciel, to Lusus Natura.
Co to jest i dlaczego się tego lękamy?

Jakie ma imię?

Zawsze mieliśmy swoje Diabły. Długo rozpalały romantyczną wyobraźnię, zarówno księży, jaki i poetów. Kiedyś nazywaliśmy je Trollami; potem im nadano imię Demonów, a następnie Wiedźm, warzących przeklęte mikstury. Jeszcze później powiedziano, ze Potwór to głodny Wilk, Bogeyman lub Godzilla strasznego okresu Zimnej Wojny. W końcu ktoś nazwał To ludzką ignorancją i nietolerancją. Przez jakiś czas starano się nam wmówić, ze potwory w ogóle nie istnieją, ze wszystko o Wszechświecie już wiadomo lub będzie wiadomo wkrótce.
Ale teraz wiemy lepiej. Odświeżyliśmy nasza znajomość z Bestią. Poznaliśmy jej prawdziwe imię.

Teraz rozumiemy bezmiar wieczności, jej niewyobrażalną nieskończoność, chaos jej struktury i własną żałosną nikłość. Wreszcie uznaliśmy wagę problemów, jakie przed nami stoją i nasza widoczna niemożność dokonania nieodzownej do naszego ocalenia zmiany.
Dziś uchwyciliśmy przebłysk rzeczywistości i zobaczyliśmy prawdę zza zasłony. Zatoczyliśmy pełen krąg i na powrót odkryliśmy Diabła. Odzyskaliśmy nasze starożytne dziedzictwo. Odnaleźliśmy to, czemu nadawaliśmy tak wiele imion
- źródło naszego śmiertelnego strachu
Odnaleźliśmy wroga... To my.

Jesteśmy poszukiwaczami, wiecznie szukającymi niepokojącej prawdy o naszych ludzkich ograniczeniach, szukającymi w sobie tego, co jest niejasne, niepewne lub nieczyste - tego, co nie jest nazwane. Patrząc na potwory tworzymy, uzyskujemy wgląd w naszą „mroczną połowę”. Owe diabły wyrażają to, co zalega najgłębsze i najbardziej niedostępne poziomy naszej podświadomości. Od

niepamiętnych czasów dawały nam dostęp do naszego zwierzęcego ja, prawdziwe zaspokojenie emocjonalnych potrzeb i obietnice brutalnej sprawiedliwości.

Wampir jest kwintesencja diabla, jemu to, bowiem poświęcamy tyle miejsca w naszych myślach. Wampiry odżywiają się podobnie jak my, zabijając, i przez śmierć mogą odczuwać ten sam lek, winę, pragnienie ucieczki. Uwięzione są w takim samym cyklu postu, święta i oczyszczenia. Podobnie jak my, pragną zbawienia, czystości i pokoju. Wampir jest poetycką ekspresją naszych najgłębszych lęków i cieniem naszych najbardziej pierwotnych popędów.

Zupełnie jak bohater z legendy musi zejść do Czyśćca, stanąć przed swoim katem, przełamać własne słabości i ostatecznie doznać oczyszczenia, aby powrócić do domu z darem ognia, tak i my musimy zejść na samo dno naszej duszy i powrócić do życia, dzierżąc wydarte sekrety. I to jest prawdziwa podroż Prometeusza. Takie jest znaczenie mitu. Tylko podejmując taka podroż możemy odkryć naszą prawdziwą naturę i śmiało spojrzeć w lustro.

Urok obietnicy duchowego zespolenia jest niemal nie do odparcia. Lecz zarazem jest to tez najbardziej niepokojące przedsięwzięcie. Musicie uważać i kroczyć naprzód ostrożnie - nie ma, bowiem podroży bez niebezpieczeństw. Nie zaglądajcie w głąb własnej duszy, jeśli nie macie w sobie tyle siły, by stawić czoła temu, co tam znajdziecie.

Tak wiec pamiętajcie:

Nie ma żadnych potworów...

Dla W. H.

Od najwierniejszego sługi:

Wiele lat upłynęło i mam gorącą nadzieję, że czas zatrze smutne wspomnienia, które Cię dręczą. Ośmielam się wysłać Ci ów list w błagalnym tonie, jako że nie śmiem prosić o Twoje przebaczenie. Błagam przynajmniej o wyrozumiałość. Jestem Ci winny wyjaśnienia za zdarzenia, które tak zakłóciły Twoje niewinne życie.

Chociaż okazuję tak mało Menschwert, przed Tobą i Twymi towarzyszami, płomień Humanitas, aczkolwiek nierówno, wciąż płonie w mej piersi. Czas i natura wspólnie próbują go ugasić, przyśpieszając w ten sposób moje zstąpienie do Piekła szaleństwa i bestialstwa. Muszę dobrze strzec mej duszy, jak każdy ksiądz, jakiekolwiek, bowiem osłabienie czujności przywołuje Bestię, czego skutki miałaś okazję osobiście widzieć.

Wiem, ze pokuta jest niemożliwa; cała, wieczność pobożnych modlitw jest czasem zbyt krótkim. Jednakże, jako akt skruchy, załączam tenże dokument, co czyni mnie zdrajcą dla własnego rodzaju. Modle się, abyś znalazła na tych stronach coś, co pomoże Ci zrozumieć cierpienie, jakie Ci zadałem, a zrozumienie, być może, nieco złagodzi ból. Boję się, że ton, w jakim piszę, jest suchy; żołnierz nie potrzebuje znać ujmujących sztuczek poezji, oczarowujących czytelnika. Napisałem już wszystko, co wiem i co napisać mogłem.

Mam wobec Ciebie dług, którego nie sposób spłacić. Jeśli kiedykolwiek mógłbym być pomocny Tobie lub Twojej rodzinie, jestem na Twoje rozkazy.

Semper Servus

U. T.

Przeklęci

Od czego zacząć? Tyle atramentu już przelano na przestrzeni wieków. Jestem nieustannie zadziwiony uporem, z jakim wy, śmiertelnicy, odkrywacie prawdy i półprawdy - czasami niezwykle wyczerpujące, jednak w większości stanowiące dzieło przypadku i pomyłek - a wówczas, wcale nie zważając na to, co już odkryliście, w całkowitym nieładzie próbujecie objaśniać istotę rzeczy.

Dla was jesteśmy potworami, a zarazem i bohaterami. Jesteśmy wcieleniem niejasnych metafor i stłumionych pragnień, jesteśmy też arystokracją z baśni, tak ulubionych przez dzieci. Jesteśmy bezpodstawnym zabobonem, psychicznym stanem, tęsknotą obleczoną w ciało, uzewnętrznieniem kompleksu winy–żądzy–przemocy, i jeszcze wieloma innymi wyobrażeniami.

Nasza prawdziwa natura

Jakieś dwa i pól wieku temu francuski duchowny, nazwiskiem Calmet, usiłował zebrać całą istniejącą wiedzę o naturze wampirów. Jego traktat pełen jest niejasności i sprzeczności, co wcale nie jest zaskakujące. Cytuje w nim treść raportów Komisji Papieskich, donoszących o konieczności rozwiązania problemu „plag" wampirów w Austrii, na Węgrzech, Morawii i Śląsku. Na ich podstawie Calmet pisze, iż wampira można zabić, przebijając go drewnianym kółkiem, a następnie ucinając mu głowę i paląc szczątki. Rzeczywiście unicestwi to wampira równie pewnie, jak potraktowanego w ten sposób śmiertelnika. Cóż za bystry człek z tego Calmeta.

Filmy skracają ową procedurę, kreując iluzje, że wystarczy sam kołek. Przebicie serca wampira kołkiem jedynie go unieruchomi i dopiero pewne późniejsze kroki zapewnią terminus sit. Może to być spalenie w słonecznym świetle, ist egal; lecz samemu kolkowi nie można ufać. Nie powinnaś tez pokładać wiary w metalową broń, jak to uczynił twój amerykański przyjaciel. Takie przedmioty ranią, ale rany goją się szybko - w przeciwnym razie nie mógłbym tego pisać.

Mówi się, że światło słoneczne jest niezawodnym narzędziem zagłady mojego rodzaju. Filmy pokazują błazeńsko umalowane wampiry, obracające się w pył pod wpływem pieszczoty Sol, czy to wybuchające płomieniami, jak ofiary greckiego oleju. Niestety, jest to prawda, choć cokolwiek przesadzona. Słoneczne światło pali naszą skore, tak samo, jak ogień i jedynie najstarsi i najpotężniejsi mogą je dłużej znosić.

Dlatego za dnia musimy spać, działając tylko w nocy. W ciągu dnia jesteśmy bardzo powolni i trudno nam robić cos innego poza snem. Tylko ci spośród nas, którzy nie do końca porzucili swą ludzką naturę, mogą podejmować jakieś czynności, kiedy słońce jest na niebie. Ja sam nie widziałem światła dnia od wielu wieków i prawie już zapomniałem, jak wyglądają złociste promienie słońca. Ale nie zamierzam odświeżać tego wspomnienia.

Krzyże, woda święcona i inne przedmioty kultu religijnego nie maja dla mnie żadnego znaczenia. Kościół jest dla śmiertelników pierwszym azylem, kiedy stają oni w obliczu rzeczy wykraczających poza ich rozumienie; zwłaszcza w dawniejszych czasach. Ipso dicto, jednakże widziałem rzadkie przypadki, kiedy takie rzeczy potrafiły wyrządzić poważną przykrość - osobnik je trzymający aż emanował wiarą w Pana. Mogę z tego tylko wnioskować, ze przedmioty kultu religijnego mogą służyć niektórym jako soczewka potęgująca moc wiary. Zignorujcie wiec kinowe triki ze skrzyżowanymi świeczkami i cieniem skrzydeł wiatraka.

Osławione właściwości czosnku, tojadu i innych ziół są tylko i wyłącznie przesądem. Odstraszają wampiry z równa skutecznością jak śmiertelników, mimo wychwalanych przez przekupki zalet. Podobnie jak Kościół, wioskowa zielarka często posługiwała się przeciw wampirom swoją „magią", co było równie skuteczne.

Twórcy filmowi stworzyli inne fałszywe legendy, podzielając w ten sposób zdanie ogółu. Dla przykładu, możemy zobaczyć swoje odbicia w lustrze, jednak niektórzy z nas, na cześć kinowej tradycji, stwarzają pozory, ze jest inaczej. W rzeczy samej, niektórzy z mego rodzaju pojawiali się w filmach, a jeden był nawet mało znanym reżyserem.

Przeświadczenie, ze wampir nie mógłby podróżować po świecie zgodnie ze swoimi zachciankami, jest całkowicie śmieszne. My, Kainici (jeden z terminów określających naszą rasę, pochodzenie, którego wyjaśnię później) możemy wejść do każdego domu i mieszkania, kiedykolwiek będziemy mieć na to ochotę. Całkowicie niedorzecznie jest myśleć, ze wampir nie mógłby przejść bieżącej wody. W rzeczywistości woda nie szkodzi nam w ogóle. Nie oddychamy, wiec nie możemy się utopić. Choć być uwięzionym pod wodą jest nieprzyjemnie, i może to, jeśli trwa długo, doprowadzić do jakiejś fizycznej degeneracji, żaden wampir nie umarł od samego zanurzenia, jakkolwiek o niektórych z rodu mówi się, ze maja słabość vis-a-vis wody. Takie słabości powstały w każdym z rodów i były przekazywane z Ojca na Potomka; być może, dlatego krąży tak wiele różnych plotek.

Kinowy wampir, jeśli ludzki kształt nie odpowiada jego celom, może przyjąć różne postaci: wilka, nietoperza, mgły - według niektórych legend, kota, a także nocnego ptaka. Moce Starszych są potężne, ale rzadko występują w późniejszych pokoleniach. Wiele cudów widziałem podczas mojej krótkiej, przymusowej gry w Jyhad i dlatego nie lekceważę już opowieści o zmianie kształtu. Ale powiem jedno - wampir, który posiada liczne formy, należy do rzadkiego rodu, klanu Gangrel, albo też jest bardzo stary, bardzo mądry i bardzo potężny. Modle się, by taki nie zaszedł ci drogi.

Wielu z nas ma jednak zdolności, które śmiertelnicy mogliby uważać za nadprzyrodzone. Nasze zmysły są wyostrzone jak u drapieżników, a niektórzy rozwinęli i inne talenty pomagające w łowach. Przykładem może być zdolność wywoływania strachu, bezruchu, posłuszeństwa i innych emocjonalnych reakcji - jest użyteczna, choć popularni pisarze upiększają ja tak, aby było to w interesie ich powieści.

Ghule

Przychodzi mi do glowy, ze cale to zamieszanie w sprawie nadprzyrodzonych mocy i słabości wampira może być wynikiem pomylki. Istnieje kategoria stworzen bedacych czyms pomiedzy smiertelnikami a wampirami, które Rodzina (kolejny z naszych wlasnych przydomkow, chyba najbardziej popularny) nazwala Ghulami. Nie jest to legendarny, odzywiajacy się miesem trupow ghul z Indii, choć pewne osobniki mogą przejawiac podobne zachowanie.

Smiertelnik, który napije się krwi czlonka Rodziny, a nie zostanie wczesniej przez niego pozbawiony wlasnej krwi, staje się Ghulem. Te stworzenia mogą poruszac się w świetle dziennym jak inni smiertelni, nie odczuwaja Glodu, ani nie starzeja się, poki regularnie spozywaja wampirza krew. Mogą mieć nawet nadludzka sile i refleks. Od czasu do czasu korzystnie jest stworzyc takich sluzacych, zapewniajac sobie ich lojalnosc obietnica wiecznego zycia. Nawet nie musza być ludzmi - pies napojony krwia ktoregos z nas staje się doskonalszym i wierniejszym straznikiem, niz ktokolwiek mógłby sobie wyobrazic. Tak powstaja legendy o piekielnych ogarach.

Ghule wykazuja się pewnymi zdolnosciami wampirów, ale tez zatrzymuja wiekszosc słabości śmiertelników. Przebicie kółkiem zabija Ghule równie skutecznie jak smiertelnych, a kula olowiana równie pewnie jak srebrna. Mogą one nawet okazywac strach przed przedmiotami kultu religijnego, czosnkiem lub czymkolwiek innym, co tylko zechcesz - czysty neurotyczny fenomen, oparty na fakcie, iż wierza one, ze te rzeczy mogą je ranic. Istnienie Ghuli zwierzecych może czesciowo tlumaczyc szeroko rozpowszechniana wiare w wampirze zdolności zmiany kształtu.

Niektore Ghule mogą uwierzyc, ze są prawdziwymi wampirami, wprowadzone w blad przez swych tworcow. Mogą postepowac zgodnie z tym blednym przekonaniem, ale tylko pod wzgledem picia krwi, bowiem droge postepowania Rodziny rozumieja niewiele lepiej od smiertelnych. Wiekszosc jest do pewnego stopnia oblakana na skutek przezyc - dowod, zum Beispiel, pracodawca twojego swietej pamieci meza - i wiele jest umyslnie dezinformowanych przez swych panow, aby lepiej im sluzyc.

Przeistoczenie

Przesady smiertelnikow w duzej mierze odnosza sie do sposobow, w jakie powstaja wampiry. Maja podloze religijne lub tez sa kompletnie dziwaczne i wlasciwie moga jedynie zapewnic dobra zabawe, opowiadane wieczorami przy blasku swiec. Jednak poza zabawa sa raczej malo przydatne.

Pierwsza i najbardziej popularna z tych mitow jest legenda mowiaca, ze kazdy ugryziony przez wampira sam stanie sie wampirem. Tak wiec ilekroc wampir sie pozywia, tworzy kolejnego pobratymca. Ktos moglby sie wiec zastanawiac, czy to mozliwe, by jeszcze jacys smiertelnicy pozostali na tym swiecie. Jeszcze lepsza jest legenda mowiaca, ze wampirem staje sie trup samobojcy, krzywoprzysiezcy, czlonka rodziny obciazonej dziedzicznie lub de tout zlej osoby. I znow caly glob zaludnialyby same wampiry i nic poza nimi - cos ci powiem, jakos do tej pory nie widzialem zadnej takiej armii nieumarlych.
W istocie, z tego co mi wiadomo, nie ma nas wielu na swiecie. Z wlasnego doswiadczenia wiem, ze jest tylko jeden sposob, w jaki smiertelnik moze przeistoczyc sie w wampira. Ponownie ogarnia mnie wstyd, kiedy przypomne sobie, jaki ci los zgotowalem, ale tez raduje sie, ze Opatrznosc mi zaprzecza. Prawdziwie zaluje wiecznosci pelnej smutku, ktora tak niedawno stala sie twoim przeznaczeniem.

Jest ziarno prawdy w legendzie de gustando. Zeby stac sie wampirem, trzeba stracic cala smiertelna krew - lecz to jedynie czesc calego koszmaru. Mortui exsanguinati mortui veri, jesli pozniej nic sie nie zrobi; kly zabija na zawsze, jak ostrze czy kula.

Tak jak smiertelnosc stoi na krawedzi upadku, tak tez cialo powoli umiera i tylko wampir moze zdecydowac sie ocalic ofiare od smierci, zaprzeczyc lasce Niebios, bowiem wszystko to jeden his rebus. Przez zastapienie wypitej krwi smiertelnika odrobina wlasnej krwi wampira powstaje Potomek. Sama kropla krwi, upuszczona na usta umierajacego, pobudza go na tyle, by pil z nadgarstka Ojca.

Jak mam wyrazic koszmar Przeistoczenia? Strach i chaos? Rewulsja i groza? Bol? Nawet uplyw

stuleci nie zatarl pamieci.

Zrozum, nie jestem tchorzem. Jako zolnierz przezylem wszelkie niedostatki obozowisk, niebezpieczenstwa bitwy, okrucienstwo zwyciezcy, co rowniez bylo i moim udzialem, bo taki byl Zeitsmode, przyznaje sie do winy. Ale nawet to, czego zaznalem jako jeniec Turkow, nie moglo mnie przygotowac na doswiadczenie wejscia w to przeklete polzycie.

Kiedy cala krew ze mnie uszla, znalazlem sie, de gratia potestates descriptis, w najbardziej spokojnym stanie umyslu. Jak smierc - a widzialem wiele jej rodzajow - ale to bylo z pewnoscia najmniejsze zmartwienie. To bylo jak jakis dziwny, niespokojny sen. Daleko, w cieplej, miekkiej ciemnosci mej ulegajacej swiadomosci zdalem sobie sprawe ze swiatla; wiedzialem, ze wlasnie w jego kierunku musze podazac, wiedzialem, ze jakbym tam powrocil, wszystko ze mna byloby dobrze.

Nagle tak mile widziane swiatlo zgaslo. Poczulem na twarzy uderzenie jakby kuli z muszkietu i kiedy probowalem krzyczec, moje usta wypelnil plynny ogien. Kwas palil gardlo i zoladek; swiadomosc powrocila, jakby cos rozrywalo mnie na strzepy. Tysiac haczykow rwalo me cialo na wszystkie strony.

Modlilem sie o smierc - wszystko, byle powstrzymac bol - lecz nie moglem nawet stracic przytomnosci. Nec Turcos, nec Inquaesitores nigdy nie poddawali takim mekom. Spoteguj tysiackroc pieczenie octu na skaleczonym palcu i wlej to uczucie w kazda konczyne i kazda zyle. Dodaj do tego gryzacy glod pieciodniowego, forsownego marszu bez pozywienia i wody. Bez snu, omdlenia lub jakiegokolwiek innego konca tego wszystko trawiacego dolor. Jednak nie - moje ubogie slownictwo nie potrafi tego oddac.

Wiedzialem jedynie, ze musze sie napic, a kiedy to uczynilem, bol odrobine zelzal. Moj wzrok przejasnial i wtedy ujrzalem to, co wypilem.

Moja pierwsza reakcja bylo wyparcie sie. To nie moglo sie zdarzyc. Nawet w pietnastym wieku czlowiek wyksztalcony i wychowany kpil z przesadow pospolstwa. Kiedy bylem dzieckiem, moje nianie straszyly mnie przed snem historiami o przerazajacym vroloku, lecz dawno wyroslem juz z takich bajek. To byl koszmar, jakiegos rodzaju halucynacja. Probowalem skupic swe mysli na miesie, owocach, winie - lecz nic nie pomagalo. Krew byla wszedzie. Krew byla rzeczywistoscia. Wszystko inne odeszlo.

Moge tylko dziekowac, ze znajdowalem sie w odosobnionym miejscu. Gdyby Przeistoczenie nastapilo w miescie, posrod ludzi, nie da sie opisac, jaka rzez moglaby tam nastapic. Glod calkowicie przeslania rozsadek. Gdyby moj wlasny syn znalazl sie wtedy przy mnie, musialby umrzec, aby zaspokoic Glod, ktoremu calkowicie bylem oddany. Zaden opiumista z zepsutego Limehause czy meliny w Szanghaju nie byl nigdy tak bezradny, tak zalosnie uzalezniony.

Blagam o zmilowanie. Pamiec - i wspomnienia tego, co nastapilo pozniej - smuca mnie, dlatego nie bede juz dluzej opowiadal. Zamiast tego przejde do innego, choc pokrewnego tematu.

Anatomia vampirica

Nasz wyglad zewnetrzny pozostaje taki sam jak u istot zywych, jednak sa posrod nas tacy, ktorzy utrzymuja, iz na skutek Przemienienia powstaja nowe gatunki - Homo Sapiens Sanguineus, Homo Sapientissmus i Homo Vampiricus - wszystkie wysoko rozwiniete, okreslajace nowa rase, zgodnie ze szwedzka systematyka.

Tak czy inaczej nie podlega dyskusji, ze cialo ulega takim samym zmianom jak psychika. Wydaje sie oczywiste, ze wiele z tego, co nastepuje, jest i moze byc tylko przypuszczeniem, jako ze nie ma potwierdzenia w sekcji zwlok.

Gros fizycznych zmian jest przedmiotem powszechnej wiedzy do tego stopnia, ze dopuscilismy ich istnienia w popularnej fikcji. Kly sa rzeczywiscie dlugie i ostre, odpowiednie do sciagania krwi. Jednak osiagaja swoja pelna dlugosc tylko na czas zabijania, zwykle pozostajac wsuniete w swoje zebodoly dzieki skurczom elastycznej tkanki u ich podstawy. W innym wypadku trudno byloby nam mowic i zachowac tajemnice. Niektorym brakuje mozliwosci chowania zebow, dlatego sa oni latwo rozpoznawalnym i wymierajacym klanem.

Aby sie pozywic, musimy po prostu ugryzc, wyciagnac zeby z rany i zaczac pic. Kiedy po wypiciu wylizemy rane, nie pozostanie zaden slad. W rzeczy samej, jesli tylko wylizemy jakakolwiek rane, ktora zadalismy pazurami lub klami, zagoi sie ona calkowicie.

Nasza skora, podobnie jak u kinowego wampira, jest nieodmiennie blada. Czesciowo, jak sie wydaje, jest to wywolane nasza awersja do swiatla slonecznego, ale takze uzaleznione od naszego

wstrzymanego stanu smierci. Darüber noch später.

Nasz Glod to poped zaspokojenia potrzeby zywnosci, w co nie mozna watpic. Dlatego tez, i z powodu gorzkich doswiadczen z jedzeniem, ktore cieszylo zoladek za dni mego zycia, wydaje sie, ze wewnetrzne organy wampira utracily zdolnosc trawienia. Rzadko widzi sie grubego wampira i prawie wszyscy obserwuja u siebie nowo nabyta po Przemienieniu szczuplosc. Nie bedac wiec dluzej potrzebne, organy ukladu pokarmowego przypuszczalnie zanikaja.

Cialo wampira pozostaje takie, jakie bylo w czasie smierci. Wlosy i paznokcie nadal rosna przez kilka dni, jak u swiezego trupa, ale nic poza tym. Jesli chce, by moje wlosy lub paznokcie byly krotsze, musze je scinac kazdego wieczora po przebudzeniu.

To tylko moj domysl, ze cialo wampira jest martwe, a proces rozkladu zostal tylko powstrzymany dzieki mocy Przemienienia. Skora jest lekko opieta na kosciach, zupelnie jak u swiezego trupa.

Pluca wampira juz nie oddychaja - choc wielu nauczylo sie udawac oddychanie, co przydaje sie w obcowaniu posrod zywych - gdyz swieza krew ofiary zapewnia wystarczajaca ilosc tlenu, konieczna do podtrzymania martwych tkanek w stanie zastoju. Tylko mlody lub glupi wampir przyjmuje krew z zyly szyjnej, gdzie konczy ona swoj obieg i pelna jest zanieczyszczen; krew z tetnicy szyjnej jest czysta i zdrowa, godna polecenia.

Podobnie jak pluca juz nie oddychaja, tak serce nie bije. Krew ofiary jakos przenika cialo, raczej w procesie osmozy, niz plynac zylami i tetnicami. Daje sie to zauwazyc, kiedy wampir placze - a rzeczywiscie to robi i nawet czesciej, niz smiertelnik moglby przypuszczac - jego lzy to krople krwi. Poderznij wampirowi gardlo, a przekonasz sie, ze jego arterie sa puste.

Zamknecie i atrofia zyl przebiegajacych tuz pod skora sa kolejnym powodem cechujacej wampira bladej cery, ktora dopiero po posilku sie zarozawia.

Krew ofiary w polaczeniu z krwia Ojca przejawia niezwykle wlasnosci. Jestesmy zdolni bardzo szybko wyleczyc sie z wiekszosci ran. Nadal odczuwamy bol, a odruchy przesylaja krew w zranione miejsce - tak jak za zycia, krew naplywa w uszkodzona tkanke i zabarwia ja na purpurowo. Jedynym wyjatkiem od tej reguly jest kolek, tak ulubiony przez pisarzy i tworcow filmowych. Wywoluje rodzaj paralizu lub transu, choc nie zabija jak powinien. Dlaczego tak sie dzieje, jest mi zupelnie niewiadome, bo przeciez serce juz nie bije i nie jest potrzebne do pompowania krwi. Slyszalem rozne mistyczne wyjasnienia tego fenomenu, ale musze wyznac, ze nadal nie potrafie tego racjonalnie wytlumaczyc.

Cialo nie produkuje juz i nie uzupelnia wlasnej krwi, dlatego jest calkowicie uzaleznione od ofiary, jej swiezej krwi i substancji odzywczych, ktore Nauka we krwi odkryla. Jest cos we krwi Ojca, co przenosi sie przez Przemienienie, podsyca iskre Zycia i powstrzymuje rozklad, ale regularna infuzja swiezej krwi jest niezbedna, aby rozklad nie rozpoczal sie na nowo. I kiedy wampir zostaje unicestwiony, rozklad jest niesamowicie szybki, jak gdyby Czas odbieral swoj dlug dziesiatek lat czy calych wiekow. Pozostaje jedynie pyl, dlatego tez anatomiczne studia sa niemozliwe i tak wiele trzeba zgadywac.

Potrafimy leczyc sie z ran dzieki krwi, ktora spozywamy. W razie potrzeby potrafimy dzieki niej zregenerowac cale konczyny i organy. Regeneracja zawsze przywraca nas do fizycznego stanu z momentu smierci, wliczajac w to dlugosc wlosow, wyglad twarzy, wage ciala - doslownie wszystko. Ilekroc cialo doznaje obrazen, wciaz na powrot przybiera pierwotna forme. Jestesmy juz martwi, wiec nie mozemy naturalnie umrzec, chyba ze pod wplywem sil zycia - wiecznego slonca i pierwotnego ognia. Pozostaje ostatnie pytanie in re corporis - cos intymnego, na co odpowiem tak delikatnie, na ile potrafie. Dzieki popularnym widowiskom wampir zostal utrwalony jako niezwykle przystojny bohater romansu - a czasem nawet wiecej niz tylko romansu. Jakkolwiek akt milosny jest fizycznie mozliwy u wampirow obojga plci, towarzyszace temu doznania, pociag i reakcje umarly wraz z cialem - ktore, w zwiazku z tym, jest raczej chlodne i wcale sie nie rozpala. Mozemy sie zmusic wysilkiem woli i tloczyc krew w stosowne miejsca w taki sam sposob, jak leczymy rany; ale nic poza tym. Ekstaza Pocalunku zastepuje wszystkie takie potrzeby. Jedynym przedmiotem naszego pozadania jest krew.

Glod

Zycie wampira to zycie pelne makabry. Ciagle wiszenie przy czyims ramieniu innych, niczym diablik czarnoksieznika - oto czym jest Glod. Ciagle i ciagle to nadchodzi - czasem skrada sie powoli, czasem w wielkim pospiechu, ale zawsze drapieznie. Glodu nigdy nie mozna zaspokoic w pelni.

Glod, jak to nazywamy, jest terminem calkowicie nieadekwatnym. Smiertelnicy znaja glod, nawet

przymieranie glodem, ale to jest bez porownania. Glod zastepuje prawie kazda potrzebe, kazde pragnienie znane zywym - jedzenia, picia, reprodukcji, ambicjonalne, bezpieczenstwa - i jest bardziej nieodparty, niz wszystkie one razem wziete.

Wiecej niz pragnienie, to jest narkotyk, dla ktorego sie narodzilismy, od razu uzaleznieni i bez zadnej nadziei. Picie krwi oznacza dla nas nie tylko mozliwosc przezycia, ale jest takze przyjemnoscia nie do opisania. Glod jest fizyczna, mentalna i duchowa ekstaza, ktora rzuca w cien wszystkie przyjemnosci smiertelnego zycia.

Byc wampirem oznacza byc uwiezionym w pulapce Glodu. Ta Bestia moze byc powstrzymywana jedynie najwiekszym wysilkiem woli; wstrzymywanie Glodu rozwsciecza Bestie, az nic nie utrzyma jej w ryzach. Popelniamy wiec potworne czyny, aby zapobiec przeistoczeniu sie w prawdziwe potwory - oto Zagadka.

Potworami jestesmy, aby potworami sie nie stac.

To jest paradoks naszego zycia. To moje przeklenstwo.

Bestia

Bestia nieustannie wyrywa sie na wolnosc i tylko najwiekszym wysilkiem woli mozna ja powstrzymac. Czasami zrywa okowy i szaleje, poki nie zostanie na powrot schwytana. Wysilek samokontroli i wspomnienia haniebnych chwil utraty panowania sa prawie nie do zniesienia. Najgorsza jest jednak pewnosc, stala niczym Glod, ze to wszystko na pewno sie powtorzy. Przez dekady i wieki, ta swiadomosc dreczy umysl jak szczur w okretowej kajucie.

Byc wampirem znaczy zyc na krawedzi szalenstwa. Obsesyjne oddanie sie jakiemus wyznaczonemu sobie zadaniu moze pomoc uchronic sie przed popadnieciem w rozpacz, a jesli bedzie to zadanie wyjatkowo szlachetne, mozliwe, ze jego ukonczenie usprawiedliwi srodki. Jakis konsekwentnie uprawiany nalog, jak hazard czy zbieranie dziel sztuki. Pozostali izoluja sie i ograniczaja swoje polowania do malych, slabo zaludnionych regionow, wierzac, ze chronia reszte swiata. Te rzeczy moze opozniaja nadejscie szalenstwa, zarazem jednak stanowia pierwszy krok w jego strone.

Ostatecznie, niezaleznie od naszych wysilkow, czeka nas szalenstwo. Ogien Czlowieczenstwa trzeszczy i dogorywa, az nie wygasnie zupelnie. Wowczas Bestia zwyciezy i naprawde staniemy sie potworami. Bestia siedzi w sercu i kieruje nas ku zlu, a kiedy zajmie poklady duszy, wtedy zaiste staniemy sie zli.

Niektorzy mowia o Golcondzie, Zbawieniu wampirow. Zarowno wiara smiertelnych, jak i czlonkow Rodziny wyrzeka nam laski Niebios, dlatego w Golcondzie upatrujemy uwolnienia z pulapki Zagadki. To stan, w ktorym kazdy znajdzie harmonie pomiedzy Czlowiekiem a Bestia i dalszy wysilek nie bedzie juz konieczny. Wedrowka ku szalenstwu zakonczy sie i choc zaden z nas nie bedzie przypominac czlowieka w jego myslach i postepowaniu, pozostalosci Humanitas beda ocalone. W przeciagu prawie pieciu stuleci spotkalem zaledwie kilku z Rodziny, ktorym udalo sie osiagnac ten blogoslawiony stan. Jednak pragna tego wszyscy z nas, podobnie jak ludzie pragna znalezc sie w Niebie.

Brzemie niesmiertelnosci

Nawet najslabsi studenci kultury wiedza, ze jestesmy wieczni i niesmiertelni. Pod tym wzgledem nauka i tradycja maja racje. Wampir zyje od chwili swojego stworzenia do czasu, az nie zostanie unicestwiony lub kiedy Bestia nie zwyciezy nad Czlowiekiem czy tez, kiedy po niezliczonych millenniach nie wyczerpie sie Krew.

Od wiekow smiertelnicy pragneli poznac sekret niesmiertelnosci, sadzac, ze dzieki niej stana sie potezni. Od kaplanow czasow poganskich, przez alchemikow za mojego smiertelnego zycia, po wspolczesnych fizykow, smiertelnicy wlozyli wiecej wysilkow i pieniedzy w wojne przeciwko starzeniu sie i smierci, niz w jakakolwiek toczona z pobudek religijnych czy handlowych.

Wielu nowo stworzonych Braci i Siostr, wlaczajac i mnie, ucieszylo sie na mysl o niesmiertelnosci, kiedy przelamalo pierwszy szok Przemienienia i zdazylo sie pogodzic z nowa sytuacja. Podstepny to dar i kolejna furtka, przez ktora zakrada sie szalenstwo.

Najgorszy jest fakt, ze musisz ogladac, jak twoi ukochani najblizsi - nawet twoje dzieci i wnuki - starzeja sie i umieraja, podczas gdy ty pozostajesz silna i pelna wigoru. Wiaze sie z tym koniecznosc zycia poza

spoleczenstwem smiertelnych lub przynajmniej zmiany miejsca co jakies dziesiec lat, bowiem ktos by w koncu zauwazyl, ze sie nie starzejesz. Fale historii przeplywaja obok ciebie niczym potok, pozostawiajac cie niezmieniona.

Im dluzej zyje wampir, tym wieksze przezywa uczucie dystansu od spraw smiertelnych. Moze to byc na poczatku pewna zaleta, pomagajac stlumic poczucie winy za zabijanie i bol po utracie rodziny odchodzacej wraz z bezlitosnym Czasem. Jednak gdy dystans zwieksza sie, Humanitas slabnie, a Bestia rosnie w sile. Najbardziej przerazajacy sposrod smiertelnych mordercow seryjnych czesto izolowali sie od reszty spoleczenstwa, atrocitates tranquilliter gestandae. Ta sama twarz na innej monecie, jak zwykli mawiac Turcy.

Nawet jesli komus uda sie przezwyciezyc te dehumanizujaca verschiedenskeit, Czas uzyczy szalenstwu innej broni. Jesli nie bedziesz sie izolowac, poczucie winy i wyrzuty sumienia beda drazyc uczucia tak jak kwas wyzera metal. Smiertelni zolnierze powracaja z wojen, majac psychike zraniona przez przemoc, ktora widzieli i sami czynili; lecz oni zyja ze swymi wspomnieniami zaledwie kilka dziesiecioleci. Poczucie winy u wampira jest wieczne i czas moze nadwerezyc najsilniejsza wole. Kolejne oblicze Zagadki: mozemy utracic Czlowieczenstwo, aby nie stracic rozumu; lecz czymze jest szalenstwo, jesli nie utraconym Czlowieczenstwem? Predzej czy pozniej - szczerzy sie Bestia - bedziesz moj.

Nastepny paradoks - rosniemy w sile, jednoczesnie slabnac. Starsze wampiry to potezniejsze wampiry - wyjatkowo sprytne, skoro mogly tak dlugo przezyc, bardziej doswiadczone i lepiej wprawione w poslugiwaniu sie pewnymi sztukami i mocami, i zdolne wytrzymac to, co dla nas jest przeklenstwem. Zapewne tez maja bardzo silna wole, skoro nie staja sie potworami. Ale zarazem sa tez slabsze, bowiem Bestia napiera na kraty swego wiezienia nieustannie, az kiedys beda musialy ustapic. Najstarsi izoluja sie od reszty z nas z obawy, ze nadejdzie taki dzien, kiedy naprawde przemienia sie w potwory i rozpoczna paranoidalna zabawe w kotka i myszki, za ktore posluza im mlodsi Bracia i Siostry.

Vita sub tenebras

Sa takze inne powody, pomijajac koniecznosc unikania promieni Slonca, dla ktorych prowadzimy nocny tryb zycia. Duzo latwiej jest skradac sie i polowac w ciemnosci. Imprimis, ofiara jest zwykle otepiala ze zmeczenia, czasem tez z pijanstwa i niewiele moze dostrzec w slabym swietle. Tymczasem lowca jest calkiem rzeski i wypoczety, i wszystko widzi rownie dobrze jak smiertelnicy w poludnie. Secundus, w nocnych godzinach jest mniej ludzi, ciemnosc gwarantuje tez mniej komplikacji. Czas posilania sie to moment naszej najwiekszej slabosci; Bestia jest tuz pod powierzchnia i woli raczej trzymac sie na dystans niz dopuscic sie mordu. Zgubilo to juz nie jednego Neonate.

Pochodzenie Rodziny

Podobnie jak smiertelni mamy swoja historie i nauke, za pomoca ktorych staramy sie wyjasnic zagadke naszej egzystencji i zrozumiec nasze miejsce w swiecie. I podobnie jak prawdziwosc waszych legend ukryta jest pod plaszczem historii, tak prawda naszej wiedzy nie jest pewna. Jednak przez lata doszukalem sie wielu roznych zrodel i w wyniku pracochlonnych studiow nabralem wiary, iz odnalazlem pewne prawdy i pozory faktow.

Wiekszosc naszej wiedzy zawarta jest w starozytnym tekscie, zwanym Ksiega Nod. Ani moi znajomi, ani ja sam nie widzialem i nie slyszalem o jej kompletnej kopii, chociaz pewne fragmenty zostaly na przestrzeni wiekow odnalezione, multis linguis, multis causis. Wiele w nich sprzecznosci, co powoduje zamieszanie, a kilka wersji okazalo sie byc calkowicie falszywych.
W przeciagu stuleci mialem szczescie przeczytac fragmenty w grece, tureckim, aramejskim, lacinie i Hebraica Quabalistica, jak rowniez przeklady z egipskich hieroglifow Starego Panstwa i asyryjskiego pisma klinowego. Niekonsekwencje sa czeste, ale glowna tresc podania mowi, ze moj rodzaj pochodzi od Kaina, ktorego nazywaja tez Trzecim Smiertelnym.

Wygnany ze spolecznosci smiertelnych za zabojstwo brata, Kain zostal przeklety klatwa wiecznego zycia i pragnieniem krwi. My, jego dzieci, jestesmy spadkobiercami tej klatwy i skazani na nieskonczone powtarzanie jego zbrodni.

Kain wloczyl sie na dzikim odludziu, az jego imie nie zostalo zapomniane. Potem powrocil do swiata smiertelnych, ustanawiajac siebie wladca miasta o imieniu Enoch, Uniech, Enkil czy jak wolisz.

Wielu z Rodziny nazywa je Pierwszym Miastem. Tam Kain stworzyl trzech Potomkow - tych, ktorych my nazywamy Drugim Pokoleniem. Oni zas powolali do wiecznego zycia Trzecie Pokolenie, ktore liczylo dziewieciu, dwudziestu siedmiu czy stu Potomkow lub tez zadnego w ogole, w zaleznosci od czytanego zrodla. Kain zabronil stwarzania kolejnych czlonkow Rodziny, przypuszczalnie domyslajac sie, co wypuscil na swiat. Nie ma nigdzie slowa o Braciach czy Siostrach wprowadzajacych gdziekolwiek indziej prawa Kaina, a wiec jesli wszyscy pozostali w Pierwszym Miescie, ich wzrastajaca liczba musiala przekroczyc populacje smiertelnych.

W domenie Kaina panowal spokoj, az do nadejscia wielkiego potopu, ktory zniszczyl miasto. Kain odebral to jako boza kare za powrot do swiata smiertelnych i powtornie podjal swa wedrowke, pozostawiajac swych Potomkow samych sobie. Chociaz zabronil im stwarzania nowych Braci i Siostr, oni zignorowali jego polecenie, jako ze kazdy z jego Potomkow pragnal zalozyc wlasny Rod.

Dalej nie ma juz zadnych wzmianek o naszym przodku, aczkolwiek od czasu do czasu w tej czy innej czesci swiata pojawia sie wampir, mieniacy sie Kainem. Czasem okazuje sie, ze jest to zwykly oszust, lecz czesciej znika on rownie nagle, jak sie pojawil. Niektorzy wierza, ze Kain wciaz zyje, inni zas - ja takze - podejrzewaja w tym jakis podstep Starcow. Mowi sie, ze Kain jest rozdarty smutkiem z powodu bolu i cierpienia, jakie zeslal na swiat.

Wolne od ograniczen narzuconych przez Kaina, Drugie i Trzecie Pokolenie stworzylo liczne Potomstwo. Ich wspolne rzady nie trwaly dlugo i nie byly spokojne. Ostatecznie najmlodsze Pokolenie zbuntowalo sie i zabilo swoich Ojcow, spijajac ich krew. To Czwarte Pokolenie wybudowalo nastepne wielkie miasto (z pewnych zrodel wynika, ze mogl byc to Babilon, z innych zas, ze spoczywa ono gdzies pod piaskami Egiptu), a ktore znamy tylko z nazwy - Drugie Miasto.

Rzady mlodych wampirow nie obyly sie bez klopotow, bowiem niektorzy czlonkowie Rodziny Trzeciego Pokolenia wciaz jeszcze zyli. Sa tacy, ktorzy mowia, ze w sekrecie byli oni za unicestwieniem Starcow. Pozniej juz tylko oni mieli przywilej prawa tworzenia Potomstwa, a jesli ktokolwiek z Czwartego Pokolenia przeciwstawial sie im w tym wzgledzie, urzadzali lowy i zabijali zarowno Potomka, jak i jego Ojca. W odroznieniu od Czwartego Pokolenia, ktore zylo publicznie, Trzecie - ktore dzis nazywamy Przedpotopowym - zylo w ukryciu i nikomu nie ujawnialo miejsc swych schronien. Przez blisko dwa millennia (wedlug niektorych 23 stulecia) miastem rzadzilo Czwarte Pokolenie, ktorym zas rzadzilo Trzecie. Ostatecznie kulture te dopadla narastajaca dekadencja i miasto wymarlo. Wybuchlo wielkie powstanie i ludzie zabili wszystkich czlonkow Rodziny, ktorych udalo im sie znalezc.

Kiedy Drugie Miasto upadlo, jego wladcy uciekli. Rozproszeni i zbyt liczni, aby ukryci Starcy z Trzeciego Pokolenia mogli ich nadal zastraszac, stworzyli Pokolenie Piate. Rodzina rosla i szybko zaludnila wszystkie zakatki swiata.

Historia smiertelnych odnotowuje taki czas, kiedy ponad dwa tysiace lat temu zalazki dwoch przyszlych imperiow byly zwiazane wojna z trzecim, czas Persow, Grekow i Tatarow. Tak wlasnie Piate Pokolenie zaprowadzalo swoj porzadek. W tym czasie Przedpotopowcy ukrywali sie i zyli w zgodzie ze swym szalonym schematem. Ten wiek wojen mogl byc nawet ich dzielem, poczatkiem ich wielkiej swietej wojny - Jyhad. Cokolwiek z tego jest prawda, nie zostal prawie nikt, kto moglby o tym opowiedziec. Spotkalem kiedys jednego Brata z Piatego Pokolenia, jednak wowczas nic o tych sprawach nie wiedzialem.

Niektorzy powiadaja, ze pod koniec tego okresu Przedpotopowcy wyszli ze swoich kryjowek i pili krew wszystkich wampirow, nie pozostawiajac nikogo, poza nowym Potomstwem stworzonej przez siebie linii. Wedlug legendy bylo to zamkniecie Drugiego Cyklu, kiedy zadza krwi Przedpotopowcow byla tak wielka, iz traktowali cala nasza rase jako swego Zywiciela.

Ci, ktorzy wierza w legende Cyklu, prorokuja w niedalekiej przyszlosci nadejscie Armageddonu. Ponoc Przedpotopowcy teraz spia, jednak ktoregos dnia przebudza sie i beda musieli sie posilic. Trzeci Cykl niebawem sie zamknie i nie pozostanie nikt poza Trzecim Pokoleniem. Prawdziwie wierzacy twierdza, ze kazdy Cykl trwa 2300 lat i juz wkrotce, predzej niz pozniej, ten czas nadejdzie. Nazywaja to Gehenna i niektorzy zarliwie sie na ow czas przygotowuja. Jako czlowiek nauki, jakos nie bardzo w to wierze, jednak na pewno nie mozna tego calkowicie lekcewazyc.

Bez wzgledu na to, co jest prawda, wiem, ze Starcy z Piatego i starszych Pokolen istnieja, calkowicie sie od nas izolujac. To sa Inconnu, a oni obawiaja sie nawet samych siebie. Zyjac tak dlugo, musza byc bardzo potezni i sprytni, nic wiec dziwnego, ze potrafia zacierac za soba slady. Po nich nadeszlo moje wlasne, Szoste Pokolenie i jego potomkowie, czyli przewazajaca wiekszosc wszystkich

jawnych Braci i Siostr. Slyszalem juz o Trzynastym czy Czternastym Pokoleniu, lecz nie zadaje sie z nimi. Te stworzenia musza byc bardzo slabe i bliskie smiertelnosci, jako ze mowi sie, iz Krew przechodzac z pokolenia na pokolenie stopniowo blednie.

Maskarada

W 1435 roku pojawila sie organizacja, problem, obsesja, wojna. Nazwij to jak chcesz; historia okresla to mianem Inkwizycji. Oprocz palenia na stosie nieszkodliwych, starych kobiet i ekskomunikowania francuskich myszy polnych za zjedzenie chlopom pszenicy, Inkwizycja rychlo dopiela swego celu, oczyszczajac swiat z wielu prawdziwych wiedzm, czarnoksieznikow i potworow. Wsrod tych ostatnich znalazlo sie wielu czlonkow Rodziny, ktorzy skonczyli w plomieniach, dzieki gorliwosci Inkwizytorow tropiacych cale linie rodowe.

Z poczatku caly nasz rodzaj stanal w obliczu realnego niebezpieczenstwa zaglady. Zabobonna wiara wraz z naukowa dociekliwoscia staly sie w rekach smiertelnikow bronia, na wieki pozwalajaca oczyscic swiat z potworow. Straszliwe to byly czasy - rownie szalone dla nas jak Holocaust, ktory smiertelni zgotowali sami sobie na poczatku tego stulecia. Ci Bracia i Siostry, ktorzy przezyli, do dzisiaj zachowuja bolesne wspomnienia Inkwizycji, a wielu z nich zyje w paranoi i odosobnieniu, nie przekraczajac swiata zywych, na ile tylko to mozliwe.

Zanim nastaly te czasy, zylismy mniej lub bardziej otwarcie, ufajac w nasza potege i pozycje, ktore mialy nam zapewnic wystarczajaca ochrone. Choc nie ujawnialismy naszej obecnosci, nie staralismy sie takze kryc. Bylismy dumni z naszej mocy i upadek, ktory wowczas nastapil, byl naprawde przerazajacy.

Ocalali szybko nauczyli sie czaic i kryc, zrodzila sie miedzy nimi wspolpraca, jak wsrod smiertelnych za czasow kryzysu, przekazywano sobie informacje ogolne i wiadomosci sub rosa dla bezpieczenstwa wszystkich. Byly to narodziny czegos, co mozna nazwac Wampirza spolecznoscia.

Organizacji nadano imie Camarilla, co oznaczalo maly, ukryty pokoik, sluzacy za kryjowke i miejsce tajnych spotkan. Grupy nawiazaly miedzy soba kontakt, po raz pierwszy jednoczac sie w obliczu wspolnego nieszczescia.

Pierwszy swiatowy zbor mial miejsce w 1486 roku. Wielu bylo nieobecnych, ale to spotkanie mialo prawomocny charakter wystapienia kierowanego do wszystkich czlonkow Rodziny, tych istniejacych i nawet przyszlych; bylo w mocy wprowadzania praw obowiazujacych kazdego z nas. Takim pierwszym, a zarazem najbardziej uswieconym bylo prawo Maskarady. To wlasnie prawo swiadomie lamie, przekazujac te strony tobie.

Koszmar uplywajacych dekad nauczyl nas potrzeby zachowania tajemnicy i pokazal, ze mimo wszystko nie jestesmy niezniszczalni. Stalo sie wiec niezwykle istotna dla nas sprawa, aby przekonac swiat zywych, ze zabito juz ostatniego wampira, albo jeszcze lepiej - ze w ogole nas nie bylo. Musimy przeciwstawiac organizacje przeciw organizacji, sprawe przeciw sprawie, jesli chcemy przezyc.

Maskarada ma dwa oblicza, kazde ma wyznaczone pomniejsze cele i kazde jest przygotowane na wiele ewentualnosci. Imprimis simplicissimusque, racjonalne zachowanie tajemnicy i ostroznosci jest wymagane od wszystkich czlonkow Rodziny.

Nic nie moze zdradzic naszej obecnosci i kazdy, kto ujawni ten sekret, stanie sie wygnancem, ktorego bedzie mozna scigac, jako ze stwarza zagrozenie dla nas wszystkich.

Secundus, musza zostac podjete czynne dzialania, zmierzajace do zmiany charakteru spoleczenstwa smiertelnych i odwrocenia uwagi od przesadnych mysli. Wielu z Rodziny zajelo sie nauka, aby skrocic sobie samotny czas dekad, rozstrzygajac pewne sprawy z pozytkiem dla Taggänger na polu alchemii, literatury, sztuki, geografii, kosmologii und so weiter. Wielu smiertelnikow poszlo ich sladem, tak wiec ich zadanie nie okazalo sie byc niepotrzebne. Cisna sie na usta takie nazwiska jak Bacon, Dee, Galileusz, Kopernik, Ariosto, Michal Aniol, da Vinci, Cellini czy Kolumb. Stalismy sie przyczynkiem pieknej Epoki.

Tak wiele nowych odkryc zaprzatalo uwage smiertelnych, ze stracili oni swe jednotorowe zainteresowanie w sciganiu potworow. Nieco pozniej - glownie ze wzgledu na przymierze z francuskimi Matuzalememami - zaczely oddzialywac filozofie materialistyczne i polityczne. Nauka zrodzila Rozsadek, a on zaprzeczal istnieniu potworow. W przeciagu nastepnych stuleci prawie zupelnie udalo sie nam wykorzenic przesady. Nikt wyksztalcony w jakimkolwiek stopniu powaznie nie wierzyl w to, ze kiedykolwiek istnielismy.

Przystosowanie trwalo kolejne dziesiatki lat - tu wojna, tam odkrycie - wszystko aby skierowac mysli ludzkie z dala od nas. Przyczynilismy sie do wiekszosci znaczacych zdarzen w historii swiata. Nie mysl jednak, ze cala wasza historia byla naszym dzielem, bowiem nie jestescie marionetkami w naszych rekach i nigdy nie byliscie. Marks byl czlowiekiem i zaden wampir nie mogl formulowac jego mysli. Kilkadziesiat lat pozniej w Europie dzialy sie potworne rzeczy, lecz zaden z nas nie byl w nie zamieszany. Te potwory nalezaly tylko i wylacznie do waszego gatunku.

Nie tak dawno temu umysly smiertelnikow na powrot zwrocily sie ku mistyce - chociaz dla mnie najwieksza zagadka jest rodzaj muzyki, jaka zrodzila sie w tych dniach - i przesady szeroko wzeszly na ascendent. Wiedza o pewnych chemicznych substancjach stala sie powszechna i wiele wscibskich umyslow oszalalo lub zostalo na zawsze wyciszonych. W ciagu ostatniego stulecia zostaly podjete pewne kroki, aby utrzymac wizerunek wampira w popularnej branzy rozrywkowej, dzieki czemu mozna go teraz zobaczyc duzo bardziej wyraznie - jako fikcje. Maskarada wyjasnia sie, w miare jak rozwija sie mistycyzm smiertelnych. Camarilla stara sie odwrocic fale - czego swiadectwo mozesz dostrzec wszedzie wokol siebie.

Mlodziez

Moze sie to wydawac komiczne, ale wsrod wampirow wystepuje przepasc pokoleniowa, zupelnie jak w spoleczenstwie smiertelnych. Mlodsze wampiry - glownie ci, Przeistoczeni w drugiej polowie tego stulecia, a takze pozniejsze, ostatnie pokolenia - cechuja sie postepowaniem, ktore narusza zakazy i prawa obowiazujace cala spolecznosc Rodziny. Niczym zbuntowana mlodziez, ci „anarchisci”, jak siebie nazywaja, zadaja swojej wolnosci i calkowicie ignoruja skutki, jakie ich dzialania przynosza reszcie naszego rodzaju. Chcieliby niepohamowanie tworzyc wlasnych Potomkow, podwazac autorytet Ksiazat, lamac prawa Maskarady i robic tysiac innych rzeczy, ktore w efekcie ujawnilyby nasza obecnosc calemu swiatu.

Starcy i wielu innych czlonkow Rodziny nie poblaza takiej postawie i w wielu miejscach sa oni w stanie faktycznej wojny z pokoleniem anarchistow. Niektorzy widza w tym znak konca obecnego Cyklu i mowia o naszej bliskiej zagladzie.

Anarchisci nie potrafia uwierzyc, ze Starcy mowia prawde, sa przekonani, ze nie mowi sie im wszystkiego. Starcy nie ufaja anarchistom, bojac sie, ze chca ich zabic.

Swiat nieumarlych

Na jednej plaszczyznie swiat wampirow pokrywa sie ze swiatem smiertelnych. Wampir porusza sie w swiecie ludzi, niczym szlachcic w lesie zwierzat podczas polowania. I tak jak szlachcic ma swoje zamki i dwory, on ma swoj wlasny swiat, gdzie znajduje towarzystwo wlasnego rodzaju.

Niektore wampiry stronia od spolecznosci Rodziny, ale taka spolecznosc istnieje, rownolegle do spoleczenstwa smiertelnych, zarowno pod wzgledem funkcji, jak i formy. Zupelnie jak w kazdym wiekszym miescie na swiecie sa smiertelni wladcy i smiertelne spolecznosci, tak sa tez tam Ksiazeta i Klany.

Wiekszosc czlonkow Rodziny pragnie tytulu Ksiecia, bowiem jest to jedyny sposob na zalozenie wlasnego Rodu. Ksiazeta niezbyt czesto pozwalaja innym stwarzac Potomkow, a jesli tak, to tylko jednego. Ksiaze moze stworzyc tylu Potomkow, ilu pragnie, a ich lojalnosc dodaje mu sily.

Glupota byloby tu wymieniac i opisywac wszystkie Klany, Lenna i Ksiazat na calym swiecie. Wystarczy powiedziec, ze kazde ludzkie miasto ma swoja populacje wampirow, a kazda z ich spolecznosci jest zorganizowana w jakis swoj wlasny sposob, ktorych jest bardzo wiele. Jedne maja rzady wspolnoty, inne autokratyczne, ale kazda spolecznosc ma jakies rzady i zadna z nich nie lubi intruzow. Tworza strukture swoich Domen wedlug swego upodobania, na podobienstwo organizacji przestepczych czy tez panstwa policyjnego, niszczac wszystko, co mogloby zaklocic ich spokoj.

Zgodnie z tym, wampir, ktory wchodzi do nowego miasta, musi przedstawic sie jego wladcom i zapewnic höflichkeit, ze nie zamierza wystepowac przeciwko ich rzadom. Nie spelnienie tych uprzejmosci oznacza wojne. Zaden lowca czarownic nie tropi swych ofiar tak zawziecie, jak Klan czy Ksiaze obcego nouveau arrivé.

Wiekszosc wladcow, jak powiedzialem, woli utrzymywac spokoj na swoim Lennie i zmierza ku wyznaczonym sobie tajemniczym celom. Lecz sa wyjatki. Jednym z nich jest liga Klanow, ktora okresla sie

mianem Sabatu lub tez Czarnej Reki. Jej Lenna rozciagaja sie wzdluz wschodniej czesci Ameryki Polnocnej. Uosabia ona wszystko to, czego smiertelni mogliby sie spodziewac po potwornych wampirach. Jej czlonkowie upajaja sie przemoca, perwersja i bestialstwem, stad tez wszyscy unikaja ich jak ognia. Biada temu nieostroznemu wampirowi, ktorego znajda na swoim terytorium.

Ponad Klanami stoi Camarilla. Wie o tej lidze kazdy wampir i kazdy moze do niej wstapic. Poslugujac sie analogia ex mundo vivantis - jesli Lenno porownac do regionalnego lub narodowego rzadu, to Camarilla bylaby wowczas Organizacja Narodow Zjednoczonych. Na moj gust, dziala rownie efektywnie, tyle ze nie przywiazuje wagi do zbyt rzadkich zborow. Z pewnoscia Starcy z Rady nie sa nie doceniani jako potezne osobistosci - wiekszosc z nich jest bardzo starych, a wszyscy sa niezwykle potezni. Glownie dbaja o przestrzeganie starozytnych Tradycji, z ktorych najwazniejsza jest Maskarada, dlatego byc moze juz wkrotce bede mial okazje wyprobowac ich zdecydowanie i sile.

Kazdy Klan ma jakichs sprzymierzencow i wrogow, ktorzy zmieniaja sie rownie czesto i powszechnie, jak to ma miejsce posrod malych panstewek smiertelnikow. Wspominalem juz o procedurze jaka musi zostac dopelniona, kiedy wkracza sie na obce Lenno. Te obowiazki i uklady sa niczym innym jak protokolem dyplomatycznym, ktory od czasu do czasu moze byc lamany. Ale jest silniejsza umowa - jeszcze silniejsza niz wiezy krwi pokrewienstwa - ktorej auctoritas jest absolutny. To mistyczna wiez, ktora zwiemy Przysiega lub Wiezia Krwi.

Mowilem juz o mocy Krwi, zdolnej stwarzac nowych czlonkow Rodziny i Ghule. Efekt, jaki wywiera na wampirach, jest rownie potezny. Mowi sie, ze jest najslodsza krwia na swiecie, lecz stwarza tez potezna wiez miedzy dawca a pijacym. Wampir, ktory wypije krew innego wampira przy trzech roznych okazjach, zostaje schwytany w pulapke pokrewienstwa krwi rownie silnego jak to, ktore wiaze Ojca z jego Potomkiem; w rzeczywistosci wielu Ojcow wymusza te wiez na nic nie podejrzewajacym Potomku w czasie stworzenia, aby miec nad nim wieksza wladze i zapewnic sobie jego wiernosc. W Rodzinie Przysiega jest najpotezniejsza wiezia; zlozyc Przysiege oznacza powierzyc komus swoja dusze i serce, a wcale nie jest latwo zlozyc swiadoma Przysiege. Jesli wszystko inne zawiedzie i nie bedziesz miala zadnego sposobu obronic sie przed wampirem, posluz sie moim imieniem - szansa jest znikoma, ale jezeli twoj przeciwnik okaze sie byc zwiazany ze mna Wiezia Krwi, wowczas bedziesz ocalona.

Diabolizm

Teraz, jesli moja praca dorownuje moim zamierzeniom, powinno byc dla ciebie oczywiste, ze spolecznosc Rodziny jest rownie barwna, jak spoleczenstwo zywych. Mamy swoich ksiazat i biednych, marzycieli i ludzi czynu, bohaterow i przestepcow, idealistow i zboczencow. Materia, ktora prawie calkiem ci wyjawilem, jest czyms niewiele wiecej niz tylko spekulacja, lecz sam coraz bardziej jestem sklonny temu wierzyc.

Opowiedzialem jak krew Ojca przenosi swoja moc na krew ofiary, tak ze jej cialo doswiadcza stanu pseudozycia. Wedlug poglosek krew Ojca traci swa moc wraz z uplywem wiekow i millenniow, i wyjatkowo stary wampir musi pic krew swoich Braci, aby przezyc. Chociaz rozklad smiertelnego ciala zostal nam oszczedzony, czas jednak zbiera swoje zniwo i Krew nie jest absolutnie niesmiertelna. Mlody wampir z wczesnego pokolenia moze zaspokoic sie krwia zwierzat, ale po uplywie wiekow - lub kiedy krew blednie z kazdym kolejnym pokoleniem - najpierw krew zwierzat, a pozniej nawet smiertelnych przestaje wystarczac.

Mowi sie, ze Przedpotopowcy poluja na czlonkow Rodziny tak, jak my na smiertelnych; nie byloby konca opowiesci o ich deprawacji. Jednakze coraz czesciej rozchodza sie pogloski, ze mlodsi Bracia i Siostry czynia podobnie. Nie wiadomo dlaczego. Moze najmlodsze pokolenia maja w sobie tak malo Krwi, ze starcza im zaledwie na kilka stuleci, a moze pragna uzyskac moc Przedpotopowcow nasladujac ich postepowanie. Dlugo sie zastanawialem, czy nie jest to powod Jyhad, wojny, jaka sie toczy miedzy nami od tak dawna. Przedpotopowcy ukrywaja sie, bojac sie, ze zostana zabici przez tych, ktorzy pozadaja ich krwi, a przez nia ich mocy. Starcy boja sie anarchistow z tych samych powodow. Anarchisci zas boja sie starszych od siebie, wiedzac, ze sa potencjalna ofiara dla grozniejszego drapieznika. Konflikt w naszej spolecznosci ma podloze kanibalskie i przeradza sie w straszliwa wojne.

Wspominalem juz o Przysiedze, ktora sklada sie przez wypicie krwi innego wampira (zwykle Ojca lub Ksiecia). Wiadomo, ze przyjmowanie krwi wlasnego Potomka nie daje takiej wiezi, dlatego wydaje sie tez, ze w wypadku Przedpotopowcow - i innych, ktorzy regularnie poluja na Braci - nie wystepuje

pomiedzy nimi a ofiara zadnego rodzaju wiez czy zobowiazanie. Ten fakt, bardziej niz cokolwiek innego, przyczynia sie do istnienia praktyki Diabolizmu (jak to zostalo nazwane), szokujacego i zboczonego okropienstwa dla calej Rodziny.

Wampir, o ktorym wiadomo, ze jest Diabolista, moze byc natychmiast zabity przez tego, kto go znajdzie. Diabolista musi polowac bardzo ostroznie, bowiem prowadzi najbardziej niebezpieczna gre na swiecie. Bez watpienia sa tacy, ktorzy znajduja w zyciu przyjemnosc.

Starcy, niepotrzebnie by mowic, calkowicie zaprzeczaja tym pogloskom. Przyznanie sie do tego wywolaloby rewolucje rownie straszna, jak powstanie Czwartego Pokolenia. Mimo ze Przedpotopowcy zacieraja slady tak starannie, sa jednak dowody, ktore dociekliwi moga znalezc.

Ostatnie wyznanie

Moj dyskurs dobiega konca; akt mojej zdrady dopelnil sie. Mam nadzieje, ze teraz w pewnej mierze zrozumiesz, co mnie sklonilo do tych czynow, ktorych ciagle zaluje, i dlaczego odczuwam potrzebe przedstawienia ci tego dokumentu. Nie moge prosic cie o przebaczenie - moje zbrodnie sa zbyt wielkie. Lecz jesli masz w sercu litosc, modl sie za mnie.

Teraz wiesz wiecej o nas, niz ktorykolwiek smiertelnik - i kiedykolwiek, wiecej nawet niz twoj przyjaciel profesor, kiedy chcial mnie unicestwic. Co zrobisz z ta wiedza, ktora ci przekazalem, zalezy tylko od ciebie.

Bardzo sie zmienilem od naszego ostatniego spotkania. Przez wiele lat od tamtej pory szukalem w sobie czegos niewyslowionego. Wierze teraz, ze udalo mi sie to znalezc albo jestem tego bliski. Jesli Golconda naprawde jest w moim zasiegu, byc moze przetrwam, jako ze w glebinie introspekcji, wynikiem ktorej sa te pisemne zwierzenia, znalazlem pragnienie quietus za kazda cene. To tylko czesciowy powod mojego wywodu. W pelni zdaje sobie sprawe, ze wiedza, ktora przekazuje, moze doprowadzic do zguby mojej i calego mojego rodzaju. Wola zycia - jesli mozna nazwac to zyciem - jest u kazdego wampira zbyt silna, by dopuscic do bardziej oczywistego samobojstwa.

Cokolwiek zadecydujesz, zycze tobie i twoim bliskim jak najlepiej. Sledzilem kariere twojego syna Quincy z wielkim zainteresowaniem, takze zycie jego dzieci. Ciesze sie, ze Los powstrzymal moja potworna reke i zapewnil szczescie twojej wspanialej rodziny. Musisz byc z niej bardzo dumna.

Na koniec, pragne zlozyc ci moje kondolencje z powodu ubolewanej smierci twojego meza, o czym przeczytalem w londynskim „Times”. Twoja milosc ku niemu byla mi dobrze znana. Jesli nie masz nic przeciwko modlitwie takiej kreatury jak ja, wiedz, ze jestem pelen oddania.

Niczego juz wiecej ode mnie nie uslyszysz, chyba ze sama tego zechcesz. Powtorze raz jeszcze - jestem na twoje rozkazy. Mozna sie ze mna skontaktowac przez rubryke ogloszen personalnych w kazdej wiekszej europejskiej gazecie; po prostu zamiesc moje imie obok swojego, a moja swita dostarczy mi twoja wiadomosc.

Adieu.

Twoj unizony i wierny sluga.

U.T.

Juz ci, czytelniku, moj sen opisalem,
Sprawdz wiec, czy wykladac umiesz sercem calym
Sobie, mnie, sasiadom, lecz strzez sie, bys mylnie
Nie wykladal; wszak zlo, ktore usilnie
Zwalczasz - stad wyniknie, zamiast dobra tylko,
Szkode i nieslawe niosac nader szybko!...
- John Bunyan, „Wedrowka pielgrzyma”
(tlum. J. Prower, Warszawa 1961)

****

KSIEGA PIERWSZA: TLO

Zagadka

Te oczy. Niczym otchlanie potepienia. Niczym kule z czarnej stali. Patrzylem w nie i bylem zgubiony. Moj umysl krzyczal o pomoc. Strach - panika - ucieczka! Ale cialo nie odpowiadalo. Nie moglem sie ruszyc.

Przez kilka uderzen serca piescil moja twarz, by po chwili zsunac dlon nizej i objac palcami szyje. Jego oczy, takie szlachetne - i bezlitosne.

Dlaczego nie moge krzyczec?

Skoczyl jak wilk. Kly zacisnely sie na gardle i przebily cialo. Fala goraca: ekstaza. Zlizywal moja esencje, splywajaca w dol, po szyi; az wreszcie zaczal ssac. Przywarlem do niego jak tonacy, jak kochanek. Moja opoka. Moja zadza.

Moje zmysly wirowaly i, odplywajac w noc, szukaly gruntu. Chwycilem sie kurczowo poly jego plaszcza. Jesli sa Niebiosa, wierzylem, ze wkrotce tam sie znajde. Jesli jest Pieklo, wiedzialem, ze juz tam jestem.

Czulem jak moje zycie odplywa. Wzrok metnial; wydalem ostatni, cichy jek. Opuszczajac swiat ciemnosci i bolu, powstalem, pozostawiajac ciazace mi cialo zwiniete na ziemi. Spadlo juz ostatnie ziarno piasku w klepsydrze. Teraz jest cisza. Tutaj jest spokoj.

To smierc, zguba...

Parzy! Bol! Szok! Czuje gorycz. Chlodny aromat wyrywa moja dusze ze spoczynku. On podaje mi swoj nadgarstek. Wilgoc zycia - jej czerwien lsni zachecajaco. Wiem tylko jedno: musze pic, aby przezyc.

Och, Panie, zmiluj sie nade mna!

Jak zwierze na uwiezi. Przysysam sie chciwie. Goracy plyn piesci podniebienie. Witam jego cieplo. Nerwy ulegaja trupowi powracajacemu w bol zycia. Probuje krzyczec. Zycie plynie nieustannie z nieslabnaca sila, wypelnia mnie calego. Bol przeradza sie w rozkosz. Cos wspanialego, ozywcza agonia. Stajemy sie jednoscia.

Czym teraz jestem?

Z krzykiem dziko szukam zrodla zycia. Wyczerpalo sie. Upadam na ziemie. Gdzies rozlega sie dzwiek tluczonego szkla. Jestem sam.

Z darem zycia wciaz jeszcze wypelniajacym zoladek, zatapiam sie w krolestwie koszmarow.

****

Rozdzial Pierwszy:

Wprowadzenie

Zatem z taka sama koniecznoscia,
z jaka kamien spada na ziemie,
glodny wilk zanurza kly w ciele swej ofiary,
pozbawiony moznosci zrozumienia,
ze sam na rowni podlega destrukcji,
jak i jest destruktorem.
- Schopenhauer

Wampir jest gra udawania, gra pozorow, gra narracji. I chociaz jest gra, wiecej w niej opowiadania niz rywalizacji. Jesli nigdy przedtem nie zetknales sie z grami fabularnymi, mozesz poczuc sie oszolomiony, slyszac o narracji. Kiedy jednak zrozumiesz podstawowa idee, zauwazysz, ze nie jest ona dla ciebie wcale taka obca, a raczej dziwnie nawet znajoma.

Wraz z kilkoma przyjaciolmi bedziesz opowiadal historie o szalenstwie i pozadaniu. Opowiesci o tym, co kolacze po nocy. Opowiesci o niebezpieczenstwie, paranoi i ponurym, mrocznym zlu. Opowiesci z najciemniejszych zakamarkow podswiadomosci. A cala rzecz dzieje sie wsrod wampirow.

Te opowiesci pochlona twoja wyobraznie dalece bardziej, niz jakakolwiek inna gra czy film; maja bardziej mroczna nature niz basnie, ktorych sluchales jako dziecko (a przeciez, o ile pamietasz, one takze byly raczej grozne). Stanie sie tak, poniewaz znajdziesz sie wewnatrz opowiesci, a nie bedziesz tylko przysluchiwal sie im z boku. Bedziesz je tworzyl w miare jak sie beda rozwijac, a zakonczenie zawsze bedzie niepewne.

Ta gra zapewni przezycie prawdziwego horroru, najblizszego twej naturze - pozwoli doswiadczyc strachu, czajacego sie po drugiej stronie lustra. Koszmar Wampira plynie z faktu bycia na pol bestia, uwieziona w swiecie bez wartosci, gdzie moralnosc sie wybiera, a nie narzuca. Horrorem Wampira jest zlo w nim tkwiace i nieopanowana zadza cieplej krwi.

Mozliwe, ze najwiekszym niebezpieczenstwem gry w Wampira jest sposobnosc ujrzenia w lustrze swego prawdziwego oblicza. Zeby zagrac w te gre, musisz zmierzyc sie z szalenstwem tkwiacym w tobie - usilowac je opanowac i pokonac, jesli nie mozesz go juz zniesc.

Nie zajdziesz daleko, jesli nie znajdziesz w sobie dosc sily, by przeciwstawic sie odbiciu swojej wlasnej niedoskonalosci. Szalenstwo podobnie jak madrosc wynagradza tych, ktorzy osmiela sie spojrzec w glab wiecznosci.

Narracja

Dawno, dawno temu, zanim pojawily sie filmy, telewizja, radio i ksiazki, ludzie opowiadali sobie wzajemnie rozne historie: opowiesci lowieckie, legendy o bogach i wielkich bohaterach lub zwykle plotki o sasiadach. Opowiadali je na glos, co stalo sie czescia kultury oralnej, tradycji, ktora, niestety, poszla w zapomnienie.

Teraz juz nie opowiadamy - teraz sluchamy. Siedzimy biernie i czekamy, az porwa nas i zaniosa do swiata, ktory opisuja, ku temu wyjatkowemu odczuciu rzeczywistosci, ktora obejmuja. Stalismy sie niewolnikami telewizji, zezwalajac na oligarchie artystow, ktorzy opisuja nam nasze zycie, nasza kulture i nasza rzeczywistosc. Nieustannie nadawane, te pseudoopowiesci manipuluja juz nasza wyobraznia na dobre i, co czesciej, na zle.

Jest jednak cos innego. Narracja o charakterze indywidualnym staje sie czescia naszej kultury po raz kolejny. Wlasnie o tym jest ta gra: opowiesci nie sa opowiadane tobie, ale ty sam je sobie opowiadasz. Wampir na powrot sprowadza opowiesci do domu, dzieki czemu starozytne mity i legendy moga napelnic twoje zycie bardziej wyrazista trescia.

Narracja pozwala nam zrozumiec samych siebie, dajac nam narzedzie, ktorym wyjasnimy nasze zwyciestwa i porazki. Widzac nasza kulture, rodzine i samych siebie w nowym kontekscie, mozemy zrozumiec rzeczy, z ktorych nigdy do tej pory nie zdawalismy sobie sprawy. Narracja bawi, poniewaz jest taka odkrywcza i radosna, poniewaz jest taka prawdziwa. Wcale nie przypadkowo odgrywa tak kolosalna role w naszej kulturze. Opowiesci sa czyms bazujacym na naszej psychice. Nasze obsesje z nimi

zwiazane maja swoj cel; w co nie mozna watpic. Narracja jest integralna czescia naszej natury i ma na nas niezaprzeczalny wplyw.

Odgrywanie rol

Wampir jest nie tylko gra narracyjna, ale na rowni gra fabularna. Nie tylko opowiadasz, ale w calej opowiesci odgrywasz role jej glownego bohatera. To troche jak w przedstawieniu, tyle ze ty sam wymyslasz slowa.

Aby zrozumiec odgrywanie roli, wystarczy cofnac sie do swego dziecinstwa i tych wspanialych dni spedzanych na zabawie w Policjantow i Zlodziei, Kowbojow i Indian, i w Przebieranie. To, co robiles, bylo odgrywaniem roli, spontanicznym i naturalnym dzialaniem, ktore calkowicie wypelnialo twoja wyobraznie. Odgrywanie rol pomoglo ci lepiej poznac zycie i zrozumiec, co znaczy byc doroslym. Choc jest to nieodlaczny element dziecinstwa, nie trzeba zen rezygnowac tylko dlatego, ze juz sie jest doroslym.

Wampir nie opiera sie na samym udawaniu, posiada wiec kilka zasad, ktore pomagaja odgrywac role. Sa potrzebne glownie po to, by uniknac klotni typu - „Bach! Bach! Nie zyjesz!", „A wlasnie, ze nie!" - i napelnic opowiesc glebszym odczuciem realizmu. Zasady kieruja i pomagaja prowadzic opowiesc, pomagaja zdefiniowac zalety i wady bohaterow. Niezbedne zasady Wampira zostaly opisane w Rozdziale Czwartym.

Najlepiej, gdy w Wampirze bierze udzial tylko kilku graczy - gora pieciu. Jest to zbyt indywidualna gra, by moglo sie nia dobrze bawic wiecej osob. Nie zostaloby nic z nastroju tajemnicy, kiedy gracze musieliby walczyc o zabranie glosu. Wlasciwie Wampir najlepiej spelnia swe zadanie, gdy oprocz Narratora jest tylko trzech graczy.

Narrator

Dziecinstwo jest miejscem, gdzie nikt nie umiera,
Nikt, kto sie liczy, kto jest.
- Edna St. Vincent Millay

Wampir wyglada nieco inaczej niz gry, ktore miales okazje poznac. Po pierwsze, nie ma zadnej planszy, ani kart. Po drugie, jeden z graczy musi byc Narratorem - mistrzem gry, osoba, ktora wymysla i prowadzi opowiesci.

Narrator to jakby Bankier w grze Monopol, jednak duzo wazniejszy. Narrator opisuje, co sie dzieje, jaki jest rezultat dzialan graczy, musi decydowac o zwyciestwach i porazkach bohaterow, o ich szczesciu i pechu, o ich zyciu i smierci. To bardzo wymagajace zadanie, ale tez i wyjatkowo wyroznione, bowiem Narrator kims, kto przedzie sny.

Podstawowym obowiazkiem Narratora jest dbac o to, by pozostali gracze dobrze sie bawili. Najlepszym sposobem jest opowiadanie dobrych opowiesci. Jednak on nie czyni tego tak, jak tradycyjni gawedziarze; buduje szkielet opowiesci, a nastepnie pozwala graczom przyoblec go w cialo, wcielajac ich w role wiodacych bohaterow. To delikatne balansowanie pomiedzy narracja a rozsadzaniem, pomiedzy opowiescia a gra. Czasami Narrator musi zaplanowac jakas scene lub opisac cos, co juz zaszlo (np. gdy bohaterowie spia), jednak przewaznie decyduje jakie sa nastepstwa dzialan bohaterow - i robi to tak realistycznie, bezstronnie i tworczo, na ile tylko potrafi.

Twoim obowiazkiem, jako Narratora, jest interpretacja i przestrzeganie zasad, ale takze zapewnienie graczom dobrej rozrywki - musisz utrzymywac rownowage miedzy tymi dwiema rolami. Wiekszosc w tej ksiazce zostala napisana wlasnie po to, aby ci w tym dopomoc. Choc moze zbytnio nie ulatwi ci to pracy, bo praca Narratora nigdy nie jest latwa, to przynajmniej oswoi cie z jego zadaniem.

Rola Narratora zostala opisana bardziej szczegolowo w Rozdziale Trzecim.

Gracze

Wiekszosc z osob bioracych udzial w tej grze nie bedzie Narratorami, a raczej graczami, ktorzy przyjmuja role glownych bohaterow w opowiesci. Choc od gracza nie wymaga sie tyle odpowiedzialnosci, musi on jednak wlozyc w gre tyle samo wysilku i koncentracji, co Narrator.

Jako gracz w kronice Wampira, wcielisz sie w postac wampira, ktorego sam wymyslisz i ktorego role bedziesz odgrywal w trakcie opowiesci. Zycie twojego bohatera jest w twoich rekach, bowiem to ty decydujesz, co on mowi i co robi. Sam bedziesz wybieral, jakie ryzyko podjac a jakie odrzucic. Wszystko co powiesz i zrobisz jako twoj bohater, odniesie jakies skutki w otaczajacej go rzeczywistosci.

Musisz byc zarowno aktorem, jak i graczem. Jako aktor przemawiasz za swojego bohatera i odgrywasz to, co chcesz, aby twoj bohater powiedzial czy zrobil. Cokolwiek mowisz, mowi to twoj bohater; wyjatkiem sa pytania kierowane do Narratora i slowny opis dzialan swojego bohatera. Mowiac i opisujac innym graczom co robisz, stajesz sie uczestnikiem toczacej sie opowiesci.

Jako gracz probujesz natomiast robic wszystko, co pozwoli twojej postaci odniesc sukces, czyli niejako „wygrac gre". Ten strategiczny element gry jest niezwykle istotny, bowiem wlasnie on stwarza napiecie dramatycznych chwil, napelnia je dreszczem emocji i czyni gre bardziej ekscytujaca.

Czesto po opisaniu czynnosci, ktora zamierzasz wykonac, musisz rzucic kostkami, aby sprawdzic, czy udalo „ci" sie zrobic to, co wczesniej zilustrowales slowami. Cechy Postaci twojego bohatera okreslaja jego mocne i slabe strony, mowia jak dobrze robisz pewne rzeczy. Akcja jest podstawowym elementem Wampira, poniewaz okresla, jak bohaterowie zmieniaja swiat gry i oddzialuja na bieg wydarzen w fabule opowiesci.

Bohaterowie znajduja sie w centrum opowiesci, bo przeciez sami kreuja i ukierunkowuja jej fabule; nie ma wszak opowiesci bez bohaterow. W trakcie opowiesci postacie graczy nadaja wlasciwy kierunek i postep fabule, ale nie maja wplywu na decyzje Narratora.

Do pewnego stopnia jestes takze Narratorem. Masz pelna swobode wprowadzania wlasnych pomyslow i elementow do opowiesci, jakkolwiek Narrator ma prawo je odrzucic, jesli mu nie odpowiadaja. Na koniec trzeba jeszcze podkreslic, iz to nie twoj bohater, ale wlasnie opowiesc jest w tej grze najwazniejsza. Bohater jest tylko narzedziem potrzebnym do wykreowania dobrej opowiesci, a nie odwrotnie.

Bohater

Na „jazn", czyli owe cos, o czym zwykle myslimy jako o „sobie", sklada sie wiele roznych elementow; w rzeczywistosci zbyt wiele, aby mozna je bylo pewnie rozdzielic i zidentyfikowac. W istocie, tak naprawde nie wiemy, kim lub czym jestesmy. Wiemy tylko, ze stanowimy skladowa wielu roznych osobowosci - jest w nas czlowiek i bestia, aniol i diabel. Nosimy rozne maski. I wlasnie z tej tak urozmaiconej osobowosci bierze sie pragnienie i zdolnosc bycia jeszcze kims innym.

Kazdego ranka na powrot stwarzamy samych siebie, komponujemy nasza osobowosc z wielu roznych skladnikow - z tego, co mysla o nas nasi przyjaciele, czego oczekuja po nas nasi rodzice i dzieci oraz z naszych przemyslen na podstawie wlasnych przezyc - a wszystko to laczymy z nawykami, ktore pielegnujemy przez cale zycie. Kazdego dnia staramy sie utrzymac rownowage pomiedzy odmiennymi czesciami naszej osobowosci i jednoczyc je wszystkie we wspolna - pracujaca, mowiaca, myslaca calosc. Stwarzamy pozory bycia jedna caloscia i w tym akcie udawania stwarzamy rzeczywistosc.

To wlasnie jest powod, dla ktorego niemozliwe jest pelne oddzielenie siebie samego od odgrywanej roli. Jakas czesc twego bohatera na pewno bedzie inna od ciebie - w zasadzie czesciej nawet bedziesz odgrywal kogos, kogo cechy sa calkowicie inne niz twoje wlasne - ale zawsze, w jakis istotny sposob, twoj bohater bedzie odzwierciedlal niektore aspekty twojej wlasnej osobowosci.

Bohaterowie sa literacka wersja prawdziwych osob - choc nie sa prawdziwi, zawieraja w sobie pewne aspekty rzeczywistosci. Jedynie kiedy wejdziesz do swiata splecionego opowiescia, twoj bohater wypelni sie. Jest prawdziwy tylko w tobie; ty jestes sila, ktora go ozywia albo - jesli wolisz inaczej - ty dajesz mu dusze.

Nigdy nie traktuj swojego bohatera jako projekcji samego siebie (nawet jesli jest tylko tym). Uznaj go za wyjatkowa osobowosc, dzielo sztuki czy delikatna ekspresje twojej poetyckiej wrazliwosci. Musisz cenic bohatera, ktorego sam stworzyles.

Stworzenie postaci w Wampirze jest dosyc latwe. Opracowanie wszystkich cech podstawowej osobowosci bohatera i naniesienie charakterystyk liczbowych zajmuje zaledwie kilka minut. Rzecz jasna, przemienienie tego zestawu cyfr w zywa, oddychajaca postac wymaga nieco wysilku. Musisz siegnac w glab siebie bardzo gleboko, aby odnalezc cos wystarczajaco realnego i prawdziwego, pozwalajacego dopelnic osobowosc bohatera. Frankenstein z latwoscia zlozyl swoje monstrum z dostepnych mu ludzkich

kawalkow. Najwieksza trudnosc sprawilo mu tchniecie wen zycia.

Szczegolowy opis tworzenia bohatera znajduje sie w pozniejszych rozdzialach.

Krewni

Przyjmuje sie, ze wszyscy bohaterowie sa sprzymierzencami i podczas gry beda ze soba wspoldzialali. To wcale nie znaczy, ze zawsze beda razem, ale ze beda sie wzajemnie chronic i dzielic pewne wspolne ambicje. Takie grupy wampirow wcale nie sa rzadkie i zwykle maja swoje nazwy. Termin „krewni" lub „rod" na poczatku odnosil sie jedynie do potomstwa tego samego ojca, lecz teraz okresla takze jakakolwiek grupe mlodych wampirow, ktorzy dobrali sie razem dla wspolnego bezpieczenstwa. Starsi nazywaja rody „koteria", ale ten archaiczny termin nie jest juz tak popularny jak niegdys. Bez wzgledu na nazwe, kazdy czlonek takiej grupy jest uzalezniony od reszty i musi polegac na pozostalych. To wlasnie rod jednoczy bohaterow i umozliwia graczom wspoldzialanie w calej opowiesci.

Wygrani i przegrani
Gra jest dynamiczna zasada wyobrazni.
- C.G. Jung

W Wampirze nie ma pojedynczych „zwyciezcow", jako ze nie jest tu celem pokonanie innych graczy. Aby wygrac w ogole, musisz wspoldzialac z pozostalymi graczami. Poniewaz jest to gra narracji, nie ma sposobu, by jedna osoba odniosla zwyciestwo. Wlasciwie Wampir jest gra, w ktorej prawdopodobnie przegrasz, bowiem prawie niemozliwe jest powstrzymanie pedu bohatera ku szalenstwu. Wlasnie cala idea polega na tym, zeby powstrzymywac ten ped jak najdluzej, oddajac caly dramat rozgrywajacej sie tragedii.

Jedyna prawdziwa miara sukcesu jest w Wampirze przezycie. Oczywiscie, jesli bohater ma jakies silne motywacje, np. chec zemsty, osiagniecie takiego celu mozna w pewien sposob uznac za sukces. Ponadto opowiesci maja swoje zakonczenia, ktore moga byc dla bohaterow szczesliwe albo i nie. Przykladowo, jesli bohaterowie dowioda, ze seryjnym zabojca jest rzeczywiscie podejrzewany przez nich wampir i zdolaja powstrzymac jego szalenstwa, mozna powiedziec, ze „wygrali". Jesli zas w ogole nie dowiedza sie, kto stoi za morderstwami (nie powstrzymaja zabojcy), wtedy przegrali, choc moga sie o tym dowiedziec zbyt pozno.

Bohaterowie, jesli chca odnosic choc czesciowe sukcesy, musza zostac przyjaciolmi. Zapewniaja sobie wtedy wzajemne bezpieczenstwo i zywia wzgledem siebie odrobine zaufania. Swiat ciemnosci jest tak niebezpieczny, ze zaufani przyjaciele sa naprawde cenni. Jest to rodzaj ewolucyjnego przystosowania.

Rekwizyty do gry

Gra w Wampira jest przeznaczona w wiekszosci do odgrywania przy stole. Chociaz zadna plansza nie jest potrzebna, sa pewne rekwizyty, ktore wymagaja stolu. Bedziesz potrzebowal kostek, olowka, kartki papieru i kserokopii Karty Postaci. Niezbedne sa kostki dziesiecioscienne, ktore mozesz nabyc w wiekszosci sklepow RPG. Narrator takze moze potrzebowac miec pod reka czyste kartki, aby moc szkicowac plany sytuacyjne (ktore lepiej pomoga graczom zrozumiec sytuacje, niz sam opis slowny), a takze inne rekwizyty, obrazujace graczom, co widza ich postacie (zdjecia, zapalki, szale - wszystko, co uatrakcyjni i ozywi przezycia).

Live-Action, czyli akcja na zywo

Wampir zostal tak opracowany, aby moc do gry wprowadzic system Live-Action, czyli odgrywanie akcji na zywo. Zostaly w nim zawarte zasady i porady, ktore pozwola odgrywac niektore czesci opowiesci na zywo. Gracze beda wowczas fizycznie odgrywac niektore sceny, dzialania wykonywane przez ich bohaterow, dokladnie tak, jak to czynia prawdziwi aktorzy na scenie (choc bez broni i jakiejkolwiek walki). Takie okresowe epizody beda odgrywane wtedy, gdy bohaterowie znajduja sie w „domu" lub w sytuacjach, kiedy licza sie interakcje miedzy bohaterami.

W zwiazku z tym, zamiast siedziec i opowiadac kazdemu, co twoj bohater mowi i robi - sam

wstajesz, robisz (o ile to mozliwe) i mowisz to niejako za niego. Narrator znajdzie w tej ksiazce rady dla siebie, jak aranzowac i rezyserowac takie sceny, ze szczegolnym naciskiem na wprowadzanie do fabuly elementow, ktore sprowokuja graczy do odgrywania swoich rol na zywo pomiedzy soba (wzajemne podejrzenia, wspolna debata, wewnetrzna intryga i zaciekly spor).

Znaczenie mitu

Zapomnialem, co to ruch
Kiedy sucho w ustach mam
Moje oczy to spalony serca strzep
Na skrwawionym niebie
Och, to bylo slodkie i tak dzikie.
- The Cure, „Homesick"

Aby zrozumiec Wampira, musisz wyczuc jego nastroj. Jest mocny i zadumany, ale z jakas skryta nuta wrazliwosci. Jest egzotyczna i dzwieczna mara nocna, gdzie rozsadek nie zawsze odgrywa role. Jest neogotycka wizja romansu, bedacego u szczytu dzisiejszego hiperkinetycznego swiata MTV.

Ten romans powstaje z patosu calosci. W Wampirze los bohaterow prawie zawsze jest przesadzony od samego momentu Przeistoczenia. Chociaz sa niewyobrazalnie potezni, sa przy tym takze przekleci. Niezaleznie od tego, co robia, pozostaja potworami, opanowani straszliwym, niezaspokojonym pragnieniem. Opowiesci w Wampirze sa wyjatkowe, bowiem wszystkie zawieraja ten element tragedii. Tradycyjna tragedia teatralna, jak u Ajschylosa i Szekspira, przedstawia bohatera zmierzajacego wprost ku wielkiej, dramatycznej zgubie, co zostalo mu przepowiedziane juz na samym poczatku. Wlasnie z powodu kim lub czym jest bohater, z powodu samych jego cnot, tragedia jest nieunikniona juz od pierwszego aktu - o czym widzowie wiedza. Los bohaterow Wampira wlasciwie takze jest przesadzony od chwili, kiedy po raz pierwszy napija sie krwi swojej pierwszej ofiary - i gracze powinni byc tego swiadomi.

Paradoksalnie, postacie Wampira, ktore sa wzorem tragicznego zla, moga sie przerodzic w prawdziwych bohaterow o nieposlednim mestwie. Sa zli nie z powodu tego, kim sa, ale z powodu tego, czym sa. Jako pijacy krew sa naznaczeni zlem. Sa tez tragiczni, bowiem dreczy ich zlo, ktore w nich tkwi, lecz absolutnie nic nie moga na to poradzic. Od postaci Wampira oczekuje sie, ze przemienia sie w bohaterow - musza sie niepokoic o to, kim sie stali, a takze o to, kim moga sie stac wkrotce.

Sprawiedliwosc jest tylko wtedy, gdy dobro zwycieza nad zlem - potwory musza przegrac. Tak wiec, jesli wampiry chca w jakikolwiek sposob „zwyciezyc", musza byc w jakis sposob heroiczni. Musza pokonac tkwiace w nich potwory przez samoopanowanie, pielegnujac w sobie ludzkie cnoty i okazujac prawdziwe mestwo. Czasami dramat Finalowej Smierci jest dla wampira jedyna nadzieja heroicznego wyzwolenia.

Jest raczej mala szansa, aby bohaterowie mogli znalezc sposob na zdjecie ciazacego na nich przeklenstwa i na powrot przemienic sie w smiertelnych. Nie wszyscy bohaterowie tego pragna, ale dla wiekszosci bedzie to priorytetowa motywacja, nadrzedne dazenie, zwlaszcza wtedy, gdy stopniowa utrata Czlowieczenstwa wolno zacznie zbierac swoje zniwo.

Inne wampiry poszukuja Golcondy, plateau opanowania, jakie niektorym z Rodziny udaje sie osiagnac, gdzie ich podstawowe popedy i instynkty nie maja juz nad nimi tak wielkiej wladzy. Osiagnac ten stan jest znacznie trudniej niz pozbyc sie przeklenstwa niesmiertelnosci, jednak wielu do niego dazy przynajmniej rownie usilnie.

Bohaterowie wiekszosc czasu poswiecaja walce ze zlem, lecz zamiast walczyc z diabolistami, szalonymi naukowcami czy potworami, walcza z tym, co tkwi w nich samych, z bestialskimi odruchami, ktore czynia ich zlymi. Te wystepujace w Wampirze konflikty sa najbardziej intymne; dotycza bowiem takze ciebie.

Zoltodzioby

Za wczesnie na mete, za pozno na start

Musze byc doroslym - za male serce mam.
- Minor Threat, „Minor threat”

Bestia w tobie jest silna. Chociaz zalujesz tego, kim jestes i co musisz robic, nie mozesz temu zaprzeczyc, ani wygnac tego z duszy. Ale musisz wytrzymac, aby nie stoczyc sie w kompletna degeneracje i chaos.

Trudno jest byc dobrym, kiedy tak wiele zadz ciagnie cie do grzechu, lecz kiedy sie zawahasz, stracisz czlowieczenstwo wczesniej niz myslisz. Twoja Bestia zapanuje nad toba, jesli bez przerwy nie bedziesz sie staral utrzymac jakiegos sztafazu kultury i cywilizacji. To ty musisz byc panem swojej Bestii, w przeciwnym razie staniesz sie jej sluga. Zlo potrafi odebrac swoja zaplate.

Jestes zoltodziobem, swiezo uwolnionym przez swego ojca. Musisz walczyc, aby przezyc i probowac zrozumiec ten obcy swiat, w ktorym sie nagle znalazles - najprawdopodobniej wbrew wlasnej woli. Na koniec, pozostaje jedynie wytrwac, ale tylko nieliczni szczesliwcy moga sie pozbyc przeklenstwa i powrocic do ludzkiego zycia. Poszukujesz Golcondy, aby odnalezc harmonie i moc jako wampir, ale nigdy nie mozesz byc pewien, czy ona w ogole istnieje.

Przemienienie

Stales u wrot, wiodacych na ogrod
Patrzac jak cie mijaja niby chmury na niebie
Probujac krzyczec w tej palacej chwili
Opetany furia, tkwiaca wewnatrz ciebie.
- Joy Division, „The Eternal”

Chwila w ktorej czlowiek staje sie wampirem jest niezapomniana, gdyz transformacja jest zwykle bolesna i traumatyczna. Wampir powstaje wowczas, kiedy inny wampir wypije cala krew ze smiertelnika, zabijajac go. Jednak zanim nastapi ostateczna smierc, ojciec przebija wlasna skore, upuszczajac kilka kropel krwi w usta ofiary. To jakos pobudza czlowieka do tego, by zaczal pic wprost z otwartej rany. I to jest wszystko, co potrzebne, aby zaszla transformacja - pelna utrata wlasnej krwi i kropla krwi wampira. Bohater nalezy do rodu swego ojca, a zarazem do jego klanu. Przynaleznosc do klanu okresla jakimi mocami bedzie on dysponowal na poczatku gry, a takze jakie mu przypadna slabosci. Czesto bohaterowie nalezacy do tego samego klanu beda sobie sprzyjac i wzajemnie wspierac, jednak nie zawsze jest to regula.

Przez kilka pierwszych miesiecy, lat czy dekad nowo stworzone dziecko pozostaje pod opieka ojca. Moze dzieki temu dowiedziec sie wszystkiego lub niczego, byc otoczone opieka lub wykorzystywane, obdarowane pelna swoboda lub ograniczone zakazami. Lecz dopoki ojciec go nie zwolni i nie przedstawi ksieciu miasta, spolecznosc wampirow nie zaakceptuje go.

Glod

Wampiry musza sie odzywiac; ten fakt jest najnizszym wspolnym mianownikiem ich egzystencji. Glod nie jest zwykla potrzeba, to przeslaniajaca wszystko obsesja. Pragnienie krwi stanowi pierwotny instynkt przezycia, bowiem jedynie dzieki krwi moze wampir przezyc. Krew nie musi byc ludzka, a nawet jesli, nie musi to wcale oznaczac smierci zywiciela; jakkolwiek zadza krwi czesto zaslepia starsze wampiry tak silnie, ze traca one panowanie nad soba i pija tak dlugo, az wyssaja z ofiary wszystko zycie. Zeby wampirow pozostawiaja tylko mala ranke, ktora i tak znika, kiedy wampir ja wylize.

Poniewaz ojciec nie moze oddac dziecku calej tej krwi, ktora z niego wyssal, mlodego wampira szybko ogarnia szalony glod krwi. Poniewaz dziecko nie ma zadnych doswiadczen z ta tak niepohamowana zadza, jest ona dla niego rownie absolutna, jak i nieunikniona. Zoltodziob nie potrafi zwalczyc tego pragnienia, chyba ze nieustajacym wysilkiem woli, ale nawet i wtedy moze nie zapanowac nad szalem, kiedy w zasiegu jego wechu znajdzie sie swieza krew. Wampiry musza odzywiac sie regularnie, zwykle raz czy dwa razy na tydzien.

Natura Bestii

Powiedzialem sobie - nie pojde,
Nawet jesli tam pojade.
- Big Black, „Bad Houses”

Co w ogole znaczy - byc wampirem? Czlonkowie Rodziny nie sa, mimo ich wygladu, ludzmi - maja odmienna nature i fundamentalnie roznia sie pod wieloma wzgledami. Ktos moglby powiedziec, ze przeciez wizerunek wampira jest taki ludzki, jednak smiertelna pomylka jest uwazac, ze wampiry sa takie jak my.

Sa jednak wystarczajaco podobne, by moc je porownywac i przeciwstawiac cechom ludzkim. Dzieki porownaniu wampirow do ludzi mozna odkryc ich mozliwosci i ograniczenia.

Nalezy zdawac sobie sprawe, ze skoro podstawowe potrzeby wampirow tak roznia sie od naszych, to inne ich pragnienia takze sie roznia. Pozywienie inne niz krew nie jest im juz potrzebne - a tak sie nieszczesliwie sklada, ze krwi nie mozna kupic w pierwszym lepszym warzywniaku, ani jakimkolwiek w ogole sklepie. Wladza smiertelnych jest dla nich jak prozna przyjemnosc. Choc kupczenie wladza jest ulubionym hobby, zwlaszcza wsrod klanu Ventrue, Rodzina nigdy zbyt dlugo nie poswieca jej prawdziwej uwagi. Wampiry to drapiezcy i wola sie raczej sprawdzac w polowaniu, niz jako wladcy.

****

Rozdzial Drugi:

Zalozenia

Ale Pan mu powiedzial: <<O, nie! Ktokolwiek by zabil Kaina, siedmiokrotna pomste poniesie!>> Dal tez Pan znamie Kainowi, aby go nie zabil, ktokolwiek go spotka.
- Biblia, ST Rdz 4,15

Swiat Wampira nie jest naszym swiatem - przynajmniej nie do konca. To gotycko-punkowa wizja swiata, miejsce skrajnosci - monolitycznych, majestatycznych i zmieszanych razem. Rzady zzera korupcja, postepuje bankructwo kultury, dekadenccy smiertelnicy upajaja sie zarem ostatnich dni. To swiat, w ktorym sily zla i entropia sa jeszcze bardziej potezne, niz w naszym. To swiat mroku.

Zewnetrznie nie rozni sie zbytnio od naszego swiata - sa plyty kompaktowe, winyl poszedl w zapomnienie, warstwa ozonu staje sie ciensza, wystawia sie te same opery mydlane. Te same oblicza widnieja na Mount Rushmore, a Statua Wolnosci wciaz dumnie stoi ponad New York Harbor. Jednak w tym swiecie wampiry istnieja i czasem wplywaja na bieg ludzkich spraw. Wlasnie wampiry sa tym istotnym elementem, ktory odroznia swiat gotycko-punkowy od naszego.

Ten rozdzial szczegolowo objasnia zalozenia Wampira - opis kultury i spoleczenstwa smiertelnych mas, jak i polujacej wsrod nich wampirzej arystokracji.

Gotyk-Punk

Gotyk-Punk najlepiej odzwierciedla zalozenia swiata tej gry. To metafora naszego wlasnego swiata, ostrzezenie przed tym, co moze nadejsc, cien chorob trawiacych nas obecnie. To swiat, ktory drecza podobne problemy, ale tu wampiry sa odpowiedzialne za wiekszosc cierpien.

Aspekt gotycki oddaje atmosfere spoleczenstwa smiertelnych i jego instytucjonalizm. Kosciol jest silniejszy, gdyz ludzie zawsze zwracali sie ku Kosciolowi w czasach kryzysu, a wystarczajaco wielu zostalo dotknietych przez Rodzine, by robic w tym wzgledzie roznice. Instytucje, ktore kontroluja, sa nawet bardziej konserwatywne i odporne na wszelkie zmiany niz te, jakie my znamy. Gotyk odradza sie w architekturze, dzieki czemu niektore wiezowce wiencza posagi gargoyli.

Aspekt punkowy oddaje styl zycia ludzi - ulicami rzadza gangi, a zorganizowana przestepczosc zdominowala caly polswiatek (samemu zdominowana przez czlonkow Rodziny). Rock, punk i rap w jeszcze wiekszym stopniu sa ucieczka i wyzwoleniem, prawdziwa rewolucja w modzie, dyktujaca styl ubierania sie i mowy. Wszystko to razem sprawia, ze swiat jest bardziej skorumpowany, dekadencki i zdehumanizowany niz jakikolwiek mieszczuch bylby sklonny uwierzyc.

Ostatecznie to ty jednak zdecydujesz, jaki bedzie swiat gotycko-punkowy. Mozliwosci jest wiele, a roznice sa tak subtelne, ze nie sposob ich wszystkich opisac w tej ksiazce. Twoim zadaniem bedzie wniesc nastroj swiata gotycko-punkowego do opowiesci, ktore sam bedziesz opowiadal. Mozesz to robic przez barwne opisy, kreacje bohatera, ktorego bedziesz odgrywal i styl snutych przez ciebie opowiesci. Mozesz dodac od siebie doslownie wszystko, co tylko bedzie mialo posmak gotycko-punkowy.

Ulice we krwi

Wpierw jako wampir na swiat przywolany
Twoj zewlok z grobu zostanie wyrwany;
Aby pustoszyc twa rodzinna ziemie,
Ssac ludzka krew i nekac wlasne plemie.
- Lord Byron

Jak to jest - zyc w swiecie nieustannej nocy? Tanczyc w krwawej poswiacie ksiezyca? Pragnac krwi zywej, rozumnej ofiary?

Zycie w miescie jest tak nieprzewidywalnie zmienne, jak sami Kainici. Dlugie okresy spokoju

moga nagle bez ostrzezenia przemienic sie w burze konfliktow i zamieszek. Wampir jest stworzeniem, ktorego emocje splataja sie z instynktem. Obsesje i perwersje jednego z czlonkow Rodziny moga nagle doprowadzic do konfliktu z innym. Chociaz Rodzina potrafi zyc ze soba w zgodzie przez wiele lat, ostatecznie jednak zawieszenie broni zostaje przerwane i kanibalistyczna wojna zaczyna sie na nowo. Naprawde Jyhad nie ma konca - po prostu czasem rzuca mniejszy cien.

Zwykle jednak Rodzina potrafi zachowac rownowage w miescie, dzieki formalnemu lub niewypowiedzianemu porozumieniu. Wklada wiele wysilku w minimalizacje konfliktow, lecz walki sa czesto nieuniknione. Kiedy juz do tego dochodzi, prawie zawsze wszystko ukryte jest pod maska Maskarady i smiertelni mieszkancy miasta rzadko cos zauwazaja. Dlatego teraz mozna toczyc wojne bez obaw dreczacych starszych - ze powroca czasy Inkwizycji.

Niektore wampiry nie biora udzialu w zyciu spolecznym Przeklętych i nie utrzymuja zadnych stosunkow z pozostalymi. Nazywa sie ich Bezklanowcami lub Wloczegami. Miasta sa na tyle duze, iz nie jest wcale trudno ukryc sie przed wzrokiem innych; mowi sie nawet, ze jesli spotkasz kogos z Rodziny, bedzie to zawsze ten, ktory chcial spotkac ciebie. Jednak czasami nawet najwieksi samotnicy posrod wampirow sa wciagani w polityke sytuacji i kiedy zajdzie potrzeba, nawet Bezklanowcy sa bezlitosnie wyciagani z ukrycia i przesluchiwani. Egzekutorzy sa wampirami strzegacymi prawa Rodziny i znani sa z tego, ze traktuja wmpirow-samotnikow jako kozly ofiarne za przewinienia innych.

Stworzenia miasta

Wlasnie przez swa zgodnosc, choc niektorzy mowia, ze z natury, wampiry sa stworzeniami miasta. Dzikie okolice zamieszkuja zas wilkolaki. Jest to wygodna sytuacja dla wiekszosci z Rodziny. Po co szukac zywnosci dalej, skoro kilka dzielnic czy nawet najmniejsze miasteczko zapewni wiecej krwi niz potrzeba?

Mlodsze wampiry czasami odczuwaja potrzebe wloczegi, ale to pragnienie zanika, kiedy dorastaja. Starsi Kainici wola znalezc sobie jakies wygodne miejsce i wlasnie tam urzadzic swoje schronienie. Ci, ktorzy wola sie wloczyc poza miastami, prawie na pewno spotkaja Lupinow i sprawia jedynie, iz poglebi sie nienawisc, jaka zywia do siebie wilkolaki i wampiry.

Tak wiec miasta staly sie dla Rodziny zlota klatka, a choc sa one centrami cywilizacji i przejawiaja dzis nadmierna tendencje ekspansji, wciaz pozostaja dla wampirow wiezieniem, z ktorego nie ma ucieczki. Kainici uwiezieni sa zarowno cialem, jak i duchem. Niewola tylko zaostrza konflikty posrod nich, a przeciez zwierzeta w klatce zawsze ostatecznie obroca sie przeciwko sobie.

Przeludnienie

Niech bedzie wojna - tu nam za ciasno
Niech bedzie wojna - o przestrzen wlasna.
- Fear, „Let's Have a War"

Wampiry sa wyjatkowym gatunkiem zwierzat, podobnie jak ludzie. Musza byc posluszni zarowno prawom ewolucji, jak i warunkom, ktore dyktuje srodowisko. Maja swoje miejsce w lancuchu pokarmowym; w rzeczy samej, mozna by nawet rzec, ze wypelniaja ekologiczna nisze. Jest nawet nieprzekraczalny limit, okreslajacy ilu osobnikow tego rodzaju moze wystepowac na danym obszarze. Kiedy ta granica zostanie przekroczona, naturalny mechanizm zredukuje ich liczebnosc do normy, jak to sie dzieje z kazdym gatunkiem drapieznikow.

Wampiry sa wyjatkowymi stworzeniami na ziemi, poniewaz nie stoi nad nimi juz zaden gatunek. Sami sa dla siebie drapieznikami i ofiarami, i sami kontroluja swoja liczebnosc przez zawzieta rywalizacje. Starsi jedynie zdaja sobie sprawe, pamietajac taka sytuacje, ze jesli liczebnosc nadmiernie sie zwiekszy, wampiry nie ujda uwadze smiertelnych. Choc indywidualnie wampir jest wielokrotnie silniejszy niz jego smiertelna ofiara, to cala ludzkosc swiadoma istnienia Rodziny szybko by sobie z nia poradzila.

Jedna trzoda moze wyzywic niewielu drapieznikow. W przeszlosci w kazdym miescie zyl tylko jeden wampir i mogl on uwazac je za swoja wlasna domene. Kiedy miasta byly male, pozostawanie rasa samotnikow bylo dosc efektywna taktyka przezycia. Jednak wraz ze wzrostem miast, wzrosla takze populacja lowcow. Teraz wielu dzieli ze soba jedna domene i wcale nie nalezy to do rzadkosci.

Duze miasto, jak San Francisco czy Hamburg, utrzymuje przecietna populacje wampirow na poziomie 15 do 30 osobnikow. Wieksze miasta, jak Nowy York czy jeszcze wiekszy Londyn sa w stanie zapewnic byt proporcjonalnie wiekszej populacji, podczas gdy mniejsze miasta - odpowiednio mniejszej.

Zlota zasada mowi, ze jeden wampir przypada na 100 000 smiertelnych. Tak wiec obszar olbrzymiej metropolii Chicago, liczacy siedem milionow smiertelnych, moze utrzymac w granicach rozsadku blisko 70 wampirow. Czesto ksiaze sztucznie reguluje liczebnosc, okreslajac ilu czlonkow Rodziny moze rezydowac w jego miescie, gwarantujac przez to nienaruszalnosc swietej Maskarady.

Miasta z pewnoscia moglyby utrzymac wieksza liczbe wampirow, gdyby nie uzasadnione obawy przed ujawnieniem. Maskarada jest dla starszych sprawa najwyzszej wagi - lepiej zeby zginelo kilku anarchistow, niz wszyscy w kolejnej Inkwizycji. Podejmuja wiec niezbedne srodki, by istnienie wampirow nadal pozostalo tajemnica dla ludzkosci. Zachowuja scisla kontrole nad stwarzaniem neonatow, gdyz nadmiar wampirow dramatycznie zwieksza to ryzyko. Ograniczeniem populacji jest takze fakt, iz tylko nieliczne potencjalne wampiry przezywaja Przeistoczenie - wielu popada w obled i jest usuwanych przez swoich ojcow.

Niezaleznie od tego, Rodzina obecnie jest zbyt wielka, aby populacja smiertelnych mogla ja utrzymac; szeregi anarchistow urosly do bezprecedensowych rozmiarow. Stopniowo nadchodzi czas „rzezi" - czas, o ktorym szepcza ze strachem, czas wspomniany w legendach Rodziny, czas Gehenny.

Normalnosc

Zjawia sie bez ostrzezenia,
Niby czarny kot przemyka.
Nigdy nie wychodzi z cienia,
A gdy kur zapieje - znika.
- The Rolling Stones, „Midnight Rambler"

Wiekszosc wampirow desperacko walczy o zachowanie przejawow normalnosci swego zycia, chcac przez to uniknac prawdy o swojej wstretnej egzystencji. Stwarzaja wokol siebie sztuczny swiat, ktory tymczasowo ich zadawala, jednak z czasem bedzie musial sie rozpasc. Niektorzy uczeni Kainici twierdza, ze wampir potrzebuje pozorow normalnego zycia, aby nie popasc w szalenstwo. Popadniecie w schemat wampir-showu, jaki prezentuje kino i literatura, niechybnie doprowadzi do zalamania i ostatecznej destrukcji swiadomosci; jednak ta gra pozorow przynosi ulge.

Uczeni sugeruja, ze wampir po Przeistoczeniu zachowuje wiele ze swej smiertelnej psychiki. Jednak sila nadludzkich popedow, pragnien i obsesji Bestii przytlacza ja. Nieco samooklamywania sie pomaga zachowac zdrowie psychiczne.

Roznice spoleczne

Ludzie chca stlamsic nas lub przegonic
Bo nie jestesmy tacy jak oni -
Zimni, smutni, sztywni tak jak klody,
Obym umarl, poki jestem mlody!
Takie to moje pokolenie.
- The Who, „My Generation"

W Rodzinie jest kilka roznych klas spolecznych. Podstawowa wykladnia przynaleznosci jest roznica wynikajaca z kombinacji wieku i pokolenia (czyli jak wielu ojcow dzieli okreslonego potomka od Kaina, pierwszego wampira; wedlug definicji linii krwi). Oczywiscie nie latwo jest przejsc do wyzszej klasy spolecznej; starsi ufaja tylko tym, ktorzy sie sprawdza, a najlepszym sprawdzianem jest przezycie kilku setek lat.

To Starsi dzierza wladze i to oni okreslaja komu nalezy sie szacunek i status. Oczywiscie mozna posluzyc sie praktyka diabolizmu i w ten sposob „cofnac sie" o kilka pokolen wstecz, lecz tacy ojcobojcy rzadko sa mile widziani wsrod starszych.

Najwyzszy status maja Przedpotopowi - Kainici z trzeciego pokolenia. Najnizszy przypada mlodziezy i

Bezklanowcom, ktorzy generalnie naleza do XIII pokolenia lub nawet pozniejszych, jako ze calkiem niedawno ulegli Przeistoczeniu.

- **Wloczedzy:**
  Choc wielu Wloczegow jest Bezklanowcami, sa „normalnymi" wampirami. Jednak niektorzy z nich ulegli tak wielkiej degeneracji, ze odzywiaja sie tylko kosztem najslabszych i umierajacych. Niektorzy Wloczedzy zyja poza spolecznoscia wampirow z wyboru, ale wielu zostalo wygnanych. Niektorzy nawet przynalezeli do spolecznosci Rodziny, jednak utracili zbyt wiele Czlowieczenstwa i nie potrafia juz utrzymywac zadnych stosunkow z innymi. Zyja tylko po to, by przezyc, z nocy na noc, dla pozywienia. Ostatecznie wygina, lecz zanim to nastapi, moze uplynac wiele lat.
- **Dzieci:**
  Wampiry nalezace do tej klasy nie zostaly jeszcze przedstawione ksieciu, ani tez ojciec nie zakonczyl nad nimi opieki. Nie sa jeszcze uwazane za pelnoprawnych czlonkow spolecznosci Rodziny, dlatego tez nie maja zadnych przywilejow. Krocej mowiac, traktowane sa jak dzieci. Termin ten jest czasem uzywany w znaczeniu obrazliwym - czlonkowie Rodziny, ktorzy wykaza sie jakims wyjatkowo glupim dzialaniem, moga byc nazywani dziecmi i za takie uwazani.
- **Neonaci:**
  Te wampiry zostaly niedawno zwolnione z ojcowskiej opieki i przedstawione ksieciu, chociaz nie wyrobily sobie jeszcze opinii w spolecznosci. Neonaci sa klasa najmlodszych wampirow, nad ktorymi ojcowie zakonczyli swa opieke. Jesli beda sie zachowywac przyzwoicie i nie przylacza sie do anarchistow, w koncu stana sie obywatelami, zwykle po 50 do 100 latach.
- **Anarchisci:**
  Nadano im status, poniewaz daja sie zauwazyc. Sa respektowani ze wzgledu na te niewielka wladze, ktora udalo im sie zdobyc, ogolnie doceniani za swa energie, aktywnosc i konsekwencje. Choc sa przeciwnikami starszych a zwlaszcza ksiazat, wzbudzaja szacunek - nawet jesli nie otwarcie. Buntem wywalczyli sobie swoja spoleczna osobowosc.
- **Obywatele:**
  Ci czlonkowie Rodziny sa wciaz mlodzi, ale sprawdzili sie w oczach starszych. Obywatele to obiecujacy Kainici, ktorzy graja fair (w wiekszosci), aby zdobyc wieksza wladze. Obywatel to stopien pomiedzy neonata a starszym, kiedy wampir rosnie w sile i zdobywa szacunek. Wielu z tych wampirow przezylo juz jedno lub dwa stulecia.
- **Starsi:**
  Kiedy wampiry osiagaja pewien wiek, nie ma juz nad nimi zbyt wielu w spolecznosci Rodziny. Starsi sa Kainitami, ktorzy sprawuja wladze nad wszystkimi pozostalymi. Zwykle maja od 200 do 1000 lat, lecz jak wszystko wsrod nieumarlych, moze sie to bardzo roznic. W odroznieniu od Nowego Swiata, w Europie wampiry musza byc starsze i duzo bardziej potezne, aby moc byc uwazane za starszych.
- **Matuzalemowie:**
  Kiedy wampir osiagnie szczegolny wiek, gdzies pomiedzy 1000 a 2000 niesmiertelnych lat, zachodzi w nim gruntowna przemiana. Dlugo sie sprzeczano, czy jest to mistyczna, biologiczna czy tylko spoleczna przemiana, wynikajaca z innych potrzeb i pragnien. Kiedy wampir osiaga ten wiek, na pewno dopada go nuda i melancholia, jak rowniez narastajaca paranoja. Slabi wola podejmowac kazde ryzyko czy raczej ulegac nieswiadomemu pragnieniu samobojstwa, byle by tylko nie dozyc tego wieku; jedynie najsilniejszy moze dotrwac i zostac Matuzalemem.Jakis instynkt samozachowawczy nakazuje Matuzalemom wycofac sie ze swiata i unikac mlodszych od siebie. Nieustanna walka z lekkomyslna mlodzieza, ktora upatruje zyskania sily przez spijanie krwi starszych, staje sie coraz bardziej uciazliwa. Ktorys anarchista moze miec w koncu szczescie i pokonac starozytnego. Dlatego jedynym wyjsciem jest calkowicie wycofac sie ze spolecznosci i zapasc w letarg. Niektorzy Matuzalemowie wciaz uczestnicza w walkach o wladze i w

rodzinnej Jyhad, ale czynia to calkowicie anonimowo.

- **Przedpotopowi:**
  Sa to starozytne, najstarsze wampiry i prawdopodobnie najpotezniejsze istoty na ziemi. W wiekszosci sa uwazani za wnuki Kaina i naleza do trzeciego pokolenia. Kiedy wtracaja sie w sprawy Rodziny, rzadko pozostawiaja cos nie splamionego swoja reka. Wystarczy slowo o Przedpotopowcach, aby wywolac konflikty i zamieszki wsrod czlonkow Rodziny. Ich wieczna wojna, Jyhad, trawi cala Rodzine.

Ksiaze

W czasach wspolczesnych (ostatnie tysiaclecie, wedlug rachuby czasu Rodziny) pojawila sie wsrod nieumarlych nowa grupa spoleczna. Kiedys Kainici zyli samotnie lub tylko wraz ze swoim rodem; kazdy byl panem swojego miasta i tak bylo do czasu narodzin Tradycji. Niektorzy nadawali sobie tytuly i przywileje, co w praktyce bylo bez znaczenia, jako ze robilo wrazenie jedynie na smiertelnych.

Jednak kiedy miasta rozrosly sie w metropolie i pojawila sie wystarczajaca liczba zywicieli, by utrzymac wielu czlonkow Rodziny, spolecznosc wampirow zmienila sie. Nadszedl czas ksiazat.

Termin „ksiaze", choc czasem uzywany w znaczeniu obrazliwym, zwykle odnosil sie do starszego, ktory panowal nad jakims okreslonym obszarem miejskim, bedacym jego domena. Mowiac formalnie, ksiaze czy ksiezna dzierzy wladze w domenie; ustanawia w niej prawa i jest odpowiedzialny za utrzymanie porzadku. W praktyce jednak, ksieciem jest po prostu ten, kto ma przewage nad innymi i najlepiej potrafi utrzymac anarchistow w ryzach. Na poczatku zwykle najsilniejszy wampir sam oglaszal sie panem domeny, jednak w miare uplywu czasu zrodzily sie tradycje, ktore okreslaly prawa nadawania i utrzymywania tego tytulu. Camarilla te tradycje skodyfikowala i wymusila ich przestrzeganie.

Po czasach Inkwizycji starsi wbili sobie do glowy jak wazna jest Maskarada i zaczeli darzyc rosnaca nieufnoscia mlodsze wampiry, ktore nazwali anarchistami. Glownym powodem ich niepokoju byl bunt sekty znanej pod nazwa Sabat, dlatego tez obawiali sie, by cos takiego sie nie powtorzylo. Neonaci stworzeni w XVIII wieku byli dziecmi czasow wspolczesnych i byli obcy sposobie myslenia starszych.

Po incydencie, ktory mial miejsce w Londynie w 1743 roku, kiedy to anarchista zlamal prawo Maskarady, Camarilla zdecydowala sie sformalizowac cos, co bylo juz faktem od wielu wiekow - wladze ksiecia.

Termin „ksiaze" jest niczym innym jak tylko terminem. To nie jest zadna tytularna dzierzawa, ani tez jakakolwiek dziedziczona pozycja. Tak naprawde wielu czlonkow Rodziny sprzeciwia sie stosowaniu tego pojecia dla tych wlasnie powodow. To po prostu nazwa dla urzedu wladzy, ktory moze zdobyc potezny wampir. Nie wszystkie miasta maja nawet swojego ksiecia; w niektorych rzadzi rada, a w innych nikt. Wspolczesne rozumienie „ksiecia" odnosi sie do czasow, kiedy kazdy czlonek Rodziny byl sekretnym wladca miasta, w ktorym zyl, co bylo praktyka najbardziej powszechna w sredniowiecznych Wloszech. W niektorych miejscach stosowano tytuly: Diuka, Barona czy Hrabiego (w kulturowo poprawnej formie).

Naprawde ksiaze nie jest panem miasta; jego pozycje mozna raczej porownac do nadzorcy. Nade wszystko ksiaze pelni funkcje ostatecznego arbitra wsrod Rodziny zyjacej w jego miescie i jest odpowiedzialny za przestrzeganie prawa Maskarady. Starsi interpretuja to glownie w znaczeniu, ze ksiaze musi poskramiac i przesladowac anarchistow.

Czlonkowie Rodziny nie skladaja swemu ksieciu zadnej przysiegi wiernosci lennej i musza sie go sluchac tylko na tyle, na ile sie go boja. Kiedy wladza ksiecia zostanie zakwestionowana lub bedzie udaremniana, ksiaze musi posluzyc sie sila, aby utrzymac swa pozycje. Jesli okaze sie nie dosc silny, jego wladza zakonczy sie. Jest kilku ksiazat, ktorzy nie moga zrozumiec nieformalnego charakteru swej pozycji; uwazaja sie za krolow a swe panowanie podkreslaja dworska etykieta i krolewskim ceremonialem. Utrzymuja dwor i wymagaja, aby towarzyszyli im wszyscy Kainici z domeny, w czasie gdy feruja wyroki. Arogancja tych ksiazat jest czesto nie do zniesienia, ale mozna ich zrozumiec, ktoz bowiem normalny, jesli nie szaleni lub prawdziwi egoisci, pragnalby tak niebezpiecznej pozycji?

Wielu czlonkow Rodziny ignoruje ksiazat, podobnie zreszta jak wszystkich innych. Taka czcza gadanina o wladzy nie robi zadnego wrazenia na prawdziwie poteznych istotach, wliczajac Inconnu i wielu sposrod starszych. Uwazaja oni tytul ksiecia za objaw arogancji tych, na tyle jeszcze mlodych, by chcialo im sie wladzy. Ksiaze nie jest dla nich autorytetem, ktoremu mieliby sie klaniac. Jesli odwiedzaja miasto, oczekuja, ze to ksiaze bedzie sie im klanial - jesli jest na tyle madry.

Ciezar wladzy

Tradycyjnie ksiaze jest najstarszym wampirem w miescie, choc nie jest to juz uniwersalna regula. Sposob „koronacji" jest rozny w zaleznosci od miasta i od ksiecia. Zwykle jest to przemoc i uzurpacja, gdyz jedynie silni i ambitni moga dzierzyc wladze niekwestionowanie. Przewaznie potrzebne jest poparcie starszych miasta. Grupa najpotezniejszych ze starszych nazywana jest starszyzna i czesto stanowi rade doradcow ksiecia. Ksiaze, jesli chce rzadzic, potrzebuje ich aprobaty.

Kazdy moze oglosic sie ksieciem, ale rzadzic domena w miescie moze tylko wtedy, gdy nikt nie oponuje. Jezeli ktos rzuci wyzwanie niedoszlemu ksieciu, pretendenci musza ze soba walczyc, dopoki suweren nie zostanie okreslony.

Taka walka nie jest zwyklym pojedynkiem, ani tez jakakolwiek otwarta wojna. Jak wszystkie konflikty miedzy wampirami, jest to czesc wielkiej Jyhad, dlatego skladaja sie nan rozne rozgrywki i manewry, triki i grozby, przemoc i rozlew krwi. Rozni starsi, rody i koteria opowiadaja sie za ktoras ze stron - ze wzgledu na osobista sile pretendenta, obietnice wielkiej nagrody czy ze strachu przed odwetem. Czasami instytucje smiertelnych, jak policja, banki, media, pozostajace pod kontrola wampirow, rowniez moga wlaczyc sie w te wojne. Prawie zawsze konczy sie to smiercia jednego z rywali. Zwyciezca rzadko okazuje wielkodusznosc, a nawet jesli tak, to nie podaruje przegranemu dalekowzroczna starszyzna.

Przeprowadzic zamach stanu wcale nie jest latwo, gdyz ksiaze sam jest niezwykle silny i prawie zawsze stwarza sobie rod, aby go chronil. Kolejnym problemem dla niedoszlego buntownika jest fakt, ze przeciwstawienie sie ksieciu zwykle oznacza przeciwstawienie sie starszym miasta. Starsi, kiedy sie zjednocza, maja wystarczajaca sile, aby pokonac doslownie kazdego.

Proba uzurpacji wladzy oznacza okres wielkiej destabilizacji, jako ze zmagania rozciagaja sie na krolestwo smiertelnych i zagrazaja Maskaradzie. Obawa przed taka sytuacja powstrzymuje starszych przed zmiana stron i podzialem swoich sil miedzy dwoch lub wiecej pretendentow.

Wiekszosc starszych stoi po stronie ksiecia, poniewaz nie chca ryzykowac zamieszania w miescie. W ciagu swego dlugiego zycia stali sie bardzo zapobiegawczy i zrobia wszystko, co tylko moga, aby zapewnic swemu otoczeniu spokoj. Sa ekstremalnie konserwatywni we wszystkim co robia, poniewaz chca jedynie przetrwac, a nie ewokowac zmiany.

Jesli starszyzna stoi po stronie ksiecia, wlasciwie nic nie moze obalic jego wladzy. Starszyzna dysponuje duzymi wplywami, ma wielu zwolennikow, a jej czlonkowie sami sa wystarczajaco silni; wszystko z korzyscia dla ksiecia. Chociaz wielu probuje obalic ksiecia, gina zanim na dobre zaczna.

Tak wiec nad Przekletymi mozna panowac. Slyszano o ksiazetach, ktorzy dobrowolnie abdykowali, ale to rzadkosc.

Przywileje Ksiecia

El Presidente cygara pali,
A kogo nie lubi -
Wsadzi za kratki albo rozwali.
- Circle Jerks, „Coup D'Etat"

Wiele wampirow pragnie pozycji ksiecia po prostu dla chwaly. Jest jednak kilka przywilejow zwiazanych z tym tytulem, ktore wcale nie sa takie oczywiste.

- **Prawo progenitury:**
  Ksiaze jest jedynym wampirem, ktoremu wolno stwarzac potomkow. Nikt inny nie posiada tego prawa, chyba ze ksiaze je nada. Dzieki temu ksiaze ma ogromna wladze nad innymi wampirami, bo prawie kazdy chce miec wlasne dzieci.
- **Poparcie starszych:**
  Ogolnie rzecz biorac, starszyzna udziela ksieciu poparcia, przynajmniej tak dlugo, jak przestrzega on prawa Maskarady i poskramia dzikie wybryki anarchistow.
- **Polityczne wplywy w Camarilli:**
  Ksiaze ma bardzo zawyzony status, dzieki czemu ma posluch wsrod wiekszosci

starszych.

- **Prawo wolnych lowow:**
  Ksiaze moze oglosic (dla dobra miasta) limit polowan. W imie zachowania Maskarady moze zarzadzic ograniczenie w
  spozyciu krwi smiertelnych, obowiazujace wybranych lub wszystkich czlonkow Rodziny zyjacych w miescie. Zwykle taka
  prohibicja dotyczy kwestii, gdzie mozna polowac i czyja krew wolno pic. Jesli ktos nie bedzie tego przestrzegal, ksiaze
  moze oskarzyc go o naruszenie prawa Maskarady i wymierzyc za to kare.
- **Prawo egzekucyjne:**
  Ksieciu przysluguje prawo oglaszania Krwawych Lowow i dzieki temu ma wladze nad zyciem i smiercia tych, ktorzy wejda
  mu w droge. Nie wolno mu od razu zabijac, jednak to on okresla, czy ktos zlamal Tradycje, a to jest wystarczajacym powodem do kary. Prawo egzekucyjne zwykle jest mocno naduzywane, ale daje przez to ogromna wladze.

Intryga

Polityka rzadow ksiecia moze wykazywac sie spora dynamika, zwlaszcza jesli nie jeden starszy probuje wywierac wplyw na jego decyzje. Kazdy, pozorujac brak zainteresowania brudnymi sprawami polityki, moze probowac grozbami, pochlebstwami czy nawet podstepem naklonic ksiecia, aby postepowal w pozadany sposob. Starsi nie waza sie doprowadzic do obalenia ksiecia, jednak ich ryzykowna gra jest tego bliska. Jyhad ma wiele plaszczyzn i gra w nia wiele pokolen.

Zyjac w miescie nadzorowanym przez ksiecia, wampir musi zaakceptowac pewne obowiazki. Miasto zapewnia bezpieczenstwo, z ktorego wszyscy czerpia korzysci, jednak zeby je utrzymac, nalezy przestrzegac okreslonych zasad zachowania. Niezaleznie od swej formy, wiekszosc tych zasad ma charakter prawie uniwersalny. Okreslane sa mianem Szesciu Tradycji i naleza do najstarszych praw znanych Rodzinie. Za ich egzekwowanie odpowiedzialny jest wlasnie ksiaze. Wszystkie wampiry, od San Francisco po Moskwe, prawnie podlegaja tym Tradycjom. Brak znajomosci tych praw nie jest zadnym wytlumaczeniem.

Anarchisci buntuja sie przeciw rygorystycznym ograniczeniom narzucanym przez starszych, swych znienawidzonych wrogow, ktorych w ich mniemaniu reprezentuje wladza ksiecia. Tym zoltodziobom wydaje sie, ze we wspolczesnym swiecie nie ma sie czego obawiac i mozna odrzucic juz stare przesady i Tradycje. Niektorzy wierza nawet, ze Maskarada jest jedynie uosobieniem lekow za starych i zbyt strachliwych czlonkow Rodziny. Ksiaze musi nieustannie czuwac nad utrzymaniem anarchistow w ryzach i zapobiegac ich dzialaniom grozacym naruszeniem prawa Maskarady. Czasami same grozby nie wystarcza.

Wiekszosc anarchistow nie wierzy w grozbe Gehenny, a wielu nawet powatpiewa, czy wampiry pochodza od Kaina. Po prostu nie wierza w te legendy i traktuja je jak przypowiesci o ogrodzie Eden czy wiezy Babel. Podejrzewaja, ze starsi wykorzystuja te opowiesci, aby zasiac strach posrod obywateli i w ten sposob miec nad nimi wieksza kontrole. Wsrod anarchistow w zlym guscie jest przyznawac sie do wiary w takie mity. Irytuja ich ograniczenia narzucane przez starszych i nie chca sluchac madrosci wieku. Zoltodzioby naleza do najslabszych wampirow w spolecznosci, nic wiec dziwnego, ze probuja pozyskac wladze buntem.

W czasach wspolczesnych dokonala sie wielka przemiana duchowa ludzkosci, a wlasnie ludzi wspolczesnych powstaly nowe wampiry. Ze wzgledu na rosnaca gwaltownosc przemian zachodzacych we wspolczesnej kulturze, wielu z Rodziny spodziewa sie wzrostu fali zbuntowanych anarchistow. Niektorzy czlonkowie Camarilli nawoluja do zaprzestania kreacji nowych wampirow, lecz niezwykle trudno byloby tego rodzaju zakaz egzekwowac. Wiekszosc ze starszych po prostu poklada ufnosc w czynniki naturalne, ktore wezma gore i usuna najbardziej radykalnych anarchistow, zanim ci doprowadza do zguby cala wampirza wspolnote.

Starszyzna

Wiekszosci ksiazat „doradza” grupa starszych, ktorzy kolektywnie okreslani sa mianem starszyzny. Zebrani razem, uchodza za najpotezniejszych czlonkow Rodziny w miescie; indywidualnie nie sa tak silni jak ksiaze, nie chca sie narazac lub tez nudza ich takie obowiazki.

Starszyzna jest wyjatkowo wplywowa i sluzy jako podstawowy hamulec dyktatorskich zapedow ksiecia. Jednak jej czlonkowie maja swoje programy, a ich wlasne klotnie i starcia wcale nie rzadko sprawiaja tyle samo klopotow, co apodyktyczne rozporzadzenia ksiecia.

Elizjum

Ksiaze czesto oglasza niektore obszary swojej domeny miejscami wolnymi od przemocy. Takie miejsca nazywa sie Elizjum i tam wlasnie starsi miasta spedzaja wiekszosc czasu. Tam tez odbywa sie wiekszosc narad i tam snuje sie intrygi. To w Elizjum miesci sie centrum miejskiego biznesu. Choc czasem swietosc Elizjum zostaje skalana, zwykle „Pax Vampirica” jest utrzymywany.

Przewaznie jako czesc Elizjum wyznacza sie pewne budynki, najczesciej miejsca poswiecone sztuce lub takie, ktore w jakis sposob stymuluja artystycznie czy intelektualnie. Dlatego Elizjum to zwykle takie przybytki, jak opery, teatry, muzea i galerie dziel sztuki.

Czasami sa to schronienia niektorych Kainitow lub nawet nocne kluby.

Zasady obowiazujace w Elizjum sa bardzo proste - nie wolno stosowac zadnej przemocy wobec czlonkow Rodziny, przedstawicieli innego rodzaju, ani obiektow fizycznych. Na bol Ostatecznej Smierci, nie wolno niszczyc zadnych dziel sztuki (co czyni Toreadorow najwiekszymi obroncami zwyczaju Elizjum). Elizjum jest ziemia neutralna, gdzie niedopuszczalne sa rodzinne konflikty. Jakkolwiek moga sie zdarzyc calkiem zaciekle pojedynki slowne czy intrygi, to jednak niezmiernie rzadko przeradzaja sie w otwarta walke. Na koniec, wiekszosc uwaza, iz zwracanie na siebie uwagi podczas wchodzenia czy opuszczania Elizjum jest w zlym tonie. Niektore miejsca sa zamkniete w nocy i jesli ktos chce wejsc na teren Elizjum lub je opuscic, musi przestrzegac ustalonego porzadku.

Tradycje

Dzungli naszej prawo jest wieczne i jasne
jak lazur ten w nieba glebinie;
Wilk, co je spelnia, nie dozna zawodu,
lecz Wilk, co je zlamie, wnet zginie.
- Rudyard Kipling, „Ksiega Dzungli” (tl. Jozef Czekalski)

Szesc Tradycji pochodzi z pradawnego kodeksu praw Rodziny, czasow kiedy bratobojstwo zapoczatkowalo drugi cykl. Tradycje nie sa formalnym, pisanym prawem, niemniej jednak znane sa wszystkim czlonkom Rodziny. Zmienily sie nieco, lecz mimo roznych slow, intencje pozostaly te same.

Stalo sie niejako rytualem, ze ojciec recytuje slowa Tradycji swemu potomkowi, kiedy zamierza przedstawic go ksieciu. Slowa te musza pasc, nawet jesli zoltodziob juz je zna. Jest to istotny element Przemienienia.

Niektore wampiry utrzymuja, ze kodeks zostal naprawde wymyslony przez samego Kaina, kiedy dawal on poczatek drugiemu pokoleniu Rodziny. Mozliwe wiec, ze to wlasnie te prastare slowa wypowiadal Kain do swoich potomkow. Jednak bardziej prawdopodobne jest, ze Tradycje stworzyli Przedpotopowcy, chcac ograniczyc swobode wlasnych potomkow. Tradycja Maskarady prawdopodobnie juz wowczas funkcjonowala, ale miala o wiele lagodniejsza postac. Dopiero Inkwizycja spowodowala, ze ja odnowiono, nadajac duzo ostrzejsza wymowe.

Wiele z tych praw zostalo ujetych w dosc formalne definicje. Sa to slowa i frazy starszych, raczej w inny sposob wyrazane przez anarchistow. Wielu mlodszych czlonkow Rodziny postrzega Tradycje w calkowicie odmiennym swietle.

Po przeciwnej stronie widac popularnie sformulowane Tradycje.

- ***Tradycja Maskarady***
  Pierwsza Tradycja to serce tego, co dzis nazywamy Maskarada. Pradawne prawo wymaga, by istnienie prawdziwych wampirow pozostalo na zawsze tajemnica dla swiata

smiertelnych ludzi. Ujawnienie tej prawdy groziloby Rodzinie powaznym niebezpieczenstwem. Sprzeniewierzenie sie tej Tradycji jest najwiekszym przestepstwem, jakiego moze dopuscic sie wampir. Sila i liczebnosc ludzkosci jest w czasach wspolczesnych tak wielka, ze wojna ludzi z wampirami niechybnie postawilaby kwestie przezycia Rodziny pod znakiem zapytania. W bardziej przesadnych czasach odnoszono sie do tej tradycji z mniejsza rezerwa. Kto naruszy tradycje Maskarady, ryzykuje wlasna smiercia i zaglada calej Rodziny.

- ***Tradycja Domeny***
  Tradycja ta stracila na znaczeniu, kiedy dramatycznie zwiekszyla sie populacja mieszkancow miast. Wampiry nie maja juz indywidualnych domen, a prawo do niej nalezy sie tylko ksieciu. Teraz jedynie najpotezniejsze w miescie wampiry moga ustanawiac wlasna domene. Czynia tak zgodnie z obyczajem tradycji, stwarzajac pozory, ze wszyscy inni zyja na jej obszarze tylko dla przyjemnosci ksiecia. Ksiazeta roszcza sobie pretensje do posiadania wlasnych miast i w wiekszosci przypadkow je maja. Korzystaja z tej tradycji dla poparcia swych roszczen. Wlasnie tradycja domeny daje wampirowi prawo do ubiegania sie o tytul ksiecia. Wsrod anarchistow panuje bledne przekonanie, ze ksiaze przydziela rozne czesci swej domeny swoim faworytom, jako ich „teren". Ksiaze zezwala niektorym zaufanym czlonkom Rodziny na dogladanie okreslonych rejonow miasta, ale to jedynie podraznia innych, domagajacych sie wlasnej domeny. Wzrastajaca liczba wampirow domaga sie posiadania w obrebie miasta wlasnych „terenow", traktowanych jako prywatne terytoria lowieckie. Rody a nawet samotne wampiry wyznaczaja sobie granice wokol pewnych znaczacych obszarow miasta (jak slumsy), probujac zabraniac innym czlonkom Rodziny polowania w ich obrebie. Miasta sa na tyle duze, ze wydaje sie to byc pozbawione sensu, jednak nie dla uciskanych anarchistow. Nawet jesli ksiaze nada ziemie, dla anarchistow zawsze bedzie to mallo. Niektorzy mlodsi czlonkowie Rodziny probowali odswiezyc tradycje domeny, upatrujac w niej podobienstwo do pewnych mechanizmow zorganizowanej przestepczosci. Male gangi czesto staraja sie zdobyc wlasny teren w obrebie miasta, zwykle w opozycji do innych wampirow zyjacych w miescie. Przewaznie stwarza to klopotliwa sytuacje, zagrazajaca wszystkim otwartym konfliktem. Z tego powodu problem miejskich gangow latwo moze zagrozic Maskaradzie. Jesli gang popiera ksiecia, jego czlonkowie sa tolerowani i moga miec prawo bronic swego terenu. Starsi nie przepadaja za konfrontacja z gangiem anarchistow i choc posiadaja niezwykla sile, wola nie ryzykowac smiercia. Anarchisci walcza o teren przede wszystkim ze soba i zwykle nie probuja przeszkadzac starszym w polowaniu na ich obszarze. Ksiaze krzywo patrzy na takie dzialania, ale poki anarchisci nie zagrazaja Maskaradzie, ani nie wymykaja sie spod kontroli, pozwala im toczyc takie wewnetrzne walki. W rzeczywistosci wielu ksiazat wykorzystuje to przeciw nim samym, jako srodek oddzialywania na anarchistow, i nawet chetnie prowokuje takie mordercze konflikty. W miastach, gdzie wladza ksiecia jest slaba, niektorzy starsi moga zadac wlasnych domen. Ich wladza moze byc respektowana przez starszyzne, a ksiaze moze ich tolerowac, jesli w zamian udzielaja mu poparcia. Wspolistnienie wielu domen w miescie stwarza silna i dynamiczna polityke, jako ze sa one, w zamierzeniu czy nie, podstawa rywalizacji. W rzeczywistosci, ksiaze jest tylko pierwszym sposrod rownych, przewodniczacym komitetu starszych, z ktorych kazdy wyznacza sobie wlasne granice domeny w obrebie miasta. Niezaleznie od tego, czy ktos ma domene czy tez nie, kazdy jest do pewnego stopnia odpowiedzialny za obszar wokol wlasnego schronienia i miejsca, ktore czesto odwiedza. Chociaz Rodzina rzadko wtraca sie w sprawy smiertelnych, interesuja ja wszelkie niesamowite zjawiska. Ksiaze oczekuje, aby czlonkowie Rodziny donosili mu szczegoly dziwnych zdarzen, ktore zaszly w okolicy ich terenow.
- ***Tradycja Progenitury***
  Historycznie wystepujace w slowach tej tradycji pojecie „starszy" odnosilo sie do czyjegos ojca, jednak ostatnimi czasy interpretacja stala sie bardziej swobodna. Wielu ksiazat zastrzega, ze to wlasnie oni sa wymienionymi w tradycji „starszymi" i bez swojej zgody nie pozwala stwarzac potomkow nikomu z zamieszkujacych ich domene. Upieraja sie przy

tym, aby prosic ich o zgode zanim jeszcze nastapi Przeistoczenie smiertelnego, a czesto zabijaja tych, ktorzy sie nie posluchali. Wiekszosc czlonkow Rodziny jest posluszna, ale bardziej ze strachu niz z szacunku. W sytuacjach, kiedy neonata juz powstanie, ksiaze moze go uznac za wlasnego potomka, moze wygnac go wraz z jego ojcem ze swojej domeny albo skazac obu na smierc. Camarilla oficjalnie popiera prawo ksiecia do ograniczania stwarzania nowych wampirow, rozumiejac, ze jest to jedyny sposob kontroli populacji anarchistow. Wampiry Starego Swiata, Europejczycy, sa nawet bardziej surowi pod tym wzgledem niz parweniuszowscy Amerykanie. Sprawa ojcowstwa musi byc przedyskutowana, a jesli domena ksiecia rozciaga na obszar schronienia niedoszlego ojca, musi on jeszcze wydac swoje pozwolenie. Nie ma litosci dla tych, ktorzy sie sprzeciwia.

- ***Tradycja Opieki***
  Ojciec dziecka przyjmuje na siebie odpowiedzialnosc za jego czyny. Jesli dziecko nie potrafi zniesc ciezaru swej nowej egzystencji, jego ojciec zobowiazany jest otoczyc je opieka. Jesli dziecko probuje zdradzic Rodzine i zagrozic Maskaradzie, jego ojciec musi temu zapobiec. Wampir jako dziecko znajdujace sie pod opieka ojca nie ma zadnych praw.Jesli dziecko podejmuje dzialania, ktore zagrazaja bezpieczenstwu Rodziny, jej czlonkowie przejmuja odpowiedzialnoscojca. Ojciec musi ostroznie prowadzic stworzone przez siebie dziecko ku dojrzalosci. Nie chce przeciez byc za nie odpowiedzialny wiecznie (choc znane sa przypadki wyjatkowo dlugiego okresu dziecinstwa), jednak z drugiej strony nie chce go zwolnic, poki nie bedzie jeszcze gotowe. Dawno temu, zwolnienie z opieki wiazalo sie z przedstawieniem dziecka swemu wlasnemu ojcu, lecz czasy zmienily sie; ojciec przedstawia swe dziecko ksieciu, w ktorego domenie powstalo i w ktorej ono mieszka. Do tego czasu ksiaze nie jest zobligowany, chyba ze tego chce, uwazac dziecko za jednego z Krwi. Jesli ojciec nie chronilby dziecka, kazdy moglby go zabic lub spijac jego krew. Po zwolnieniu dziecko - juz nie dziecko moze znalezc sobie miejsce w miescie, majac pelnie praw. Porzadek przedstawienia jest podobny do tego z Tradycji Goscinnosci, ktora omowiono ponizej. Jesli ksiaze nie zaakceptuje dziecka, musi ono odejsc i poszukac sobie jakiegos innego miasta. Zwolnienie stanowi uroczysta ceremonie, jako ze odpowiedzialnosc ojca za dziecko zostaje w koncu zdjeta. To postepowanie mlodego wampira determinuje, czy zostanie on w pelni zaakceptowany jako czlonek wampirzej wspolnoty i uznany za neonate. Jesli neonata w dalszym ciagu postepuje pochopnie i glupio, w oczach wszystkich nadal pozostaje dzieckiem. Jesli zas wykazuje sie madroscia, ktorej wymaga od niego jego nowa egzystencja, pozostali beda go darzyc szacunkiem naleznym „doroslemu”.
- ***Tradycja Goscinnosci***
  Chociaz wampiry niechetnie podrozuja (ryzyko jest ogromne), czasami to robia. Starozytny obyczaj mowi, ze kiedy przybywa sie do nowej domeny, miasta rzadzonego przez starszego, przybyly musi sie jemu przedstawic. Tak bylo zanim jeszcze pojawili sie ksiazeta, za czasow kiedy w kazdym miescie byl tylko jeden wampir. To po prostu tradycja dobrego wychowania; przed wejsciem nalezy zapukac. Procedura i formalnosci roznia sie w zaleznosci od miejsca i ksiecia.Najczesciej ksiazeta wymagaja oficjalnego przywitania, na ktorym przybysz recytuje swa linie krwi. Inni sa zadowoleni, jesli przybysz po prostu skontaktuje sie z jakims ich podwladnym. Ci, ktorzy nie przejmuja sie tradycja i nie witaja ksiecia, lepiej zeby mieli wystarczajaca sile na powstrzymanie ksiazecej zlosci. Ksiaze ma prawo odmowic swej akceptacji na terenie wlasnej domeny. Nalezy to do rzadkosci, za wyjatkiem sytuacji, kiedy przybysz cieszy sie zla reputacja lub ma wielu wrogow. Nawet ci, ktorzy sie nie przywitaja, a zostana pozniej odkryci, nie zawsze zostaja wyrzuceni z miasta. Zaciaga sie takich przed oblicze ksiecia, pokazuje ich miejsce i wyrzuca z powrotem na ulice. Przez wieki tradycja goscinnosci stala sie dla ksiazat podstawowym srodkiem utrzymywania wladzy, dajac prawo kwestionowania wszystkich, ktorzy wchodza do ich domeny. Ksiaze moze nie byc na tyle silny, by moc wyrzucic grozniejszych intruzow, ale jego prawo do ich przesluchania jest niekwestionowane. Niektorzy czlonkowie Rodziny jeza sie na sama mysl koniecznosci „przywitania sie” dla uzyskania akceptacji. Wielu jest zbyt dumnych i ma silne poczucie niezaleznosci.

Anarchisci maja zbyt malo szacunku dla tradycji, a Matuzalemowie dla ksiecia. Matuzalemowie uwazaja sie za bogow kroczacych zarowno ponad smiertelnymi, jak i niesmiertelnymi, i wcale nie mysla komukolwiek sie klaniac. Nie do pomyslenia jest dla nich ponizanie sie przed kimkolwiek. Zyli dlugo zanim jeszcze pojawili sie ksiazeta, widza duzo wiecej niz oni i wiedza, kto pociaga sznurki wladzy. Wielu czlonkow Rodziny nigdy sie nie wita, wolac kryc sie w najciemniejszych zakatkach miasta. Chowaja sie w chlodnych i spokojnych miejscach, rzadko wypuszczajac sie dalej. Sa tolerowani tak dlugo, jak dlugo nie rzucaja sie w oczy. Nosferatu sa tu najlepszym przykladem, a ich sila pozwala im na takie postepowanie. Takie samotnicze wampiry nazywane sa autarkami - samowystarczajacymi odludkami, gdyz odmawiaja udzialu w spolecznym zyciu calej Rodziny.

- ***Tradycja Destrukcji***
  Ta tradycja wzbudza wiecej kontrowersji niz jakakolwiek inna i podlega nieustajacym reinterpretacjom. Wydaje sie zakladac, ze prawo zabijania jest ograniczone tylko do czyjegos rodu. Tylko ojciec ma prawo zabijania wlasnego potomstwa. Nadinterpretacja znaczenia slowa „starszy" doprowadzila do tego, iz wiekszosc ksiazat uzurpuje sobie to prawo wobec wszystkich zamieszkujacych ich domeny. Uwazaja, iz tylko oni maja wladze nad zyciem i smiercia, i w duzej mierze maja pod tym wzgledem poparcie Camarilli. Problem slusznosci tych roszczen jest zrodlem wielu konfliktow pomiedzy starszymi a mlodszymi wampirami. Wiekszosc ksiazat po prostu wymusza monopol na tradycje unicestwiania. Wszystkim pozostalym zabrania sie zabijania czlonkow Rodziny. Jesli wampir kiedykolwiek zostanie przylapany na akcie „morderstwa", wowczas kazda kara bedzie zbyt mala. Przewaznie sprawca tego czynu sam zostanie zabity. Ksiaze zwykle przeprowadza sledztwo w sprawie smierci ofiary, w celu odnalezienia zabojcy. Oczywiscie, im wyzszy status mial zabity wampir, tym pilniej poszukuje sie mordercy. Tylko w razie najzacieklejszego sporu mlodsze wampiry osmielaja sie zabic, chociaz mowi sie, ze starsi robia tak samo. Domniemany bratobojca musi sie miec na bacznosci. Najczesciej ksiaze wymusza prawo egzekucji przez ogloszenie Krwawych Lowow, o czym mowa dalej. Tylko po oficjalnym ogloszeniu Krwawych Lowow wolno ksieciu zabic kogos z Rodziny.

Lextalionis

Stracony z nieba w smudze plomienia
W ohydne zgliszcza i zar pieca spada
W bezdenna otchlan potepienia
Gdzie ogien kary i lancuch go czeka
- John Milton, „Raj utracony"

Obok tradycji jest i zawsze byl system kar przewidzianych dla tych, ktorzy je naruszaja. Jest on prosty: wampir, ktory zlamie zasady, bedzie zabity. Ci, ktorzy naruszaja Tradycje, sciagaja na siebie gniew starszych, sa scigani i zabijani przez kazdego, kto uslyszy wezwanie Krwawych Lowow. To credo „slusznej kary" nazywane jest formalnie prawem Lextalionis - oko za oko, zab za zab - i powszechnie znane jako Krwawe Lowy.

Zgodnie z tradycja, Lextalionis moze oglaszac jedynie najstarszy Kainita w miescie. W czasach wspolczesnych uwaza sie za takiego ksiecia. Inni starsi czy nawet obywatele rowniez moga oglosic Lowy, jednak wiekszosc czlonkow Rodziny nie odpowie na ich wezwanie, bojac sie gniewu ksiecia. Zwyczajowo ksiaze moze oglosic Lowy jedynie w wypadku naruszenia ktorejs z Szesciu Tradycji. Jesli ksiaze oglosi je tylko dla wlasnych celow, niewielu mu pomoze w Lowach, a jego status znacznie na tym straci. Pomaganie temu, przeciw komu zawezwano Lowy, jest dla ksiecia powazna zniewaga. Wydanie przestepcy jest wowczas jedynym ratunkiem przed zarzadzeniem kolejnego polowania. Czasami obraza ksiecia moze byc tez odmowa uczestnictwa w Lowach. Jesli wladza ksiecia jest wystarczajaca, a zbrodnia wyjatkowo ciezka, ksiaze ma prawo wymagac, aby wszystkie wampiry w miescie uczestniczyly w polowaniu.

Nalezy wyprowadzic z bledu wszystkich, ktorzy wyobrazaja sobie Krwawe Lowy jako zwykle

polowanie, ktorym w istocie nie sa. Wampiry nie zbieraja sie w pobliskim parku, trzymajac na smyczach swoje sfory piekielnych ogarow toczacych piane i nie puszczaja sie potem w miasto, kiedy ksiaze zadmie w rog. Jest to sprawa zarowno bardziej nieoficjalna, jak i znacznie powazniejsza. Lowcy rozchodza sie po miescie i przeczesuja ulice w poszukiwaniu zbiega, zwolujac pozostalych, kiedy trafia na slad. Wedlug prawdziwej tradycji Rodziny polowanie jest tajne i przypomina podchody. Smiertelni na ogol nie zdaja sobie sprawy, ze dzieje sie cos zlego; zwykle odbieraja to jako dziwna noc, pelna niesamowitych wydarzen. Jesli policja znajduje sie pod kontrola ksiecia lub jednego z jego podwladnych, wtedy albo sciaga sie ja z ulic, albo zatrudnia jako asyste w poszukiwaniach (oczywiscie policja nie zdaje sobie sprawy, kogo naprawde szuka).

Lowy mozna uznac za agresywna forme ekskomunikacji. Czasami winny nie jest zabijany, a jedynie okaleczany i wyrzucany poza granice miasta. Wampir, przeciwko ktoremu ogloszono Lowy, staje sie persona non grata. Kazdy, kto znajdzie przestepce, ma prawo w imieniu ksiecia samemu wymierzyc sprawiedliwosc na banicie.

Ma takze prawo do jego krwi. Dlatego wlasnie najmlodsze wampiry sa czesto najzacieklejszymi tropicielami w Lowach.

Prawo Lextalionis nie oglasza sie lekka reka. Wiekszosc czlonkow Rodziny moze policzyc na palcach jednej reki, o ilu Krwawych Lowach slyszeli i w ilu uczestniczyli. Camarilla rezerwuje sobie prawo zwolania trybunalu, najczesciej po fakcie. Konklawe bada przedstawione dowody winy oskarzonego i albo uprawomacnia decyzje ksiecia, albo ja neguje. Ksiaze, ktorego decyzja zostala zanegowana, nie jest karany, jednak czesto traci swoj wysoki status.

Czasami przestepca przezywa polowanie (przypuszczalnie dzieki protekcji jakiegos wroga ksiecia) i moze wowczas bronic sie przed zarzutami. Czesto grozba Konklawe i wszczecie przezen sledztwa sa wystarczajacymi powodami, ktore powstrzymuja ksiecia przed ogloszeniem Lowow. Tradycja wszakze mowi, ze kiedy Krwawe Lowy zostana raz ogloszone, nic nie moze ich przerwac.

Banici moga probowac uciec z miasta i znalezc schronienie gdzies indziej. Wielu ksiazat proponuje przestepcy taka alternatywe zamiast ogloszenia Lowow. Chociaz banita moze zdolac uciec, Krwawe Lowy beda w tym miescie trwaly nieustannie, niezaleznie od tego, kto przejmie wladze w przyszlosci.

Lowy sa zwykle sprawa tylko jednego miasta i rzadko poza nie wychodza. Jednak w niektorych przypadkach, kiedy zbrodnia jest wyjatkowo ciezka, wysyla sie emisariuszy do ksiazat innych miast, aby rowniez oglosili Krwawe Lowy. Najlepszym, znanym przykladem jest glosna sprawa zabojstw w Whitechapel, w Anglii, co zaszlo w drugiej polowie XIX w. Ogloszono Lowy od Europy po Polnocna Ameryke. Jednak winowajcy (samozwanczy Lord Fianna) nie udalo sie zlapac.

Sekty

Tam kolor krwi jest zakazany -
Gdzie indziej tylko on jest znany.
- Ice-T, „Midnight”

W ciagu ostatnich wiekow pojawily sie w spolecznosci Rodziny grupy, zwane sektami. Wielu starozytnych wysmiewa obecnosc i zalozenia tych sekt, uwazajac iz sa one: „... wspolczesna glupota. Bo jedynie krew ma znaczenie.” Jednak wladza i wplywy tych organizacji rosna. Dobra polowa Rodziny nalezala kiedys do tej czy innej sekty; reszta albo utrzymywala swa niezaleznosc, albo wiazala sie wylacznie ze swoim rodem. Najwieksza i najbardziej dominujaca sekta jest Camarilla, choc mniejszy Sabat wspolzawodniczy z nia pod kazdym wzgledem. Chociaz Inconnu nie uwazaja sie za zadna sekte, wydaja sie stanowic jakis rodzaj organizacji, trzymajac sie z dala od innych sekt.

Camarilla

Camarilla jest najwieksza sekta wampirow, jak rowniez najbardziej otwarta; teoretycznie kazdy wampir moze do niej przystapic, niezaleznie od swego pochodzenia. W rzeczywistosci Camarilla zaklada, ze wszystkie wampiry sa jej czlonkami - czy chca tego, czy nie. Jej zalozyciele widza te sekte jako Wielka Spolecznosc nieumarlych i obrazaja sie, gdy ktos sadzi inaczej.

Podstawowa sprawa Camarilli jest zachowanie i ochrona Maskarady. Sekta powstala w XIV w. w odpowiedzi na wzrastajace wplywy Inkwizycji. Historia zna wiele prob czynionych przez przywodcow Camarilli, zmierzajacych do zdobycia wiekszej wladzy nad innymi aspektami zycia wampirow. Za kazdym razem proby te konczyly sie niepomyslnie, rozlewem krwi. Ksiazeta nie cierpia, gdy ktos miesza sie w sprawy, ktore uwazaja za historycznie im przynalezne prawa i przywileje, podobnie Matuzalemowie nie pragna miec konkurentow, ktorzy wiaza im rece. Tak wiec Camarilla pozostala sekta podzielona, o jedynie umiarkowanych wplywach. Starsi, ktorzy ja kontroluja, posluguja sie nia jako kolejnym narzedziem manipulacji i ucisku anarchistow.

Sadzi sie, ze to Ventrue odegrali najwieksza role w zjednoczeniu siedmiu zalozycielskich klanow Camarilli. To na pewno ich starania i zamysly leza u podstaw jej nieprawdopodobnego pochodzenia. Chociaz Camarilla jest otwarta dla wszystkich rodow, nalezy do niej jedynie nieco wiecej niz polowa wszystkich znanych klanow. Tylko siedem sposrod 13 klanow znalazlo sie posrod jej zalozycieli i tylko te klany regularnie uczestnicza w spotkaniach Wewnetrznego Kregu. Jednostki z innych klanow moga byc czlonkami Camarilli, ale zaden inny klan jako calosc.

Camarilla otwarcie zaprzecza istnieniu Przedpotopowcow. Sady na ich temat sa publicznie wysmiewane. Dopoki Camarilla bedzie miala w tym swoj interes, beda oni tylko mitem.

Konklawe

Konklawe sa waznymi i potencjalnie groznymi wydarzeniami politycznymi w Camarilli. Otwarte dla kazdego i wszystkich, stanowia srodek, dzieki ktoremu Camarilla funkcjonuje jako sekta. Zachowuje sie szczegolne srodki ostroznosci, otaczajac tajemnica miejsca odbycia Konklawe i ochrona uczestnikow spotkania; wrogowie Camarilli mogliby je wykorzystac, jako mozliwosc dokonania masowego mordu. Konklawe moze sie odbyc gdziekolwiek i trwac od kilku godzin do wielu tygodni.

Zwykle Konklawe zwoluje sie tylko wtedy, gdy jest potrzebne, a odbywa sie ono w regionie geograficznym pilnie zainteresowanym rozwiazaniem danego problemu. Tradycja mowi, ze Konklawe moze byc zwolane jedynie przez Egzekutora. Ci, ktorzy gromadza sie na Konklawe, sa czescia czegos, co nazywa sie Zgromadzeniem. Czlonkowie Zgromadzenia maja prawo przemawiania na Konklawe, jesli maja poparcie co najmniej dwoch jego czlonkow. Kazdy obecny na Konklawe wampir ma jeden glos - Egzekutor jest przewodniczacym obrad.

Podstawowa funkcja Konklawe jest omawianie spraw na nim przedlozonych. Kazdy czlonek Rodziny moze to zrobic, wiekszosc z tych spraw dotyczy rozsadzenia sporow miedzy wampirami. Czesto wnosi sie na Konklawe skargi na ksiazat, jak i petycje ksiazat dotyczace surowego rozprawienia sie z anarchistami. Wlasciwie kazde dzialanie, ktore mogloby zostac potraktowane jako naruszenie tradycji, musi byc przedyskutowane i uzgodnione na Konklawe, jesli chce sie uniknac przyszlej kary ze strony Camarilli.

Konklawe interpretuje Szesc Tradycji i, w niektorych wypadkach, moze nawet ustanowic nowe. Moze takze oglaszac Krwawe Lowy, nawet na ksiazat, ktorzy normalnie sa poza tym prawem. W przeszlosci jedynym celem zwolywania Konklawe bylo odsuniecie jakiegos ksiecia od wladzy. Camarilla zawsze ochoczo podtrzymywala swe prawo do usuwania wladcow z miast. Sami Egzekutorzy nie maja takiej mocy, ale moga zwolac Konklawe, aby doprowadzic sprawe do konca.

Decyzje Konklawe moze podwazyc tylko pomyslne przejscie Proby. Moze to byc prawie kazdy wymagajacy test, zadanie czy misja, ktore zleci Konklawe dla potwierdzenia (lub zanegowania) swych podejrzen. Takie proby moga trwac minute lub zajac wiele lat, ale jesli nie zakoncza sie sukcesem, nadzorujacy Probe Egzekutor moze wymierzyc kazda kare. Jesli zbrodnia zostala uznana za zbyt wielka, aby moc pozwolic wampirowi przejsc Probe, wowczas oskarzony moze zostac wyzwany przez jednego z oskarzycieli. Obie strony walcza przeciwko sobie w rytualnej walce. Moze to byc pojedynek bez uzycia broni, ale z zawiazanymi oczami lub turniej, w ktorym kazdy ssie krew drugiego, dopoki ktorys z nich nie straci wszystkiej.

Zwykle po Konklawe ma miejsce cos w rodzaju eksplozji demograficznej, jako ze ksiazeta nagradzaja tych, ktorzy glosowali w ich sprawie, pozwoleniem stworzenia potomka. Wielokrotnie rownowazy to orgia zabijania, kiedy przegrani placa najwyzsza cene.

Konklawe moze byc zwolywane tylko przez Egzekutora, ktory moze to robic kiedykolwiek. Jednakze wiekszosc Egzekutorow stara sie, aby Konklawe odbywaly sie regularnie i wszyscy czlonkowie Rodziny

mogli z nich korzystac. Dla przykladu, w Nowym Orleanie Konklawe ma miejsce co trzy lata; jest ono nadzorowane przez Xaviara, Egzekutora z klanu Gangrel.

Wewnetrzny Krag

Co 13 lat odbywa sie spotkanie starszych wszystkich klanow. To one jest prawdziwym sercem Camarilli. W porownaniu do tego zboru, wszystkie Konklawe to przedstawienia kukielkowe. Wewnetrzny Krag zawsze odbywa sie w Wenecji, tak jak to mialo miejsce przez ostatnie 500 lat.

Do zasiadania w Wewnetrznym Kregu ma prawo jeden przedstawiciel z kazdego rodu. Tylko oni moga glosowac, choc wypowiadac sie moga wszyscy obecni. W imieniu kazdego klanu glosuje najstarszy obecny jego czlonek. Jest to przywilej wieku, a zarazem glowny powod frustracji anarchistow.

Podstawowa funkcja Wewnetrznego Kregu jest wyznaczanie Egzekutorow, sedziow sekty. Z kazdego z siedmiu klanow wybiera sie jednego Egzekutora. Dzialaja oni na wlasna reke, jednak wymaga sie od nich, aby brali pod rozwage decyzje Wewnetrznego Kregu. Dekretem Wewnetrznego Kregu Egzekutorzy maja wladze rozwiazywania problemu czlonkow Camarilli, ktorzy naruszyli Tradycje. Tych siedmiu Egzekutorow dzierzy prawdziwa wladze w Camarilli.

Wybor Egzekutorow jest dluga, przewlekla walka polityczna, podczas ktorej wieksze rody staraja sie przeforsowac swoich wlasnych kandydatow i przez to trudno jest osiagnac wymagana wiekszosc glosow. Przegrani w tej intrydze wychodza z Egzekutorem, ktory jest jeszcze mlody lub bardzo slaby i ktory przez nastepnych 13 lat bedzie ignorowany. Tak wiec, ostatecznie wybranymi sa zwykle kandydaci kompromisowi albo pochodzacy z nizszych szczebli rodu. Czasami wiec starsi wola wybrac jakiegos malo znaczacego wampira, jesli tylko wierza, ze bedzie nim mozna pozniej latwo manipulowac.

Egzekutorzy

Czarny mundur maja i srebrna odznake
Bawimy sie w gliny naprawde, bawimy sie dla zaplaty.
- Dead Kennedys, „Police Truck”

Ciezko jest od razu uchwycic stosunki laczace Konklawe i Egzekutorow. Tradycja zabrania Konklawe przeprowadzania sadow bezposrednio nad ktorymkolwiek z czlonkow Camarilli. Ta tradycja ogranicza mozliwosci naduzyc wladzy. Jedynym wiec sposobem kontroli Konklawe sa Egzekutorzy, ktorzy moga wydawac wyroki skazujace.

Jedynie Egzekutorzy sa prawdziwym autorytetem dla wszystkich czlonkow Camarilli i w ogole calej Rodziny, za wyjatkiem tych, ktorzy zasiadaja w Wewnetrznym Kregu. Maja najwyzsze pelnomocnictwo i wladze orzecznicza w sprawach dotyczacych przestepstw przeciw Szesciu Tradycjom. Zaden czlonek Camarilli nie stoi nad nimi w tej kwestii. Jesli ktos z Krwi zostanie oskarzony o naruszenie Tradycji, to wlasnie Egzekutor decyduje o karze. Nie ma zadnych kodeksow karnych; pozostawia sie to uznaniu kazdego Egzekutora. Ich decyzje sa czesto surowe. Zaklada sie, ze powinni oni zwolac Konklawe, ilekroc chca przeprowadzic sad, jednak w ciagu lat Egzekutorzy zdobywali coraz wieksza wladze i teraz nie odczuwaja juz takiej potrzeby. Moga zwolac Konklawe kiedykolwiek zechca, czy to dla zatwierdzenia orzeczenia, czy do podjecia donioslej decyzji, ktorej sami obawialiby sie podjac.

Decyzja lub akcja ktoregos z Egzekutorow moze zostac podwazona jedynie przez innego Egzekutora. Jesli miedzy nimi wyniknie spor w jakiejs waznej kwestii, zwoluje sie Konklawe, na ktorym rozwiazuja swoj problem. Rozstrzygniecie sporu zwykle odbywa sie przez glosowanie, lecz czasem, zaleznie od kwestii spornej, moze dojsc do pojedynku.

Wielu starszych czuje sie urazonych wladza Egzekutorow i niektorzy sposrod nich otwarcie sie im przeciwstawiaja. Wielu jednak ich akceptuje, bojac sie narazic, gdyz przewaznie sa oni starzy i silni.

Egzekutorzy czesto gromadza wokol siebie koterie innych wampirow, ktore wykonuja ich polecenia; takich nazywa sie Archontami. Czesto stanowia potomstwo Egzekutorow i zawsze sa z nimi dobrowolnie zwiazani Wiezia Krwi. Wprowadzaja w zycie wole Egzekutorow i donosza im o naruszeniach Tradycji. Archontowie sa oczami i uszami Egzekutorow.

Sabat

Chodza pogloski, ze Sabat, znany wielu jako Czarna Reka, narodzil sie ze sredniowiecznego kultu smierci. Jak dotychczas, niewiele sie zmienilo w jego naturze. Jest to najwieksza po Camarilli sekta, agresywnie probujaca zwiekszyc swa domene.

Czarna Reka rzadzi przez strach, nienawisc, gniew i fizyczna przemoc. W Ameryce Polnocnej sprawuje bezsprzecznie kontrole nad Detroit, Toronto, Montrealem, Nowym Jorkiem, Filadelfia, Pittsburghiem i Portland, a bliska jest uzyskania supremacji w Bostonie i Baltimore. Do niedawna Miami takze znajdowalo sie pod kontrola Sabatu, lecz ostatnie wydarzenia zachwialy tam stabilnoscia wladzy.

Sabat jest zorganizowany z jednostek nazywanych „sforami", ktore sa wysoce lojalne wzgledem siebie, pozywiaja sie i podrozuja w jednej grupie. W istocie jest to odpowiednik koterii, a termin „sfora" uchodzi w Camarilli za wysoce obrazliwy.

Czlonkowie Sabatu pochodza z wielu roznych rodow, choc dwa klany dominuja w tej organizacji, sa to: Lasombra i Tzimisces. Choc mozliwe jest wstapienie do Sabatu, prawie wszyscy czlonkowie sa stwarzani. Czarna Reka wymaga calkowitego poswiecenia i poddania sie woli grupy.

Procedura inicjacji w Sabacie polega na zniszczeniu u mlodego wampira wszelkich przejawow wolnej woli. Nowicjusze sa zabijani, wolno i bolesnie, a wtedy podaje sie im Krew pochodzaca nie od jednego czlonka Sabatu, ale od wszystkich obecnych przy inicjacji, zmieszana w kielichu. Kiedy Nowicjusz napije sie Krwi, jest zakopywany zywcem i musi sie sam wygrzebac, aby przezyc - jesli nie chce spedzic pod ziemia wiecznosci. Sam proces wygrzebywania sie z grobu odziera Nowicjusza z czlowieczenstwa, przygotowujac go na pranie mozgu i przyjecie jarzma Sabatu.

Kiedy juz Nowicjusz sie uwolni, zwiazany jest Wiezia Krwi z cala sfora, ktora go Przeistoczyla. Podczas dziwnych rytualow, ktore odbywaja sie przez dwie kolejne noce, Nowicjusz dostaje wiecej krwi.

Czarna Reka interesuje sie jedynie wladza we wszelkich jej formach. Aktywnie uprawia diabolizm i fanatycznie przeciwstawia sie zyciu, z cala jego wspanialoscia. Sabat postrzega smiertelnych jako pomniejsze bestie, ktore mozna ujarzmic i wykorzystac zgodnie z potrzebami. Sabat czci miejsca poswiecone smierci - cmentarze, krypty i kostnice. Czlonkowie Sabatu wiedza, ze sa nieumarlymi i zgodnie z tym postepuja. Kazdy, kto sie im przeciwstawi, zostanie spalony. W istocie, sfory Sabatu zdaja sie fascynowac ogniem, choc nie sa nan odporni bardziej, niz pozostali czlonkowie Rodziny.

Czlonkowie Sabatu rozkoszuja sie faktem bycia wampirami i wyzwalaja swe instynkty. Uwazaja, ze inni Kainici zasluguja na pogarde, gdyz tak usilnie staraja sie zachowac swoje czlowieczenstwo. W Sabacie jest to najgorsze bluznierstwo.

Sabat czesto wysyla swoje bandy do miast kontrolowanych przez Camarille, czy to celem wybadania przeciwnikow, czy zapolowania na tych, ktorzy uciekli z sabatow. Polityka Camarilli nieodmiennie komplikuje sie przez obecnosc czlonkow Sabatu.

Mowi sie, iz Sabat uprawia dziwny rodzaj diabolizmu, gdzie rytualnie morduje sie starszych, aby silniejsze, agresywniejsze i mlodsze wampiry mogly zajac ich miejsce. Jednak jak wiekszosc z tego, co mowi sie w Rodzinie o Sabacie, nie mozna tego potwierdzic. Ksiazeta wiekszych miast na calym swiecie mogliby przedstawic niezbite dowody dzialalnosci Sabatu. Wszyscy z nich obawiaja sie, ze zagrozenie stopniowo rosnie.

Ostatecznie nie mozna powiedziec o Sabacie nic pewnego. W rzeczywistosci wszystko, w co Camarilla wierzy, moze okazac sie nieprawdziwe, byc plotkami rozprzestrzenianymi przez Przedpotopowcow, ktorzy chcieliby doprowadzic do walki obu sekt. To nieprawdopodobne, ale takze mozliwe.

Inconnu

„Inconnu" jest terminem uzywanym dla opisania tych wampirow, ktore dystansuja sie od reszty wampirzego spoleczenstwa. To nie sekta, a raczej klasyfikacja. Inconnu sa starzy, potezni i jako tacy maja niewielkie potrzeby, nikle pragnienie towarzystwa swych braci. Staraja sie zyc w dziczy, posrod zwierzat i spac pod ziemia, kiedy slonce stoi na niebie. (Nie wiadomo jak udaje im sie zyc w pokoju ze Lupinami, ktorzy rzadza dzikimi obszarami.) Niektorzy Inconnu wciaz zyja w miastach i moga nawet interesowac sie Jyhad, jednak zasady ich sekty zabraniaja im sie w nia angazowac. Sa tacy, ktorzy przychodza na Konklawe Camarilli, wzbudzajac wielka groze wsrod innych czlonkow Rodziny. Inconnu, jak wszyscy z Rodziny, zawsze sa zapraszani.

Wiekszosc Inconnu jest juz tak starych, ze moga spac przez miesiace lub lata zanim sie obudza. Sa podobni do Przedpotopowych w tym, ze nie naleza juz dluzej do tego swiata, lecz rosna poza nim. Wiekszosc z nich liczy sobie kilka tysiacleci i nalezy do najpotezniejszych wampirow, jakich wiekszosc czlonkow Rodziny kiedykolwiek spotkala.

Wielu Inconnu nalezy do czwartego i piatego pokolenia, ktore tak czy inaczej braly udzial w Jyhad. Wygrali swoje miejsca w hierarchii Rodziny sila swego wieku lub przez pozarcie swoich wlasnych starszych. Ukrywaja sie z obawy o swoje zycie i z niesmaku dla czasow wspolczesnych. Wierza, ze jedynie usuwajac sie ze swiata moga uciec Jyhad. Mimo najwiekszych wysilkow tej sekty, niektorzy jej czlonkowie wciaz wiklaja sie w Jyhad. Jako calosc, Inconnu karza wszystkich swoich, ktorzy nadal uczestnicza w Jyhad lub mieszaja sie w sprawy mniejszych czlonkow Rodziny. To ich jedyne prawo.

Znaczaca mniejszosc Inconnu osiagnela juz Golconde. To moze wyjasniac ich niesmak do Jyhad i racjonalne podejscie do problemow Rodziny.

Inconnu nie pozwola zadnemu wampirowi skrzywdzic lub zranic ktoregokolwiek ze swoich czlonkow, niezaleznie od tego, co on zrobil. Wszystkie prawa do wymierzania kary rezerwuja tylko dla siebie, jednak wyjatkowo ciezko jest sie z nimi skontaktowac i o cos takiego poprosic. Wlasciwie Inconnu sa najbardziej enigmatyczna i tajemnicza sekta. Ich organizacja i priorytety sa nieznane, jesli w ogole mozna powiedziec, ze cos takiego maja.

Genealogia

We krwi jest swiatlo, a w swietle jest zycie
Dla milosci zycia, dla milosci zycia.
- Swans, „Love of Life”

Wielu wspolczesnych filozofow dowodzi, ze obecny wiek wywolal apatie i brak zainteresowania sprawami wiary, narodu i pokrewienstwa. Z pewnoscia jesli chodzi o Rodzine, sprawa wiary i narodu jest martwa jak byla zawsze, jednak nikt nie przywiazuje tak wielkiej wagi do wiezow krwi, jak wampiry.

Jakkolwiek wszyscy z Krwi wydaja sie byc samotni z natury i koniecznosci, tak potrzeba spolecznosci i ladu wydaje sie ich pociagac rownie silnie, jak smiertelnych. Najlepiej oddaje to waga, jaka przywiazuje Rodzina do linii krwi. Wiekszosc z tego szacunku powstaje na bazie utozsamiania sie ze swoim ojcem, ojcem swego ojca itd. Nawet najbardziej skretynialy czlonek Rodziny ma prawo do szacunku przez wzglad na swoj rod.

Kiedys kazdy wampir mogl wymienic imie swego ojca, ojca swego ojca itd., wszystkich wstecz, az do Kaina. Znaczenie linii krwi zmniejszalo sie, kiedy rosnaca liczba potomkow coraz bardziej i bardziej oddalala Rodzine od Kaina. Waga koneksji rodzinnych znacznie sie zmniejszyla przez pokolenia, ktore dziela, nie lacza. Wzgledny spokoj, jaki zaoferowala Camarilla, uczynil z wampirow mieczaki zadowolone z siebie i pozbawione szacunku dla starszych. Wielu czlonkow Rodziny stworzonych w tym wieku niewiele wie o swej genealogii, a jeszcze mniej uwagi temu poswieca.

Mimo to w swiecie wampirow wciaz ma decydujace znaczenie krew klanu. Wiekszosc wampirow zna przynajmniej swoja ogolna genealogie, jesli nie dokladna linie krwi wstecz, az do Przedpotopowych trzeciego pokolenia. O ile zalozyciela rodu moze juz nie byc lub przynajmniej zniknal on z pola widzenia, wszyscy jego potomkowie wciaz zachowuja wiele wspolnych cech. Kazdy klan posiada pewne dary i przeklenstwa swej krwi, ktorych inne nie posiadaja; co wazniejsze, czlonkowie tego samego klanu podzielaja te same wartosci i cnoty.

Camarille reprezentuje siedem wiekszych klanow, choc wampiry z innych rodow takze sa mile widziani. Rzekomo istnieje 13 roznych klanow i niezliczona ilosc mniejszych rodow. Mowi sie, ze dwa klany stanowia Sabat, zas pozostale cztery nie przynaleza do zadnej sekty.

Prawdopodobnie jest o wiele wiecej nieznanych rodow, zwlaszcza jesli wziac pod uwage tajemnicza czesc Rodziny ze wschodu, ktora niewatpliwie ma swoje wlasne, wyjatkowe podzialy.

- ***Brujah***
  Brujah moga sie cofnac swymi korzeniami az do starozytnego Babilonu i bibliotek glinianych tabliczek, zalozonych przez pierwszych uczonych medrcow. Sa milosnikami i straznikami wiedzy, a zalozycielem ich rodu byl wynalazca pisma. Jednak w ich pedzie ku

wolnosci zabili go i zostali wygnani z Pierwszego Miasta. Dzisiaj Brujah sa pogardzani jako motloch, ktory utracil wlasne dziedzictwo, a przez to powod do dumy. Przez ponad tysiac lat byli buntownikami w Rodzinie, ciagle kwestionujac i wystawiajac na probe Tradycje. Ten klan ma bardzo slaba organizacje; jego czlonkowie spotykaja sie nieregularnie i niewiele maja ze soba wspolnego, poza miloscia do buntu. Tylko oni udzielaja poparcia anarchistom, a pomaganie im jest jedyna sprawa, na ktora zawsze sie zgadzaja. Czesto sa niedoceniani, tak przez innych, jak i samych siebie.

- ***Gangrel***
  Mowi sie, ze klan Gangrel jest jedynym, ktorego zalozyciel wciaz jest aktywny i zapewnia dobrobyt swym potomkom. Uwaga jaka im poswieca, dorownuje jedynie zainteresowaniu swymi smiertelnymi potomkami - Cyganami. Choc wielu Przedpotopowcow wykorzystuje swych potomkow jako pionki w Jyhad, Gangrel chlubia sie wolnoscia od takiej manipulacji. Miedzy tym klanem a Cyganami wystepuje silna wiez. W ostatnich latach, kiedy Gehenna zbliza sie, stosunki miedzy nimi znacznie sie wzmocnily.
- ***Malkavian***
  Historia klanu Malkavian calkowicie przepadla w przeszlosci. Malkavianie maja wiele podan o swoim pochodzeniu, ale nawet oni sami nie wierza we wiekszosc z nich. Ulubiona legenda krazaca wsrod czlonkow Rodziny mowi, ze zalozyciel tego domu zostal wyklety przez Kaina i od tamtej pory jego potomkowie zyja w szalenstwie. Malkavianie zawsze zyli na peryferiach kultury wampirow, obserwujac, jednak nigdy sie wen naprawde nie zaglebiajac. Dawno temu, zanim jeszcze spadla na nich klatwa i szalenstwo, ich zalozyciel byl uwazany za najwiekszego z trzeciego pokolenia. Teraz tylko jego machinacje trzymaja „przy zyciu" tych najslabszych ze wszystkich uczestnikow Jyhad.
- ***Nosferatu***
  Godne pozalowania slubowanie czlonkow tego klanu kaze obnazac im tkwiaca w ich sercach Bestie. Chociaz ich zalozyciel byl znany ze swych wscieklych upodoban i potwornych odruchow, dzis Nosferatu sa uwazani za zimnoglowcow. Choc staraja sie wybierac na swych potomkow tylko najbardziej zdeprawowanych osobnikow, czasem czlonkowie tego klanu wydaja sie byc w lepszej kondycji psychicznej niz wiekszosc wampirow. Mowi sie, ze ich zalozyciel byl czlowiekiem o krolewskim obliczu, ktory narazil sie na gniew Kaina swym barbarzynskim postepowaniem i zostal przez to przeklety twarza wiedzmy. Dzikosc jego duszy odbija sie na jego twarzy i twarzach wszystkich jego potomkow. Oczywiscie wiele klanow ma legendy, w ktorych wszechpotezny Kain przeklina ich zalozycieli, tak jak Bog przeklal Kaina. Malo prawdopodobne jest, by wszystkie te historie byly prawdziwe, lecz niektore, takie jak ta, moga. Obecnie, Nosferatu zrazili sie do swego zalozyciela i nie sluza mu - przynajmniej tak im sie wydaje.
- ***Toreador***
  W calej historii Toreadorzy zajmowali sie sztuka. Mowi sie, ze ta tradycja narodzila sie wraz z pierwszym potomstwem ich zalozyciela, para pieknych i artystycznie uzdolnionych blizniakow. Ich ojciec byl przywodca spisku trzeciego pokolenia wampirow, ktore zabily swych wlasnych ojcow. Choc byl bezlitosny, bardzo kochal swoje dzieci, ofiarujac im wieksza niezaleznosc, niz mial jakikolwiek wampir z czwartego pokolenia. One zas korzystaly z tej wolnosci, ksztalcac sie we wszelkich sztukach, a ich ojciec chronil ich w czasie wojny i glodowych lat. Po dzis dzien klan Toreador uwaza, iz czuwa nad nim Arikel, jego zalozyciel. Mimo iz Toreadorzy nie sa tak formalnie zorganizowani jak niektore inne klany, sa wzgledem siebie niezwykle lojalni i przypisuja sobie sluzbe sztuce.
- ***Tremere***
  Tremere sa wyjatkowi i zaden inny klan nie ma tak bogatej, a zarazem tak krotkiej historii, jak oni. Dawno temu ich przodkowie nie byli jeszcze czarnoksieznikami, ani tez klan ich nie znal cudotworczej sztuki Thaumaturgii. Niecale tysiac lat wczesniej nastapila wielka metamorfoza. Gleboko w gorach Imperium Rzymskiego, w rejonie zwanym Transylwania, glupi przywodca klanu dokonal Przeistoczenia grupy magow starozytnego obrzadku. Laczac swoje nowe moce ze swa starozytna wiedza, magowie szybko przejeli kontrole nad klanem. Przeistoczyli wielu innych z zakonu wiedzy tajemnej i spili krew wszystkich

starszych swego klanu. Chodza nawet pogloski, ze najpotezniejszy z nich urzadzil polowanie i zabil zalozyciela rodu. Tremere przyswoili najbardziej sztywny system hierarchiczny posrod wszystkich innych klanow, co pozwolilo im zdobyc olbrzymia wladze w spoleczenstwie Rodziny. Inne klany nie maja zaufania do Tremere, czy to ze strachu, czy przeczuwajac, iz cos z nimi jest nie w porzadku. Politycznym centrum Tremere jest Wieden.

- ***Ventrue***
  Ventrue podejrzewaja, ze ich zalozyciel zostal zabity przez jednego z klanu Brujah. Choc uderza to ich dume, zarazem dystansuje ich i chroni przed chaosem walk Jyhad. Nie bedac wplatanymi w intryge i nie muszac znosic zadan od swego boskiego zalozyciela, Ventrue znacznie uniezaleznili sie od Przedpotopowych. Nie wiedza, ile prawdy kryje sie w tej legendzie, niemniej jednak jest to jedna z podstawowych doktryn ich klanu, bez wzgledu, jak bardzo inni czlonkowie Rodziny z tego szydza. Ventrue darzeni sa szacunkiem glownie ze wzgledu na swe uniezaleznienie od Przedpotopowcow. Nie jest za to chluba, mimo tego szacunku, ze ukrywaja swe przesladowanie klanu Brujah. Najwiecej ksiazat i Egzekutorow pochodzi z klanu Ventrue; to oni sa naprawde przywodcami Camarilli. Ventrue organizuje regularne spotkania klanowe w roznych czesciach swiata, wlaczajac Wielkie Zgromadzenie w Londynie co siedem lat.
- ***Wloczedzy***
  Niektorzy czlonkowie Rodziny nie maja swego klanu w ogole, lecz sa bekartami z nieprawej krwi. Zdarza sie to, kiedy ojciec opusci swego potomka lub wampir zostanie Przeistoczony przez banite. Bladosc ich krwi w polaczeniu ze spolecznym nieprzystosowaniem czyni z nich Bezklanowcow. To dosc niedawne zjawisko. Wielu czlonkow Rodziny pogardza nimi. Choc uwaza sie, ze wiekszosc Wloczegow jest pariasami lub anarchistami, nie wszyscy sa wygnancami. Niektorzy sa akceptowani przez Przekletych, lecz zaden z nich nie dozyl jeszcze wieku, w ktorym moglby zdobyc jakas prawdziwa wladze. W istocie wydaje sie, ze najwiekszy urodzaj Bezklanowcow mial miejsce w przeciagu ostatnich 50 lat.
- ***Inne klany***
  Istnieje wiele innych klanow, poza opisanymi wyzej. Te klany nie domagaja sie czlonkostwa w Camarilli, choc poszczegolni czlonkowie tych rodow moga. Niektore sa czlonkami Sabatu, a inne sa calkowicie niezalezne. Do takich niezaleznych klanow mozna zaliczyc straszliwych Assamickich Assasinow, obrzydliwych Wyznawcow Seta, najemny dom Giovannich i hulaszczych Drapiezcow.

Lowcy wiedzm

Slonce zachodzace
Ty lepiej uwazaj
Kiedy cie zlapie, jak sie skradasz
Za oparciem mojego krzesla.
- Gordon Lightfoot, „Zachod" („Sundown")

W Rodzinie wciaz panuje starozytny truizm, jakoby jej czlonkowie sami sobie byli najwiekszym wrogiem. Z pewnoscia zadne inne stworzenie nie jest tak biegle w sztuce zabijania i nic nie jest wiekszym obiektem nienawisci nad innego wampira. Jednakze nie jest to juz taka prawda, jak bylo kiedys. Wraz z nadejsciem nowoczesnych technologii stare przesady i strachy odeszly w zapomnienie. Ludzkosc przestala juz bac sie ciemnosci - nie zdajac sobie sprawy, ze powinna.

Rodzina ma wielu wrogow wsrod smiertelnych. Powszechnie przyjeto nazywac ich lowcami czarownic, choc nie wszyscy z nich chca skrzywdzic czlonkow Rodziny. Termin jest nieadekwatny, ale pozostal w spadku po wydarzeniach mrocznych wiekow.

Rzady

Jak wiele podejrzewaja swiatowe rzady? Ile wiedza? Trudno powiedziec. Wiele rzadow ma agencje lub departamenty zajmujace sie badaniem zjawisk nadprzyrodzonych, z ktorych sporo, zwlaszcza agencji wojskowych, wydaje sie zajmowac zjawiskami ponadzmyslowymi, jak telepatia, eksterioryzacja i telekineza. Ogolnie rzecz biorac, Maskarada wydaje sie dobrze spelniac swa role i ludzie nadal wiedza niewiele.

W Stanach Zjednoczonych sa dwie agencje, ktore interesuja sie i sledza aktywnosc Rodziny: FBI czyli Federalne Biuro Sledcze i NSA czyli Agencja Bezpieczenstwa Narodowego.

Panuje przekonanie, ze w FBI jest kilka osob, ktore moga podejrzewac prawde. Ponoc niektore dochodzenia w sprawie zjawisk nadprzyrodzonych z lat 50-tych i 60-tych ujawnily jakies informacje na temat Rodziny. Ten departament zostal pierwotnie powolany jako kontra przeciw domniemanej „Komunistycznej Kontroli Umyslu" i w celach badawczych, powszechnie traktowany jako wydzial do Spraw Specjalnych (choc jego pracownicy rzadko tak uwazaja), bierze udzial w ciaglych dochodzeniach. Jednak zakres jego wladzy i ilosc pracownikow istotnie sie zmniejszyly w ciagu ostatnich lat. Zanim FBI bedzie moglo przeprowadzic akcje, musi wczesniej udowodnic swoje podejrzenia, a z tym jest powazny problem. Kronika wypadkow bez watpienia jest obfita, lecz brakuje tego ostatniego, faktycznego dowodu, ktory gdzies umknal agencji - i to daleko.

Niektorzy wierza, ze NSA prowadzi stala kartoteke wydarzen dotyczacych wampirow, lecz klasyfikuje je w podgrupie masowych morderstw. Prawdopodobnie NSA nie powiazala faktow ze soba, co odkryloby prawde. NSA jest gigantyczna agencja faktograficzna. Zajmuje sie bezpieczenstwem narodowym z wewnetrznej perspektywy, policyjne raporty i wiadomosci mediow, ktore zawieraja „interesujace lub anormalne" fakty, sa jedynie rutynowo odznaczane. Do sledztwa dochodzi jedynie wtedy, gdy komputer lub recenzent zauwazy przesadna zbieznosc wydarzen. Gdyby fakty zostaly powiazane, ich ujawnione przyczyny okazalyby sie naprawde przerazajace. W ostatnich latach Camarilla skupia prawie cala swa uwage wlasnie na tej agencji, tlumaczac wszystkim, by nie robili niczego, co mogloby zostac wychwycone przez komputery NSA. Jak dotychczas zadnemu wampirowi nie udalo sie przeniknac w szeregi pracownikow tej agencji.

Obecnie CDC, czyli Centrum Epidemiologiczne z siedziba w Atlancie gleboko interesuje sie wzrastajaca liczba wypadkow przenoszenia AIDS bez wyraznych przyczyn wobec braku kontaktow intymnych. CDC niepokoi sie, iz wirus moze juz przenosic sie inna droga, niz stosunki seksualne. Zanim ta wiadomosc sie rozniesie, CDC prowadzi intensywne badania w tym kierunku.

Wielka Brytania rowniez posiada podobna organizacje, lecz bardzo trudno przesledzic jej dzialalnosc. Istnieja podejrzenia, iz ta organizacja ma charakter quasi-mistyczny, mozliwe ze wiaze sie nawet z podobnymi organizacjami, datowanymi setki lat wstecz. Angielscy czlonkowie Rodziny zglaszali przypadki straszliwej trafnosci wywodow w sledztwach prowadzonych przez Scotland Yard w sprawie pewnych niefortunnych wydarzen, w ktore byly zamieszane wampiry. Niektorzy nawet podejrzewaja, ze wladze swiadomie doprowadzily do smierci co najmniej dwa oblakane wampiry na przestrzeni ostatnich 75 lat. Chodza pogloski, ze wydzial jest kontrolowany przez Matuzalema, ktory posluguje sie nim do likwidacji przeciwnikow.

Stare KGB utrzymywalo ponoc jakies stosunki ze spolecznoscia Rodziny i nawet wykorzystywalo niektorych neonatow w swoich operacjach. Chociaz ZSRR juz nie istnieje, KGB nadal dziala bez przeszkod, zwlaszcza komorka obok Gornowskiego Gulaga, zlokalizowanego na Syberii. To jednak tylko domysly, ze KGB jest pionkiem, a nie graczem. Choc dostepnych informacji jest malo, panuje powszechna opinia, iz republika Rosji byla domena grupy wampirow, ktora zbudowala i kontrolowala komunizm, jednak ostatni, kolosalny i niefortunny zbieg okolicznosci zmienil strukture wladzy na tym obszarze.

Inkwizycja

Powszechnie wiadomo, iz Kosciol Rzymsko-Katolicki dowiedzial sie o Rodzinie za czasow Inkwizycji. Ustanowiona w 1229 roku Inkwizycja zajmowala sie likwidacja herezji panoszacej sie w Europie. Po czesci w odpowiedzi na herezje Katarow, gloszona na poludniu Francji i w polnocnych Wloszech, papiez Innocenty IV zatwierdzil w 1252 r. stosowanie tortur.

Sa podania, ktore mowia, iz wiara Katarow byla popierana przez wielu Kainitow z poludniowej Francji i ze niektorzy z nich wpadli w rece Inkwizycji, kiedy ich bracia zostali zmuszeni do wyznania swej

herezji. Jesli tak bylo, wiele wyjasnialoby to w sprawie naglego rozwoju tyranskich praktyk pewnych wysokich Inkwizytorow. Przypuszczalnie przekonali sie na wlasne oczy, ze na swiecie zaleglo sie zlo.

Cokolwiek jest prawda z tych XIII wiecznych wydarzen, wszystko wskazuje, iz pewne frakcje Kosciola sa swiadome istnienia wampirow i wywoluje to ich niepokoj. W istocie, Inkwizycja istnieje nadal, aczkolwiek w innej formie i pod inna nazwa.

Dzis Inkwizycja jest organizacja uczonych i badaczy okultyzmu, jak rowniez siedziba wielu najznamienitszych lowcow wampirow. Pierwotnie byl to komitet do spraw badania herezji, jednak przerodzil sie w bezlitosna organizacje zajmujaca sie likwidacja i torturowaniem niepozadanych osob, co jest tradycja, ktorej nigdy calkowicie nie porzucono. Choc Inkwizycja nie jest juz popierana, ani sankcjonowana przez Kosciol, wielu jej czlonkow nalezy do Kosciola Katolickiego. Jakkolwiek przybrala teraz nowa nazwe - „Stowarzyszenie Leopolda" i twierdzi, iz zajmuje sie jedynie badaniami, naprawde ma wysoka range wsrod innych lowcow czarownic. Doskonale wie, jak najlepiej unieruchamiac i unicestwiac wampiry, przechowuje wiekszosc najstarszych sprawozdan.

Jednak wciaz nie wie zbyt wiele o dzisiejszej Rodzinie. Czlonkowie stowarzyszenia glownie studiuja stare zapiski i nieustannie spekuluja, czasem urzadzajac polowania i procesy. Rzadko zabijaja podejrzanych, przynajmniej nie od razu, najpierw poddajac ich szczegolowym probom. Ich ostatecznym celem jest oczyszczenie swiata z elementow nadprzyrodzonych.

Wewnetrzny Krag Camarilli wydal dekret, aby za wszelka cene ich unikac i pozostawic sobie samym - lepiej nie dawac im tematu studiow, niz zrobic cos, co zwroci uwage calego swiata. Lepiej borykac sie z czubkami, niz miec problem ze zgraja meczennikow. Inkwizycja zachowala wiele ze swej dawnej reputacji, budzi powszechna pogarde i strach. Tylko wyjatkowo naiwni wierza, ze zostala naprawde „zreformowana", zwlaszcza te wampiry, ktore pamietaja pierwszy okres przesladowan. Wielu anarchistow wykorzystuje kazda mozliwosc, aby dreczyc, necic i wprawiac w zaklopotanie czlonkow Inkwizycji, nie baczac na dekrety wydane przez Wewnetrzny Krag.

Czlonkowie Stowarzyszenia Leopolda posiadaja jednak liczne zabezpieczenia przeciwko wampirom. Nauczyli sie poslugiwac roznymi swietymi przedmiotami w celu zapewnienia sobie ochrony przed wampirycznymi mocami. W dodatku moga wezwac na pomoc wiele innych grup, kiedy poszukuja „czarownic".

Do najbardziej wplywowych czlonkow Stowarzyszenia naleza Dominikanie, ktorzy wywodza swa dzialalnosc jeszcze z czasow pierwszej Inkwizycji, nad ktora sprawowali czesciowy nadzor. Wielu czlonkow Rodziny obawia sie ciaglego zainteresowania Dominikanow, zapominajac przy tym, iz owczesne okolicznosci i klimat czasow pierwszej Inkwizycji byly inne. Zapominaja takze o fakcie, ze sw. Tomasz z Akwinu, znany filozof i teolog, takze byl Dominikaninem w owym czasie. Jednak sedno spraw, ktore zajmuja dzis Dominikanow, pozostaje niejasne.

Donosi sie tez o radykalnym odlamie Stowarzyszenia Jezusowego, o Jezuitach, ktorzy sa tematem dyskusji w Swietym Oficjum. Chodza plotki, ze mieli oni cos wspolnego ze sprawa unicestwienia niektorych czlonkow Rodziny w Algierii, jakies piec lat temu. Podobno byl za to odpowiedzialny byly zakonnik Jezuicki, imieniem Sullivan Dane. Mogl on probowac wykorzystac incydent w Algierii, aby udowodnic swoim dawnym braciom Jezuitom, ze grozba jest realna, a nie jest tylko tworem jego wyobrazni. On i kilku zakonnikow zyskali po tym wszystkim reputacje dziwakow u swych zwierzchnikow i w Swietym Oficjum.

Arkanum

Grupa Arkanum moze wywodzic sie z tajemniczej „Wojny Roz", majacej miejsce w okolicy Paryza w poznych latach pierwszej dekady XIX w. (konflikt nie zwiazany z angielska wojna feudalna). Wojna slow i (jesli mozna wierzyc ich slowom) mistycznych sil wynikla miedzy dwoma zakonami Rozokrzyzowcow. Zmagania miedzy nimi wywolaly publiczny skandal (posmiewisko - jak utrwalily to paryskie gazety, piszac o „Wojnie Roz"), tak ze wielu wybitnych uczonych i praktykow z obu grup porzucilo swe zakony.

Po sporzadzeniu wielkiej karty praw, ci dysydenci zeszli sie razem i stworzyli Arkanum. Ten zakon istnieje do dzis.

Choc Arkanum ma niecale 300 lat, jego historia siega znacznie dalej. Trzon Arkanum stanowi grupa, ktora okresla sie mianem „Bialych Mnichow". Podobno ci tzw. Biali Mnisi utrzymywali jakies stosunki z Inkwizycja i w ten sposob dowiedzieli sie o Rodzinie. Jednak teraz nie maja z nia zadnych powiazan i nie

uczestnicza w polowaniach. Arkanum zajmuje sie poznaniem, a nie niszczeniem.

Arkanum ma trzy Domy Zalozycielskie - jeden w Bostonie, drugi w Paryzu i trzeci we Wiedniu. Jego czlonkowie, rekrutujacy sie sposrod intelektualnej smietanki, interesuja sie bardziej teoria niz praktyka. Wydaja sie byc calkowicie pochlonieci gromadzeniem wiedzy i analizowaniem informacji zwiazanych z okultyzmem; skupiaja sie raczej na przeszlosci niz wspolczesnym swiecie. Jest co prawda kilka osob, ktore do pewnego stopnia interesuja sie aktualnymi wydarzeniami, jednak sadzi sie, iz zarowno oni, jak i cale Arkanum uwazaja Rodzine za dawno wymarla. Wydaja sie skupiac na zjawiskach o mniej namacalnym charakterze: magia, cudami, nawiedzeniami itp.

Istnienie Arkanum przysparza Rodzinie pewien problem, gdyz aktywnosc Rodziny moze i czesto sie objawia jako dzialania nadnaturalnych sil o niejasnej naturze. Blad w obliczeniach moze przypadkiem doprowadzic Arkanum wprost do ich zrodel.

Wewnetrzny Krag Camarilli wydal powszechny edykt, popierany przez Egzekutora z klanu Brujah, gloszacy, aby pozostawic czlonkow Arkanum w spokoju. Ich dzialalnosc powinna byc tylko monitorowana i jedynie zglaszana, bez podejmowania przeciwko nim akcji. Rodziny sadzi, iz jakakolwiek konfrontacja zakonczylaby sie katastrofalnie, jako ze dalaby dowod, jakiego ta grupa oczekuje.

Lupini

Wilkolaki lub Lupini sa i byly smiertelnymi wrogami wampirow od zarania dziejow. Zyja zwykle w scisle zwartych plemionach, zwiazanych wieziami rodzinnymi, i moga byc dosc prostaccy z wygladu i obcesowi w zachowaniu. Plemiona sa scisle tajne i maja sztywne poglady, pogardzajac obcymi. Kazdy wampir, ktory najdzie ich ziemie, zostanie zlapany i ostatecznie zabity. Lupini sa okrutnymi wojownikami i prawie niemozliwoscia jest uniknac ich pazurow. Bardzo ryzykowne jest narazac sie na ich wrogosc. Tylko czlonkowie klanu Gangrel utrzymuja jakies stosunki z Lupinami i nawet oni wola nie ujawniac swej prawdziwej natury wilkolaczym „znajomkom".

Prawie przy kazdej pelni cale plemiona Lupinow urzadzaja szalone rajdy i kazdy, kogo zlapia na swej drodze, czy bedzie to smiertelny czy ktokolwiek inny, zostanie zabity.

Magowie

Nie mozna sobie zartowac z tych praktykow wiedzy tajemnej. Sa czarownikami wielkiej mocy, a wielu z nich wyznaje tradycje starozytnej Reguly Hermesa. Choc nie sa aktywnymi przeciwnikami Rodziny, likwiduja kazdego, kto stanie im na drodze. Mowi sie jednak, iz pogardzaja czlonkami klanu Tremere, uwazajac ich za zdrajcow. Przestrzegaja Maskarady rownie stanowczo, jak Rodzina. Sluzy to minimalizacji konfliktow.

Ghule

Wielu czlonkow rodziny stwarza ghuli. Robia to, pozwalajac wypic smiertelnym lub zwierzetom swoja krew. Ghule sa doskonalymi slugami, bowiem kiedy trzykrotnie napija sie krwi swego pana, sa z nim zwiazane Wiezia Krwi. Czerpia z tego niemale korzysci, bo krew ta daje im specjalne zdolnosci.

Czlonkowie Rodziny stwarzaja ich regularnie, zapewniajac sobie w ten sposob lojalnych sluzacych, ktorzy chronia ich podczas dnia. Na stworzenie ghula potrzebna jest zgoda ksiecia lub Rady Camarilli, ktorej zdaniem stanowi to techniczne naruszenie prawa Maskarady. Ghulom mowi sie raczej malo, a one zbyt boja sie swych panow, aby mogly cos komus powiedziec.

Ghul moze zwiazac sie ze swoim stworca Wiezia Krwi, tak jak wampir. Tak wiec po trzykrotnym spozyciu krwi, nierozerwalnie Wiaze sie ze swoim panem. Jednak jesli przez ponad rok nie otrzyma krwi swego pana, Wiez Krwi zanika. Jesli zas przez ponad miesiac nie napije sie krwi wampira, staje sie na powrot zwyklym smiertelnikiem. Kiedy juz naturalny czas ich zywota dobiegnie konca, musza ciagle pic krew wampira, w przeciwnym razie umra bardzo szybko - w ciagu kilku dni lub w niektorych rzadkich przypadkach, w ciagu kilku godzin.

Pokolenia

Rodzina stwarza potomstwo, tak jak smiertelni i podobnie jak ludzkie spoleczenstwo, sklada sie z roznych pokolen. Istnieje wiecej niz 13 pokolen wampirow, a im pokolenie dalsze od Kaina, pierwszego wampira, tym slabsze. Czlonkow Rodziny powszechnie identyfikuje sie przez pokolenie, do ktorego naleza. Bohater gracza zawsze bedzie nalezal do XIII pokolenia (chyba ze posluzysz sie Pokoleniowa Cecha Pochodzenia).

Nalezy zrozumiec, ze pokolenie nie zawsze idzie w parze z wiekiem. Wampir X pokolenia moze byc dwukrotnie starszy niz wampir VI pokolenia.

****

- ***Kain***
  Tradycja mowi, ze Kain, biblijny zabojca swego brata Abla, jest Ojcem Calej Rodziny. W spolecznosci Rodziny wiele jest na ten temat kontrowersji, jako ze nie ma juz nikogo, kto moglby z cala pewnoscia stwierdzic, iz spotkal Kaina. Z pewnoscia wiedzieliby cos na ten temat czlonkowie drugiego pokolenia, lecz oni nie moga juz nic powiedziec. Niektorzy z trzeciego pokolenia mowia, ze spotkali istote, ktora moglaby byc Kainem; albo po prostu poteznym wampirem z drugiego pokolenia.To zagadka nie do rozwiazania - tajemnica dziedzictwa.
- ***Drugie pokolenie***
  Istniejace przeklady „Ksiegi Nod" mowia o tym, ze drugie pokolenie liczylo tylko trzech wampirow. Kain stworzyl ich w swoim smutku, aby zyli wraz z nim w jego wielkim miescie Enoch. Nic o tych trzech nie wiadomo. Mozna przypuszczac, opierajac sie na „Ksiedze Nod", iz zgineli oni albo podczas Potopu, albo w Pierwszej Wojnie po Potopie. Jak mozna bylo oczekiwac, najstarsi nie chca opowiadac o swoich ojcach i wielkich zmaganiach, ktore dotknely ich wszystkich. Niewatpliwie niektorzy wiedza wiecej, niz sie do tego przyznaja. Jesli ktos z drugiego pokolenia zylby jeszcze, dzis bylby naprawde potezna istota; pewnie jakims polbogiem.
- ***Trzecie pokolenie***
  Uwaza sie, iz wciaz zyje kilku czlonkow trzeciego pokolenia, jednak znane sa imiona tylko dwoch, Lucjana i Mekheta. W mowie potocznej mowi sie o nich jako o Przedpotopowcach, zalozycielach 13 klanow wampirow. Wszyscy ukrywaja sie, uwiklani w Jyhad, wojne, ktora siega czasow, ktorych nawet historia nie odnotowuje. Wciaz kontynuuja swe zmagania, ale teraz, zamiast toczyc bitwy na otwartym polu, posluguja sie podstepem, przebiegloscia i oszustwem. Ich glownym celem wydaje sie byc sledzenie ruchow pozostalych i udaremnianie posuniec przeciwnika. Te posuniecia moga sie roznic rozmachem od czegos tak drobnego, jak nabywanie dziel sztuki lub nieruchomosci, az po wielkie plany dotyczace narodow. Trzecie pokolenie uwaza sie za panow i wladcow, i dzieli sie na tych, ktorzy wola zyc w swiecie smiertelnych, i tych, co obyliby sie bez niego. Nikt nie wie, czy to tlumaczy pochodzenie Jyhad, czy raczej sie wen zdegenerowalo. Sa inne podejrzenia, opierajace sie na pochodzeniu slowa „Jyhad". Niektorzy z trzeciego pokolenia mogli rzeczywiscie osiagnac Golconde i probuja pomoc innym takze osiagnac ten stan. Musza jednak walczyc z innymi Starozytnymi, ktorzy wcale nie chca, aby tak sie stalo. Trzecie pokolenie to potezne istoty, ktorych moce i zdolnosci sa zagadka dla mlodszych i slabszych wampirow. Niektorzy mowia, iz jest to ostatnie pokolenie majace prawdziwa wladze nad mocami zycia i smierci, a jego przedstawiciele moga zginac jedynie Ostateczna Smiercia, jesli tego zechca, lub tylko z reki rownych sobie pod wzgledem mocy. Czy to nie jest przypadkiem Jyhad? Przewidywanie, kto okaze sie ostatnim wampirem? Wiedz, ze jesli bohater zacznie praktykowac diabolizm, czyli zabijac i pic krew czlonkow Rodziny wczesniejszych pokolen, moze efektywnie zawyzyc swe pokolenie. Dla przykladu, jesli wampir z VIII pokolenia zabije wampira z VII pokolenia i wyssie zen wszystkie sily zyciowe, jego efektywnym pokoleniem stanie sie VII (Rozdzial 8 zawiera wiecej szczegolow na ten temat). Tabela Pokoleniowa w rozdziale 7 opisuje specjalne zdolnosci wampirow, zalezne od pokolenia. Te roznice sa calkiem znaczne i daja

czlonkom Rodziny wczesniejszych pokolen duzo wieksza moc niz bohaterom.

****

- ***Czwarte i piate pokolenie***
  Te wampiry znane sa jako Matuzalemowie, sa tez prawie tak potezne i tajemnicze jak Przedpotopowi. Przedstawiciele czwartego i piatego pokolenia sa w Jyhad najczesciej pionkami z wlasnego wyboru, jako ze maja polityczna wladze wsrod innych czlonkow Rodziny. W rezultacie ich liczebnosc istotnie sie zmniejszyla na skutek dzialan Przedpotopowcow. Nieliczni z tych pokolen pozostaja aktywni, a wielu staje sie Inconnu ze strachu przed Jyhad i diabolizmem. Mowi sie, ze Wewnetrzny Krag Camarilli sklada sie z przedstawicieli czwartego pokolenia. Chodza nawet pogloski, jakoby prawdziwym celem Camarilli bylo sparowanie wysilkow trzeciego pokolenia, zmierzajacych do manipulowania mlodszymi pokoleniami. Chociaz krew Kaina zaczela juz blednac, czwarte pokolenie jest nadal wyjatkowo potezne. Mozna przyjac, ze te wampiry osiagnely maksymalna potencjal w dwoch lub trzech dyscyplinach.
- ***Szoste, siodme i osme pokolenie***
  Wampiry tych pokolen sa wystarczajaco potezne, aby myslec, iz moga sie oprzec dzialaniom starszych i utrzymywac glebokie wplywy w spolecznosci Rodziny. Kontroluja Camarille (przynajmniej tak sadza), jako ze stanowia wiekszosc ksiazat i starszyzne w wielu miastach. Ci, ktorzy dzialaja otwarcie, staraja sie zostac waznymi osobami: przywodcami klanow lub rodow, ksiazetami wielkich miast. Wiekszosc ksiazat w miastach europejskich nalezy do szostego pokolenia. Ksiazeta w Ameryce sa z reguly z siodmego lub osmego. Przedstawiciele tych pokolen osiagneli przecietnie maksymalnypotencjal w jednej lub dwoch dyscyplinach. Co ciekawe, przedstawiciele osmego pokolenia wydaja sie byc ostatnimi wampirami, uwazanymi za „starszych". Przypuszczalnie dlatego, iz wiekszosc z nich zostala stworzona przed nadejsciem wspolczesnosci, co widoczne jest w ich postawie i zachowaniu.
- ***Dziewiate i dziesiate pokolenie***
  Choc czasami nazywani sa starszymi, ci czlonkowie Rodziny sa czesto bardziej zwiazani z przedstawicielami mlodszychpokolen. Zwykle sa to obywatele, choc raczej ze wzgledu na wiek niz swoje pokolenie. Najwiecej z nich zostalostworzonych w czasach wspolczesnych, tak wiec maja usposobienie obce starszym czlonkom Rodziny. W wiekszosci przypadkow to oni sa mostem ponad pokoleniowa przepascia miedzy starszymi a anarchistami.
- ***Jedenaste, dwunaste i trzynaste pokolenie***
  Wiekszosc ostatnich pokolen Rodziny stanowia neonaci. Wiekszosc bohaterow nalezy wlasnie do tych pokolen. Sa wciaz poteznymi istotami, lecz specjalny dar krwi Kaina (wyjatkowe moce i zdolnosci) sa wsrod nich rzadkoscia. Przeistoczeni w niedawnej przeszlosci, czlonkowie Rodziny z tych pokolen sa produktem spolecznym, korzystajac z korzysci tej gwaltownej zmiany, a zarazem bedac jej ofiarami.
- ***Czternaste i pietnaste pokolenie***
  Niezwykle malo jest wampirow tych pokolen i zadnego z wyzszych. Faktycznie, przedstawiciele pietnastego pokolenia nie moga juz byc ojcami i miec potomkow. Ich krew jest zbyt blada i sa zbyt oddaleni od Kaina, by przeszlo na nich przeklenstwo.

Leksykon

Jakie jest slow znaczenie
Gdy funkcje swa traca -
Kiedy nie ma nic do powiedzenia?
- Killing Joke, „Requiem"

W Rodzinie funkcjonuja rozne patois, czerpane z wielu jezykow i nadajace pewnym slowom

smiertelnych nowe znaczenia. Mozna latwo stwierdzic, z jakiego pokolenia pochodzi wampir, sluchajac mowy, jaka sie posluguje. Wystepuja zasadnicze roznice w slowach uzywanych przez anarchistow i padajacych w wypowiedziach starszych. Niewlasciwe slowo wymowione w niewlasciwej sytuacji czesto uwazane jest za powazne naruszenie etykiety.

Mowa potoczna

Sa to najczestsze terminy, ktorymi powszechnie posluguje sie cala Rodzina.

- **Anarchista**

Buntownik wsrod czlonkow Rodziny, ktos nie majacy szacunku dla starszych. Wiekszosc zoltodziobow automatycznie uwazana jest przez starszych za anarchistow i traktowana z pogarda jako produkt XX wieku.

- **Bestia**

Popedy i zadze, popychajace wampira do przemiany w prawdziwego potwora, wyrzekajacego sie wszelkiego Czlowieczenstwa. Vide Czlowiek ponizej.

- **Bracia/Siostry**

Oznaczenie pokrewienstwa miedzy wampirami tego samego rodu lub klanu. Podobnie jak u smiertelnych, jednak inaczej powstaja i szersze znaczenie.

- **Camarilla**

Swiatowa sekta wampirow, ktorej czlonkami moga byc wszyscy Kainici. Jej rzady sa dalekie od absolutyzmu; sluzy jako izba dyskusyjna, jest wazniejsza niz rzad.

- **Czlowiek**

Element czlowieczenstwa, ktory pozostaje w psychice wampira i ktory zmaga sie z pierwotnymi instynktami Bestii (p.).

- **Diabolizm**

Kanibalistyczna praktyka stosowana w Rodzinie; spozywanie krwi innego wampira. Starsi uprawiaja diabolizm z potrzeby, zas anarchisci pozadajac sily.

- **Domena**

Lenno ustanowione przez wampira, najczesciej ksiecia. Zawsze miasto.

- **Dziecko**

Obrazliwe okreslenie mlodego wampira, ktory jest niedoswiadczony lub glupi. Czesto w liczbie mnogiej: Mlodziez.

- **Elizjum**

Nazwa miejsca, gdzie spotykaja sie starsi; przewaznie opery, teatry i inne przybytki kultury.

- **Glod**

Poped, potrzeba pozywienia - krwi, jak u smiertelnych i zwierzat. U wampirow o wiele silniejszy, zastepujacy wszelkie inne popedy, pragnienia i przyjemnosci.

- **Gehenna**

Koniec Trzeciego Cyklu; zblizajacy sie Armageddon; czas, kiedy Przedpotopowcy przebudza sie i pozra wszystkie wampiry.

- **Ghul**

Sluga stworzony przez napojenie smiertelnej istoty krwia

wampira, jednak bez wyssania krwi ofiary, co lacznie doprowadziloby do powstania potomka.

- **Inconnu**

Sekta wampirow, glownie Matuzalemow, ktora odsunela sie od spraw smiertelnych i Rodziny. Twierdza, iz nie maja nic wspolnego z Jyhad.

- **Jyhad**

Tajna wojna prowadzona przez kilka pozostalych przy zyciu wampirow trzeciego pokolenia, poslugujacych sie mlodszymi wampirami jako pionkami. Termin uzywany tez do okreslenia jakiegokolwiek konfliktu lub walki miedzy wampirami.

- **Klan**

Grupa wampirow, ktore maja wspolne pewne cechy mistyczne i fizyczne. Vide Linia krwi i Rodowod.

- **Krew**

Dziedzictwo wampira. To, co czyni wampirem, lub po prostu aktualna krew wampira.

- **Ksiaze**

Wampir, ktory oglosil sie wladca miasta i moze poprzec swe roszczenia nil disputandum. Ksiaze czesto ma swoj rod (p.), ktory mu pomaga. Rodzaj zenski - ksiezna.

- **Ksiega Nod**

Swieta ksiega Rodziny, opisujaca pochodzenie jej rasy i wczesna historie. Nigdy nie byla opublikowana w calosci, choc wiadomo o istnieniu fragmentow w roznych jezykach.

- **Lupin**

Wilkolak, smiertelny wrog wampirow.

- **Maskarada**

Wysilki podjete po zakonczeniu wielkich wojen, zmierzajace do ukrycia spolecznosci Rodziny przed swiatem smiertelnych. Polityka zatwierdzona po Inkwizycji.

- **Ojciec**

Rodzic, stworca wampira. Termin takze dla formy zenskiej.

- **Pijak**

Wampir, ktory ma w zwyczaju pic krew ofiar znajdujacych sie pod wplywem alkoholu lub narkotykow, aby doswiadczyc na sobie ich dzialania. Vide Cpun.

- **Pocalunek**

Ssanie krwi smiertelnika lub spozywanie krwi w ogole.

- **Pokolenie**

Ilosc stopni dzielacych wampira od mitycznego Kaina. PotomkowieKaina stanowili II pokolenie, ich dzieci - III pokolenie itd.

- **Przeistoczenie**

Akt transformacji smiertelnika w wampira, zachodzacy wowczas, gdy wampir wypije ze smiertelnika wszystka krew, a nastepnie napoi go odrobina wlasnej.

- **Przemienienie**

Moment, kiedy ktos staje sie wampirem; metamorfoza smiertelnika w czlonka Rodziny. Takze Urodziny.

- **Przysiega Krwi**

Najsilniejsza wiez, jaka moze powstac miedzy wampirami; przyjecie krwi w poddanczym holdzie. Daje mistyczna wladze

nad tym, kto jazlozyl. Vide Wiez Krwi ponizej.

- **Pustynie**

Obszary miasta pozbawione zycia - cmentarze, opuszczone budynki, parki.

- **Rod**

Grupa wampirow zebrana wokol przywodcy (zwykle ojca). Rod moze w miare uplywu czasu przerodzic sie w klan (p.).

- **Rodzina**

Wszystkie wampiry. Czlonkiem Rodziny jest kazdy wampir. Wielu starszych uwaza ten zwrot za wulgarny i woli poslugiwac sie bardziej poetyckimi slowami, jak Kainici.

- **Sabat**

Sekta wampirow kontrolujaca wschodnie obszary Ameryki Polnocnej. Posluguja sie przemoca i sa bestialskie, rozkoszujac sie niepotrzebnym okrucienstwem.

- **Schronienie**

Dom wampira lub miejsce, gdzie spi w ciagu dnia.

- **Sekta**

Ogolna nazwa dla jednej z trzech podstawowych grup w Rodzinie - Camarilli, Sabatu lub Inconnu.

- **Starszy**

Wampir, ktory ma 300 lat lub wiecej. Starsi uwazaja sie za najpotezniejszych czlonkow Rodziny i zwykle tocza swoja wlasna Jyhad.

- **Wloczega**

Wampir nie nalezacy do zadnego klanu; czasem uzywane w znaczeniu obrazliwym. Bezklanowosc nie jest cnota wsrod wampirow.

- **Zabijaka**

Wampir, ktory odzywia sie krwia innych wampirow, czy to z potrzeby czy perwersji. Vide Diabolizm.

- **Zagadka**

Podstawowy dylemat egzystencji wampira - aby zapobiec wielkim okropienstwom, musi popelniac mniejsze zle uczynki, wybrac mniejsze zlo. Przyslowie mowi: Potworami jestesmy, aby potworami sie nie stac.

- **Zoltodziob**

Mlody, niedawno stworzony wampir. Vide Neonata i Szczenie.

- **Zycie**

Eufemistyczny termin dla krwi smiertelnych, spozywanej jako zywnosc. Wielu czlonkow Rodziny uwaza go za sztuczny i pedantyczny.

- **Zywiciel**

Potencjalne lub dawne zrodlo krwi, zwykle czlowiek.

Archaizmy

Sa to stare zwroty i slowa, ktorymi posluguja sie starsi i inne starozytne wampiry. Chociaz rzadko sa uzywane przez nowo stworzonych, wciaz sa modnym zargonem wsrod bardziej wyrafinowanych czlonkow Rodziny. Starszych czesto mozna rozpoznac wlasnie po archaizmach, ktorymi sie posluguja.

- **Amarant**

Akt picia krwi innych czlonkow Rodziny. Vide Diabolizm.

- **Ancilla**

Obywatel. „Dorastajacy" wampir; juz nie neonata, ale jeszcze nie starszy.

- **Archont**

Potezny wampir, ktory podrozuje z miasta do miasta, zwykle sluzac Egzekutorowi. Archontowie czasem pomagaja tropic wampirow zbieglych z miasta.

- **Autark**

Wampir, ktory odmawia udzialu w spolecznym zyciu Rodziny i nie uznaje domeny ksiecia.

- **Bydlo**

Pogardliwy termin dla smiertelnych, czesto uzywany w opozycji do Rodziny. Wyrazenie: Rodzina i Bydlo znaczy: „Caly swiat".

- **Cauchemar**

Zmora. Wampir, ktory pije krew jedynie spiacych ofiar, dbajac o to, by sie nie obudzily.

- **Dzentelmen**

Wampir, ktory poluje w nocnych klubach, dzielnicach o zlej reputacji i miejscach rozrywki, gdzie ludzie nie chodza samotnie. Vide Festyniarz.

- **Fiesta**

Ostateczne wyzwolenie Bestii, ostatni szal. Nastepuje, gdy ostatnie przeblyski Czlowieczenstwa ulegna i wampir popadnie w szalenstwo.

- **Golconda**

Stan bytu, ktory pragnie osiagnac wiele wampirow, gdzie jest zachowana rownowaga miedzy przeciwstawnymi sobie pragnieniami a skrupulami. Peed ku bestialstwu konczy sie i osobnik doswiadcza wewnetrznego spokoju. Podobne do Nirwany smiertelnych; czesto sie o niej mowi, lecz rzadziej sie ja osiaga.

- **Humanista**

Nazwa Kainity, ktory obsesyjnie interesuje sie swiatem smiertelnych i aktualnymi wydarzeniami.

- **Humanitas**

Wyznacznik czlowieczenstwa, ktore zachowuje wampir.

- **Istota**

Czlowiek, smiertelnik.

- **Kainita**

Wampir. Inaczej: czlonek Rodziny (p.).

- **Koteria**

Grupa wampirow, ktore pomagaja sobie i chronia sie wzajemnie. Vide Rod.

- **Krewny**

Czlonek tej samej linii krwi (zwykle mlodszy). Czasem: Krewniak.

- **Kunktator**

Wampir, ktory unika zabijania swych ofiar i wysysa jedynie odrobine krwi, aby nie umarly; faut plus chasser, peut mieux dormir. Porownaj z Casanova.

- **Lextalionis**

Kodeks Rodziny, rzekomo ustalony przez Kaina. Odnosi sie do biblijnej sprawiedliwosci - oko za oko, zab za zab. Vide Tradycje.

- **Linia krwi**

Genealogia wampira, wyznaczana przez Przeistoczenie.

- **Lumpen**

Wampir, ktory pije krew biednych i bezdomnych, sam czesto nie majac wlasnego schronienia. Vide Kocur.

- **Lowca czarownic**

Czlowiek, ktory poluje na wampiry, aby je zabic.

- **Master**

Pan, ten, ktory ma wladze nad innym wampirem dzieki Wiezi Krwi, stworzonej przez trzykrotne napojenie go wlasna krwia. Vide Wiez Krwi.

- **Matuzalem**

Starszy, ktory nie zyje juz z innymi wampirami. Wielu Matuzalemow zalicza sie do Inconnu.

- **Motloch**

Stado smiertelnych. Zwlaszcza te elementy, ktore sa nieprzyjemne i pozbawione kultury (podstawowi Zywiciele (p.) wampirow).

- **Neonata**

Mlody, nowo stworzony wampir. Vide zoltodziob, szczenie.

- **Niewolnik**

Wampir zwiazany Przysiega Krwi i podlegly przez to innemu wampirowi.

- **Ozyrys**

Wampir, ktory otacza sie smiertelnymi lub ghulami oddajacymi mu kultowa czesc dla latwiejszego zapewnienia sobie zywnosci. Praktyka rzadziej stosowana niz byla kiedys.

- **Papillon**

Dzielnica rozpusty; czesc miasta zlozona z nocnych klubow, domow gry i burdeli. Glowny teren lowiecki.

- **Pijawka**

Czlowiek, ktory pije wampirza krew, zachowujac wolna wole. Czesto wiezi wampira lub oferuje mu za krew wielkie korzysci.

- **Praxis**

Prawo ksiecia do wladzy, jak rowniez rzady, prawa i obyczaje ustanowione przez danego ksiecia.

- **Progenitura**

Kolektywny termin dla wszystkich wampirow stworzonych przez jednego ojca. Mniej formalnie - potomek.

- **Przedpotopowy**

Jeden z najstarszych w Rodzinie, przedstawiciel trzeciego pokolenia. Gracz w Jyhad.

- **Sluga**

Czlowiek, ktory sluzy wampirowi. Zwykle ghul albo mentalnie zdominowany przez wampira. Czasem kontrola jest tak wielka, ze smiertelny nie jest w stanie podjac jakiegokolwiek dzialania z wlasnej woli.

- **Starszyzna**

Przywodcy w miescie lub rzadzaca rada starszych. Ci, ktorzy wspieraja ksiecia i umozliwiaja mu sprawowanie rzadow.

- **Syrena**

Wampir, ktory zwabia smiertelnych, lecz nie zabija ich, wypijajac jedynie niewiele krwi po uprzednim uspieniu. Vide Kokietka.

- **Szczenie**

Pogardliwy termin dla mlodych wampirow; pierwotnie odnosil sie jedynie do wlasnego potomstwa.

- **Trzeci Smiertelny**

Kain, praojciec wszystkich wampirow, wedlug Ksiegi Nod (p.).

- **Vitae**

Krew.

- **Wytchnienie**

Wysniony taniec ostatniego etapu poszukiwania Golcondy.

Slang

Wyrazenia slangowe najczesciej uzywane sa przez anarchistow, mlodsze wampiry, ktore pogardzaja i (lub) ignoruja tradycje starszych. Pragna stworzyc wlasna kulture, a wymyslanie zwrotow slangowych jest czescia tego procesu. Oczywiscie, posluza sie archaizmami, gdy nie beda mogli znalezc wlasciwego odpowiednika; podobnie niektorzy starsi uzywaja slow ze slangu, aby wywrzec wiekszy efekt na sluchaczach.

- **Bankier**

Wampir, ktory praktykuje Tankowanie (p.).

- **Casanova**

Wampir, ktory zwabia smiertelnych, lecz ich nie zabija, spijajac tylko troche krwi i po fakcie usuwajac ofierze z pamieci slad tego zdarzenia. Chodza pogloski, ze prawdziwy Casanova byl lub jest wampirem, lecz malo kto w nie wierzy. Vide Cauchemar.

- **Czarna Reka**

Sekta, ktora praktykuje Diabolizm. Vide Sabat.

- **Cpun**

Wampir, ktory pije krew ludzi znajdujacych sie pod wplywem narkotykow, aby samemu poczuc ich efekt. Vide Pijak.

- **Festyniarz**

Wampir, ktory nawykowo korzysta z Lunaparku (p.). Papillon i Dzentelmen sa formami starszymi.

- **Kocur**

Wampir, ktory nie ma zadnego schronienia i co noc jest w innym miejscu. Takze w odniesieniu do wampirow, ktore zywia sie krwia bezdomnych i ludzi z ulicy.

- **Kokietka**

Termin czasami uzywany jako rodzaj zenski od Casanovy.

- **Krwiodawca**

Potencjalne lub dawne zrodlo krwi, zwykle czlowiek.

- **Lenno**

Sarkastyczny termin dla domeny klanu lub ksiecia.

- **Lunapark**

Teren lowiecki, na ktorym znajduja sie nocne kluby, bary i inne miejsca rozrywki, gdzie smiertelni tancza, pija i bawia sie grupowo.

- **Lowca glow**

Starszy, ktory poluje na inne wampiry dla ich krwi. Vide Zabijaka, Diabolizm.

- **Motyl**

Ten, ktory obraca sie w wyzszych sferach smiertelnikow i zywi sie krwia tylko ludzi zamoznych i slawnych.

- **Mysliwiec**

Smiertelnik, ktory poluje na wampiry. Vide Lowca czarownic.

- **Pacynka**

Wampir, ktory sluzy innemu. Zwiazany jest Wiezia Krwi i nie jest juz wolny.

- **Pastuch**

Pogardliwe okreslenie wampira, ktory hoduje zwierzeta dla zaspokajania Glodu. Vide Wegetarianin.

- **Przekleci**

Niesmiertelni, rasa nieumarlych. Wszystkie wampiry jako calosc.

- **Rodowod**

Wampirze dziedzictwo. Vide Linia krwi.

- **Sepienie**

Akt pozywiania sie jedynie na bezdomnych i opuszczonych. Wampira, ktory tylko to robi, nazywa sie sepem.

- **Sennik**

Wampir, ktory pije krew tylko spiacych ofiar. Vide Cauchemar.

- **Ssak**

Wampir. Vide Rodzina.

- **Tankowanie**

Praktyka, najbardziej powszechna wsrod mlodych wampirow, polegajaca na okradaniu bankow krwi. Schlodzona krew dawno pobrana od dawcy jest mniej satysfakcjonujaca, lecz niektorzy neonaci zasmakowali w nachodzeniu bankow krwi i piciu do oporu. Wielu ksiazat uwaza to za naruszenie Maskarady.

- **Teren**

Miasto lub czesc miasta, ktora wampiry moga uznawac za swoja. Vide Lenno, domena.

- **Urodziny**

Chwila i proces przemiany w wampira. Vide Przemienienie.

- **Wegetarianin**

Sarkastyczny termin dla wampira, ktory nie chce pic ludzkiej krwi i zaspokaja sie zwierzeca. Vide Pastuch.

- **Wiez Krwi**

Mistyczne poddanstwo wobec innego wampira, w rezultacie zlozenia Przysiegi Krwi. Vide Master.

- **Zaraz**

Wampir zarazony choroba zakazna, ktora roznosi na kazdego swego zywiciela.

****

ROZDZIAL TRZECI:

Narracja

Bohater umarl jako czlowiek wspolczesny; lecz jako czlowiek wieczny - czlowiek uniwersalny - narodzil sie powtornie.
- Joseph Campbell

Rozgrywanie opowiesci Wampira nie zawsze jest latwe, za to niezwykle wciagajace. Gracz czerpie z gry ogromna przyjemnosc, jednak Narrator wykracza poza to doswiadczenie, osiaga calkowicie inny poziom. Niewatpliwie jest w tym cos, bowiem jako Narrator stwarzasz caly swiat wprost z wyobrazni i w efekcie wyczarowujesz cos z niczego. Do pewnego stopnia twoja role mozna porownac do roli boga, jestes jak poeta, pisarz czy wynalazca. Jestes tworca calego uniwersum i wlasnie to daje ci te niezwykla, wysublimowana satysfakcje.

Jesli nie jestes przygotowany na te role, narracja moze ci sprawic klopoty. Procz odgrywania rol wszystkich bohaterow niezaleznych, czyli takich postaci, ktorych nie prowadza gracze, musisz jednoczesnie dzwigac ciezar szesciu innych obowiazkow - byc scenarzysta, rezyserem, rekwizytorem, socjologiem, scenariuszopisarzem, a nawet publicysta. Jednak obawa przed czyms tak dla ciebie nowym nie powinna cie porazac do tego stopnia, bys nawet nie sprobowal. Na poczatku mozesz sie latwo denerwowac, obawiac reakcji graczy i byc nawet zbyt ostrozny, jednak kiedy poczujesz sie w roli Narratora, odkryjesz calkiem dla siebie nowy wymiar.

Ten rozdzial przede wszystkim opisuje podstawy narracji, omawia jak budowac i snuc opowiesc. Nawet jesli juz wczesniej grales w gry narracyjne lub fabularne, na pewno znajdziesz w tym rozdziale cos nowego, gdyz jest on poswiecony szczegolom rozgrywania wlasnie opowiesci Wampira. Wszystkie zawarte tu informacje to po prostu rady. Wykorzystaj co chcesz, a odrzuc wszystko, co gryzie sie z twoim stylem narracji.

Zawod: Narrator

Scena tylko odbija publicznosci glos
Prawa sztuki widzowie sztukom nadali
Poniewaz zyjemy by zadowalac, musimy zadowalac aby zyc.
- Samuel Clemens

Gracze maja lekko. Musza sie martwic tylko o swoich bohaterow, tylko o jedno alter ego. Skupiaja moc swej wyobrazni tylko na jednej postaci, a caly swoj wysilek musza wkladac jedynie w to, aby napelniac ja zyciem. Twoje zadanie, jako Narratora, jest o wiele bardziej wymagajace. Jestes tym wszystkim, czym nie sa gracze - cala reszta wszechswiata.

Po pierwsze, musisz odgrywac wszystkich bohaterow opowiesci, ktorych nie kontroluja gracze. Jesli wyobrazisz sobie opowiesc jako film, gracze beda gwiazdorami, zas ty musisz dbac o postacie drugoplanowe, statystow i cala reszte.

To ty kreujesz i dostosowujesz inscenizacje. Jesli gracze zdecyduja sie skrecic w jakas uliczke lub wejsc do napotkanego budynku, ty musisz z gory wiedziec co tam znajda albo wymyslec to na poczekaniu. Ty jestes oczami i uszami graczy. Jesli obraza swego przeciwnika, ty musisz zadecydowac, jak on zareaguje. Jesli opowiedza dziennikarzowi o Rodzinie, ty musisz okreslic, co sie wtedy stanie.

Na dodatek jestes jeszcze ostatecznym arbitrem przepisow, ktorymi gracze posluguja sie w grze. Jesli podczas gry pojawia sie jakies watpliwosci i wyniknie dyskusja na temat jakichs zasad, do ciebie nalezy ostatnie slowo. Mimo iz opracowalismy te zasady z niezwykla starannoscia i dlugo je testowalismy, natura gier narracyjnych jest taka, ze zawsze pojawia sie sytuacje nieprzewidziane litera zasad. Po czesci

zadaniem Narratora jest rozwiazywanie takich sytuacji, trzymajac sie przy tym tak blisko ducha zasad, na ile to mozliwe.

Ty rzadzisz opowiescia. Kiedy gracze zaczynaja opowiesc, nic o niej nie wiedza, poznaja ja dopiero w trakcie gry. Dlatego musisz umiec popchnac akcje do przodu, kiedy stanie w martwym punkcie. Musisz zawsze kontrolowac przebieg opowiesci, upewniajac sie przy tym, czy wszyscy gracze dobrze sie bawia.

W istocie, twoim podstawowym zadaniem jest wymyslanie opowiesci lub przynajmniej zawiazania akcji, przy jednoczesnym zapewnieniu dobrej zabawy graczom, no i sobie. Nie moze to jednak wygladac tak, ze wymyslisz opowiesc i po prostu opowiesz ja sluchaczom; to twoje interakcje z graczami tworza fabule. Opowiesc jest ciagla improwizacja wlasnie dzieki temu, co zachodzi miedzy graczami a Narratorem.

Opowiadanie

Na Narratorze spoczywa ogromna odpowiedzialnosc, gdyz musi on zapewnic, aby opowiadane przez niego opowiesci byly dobre; jednak on nie opowiada ich ot tak, po prostu. Za bieg wydarzen opowiesci ponosza odpowiedzialnosc w rownym stopniu takze gracze. Narrator musi przede wszystkim rozegrac opowiesc, utrzymac wartkie tempo akcji i nadac jej wlasciwy kierunek - lub przynajmniej nie dopuscic, aby calkowicie sie zalamala. Opowiadanie opowiesci to cos wiecej niz tylko narracja; trzeba nadazac za graczami, komentowac dzialania ich bohaterow, w szczegolach odpowiadajac na to, co robia i mowia.

Kiedy prowadzisz opowiesc, musisz byc przygotowany na to, ze nie spelnia sie twe oczekiwania. To bardzo wazne. Nigdy nie zmuszaj graczy, aby szli wedlug przygotowanej przez ciebie fabuly; musisz byc otwarty na wspolprace. Probuj odgadywac, co zamierzaja zrobic, i oceniac, jaki efekt wywra ich dzialania na fabule opowiesci - oczywiscie nie mozesz przewidziec wszystkiego, lecz na wszelki wypadek miej zawsze w zapasie kilka planow awaryjnych.

Dobrze przygotuj sie, zanim rozpoczniesz opowiesc. Nie podawaj graczom od razu, jak na tacy, zawiazanej akcji fabuly, lecz przygotuj rozne warianty wprowadzen i wypracuj tlo sytuacyjne tak dokladnie, na ile tylko to mozliwe. Brzmi to moze malo subtelnie, jednak nie powinno przyprawiac cie o bol glowy. Jesli poslugujesz sie gotowa, kupna opowiescia, przynajmniej raz uwaznie przeczytaj tekst, zanim przedstawisz ja graczom. Musisz byc pewien, ze wiesz, kiedy i gdzie wszystko sie dzieje, kto gdzie jest i o jakim czasie, itd. W szczegolnosci przyjrzyj sie glownym przeciwnikom, ich osobowosciom i motywacjom, upewnij sie, ze potrafisz przedstawic ich graczom tak, by byli wystarczajaco przekonujacy.

Narrator musi upewnic sie, czy elementy gry nie spowalniaja lub nie kloca sie z elementami opowiesci. Narracja jest nieustannym balansowaniem na granicy gry a opowiesci.

Ustalanie zasad

Trzon zasad Wampira zostal tak opracowany, aby byly one proste i elastyczne. Zasady sa proste, wiec z latwoscia mozna zrozumiec podstawowe zalozenia regul gry; sa tez elastyczne, aby mozna je bylo latwo dostosowac do wiekszosci jesli nie wszystkich mozliwosci narracyjnej gry.

Szybko wypracujesz sobie swoj wlasny styl. Czesciowo wyloni sie on z twojej osobowosci i twoich upodoban, czesciowo zas bedzie odzwierciedlac gusta twoich graczy. Roznorodnosc stylow najlepiej zilustrowac porownujac dwa archetypy narracyjne, znajdujace sie na skrajnych pozycjach skali. Oba sa przesadne, a ty prawdopodobnie znajdziesz sie gdzies posrodku nich.

Na jednym koncu tej skali znajduje sie Znawca Zasad. Taki Narrator we wszystkim odwoluje sie do rzutow kostkami, a jego glowna doktryna to bezwarunkowe przestrzeganie zasad traktowanych doslownie. Swiat, ktory kreuje, ma wewnetrzna logike, a gracze czuja sie tak, jakby ich bohaterowie byli w mocy go zmieniac.

Na drugim koncu skali znajduje sie Improwizator. Dla tego Narratora liczy sie tylko opowiesc. Kostkami rzuca sie bardzo rzadko, gdyz Narrator sam decyduje co sie stanie, bez kostek, podazajac po prostu za graczami, ktorzy sami buduja opowiesc. Choc dzialania bohaterow moga kierowac taka opowiescia, to jednak o ich rezultacie decyduje Narrator.

Wampir zmierza raczej w kierunku improwizacji, a nie rozbudowy zasad. Przepisy sa po to, aby

pomagac, a nie narzucac - kluczem jest swoboda dzialania. Gracze powinni miec maksymalna swobode ruchow i nigdy nie powinni odczuwac, ze ich decyzje i dzialania nie maja zadnego znaczenia.

Lamanie zasad

Jedna z najpowazniejszych decyzji, jakie kiedykolwiek podejmuje Narrator, ma miejsce wtedy, kiedy po raz pierwszy decyduje sie zignorowac zasady. Jest to dzialanie jak najbardziej sluszne i prawomocne pod warunkiem, ze ma uzasadnione powody i jest przeprowadzone wlasciwie. W istocie nawet zachecamy cie do tego, bys lamal zasady - to nadrzedne prawo Narratora.

Czasem pojawia sie sytuacja, dla ktorej doslowne zastosowanie zasad mogloby doprowadzic do spowolnienia biegu wydarzen lub nawet zalamania calej fabuly. Dla przykladu, wyobraz sobie kulminacyjny punkt opowiesci, kiedy to po wielotygodniowych poszukiwaniach bohaterowie odnalezli w koncu sredniowieczna ksiege, zawierajaca istotne informacje na temat Sabatnikow, ktorzy weszli do miasta.

Pech (fatalny rzut kostkami) powoduje, ze bohater trzymajacy ksiege spada z dachu wprost w wielki ogien rozpalony przez lowce czarownic. Ksiega jest juz stracona, bohater skazany na smierc z rak Sabatnikow (lub lowcy) i cala saga w tym miejscu sie konczy.

Ten jeden zly rzut zdruzgotal wszystko i prawdopodobnie skazal bohaterow na niezasluzona porazke, co oznacza koniec opowiesci. Bardzo to frustrujace, zwlaszcza jesli wydales ciezko zarobione pieniadze na jej kupno lub poswieciles wiele tygodni czasu, by wlasnorecznie ja opracowac.

Nie rozpaczaj jednak, moze uda sie to naprawic.

Najprosciej byloby pominac wypadek - zredukowac jego tragizm tak, by ksiazka ocalala lub po prostu pozwolic graczowi powtorzyc rzut. Skutkuje to tylko raz, poniewaz gracze szybko przyzwyczajaja sie do tego rodzaju pomocy i beda jej oczekiwac, ilekroc znajda sie w klopotach.

Inna mozliwoscia jest wniesienie poprawek do opowiesci. Ksiega przepadla, lecz gdzies jeszcze znajduje sie inne zrodlo informacji, ktore moze ja zastapic. Moze jednemu z Sabatnikow obrzydly juz wybryki kumpli, lub tez wiedziony ambicja czy checia zemsty zwroci sie przeciw nim. Odszuka bohaterow i podzieli sie z nimi wiedza, ktorej potrzebuja. I znow jak wyzej, rozwiazanie dziala, ale nastepnym razem mozesz zastac swoich graczy siedzacych wokol stolu w oczekiwaniu, ze wlasnorecznie bedziesz ich karmil.

Ostatecznie mozesz tez pozwolic, by spadajacy bohater nadludzkim (czy raczej nadwampirzym) wysilkiem cisnal ksiege jednemu ze swych towarzyszy, i w ten sposob uratowac opowiesc. To najlepsze rozwiazanie dla wiekszosci sag, jednak niektorzy gracze mogliby sie okazac zbyt egoistyczni, aby cos takiego zrobic.

Sa jeszcze inne, rownie dobre wyjscia z tej sytuacji; twoim zadaniem i przywilejem zarazem jest wybor ktorejs z tych mozliwosci. Czasami najlepszym sposobem na ukonczenie sagi jest pouczenie graczy, ze ich dzialania i kaprysy kostek naprawde oddzialuja na swiat gry.

To jest zabawa

Oprocz tego, ze Narrator musi byc sedzia, mistrzem gry, odtworca rol i nadzorujacym przebieg opowiesci, ma jeszcze inne zadanie - zapewnic wszystkim dobra zabawe. Dlatego ty, jako Narrator, musisz nade wszystko pelnic role wodzireja. Glownie opiera sie to na znajomosci graczy, pozwalajacej zaspokoic ich gusta; jednak predzej czy pozniej bedziesz sie musial zmierzyc z problemami wyniklymi za sprawa jednego lub wiecej graczy.

W chwili podniecenia nawet najspokojniejsi gracze staja sie nerwowi i probuja przekrzyczec innych. Moze byc tak, ze gracze o silnej osobowosci dominuja nad spokojniejszymi. W szczegolnych wypadkach najglosniejszy gracz w grupie moze zadecydowac za wszystkich o dzialaniu calej koterii. Jest to bardzo niepozadane, jako ze gracze, ktorzy czuja sie zdominowani lub ignorowani, moga sie obrazic lub znudzic i nawet porzucic gre.

Staraj sie sluchac wszystkich graczy, kazdego traktujac na rowni. Jesli jakis gracz stwierdza, ze bohater innego gracza cos robi, zapytaj najpierw o potwierdzenie gracza tego bohatera. Jesli jeden lub kilku graczy zdominowalo akcje i nie pozwala innym uczestniczyc tak, jak na to zasluguja ich bohaterowie, wez ich na strone i wyjasnij problem tak dyplomatycznie, na ile to mozliwe.

Przypomnij kazdemu, ze ta gra nie opiera sie na rywalizacji, a ci gracze, ktorzy chca zdominowac innych, nie zyskaja na tym nic oprocz zlosci pozostalych. Mozesz oczywiscie nie zapraszac na przyszle sesje gry klopotliwego gracza, ktory nie reaguje na twoje slowa. To jednak jest ostatecznoscia.

Daj im, czego chca

Wiele jest powodow, dla ktorych ludzie graja w gry fabularnyme. Zrozumienie motywacji graczy pomoze ci w zapewnieniu im rozrywki. Ponizej opisalismy kilka powodow, dla ktorych gracze moga chciec spedzac czas w stworzonym przez ciebie swiecie.

- ***Dla opowiesci***
  Opowiesc moze byc wspanialym tworem, dzielem sztuki wartym ludzkiej wyobrazni. Ukladanie opowiesci moze byc oswiecajacym i stymulujacym doswiadczeniem, a osobisty udzial w dziele jej stwarzania jest rownie fundamentalnie ekscytujacy, jak kazde ludzkie dzialanie.
- ***Aby stac sie kims calkowicie innym***
  Takie osoby podobnie jak dziecko bawiace sie w przebieranie, przyjmowanie nowej roli i odgrywanie jej, uwielbiaja przekonywac sie, jak to jest byc kims innym. W ten sposob zastepczo doswiadczaja przezyc normalnie sobie bliskich.
- ***Aby rozwiazywac problemy***
  Wielu ludzi znajduje przyjemnosc w rozwiazywaniu lamiglowek, zagadek i podejmowaniu innych intelektualnych wyzwan. Przyjemnosc im sprawia zarowno samo dochodzenie do rozwiazania, jak i duma z osiagnietego sukcesu. Ten gatunek graczy traktuje gry fabularne jak zagadki, ktore trzeba rozwiazac.
- ***Dla uczucia spelnienia***
  Tacy gracze lubia odczuwac satysfakcje z ukonczenia jakiegos trudnego zadania, ktore wymagalo wkladu wszystkich tworczych zdolnosci. Odnoszenie sukcesow w grze moze czasem rekompensowac brak sukcesow w swiecie realnym.
- ***Dla sily i wladzy***
  Wielu ludzi czuje sie bezsilnych wobec dzisiejszego, bezosobowego i hypertechnologicznego spoleczenstwa. Pragnienie sily, a tym samym wladzy powszechne jest wsrod graczy, ktorzy ich nie maja w zyciu realnym. Tacy gracze, ktorych motywuje zadza wladzy i sily, znani sa jako „pakerzy" i czasem moga okazac sie calkowicie destruktywni, jesli skieruja swa motywacje w niewlasciwym kierunku.
- ***Dla spotkan z przyjaciolmi***
  Wielu gra, poniewaz jest to spoleczna sposobnosc na spotkanie sie z przyjaciolmi w wyluzowanej atmosferze. Czasem przychodza tylko dla konkretnej osoby (dziewczyny lub chlopaka). Nie mozna nie doceniac spolecznego aspektu narracji.
- ***Dla przezycia silnych wrazen***
  Strach, nienawisc, smutek i inne emocje wcale nie tak czesto towarzysza nam w naszym bezpiecznym swiecie, a my na pewnym podstawowym poziomie potrzebujemy ich. Slodkie zycie bez emocji jest zyciem bez znaczenia. Wielu graczy wykorzystuje gry fabularne dla przezycia glebokich emocji, ktorych normalnie im brakuje.
- ***Dla katharsis***
  Nasze zycie czesto jest bardzo stresujace, a kazdy potrzebuje jakiegos odprezenia. Narracja moze czasem przyniesc glebokie oczyszczenie, czego nie daje zadna inna forma rozrywki.

Sztuka narracji

Stanalem
Posrod nich, lecz nie jako jeden z nich; pod oslona
Mysli, ktore nie byly ich myslami.
- Lord Byron, „Wedrowki Childe Harolda"

Waznym zadaniem Narratora jest zachecanie graczy do odgrywania swoich rol i zapewnianie im ku temu okazji. Gracze powinni przywiazac sie do swoich bohaterow, ale takie zjednoczenie nastapi tylko wowczas, gdy ich postacie beda im odpowiadaly i beda im bliskie. Odgrywane przez ciebie krotkie partie sa doskonalym sposobem na wciagniecie graczy w odgrywanie swoich rol. Im lepiej bedziesz to robil, tym czesciej beda wcielac sie w swych bohaterow i dalej zajda w opowiesci. Oczywiscie nie jest to jedyny sposob zachecenia graczy do odgrywania swoich rol.

Jednym z podstawowych powodow, ktore sklaniaja ludzi do odgrywania rol, jest fakt, ze maja oni swobode dzialania i moga zobaczyc tego efekty. Kiedy decyduja sie cos zrobic, to prawie natychmiast poznaja swego dzialania, co nie zdarza sie w swiecie realnym, gdzie bardzo latwo nabrac przekonania, ze jest sie tylko malym trybikiem w olbrzymiej maszynie. Musisz byc tego swiadom i udowodnic graczom, ze w twoich sagach swoboda dzialania ma naprawde duze znaczenie.

Na ile to mozliwe, powinienes budowac opowiesci, ktore maja otwarte zakonczenie, w ktorych wiele roznych drog prowadzi do rozwiazania (ktorych takze moze byc wiele), podobnie jak wiele jest drog, ktorymi mozna dojechac z pracy do domu. Moze byc wiele szybkich drog ukonczenia opowiesci, jednak jak czesto jest opowiesc rajdem ku linii finiszu?

Wiekszosc z naszych opublikowanych opowiesci jest daleko bardziej linearna, dlatego moze bedziesz chcial tworzyc swoje wlasne. Choc probujemy dac graczom tak duze pole manewru, jak tylko mozna, natura bestii (tj. ograniczonej pojemnosci ksiazki) nie pozwala nam na opisanie calego spektrum mozliwych zakonczen i watkow. To slaby punkt i powinienes tego unikac w swoich wlasnych opowiesciach, kiedy nawet korzystasz z gotowej, pozwol graczom zejsc nieco z drogi i zbadac ich wlasne alternatywy podstawowej fabuly.

Napiecie

Strach jest czyms wiecej niz tylko esencja horroru - jest jego kwintesencja. Niepokoj jest uczuciem, ktore chcialbys zasiac w sercach graczy i widziec na ich twarzach podczas prawie calej opowiesci. Strach najlepiej wywolac przez napiecie. Napiecie jest jednak czyms wiecej niz tylko strachem; to zarowno pelne niepokoju oczekiwanie, jak i lek.

Napiecie jest kluczowym elementem Wampira i jest jedna z tych rzeczy, ktore go wyrozniaja z wielu gatunkow horroru. To nie jest splatterpunk ani gore - to suspence rodem z tradycji Hitchcocka, mistrza stopniowania napiecia.

Gracze nigdy nie powinni byc pewni, co sie zaraz wydarzy w sadze Wampira. Odtwarzaja bohaterow, ktorzy zostali cisnieci do swiata fantastycznych dysproporcji i kalejdoskopowej rzeczywistosci, uwiezieni w sytuacji, ktora w swej dziwnosci graniczy z jakims karnawalem. Stali sie wampirami - czy mozesz sobie wyobrazic cos bardziej dziwnego?

Po pierwsze, nie sa pewni, co sie dzieje, a kiedy sie juz dowiedza, musza odnalezc wlasciwa droge. Niezmiernie duzo wysilku bedzie ich kosztowac juz samo odkrycie elementarnych prawd o tym nowym swiecie, w ktorym sie nagle znalezli. Cala saga czesto jest nie konczacym sie procesem poznawania, nabywania coraz wiekszej i wiekszej wiedzy o gotycko-punkowym swiecie.

Napiecie w Wampirze jest podsycane lekiem, ktory stale dreczy bohaterow; bo przeciez tyle jeszcze nie wiedza, a tyle niebezpieczenstw na nich czyha - nieznanych, wiecznie czajacych sie w mroku.

Wiele jest roznych technik wzbudzania i stopniowania napiecia; wazniejsze z nich opisalismy ponizej.

Czas

Wyczucie wlasciwego czasu przebiegu akcji jest jednym z najwazniejszych elementow budowania i stopniowania napiecia. Jest to jednak cos tak osobistego i subtelnego, ze nie sposob tego uczyc. Powinienes juz cos wiedziec na ten temat lub w jakis sposob sam to wypracowac, jesli chcesz umiec wywierac na graczach efekt, ktory stwarza naprawde wielka opowiesc. W ogolnym pojeciu wyczucie czasu zwykle oznacza, ze zaczynasz od tajemnicy i dramatyzmu, a nastepnie wolno podazasz w kierunku prawdziwego koszmaru. W trakcie dochodzenia wszystko toczy sie wolno, zas o wiele szybciej, kiedy zaczyna sie prawdziwa akcja - nasladujac w ten sposob rzeczywistosc. Sama strzelanina z reguly trwa

tylko kilka sekund. Mechanika gry, opisana w rozdziale „Drama”, bierze to pod uwage, skupiajac sie na rozegraniu jedynie dramatycznych chwil, a skracajac inne.

Nadawaj tempo zdarzen na tyle szybkie, by gracze poczuli, ze dzieja sie one wlasnie w tym momencie, nie pozwol zas, by zmarnowali caly dzien. W razie gdyby gracze tracili zbyt wiele czasu na podjecie decyzji, co maja robic, stworz dla nich jakies wydarzenie i przerwij te jalowa dyskusje. Pchnij akcje w kierunku bohaterow, jesli sami nie zmierzaja w jej strone. Nie zmieniaj biegu wydarzen w opowiesci tylko dlatego, ze gracze nie moga sie na nic zdecydowac (ale tez uwazaj, bys nie odebral im swobody dzialania - trzeba wyczuc te delikatna rownowage). Stworz uczucie, ze czas naprawde plynie, ale tez nie przesadzaj i nie naciskaj na graczy za bardzo.

Opisy

Dawaj zawsze graczom oszalamiajaco pelne opisy tego, co doswiadczaja - az po zapach krwi, ktora czuja i zaparty dech w ich glosach. Tempo w jakim opisujesz sytuacje, czas jaki ci to zabiera i tresc tego, co wlasnie opisujesz, pomagaja wytworzyc napiecie. Dlatego moze opisz bogato fronton starej, rozpadajacej sie rezydencji, zanim gracze sprobuja sie wedrzec do srodka. Czas jaki na to poswiecisz i slowa, jakimi sie posluzysz, wytworza uczucie niespokojnego oczekiwania i grozy.

Wyobraznia

Czasami odwrotna technika jest rownie skuteczna - jesli czegos nie opiszesz, zrobi to za ciebie wyobraznia graczy. To starozytny chinski ideal prozni - wykorzystywany w muzyce, sztuce i wszelkich aspektach zycia - gdzie niedomowienie, przemilczenie wypelnia sie tworami wyobrazni. Powinienes kierowac wyobraznie graczy w okreslonym kierunku, ale nie mozesz im powiedziec, co maja sobie wyobrazic. Dla przykladu, mozesz dopuscic, by jeden ze slug bohaterow, ktory stal na strazy kiedy spali w opuszczonej piwnicy, po prostu zniknal bez sladu. Masz gwarantowane, ze swymi domyslami nabawia sie ostrej paranoi.

Zmiana tempa

Zmiana tempa w opowiesci jest swietna technika, jednak przy tym dosc trudna do zaadoptowania. Nie mozesz dopuscic do tego, by gracze co chwila i na kazdej sesji gry napotykali przerazajace sytuacje. Nie tak dziala horror. Groza staje sie bardziej namacalna, kiedy dasz od niej graczom chwile oddechu (nie mozna tu nie doceniac techniki kontrastu).

Utrzymuj napiecie wtedy, gdy chcesz aby twoi gracze siedzieli jak na szpilkach, ale tez zapewnij im chwile, kiedy beda mogli odetchnac i na powrot wygodnie sie rozeprzec - a wtedy zaserwujesz im jeszcze wieksza dawke niepewnosci. Upewnij sie, czy takie chwile beda kontrastowac z tym, co ma sie wydarzyc; oko cyklonu, jak to sie mowi. Sposob w jaki stopniujesz i rozladowujesz napiecie oraz dobre wyczucie czasu to podstawy dramatyzmu twojej opowiesci. Napiecie jest jedynym elementem, nad ktorym powinienes miec absolutna wladze. Uwaznie obserwuj, jak dziala na twoich graczy.

Zmiane tempa mozna latwo osiagnac zmieniajac przeciwnikow bohaterow z niesmiertelnych na smiertelnych i na odwrot. Moze raz stanie im na drodze jedynie tak drobna przeszkoda, jak policja, podczas gdy nastepnym razem beda sie musieli zmierzyc z sila potezniejsza od nich samych, np. glodnym Matuzalemem.

Limit czasowy

Daj graczom limit czasowy. Jesli w danym czasie nie zrobia „tego i tego”, wtedy „cos” sie stanie (zwykle cos bardzo, bardzo zlego). Gracze beda zmuszeni stale liczyc sie z czasem, co tuz przed ostatecznym ukonczeniem misji bedzie ich doprowadzalo do bialej goraczki. Na dodatek mozesz tak manipulowac faktami, by byli przekonani, iz zadanie wciaz jeszcze nie jest ukonczone i ciagle czegos mu brakuje, a czas zbliza sie ku koncowi; dzieki temu zbyt szczesliwi gracze nie zniwecza ci tej techniki. Jesli zrobia cos wystarczajaco dobrze, mozesz po prostu uznac, ze zwyciezyli, aby moc dalej kontynuowac

opowiesc. To jeden z najlepszych sposobow stopniowania napiecia w opowiesci - limit czasowy kreuje wyjatkowo mocny punkt kulminacyjny.

Odwlekanie zwyciestwa

Ze wzgledu na strukture systemu zasad, czesciowe lub marginalne sukcesy wystepuja dosc czesto i zwykle ukonczenie okreslonej akcji zajmuje kilka tur. Dzieki temu mozesz zaplanowac dramatyczne sceny, w ktorych np. przyjaciele bohatera musza powstrzymywac horde wrogow, podczas gdy on sam usiluje naprawic uszkodzony pojazd lub rozbroic bombe. Ucieczka przez most, gdzie bohaterowie potrzebuja 18 sukcesow, aby przebyc cala droge, moze okazac sie rownie dramatyczny. Im wiecej tur bedzie trwal, tym wiecej szans beda mieli przeciwnicy na wystrzelanie bohaterow, zanim ci znajda sie po drugiej stronie.

Tajemnica

Aura tajemnicy powinna skrywac przed graczami wiele elementow fabuly. Poslugujesz sie ta technika, majac na celu uwydatnienie znaczenia ukrytych faktow (tak, by gracze rzeczywiscie pragneli poznac prawde) oraz stworzenie nowych tajemnic, bo przeciez tajemnica rodzi tajemnice. Krocej mowiac, idea ta polega na wypelnieniu fabuly taka iloscia zagadek, by sekrety otaczaly bohaterow ze wszystkich stron. Gra zapewni wiecej rozrywki, jesli gracze nie beda zdawac sobie sprawy, co sie dzieje i wszedzie beda doszukiwac sie ukrytej prawdy (milosnicy zagadek uwielbiaja takie rzeczy). Tajemnica jest kwintesencja Wampira, bowiem nadaje mu calkiem nowy wymiar, ktory w niezwykle subtelny sposob przemienia gre w prawdziwa opowiesc. Utrzymuj gracze jak najdluzej tylko w sferze domyslow.

Intryga

Spisek i intryga sa chlebem powszednim zycia wampirow; sa stalymi elementami ich dziwnej spolecznosci. To tajemnice w tajemnicach w tajemnicach, ktore sa efektem knowan Przedpotopowcow. Wiele twoich opowiesci powinno zawierac pewne aspekty intrygi. Bohaterowie powinni starac sie oceniac, co sie stanie, kiedy osiagna zamierzony cel. Powinni byc nieustannie otoczeni intryga, ktora przyprawia o zawrot glowy. Ich zycie podlega ingerencji i manipulacji, ich psychika cierpi na tym, a ich bezpieczenstwo jest zagrozone. Ostatecznie nalezy im dac szanse poznania tego, co sie wokol nich dzieje, jednak dopiero wtedy, gdy spadnie napiecie.

Bezpieczne schronienie

Najlepszym sposobem przerazenia graczy jest dac im do zrozumienia, ze nigdy nie moga czuc sie calkowicie bezpieczni. Po prostu nigdy nie dawaj graczom bezpiecznego schronienia czy domu, gdzie mogliby sie schronic. Albo lepiej - pozwol im znalezc miejsce, gdzie mogliby sie poczuc bezpiecznie, ktore mogliby nazwac domem. Daj im nieco czasu, aby stopniowo nabrali do niego zaufania i w koncu gleboko uwierzyli, ze tam nic zlego nie moze sie im przytrafic. Nastepnie podpusc ich, aby poczuli sie zagrozeni (wedle ich blednego przekonania). Nie burz bezpieczenstwa tego schronienia realnym niebezpieczenstwem; podejdz graczy psychologicznie.

Skala detali

Rozpocznij opowiesc od szczegolow, a nastepnie wolno przechodz do ogolu, albo na odwrot, zacznij z rozmachem, a potem wolno zaciesniaj akcje, wprowadzajac coraz wiecej detali i wciagajacych zawilosci. Obie techniki sa bardzo skutecznymi narzedziami narracji. Zmieniajac skale detali w swych opowiesciach, rozwijasz przed oczyma graczy wielka panorame. Jednym z najlepszych przykladow zastosowania tej techniki sa „Gwiezdne Wojny”, gdzie sam rozmiar Gwiazdy Smierci czyni ludzki dramat bardzo znikomym.

Gra na uczuciach

Zachecaj bohaterow do zawierania znajomosci ze smiertelnymi. To daje im szanse na odzyskanie nieco Czlowieczenstwa. Kiedy gracz zacznie juz darzyc jakims uczuciem tych wyjatkowych przyjaciol (powinienes ich dobrze odegrac), zabij ich jednego po drugim. Nic nie czyni gracza na raz tak szalonym i tak zleknionym. Doskonalym sposobem jest wykreowanie postaci, ktora stanie sie integralna czescia zycia bohatera, jego uczuc, a kiedy to nastapi, odkrycie w niej oblicza lajdaka. Tu mala uwaga, nie stwarzaj takich osob jedynie po to, aby przemienic je w szubrawcow, kiedy tylko bedzie ci to pasowac. Kiedy gracze cie przejrza, beda mieli kiepskie zdanie o sadze. Powinienes robic to niezwykle subtelnie, dajac aluzje i wskazowki, ktore gracze pojma dopiero po fakcie.

Wyzsza szkola narracji

Skryte mysli czlowieka wypelniaja wszystkie rzeczy, swiete, przeklete, czyste, brudne, mroczne i jasne, bez wstydu czy winy.
- Thomas Hobbes

Ponizej znajdziesz kilka technik, za pomoca ktorych bedziesz mogl tworzyc niezwykle efekty w swych opowiesciach. Potrzebujesz jednak do tego doswiadczonych graczy, ktorzy skupiaja swoj wysilek na rzetelnym odgrywaniu rol, sa w tym naprawde dobrzy i nawet zdaja sobie sprawe z wykorzystanych technik. Musisz miec za soba nieco praktyki w roli Narratora, zanim sprobujesz posluzyc sie ktoras z tych technik. Wyjatkowo trudno jest je wlasciwie rozegrac, dlatego musza byc starannie zaplanowane, przeprowadzone z wdziekiem i finezja, aby okazaly sie skuteczne. Jesli posluzysz sie nimi wlasciwie, stworzysz opowiesc, ktorej twoi gracze nigdy nie zapomna.

- **Reminiscencje**
  Reminiscencje sa sposobem na rozegranie scen z przeszlosci bohatera, pozwalajacym nadac nowa perspektywe obecnej opowiesci. Reminiscencje to jakby kolejna opowiesc o bohaterach, ktora opowiada sie rownolegle do opowiesci podstawowej. Mozesz ja opowiedziec wprost albo pozwolic graczom przyjac i odegrac role postaci takiej historii. Wymyslasz po prostu kolejna opowiesc, ktora bedzie rozgrywana na przemian z aktualna opowiescia Wampira, jako rodzaj interludium pomiedzy wiekszymi scenami. Jednak choc obie opowiesci moga nie laczyc sie czasem i przestrzenia, musi je wiazac wspolny temat, nastroj czy motyw. Kazda z tych opowiesci musi w jakis sposob oddawac znamienne cechy drugiej. Najlepiej osadzic w watku przeszlym zdarzenia, ktore w jakis sposob odbijaja sie na watku glownym opowiesci oryginalnej.
  Reminiscencje moga byc krotkimi opowiastkami, odnoszacymi sie do dziecinstwa (smiertelnego) jednego z bohaterow. Gracz prowadzacy takiego bohatera sam odgrywa glowna role; inny gracz moze odgrywac jego najlepszego przyjaciela, inny jego siostre, a pozostali rodzicow. W podstawowej opowiesci gracz poszukuje wampira-ojca swego bohatera i moze zdziwic sie, dlaczego kazesz mu odgrywac reminiscencje. Wkrotce jednak zrozumie, ze w tych reminiscencjach pojawia sie poszukiwany ojciec, obserwujacy z boku malego bohatera. W ten sposob dajesz graczowi wskazowki na temat ojca, a zarazem stworzyc z niego bardziej realna postac wlasnie poprzez umieszczenie go we wczesnych latach bohatera. Cokolwiek dzieki temu bohaterowie sie dowiedza, moze wyjasniac fakt, ze oto nagle bohater „przypomnial" sobie te czesc swego dziecinstwa, dawno juz zapomniana. Gracze moga nawet znalezc przyjemnosc w odgrywaniu reminiscencji i chciec stworzyc z tego odrebna sage.
- **Watek rownolegly**
  Watek rownolegly, bardziej nawet niz reminiscencje, rozgrywa sie jako druga opowiesc rownolegla do pierwotnej. Toczy sie w tym samym czasie, co glowny watek fabuly. Oba watki zaczynaja sie jako odrebne i pozornie ze soba nie zwiazane ciagi wydarzen, ktore ostatecznie zblizaja sie i ze soba krzyzuja.
  Watek rownolegly moze przedstawiac jadaca przez gory na wakacje rodzine; grupe

studentow, ktorym nawalil samochod i sa teraz zmuszeni nocowac w opuszczonym dworku; albo nawet grupe Sabatnikow, knujacych plany zabicia bohaterow. Po prostu kaz graczom wykreowac dodatkowe postacie na poczatku opowiesci, a nastepnie przeskakuj z jednego watku do drugiego przez cala sesje gry, zawsze przerywajac w decydujacym momencie, pelnym napiecia.
Powinienes rozwiazywac watek rownolegly dopiero pod koniec sesji - opozniajac zgube studentow do czasu, kiedy glowni bohaterowie - wampiry sami nie wejda do domu (juz nie opuszczonego). W jakis sposob watek poboczny skupia sie na glownym, umacniajac go przez wspolny motyw.

- **Przeczucia**
  Poslugujac sie dyscyplina Nadwrazliwosci mozesz przewidziec przyszlosc. Przygotuj kilka jednoaktowek i odegraj je przed graczami, pewnie korzystajac z pomocy jednego czy dwoch z nich. Jesli masz czas, napisz scenariusz, zrob odbitki i wrecz je graczom wyprzedzajac czas przewidzianych zdarzen, a bedzie to jeszcze bardziej dramatyczne. Bardzo trudno jest wlasciwie posluzyc sie przeczuciem, jako zapowiedzia zdarzen przyszlych, lecz na pewno robi to wielkie wrazenie.
  Najprostszym sposobem wykorzystania przeczuc jest opisanie czegos naprawde nieprzyjemnego - gracze zdenerwuja sie na sama mysl tego, co ich czeka, i byc moze sami mimowolnie beda ku temu zmierzac.
- **Sceny oniryczne**
  Niech twoi gracze zagraja we snie jednego z bohaterow lub moze nawet jednego z glownych przeciwnikow ich koterii. Niekoniecznie musza przy tym wiedziec, w czyim znalezli sie snie. Technika rozgrywania jest podobna do tej, stosowanej przy watku rownoleglym czy reminiscencjach. Jest wiele powodow, dla ktorych mozesz rozgrywac sny, lecz najwazniejszy z nich to danie graczom mozliwosci skupienia sie na glebi osobowosci ich bohaterow. Swiatem snu rzadza calkowicie odmienne zasady i prawa niz swiatem rzeczywistym. Wyobrazenia i motywy znalezione wewnatrz snu sa niezwykle wazne.
  W sekwencjach onirycznych gracze moga rozgrywac swe najwieksze porazki - ciagle i ciagle, az odniosa sukces. Albo niech szukaja „Talizmanu", obiektu, ktorego naprawde nie ma, aby sprobowali okreslic, czego naprawde szukaja w rzeczywistosci.
  Bohaterowie o odpowiedniej mocy (jak Nadwrazliwosc 4+) moga byc zdolni wchodzic w sny innych postaci; w ten sposob moga nawet wejsc w oblakana psychike swych najwiekszych wrogow. Wyobraz sobie jak to jest - byc uwiezionym w umysle szalenca! Sny staja sie bardzo istotne w wedrowce do Golcondy, a na koncowy rytual, znany jako Wytchnienie, sklada sie oniryczny taniec, ktory wymaga od bohatera prawdziwej nieprzecietnosci.
- **Symbolizm**
  Zastepowanie znaczenia rzeczy innym znaczeniem jest starozytna technika literacka. Zdumiewajace, jak bardzo znaczace symbole wplywaja na opowiesc. Symbolizm jest w literaturze horroru szczegolnie wazny, jako ze potwory (takie jak wampiry) czesto symbolizuja ludzkie leki. Sprobuj ocenic, co niepokoi osobowosc graczy. Jakie sa ich leki, potrzeby, milosci? Nastepnie przedstaw je symbolicznie w opowiesci. Prawie zawsze bedzie to przejmujace (i czasem nieprzyjemne) doswiadczenie. Jesli prawidlowo posluzysz sie technika symbolizmu, pomoze ci to stworzyc opowiesci najlepsze z mozliwych.

Akcja na zywo

Zyjcie na widoku, w uniwersalnym snie,
Dla tych ktorzy pragna udawac i tych co pragna byc,
Musisz odlozyc alienacje, znalezc fascynacje
Prawdziwa relacje, zasadniczy motyw.
- Rush, „Limelight"

System Live-Action, czyli akcja na zywo jest jednym z bardziej dynamicznych i nowatorskich aspektow Wampira. Jest integralnym elementem sposobu opowiadania opowiesci Wampira. Akcja na zywo przypomina improwizowane przedstawienie teatralne, gdzie aktorzy (bohaterowie) odgrywaja sceny stworzone i wystawiane przez Narratora. Zapewnia to bardziej intensywne i bezposrednie doznania.

Zwykle w grach fabularnych gracze opisuja, co ich bohaterowie robia i mowia - lecz podczas akcji na zywo gracze robia to, co robia ich bohaterowie i mowia to, co oni mowia (do pewnych granic). Moga wstac, przejsc sie dookola, podniesc list, podac reke na przywitanie lub podejsc do okna, aby zobaczyc, co sie dzieje. Oczywiscie wyobraznia stale pracuje, a Narrator wciaz moze przerwac akcje, aby opisac jakies obiekty czy wyjatkowa sytuacje.

Podczas akcji na zywo nie uzywa sie kostek. Po prostu wszystko jest odgrywane wlasnie na zywo. Kostki zastapia teraz swiece, peleryny i laseczki. To Narrator bedzie okreslal, jak inne postacie reaguja na graczy i na ile dobrze udalo sie bohaterom wykonac niektore mechaniczne czynnosci, jak np. otwieranie wytrychem zamka, bazujac na ogolnej idei Cech bohaterow.

Czasami ty, jako Narrator, bedziesz potrzebowal Pierwszego Oficera, czyli kogos, kto pomoze ci odegrac role bohaterow niezaleznych. Poniewaz akcja na zywo jest taka otwarta i bezposrednia, moze ci sprawiac trudnosc ciagla zmiana rol. Dzieki Pierwszemu Oficerowi nie bedziesz musial robic tego tak czesto. System Live-Action oferuje wiele mozliwosci aktorskich, ktore znacznie zyskuja, kiedy dwoch ludzi wchodzi ze soba w interakcje, odgrywajac dwoch bohaterow niezaleznych (sprobuj pogadac ze soba, kiedy odgrywasz dwie role na raz - to nie takie latwe). Dynamiczna interakcja ukazuje te dwie postacie jako dwie rozne jednostki, a nie wariacje tego samego glosu.

Pierwszy Oficer musi byc zaznajomiony z opowiescia, aby nie popelnial gaf podczas improwizowanych dzialan bohatera, ktorego odgrywa. Pierwszy Oficer moze byc graczem, ktory nie jest juz czlonkiem koterii lub przyjacielem Narratora, wprowadzonym w zasady, albo tez czlonkiem grupy, ktory pelni te funkcje stale.

Dla rozegrania szczegolnie waznej sceny na zywo bedziesz czasem potrzebowal kilku Pierwszych Oficerow, aby wcielili sie w role wszystkich postaci tej sceny. Czasami nawet moze byc wiecej Pierwszych Oficerow niz obecnych jest graczy - taka sesja gry powinna byc wrecz znakomita.

Kiedy wybierasz sobie lub swoim Pierwszym Oficerom role do odegrania, sprobuj to tak zaaranzowac, abys i ty, i oni odgrywali postacie, ktore odpowiadaja waszym indywidualnym stylom gry i gustom. Dla przykladu, jesli Pierwszy Oficer jest swietny w odgrywaniu nadetych bufonow, stworz postac, ktora pozwoli mu wykazac sie pelnia jego umiejetnosci. Ty sam powinienes odgrywac najpotezniejszych, centralnych bohaterow, abys mogl latwo kierowac tempem gry i dopasowywac fabule do sytuacji, kiedy tego wymaga.

Zasady

Jest kilka podstawowych zasad, ktorych musisz przestrzegac, aby byc pewnym, ze wszystko w akcji na zywo przebiega gladko i bezpiecznie. Zasady te musza byc przestrzegane, jesli zamierzasz przeprowadzic jakakolwiek akcje na zywo. Priorytetowa sprawa jest zawsze bezpieczenstwo.

- **Nie dotykaj:**
  Graczowi nigdy nie wolno uderzac ani lapac innych czlonkow grupy. Nie mozna rozgrywac zadnego rodzaju walki - to jedyne, co powinny rozsadzac kostki. System Live-Action Wampira polega na rozmawianiu, a nie biciu sie.
- **Zadnej broni:**
  Nie wolno uzywac rekwizytow spelniajacych swe zdanie dopiero wtedy, kiedy dotyka sie nimi innego gracza. Nie wolno nawet trzymac w rece zadnej prawdziwej broni jakiegokolwiek rodzaju, przez caly czas rozgrywania akcji na zywo. Mozna uzywac tylko pistoletow - zabawek, ktore latwo rozpoznac jako zabawki (np. pistolety na wode), ale zasada „nie dotykaj” nadal obowiazuje.
- **Graj w domu:**
  Graj w swoim wlasnym domu czy innym prywatnym miejscu, gdzie gra normalnie ma miejsce. Upewnij sie, ze wszyscy w poblizu wiedza, co sie dzieje. Nigdy nie odgrywaj akcji na zywo tam, gdzie mogloby to zdziwic lub przerazic ludzi.

- **Wiedz, kiedy przestac:**
  Kiedy Narrator oznajmi koniec, wszystkie dzialania musza byc natychmiastowo przerwane. Nawet podczas akcji na zywo (zwlaszcza podczas niej) Narrator ma ostatnie slowo.

Atmosfera

Zanim przyjda gracze, pomysl o atmosferze miejsca, w ktorym bedzie toczyc sie gra.

- Jesli to mozliwe, graj tylko wieczorami. Dzien nie jest odpowiednia pora dla Wampira.
- Sprobuj wyeliminowac gorne oswietlenie; zbyt przypomina slonce. Niech pala sie tylko lampy stolikowej lub swiece. Na ile to mozliwe, postaraj sie, by nie bylo to swiatlo bezposrednie.
- Dla Wampira idealnie nadaja sie swiece; zadna sesja gry nie powinna sie bez nich obyc; ale badz ostrozny z ogniem.
- Rozwies czarne koronki lub jakas inna, ciemna tkanine na scianach, aby zmienic wyglad pokoju, ktory normalnie wygladalby zbyt swojsko. Dobrze by bylo, gdyby gracze poczuli sie w nim tak, jakby znajdowali sie gdzies indziej.
- Pusc muzyke, ktora uzupelni nastroj. Niech bedzie to muzyka klasyczna, kiedy chcesz wprowadzic wyrafinowany i subtelny nastroj, glosny punk, jesli bohaterowie odwiedzaja nocny klub albo nawet folk, kiedy rozmawiaja z prawdziwymi wiesniakami. Niepokojaca muzyka zawsze jest na miejscu. Kontrast w stylach muzyki moze byc najlepszym sposobem wywolania uczucia wewnetrznego dysonansu.

Rekwizyty

Rekwizyty sa prawdziwymi przedmiotami, ktore reprezentuja podobne przedmioty, wykorzystywane lub znajdowane przez bohaterow. Najlepszym przykladem jest to, co powszechnie nazywamy „pomocami gracza". To przedmioty takie jak listy, obrazy, narysowane odrecznie mapy i inne przedmioty, ktore zwykle zawieraja publikowane przygody; sa one wycinane i wreczane graczom, kiedy bohaterowie odnajda „prawdziwe" ich odpowiedniki. Takimi przedmiotami moga byc rownie dobrze plaszcze, laseczki o srebrnych glowkach lub cokolwiek innego, co tylko zechcesz.

Rekwizyty wnosza do opowiesci odrobine realizmu, tym bardziej ze gracze nie tylko sie wypowiadaja, ale i wykonuja czynnosci swych bohaterow. Rekwizyty najczesciej sa wykorzystywane podczas akcji na zywo, ale przydaja sie tez w kazdej chwili gry.

Rekwizyty sa przede wszystkim sprawa gustu. Kazda grupa preferuje swoj wlasny styl i nie mozna mowic, czy jest on zly czy dobry - jak dlugo wszyscy sie swietnie bawia, spelniasz swa role znakomicie. Rekwizyty sa tez doskonalym sposobem wciagniecia ludzi w opowiesc.

Ponizej znajdziesz kilka propozycji rekwizytow, ktorymi mozesz sie pozniej posluzyc:

- swieca w ksztalcie czaszki
- Niby-prawdziwa starozytna mapa
- Niby-prawdziwy zwoj - manuskrypt
- Ksiegi, zwlaszcza pachnace stechlizna
- Kapelusze
- Plaszcz
- Drewniany kolek
- Laseczka
- Cygara

Co nalezy robic, a czego robic nie nalezy

Zycie zwierzylo mi sie z tak wielu historii, ze bede je musial powtorzyc

ludziom, ktorzy sami nie potrafia czytac w ksiedze zycia.
- Elly Hillesum

Bycie Narratorem jest o wiele bardziej wyzywajace i dajace wiecej satysfakcji niz bycie graczem. Jest kilka specyficznych obowiazkow, ktore trzeba miec na uwadze grajac w Wampira.

Nalezy:

- **Dbac o wszystkich graczy:**
  Zapewnij kazdemu, aby mial co robic, niezaleznie od sceny. Nawet jesli ktos jest bohaterem centralnym opowiesci, od ktorego wszystko zalezy, przytemperuj nieco jego role, aby inni gracze tez mogli cos robic. Moze to nie robic roznicy fabule, za to zapewni kazdemu zabawe, sprawi ze wszyscy gracze stana sie czescia przedstawienia i nikt nie bedzie sie nudzil. Daj kazdemu taka sama szanse dzialania oraz mozliwosc interakcji z jedna z odgrywanych przez ciebie postaci. Choc naturalnie mozesz poswiecic wiecej czasu bardziej tworczym i wynalazczym graczom z grupy, nigdy nie ignoruj pozostalych.
- **Wychodzic poza zasady:**
  Zasady sa po to, aby utrzymywaly bohaterow w ryzach. Jesli twoja wyobraznia przerasta zasady, wychodz poza nie. Zwlaszcza jesli chodzi o moce wampira - bohatera niezaleznego, pozwol swej wyobrazni swobodnie dzialac. Na tym swiecie sa wilkolaki, magowie, a nawet duchy, choc w samej grze nie zostaly szczegolowo opisane. Powinienes sam wymyslic ich mozliwosci. Mozesz ich zrobic tak tajemniczymi i enigmatycznymi, jak tego pragniesz. Przyszle produkty serii StorytellerTM opisza te istoty bardziej dokladnie.
- **Zachecac graczy do grania miedzy soba:**
  Zwyczajne, zyciowe interakcje miedzy graczami sa bardzo istotne. Jezeli gracze tylko wtedy graja, kiedy rozmawiaja z toba, cos jest nie tak.
- **Robic przerwy:**
  Czasami potrzebujesz przerwy. W takiej chwili po prostu stan plecami do stolu i przespaceruj sie albo otworz te ksiazke i udawaj, ze czytasz. Nie klopocz sie tym, kazdy potrzebuje odpoczynku. Gracze maja go przez caly czas, a Narrator prawie nigdy. To prawie niemozliwe utrzymywac silna dynamike narracji bez przerwy. Zreszta to dobry powod, aby gracze zaczeli grac miedzy soba; nie beda sie przynajmniej wtedy nudzic.
- **Zachecac graczy do wlasnego wkladu w gre:**
  Nie zaczynaj gry, nie bedac swiadom, co twoi gracze lubia, a czego nie. Zachowuj rownowage miedzy spelnianiem pragnienia graczy zmierzajacego do osiagniecia celu ich bohaterow a pragnienia samej gry. Pozwol im zrealizowac marzenia, kiedy graja swych bohaterow.

Nie nalezy:

- **Nie odbieraj bohaterom swobody dzialania:**
  Gracze zawsze usilnie strzega swego prawa do wolnosci i swobody dzialania swoich bohaterow. Pragna dokonywac prawdziwych wyborow i miec pelna wolnosc wyboru tego, jak zachowaja sie ich bohaterowie. Jesli potrzebuja czuc, ze jak zrobia cos glupiego, to zostana ukarani, nie powinienes dopuscic do tego, aby mysleli, ze ukarzesz ich za jakis dobry pomysl tylko dlatego, bo go nie przewidziales.
- **Nie zmuszaj bohaterow do gry wedlug zaplanowanej fabuly:**
  Bohaterowie Wampira musza miec wlasne motywacje. Nie mozesz ich tak po prostu wkleic w ramy swojej opowiesci. Musisz plesc opowiesc wokol nich i pozwolic im wlaczyc sie w ten akt stworczy, wedlug ich wlasnego tempa. Czesto oznacza to, ze musisz tworzyc opowiesc w jej trakcie, uzupelniajac kazda scene i wkladajac wiele wysilku w improwizacje. To trudne, ale satysfakcjonujace.
- **Nie dopusc, by los rzadzil fabula:**

Bohaterowie powinni wygrywac dzieki swym umiejetnosciom i pomyslowosci, nie zas za sprawa bezmyslnych rzutow kostkami. Staraj sie za kazdym razem wyrozniac doswiadczenie i Cechy ich bohaterow. Automatyczne sukcesy sa wspanialym sposobem na podkreslenie ich rangi.

- **Nie popadaj w stereotypy:**
  Choc bedziesz poslugiwal sie stereotypami dosc regularnie, zawsze powinienes probowac je ze soba mieszac i zmieniac. Stereotypy stanowia dla Narratora wspaniale narzedzia, gdyz pozwalaja szybko przedstawic okreslona postac lub sytuacje. Wloz stereotyp w opowiesc, graj nim stereotypowo przez wieksza czesc opowiesci (denerwujac tym graczy), a na koniec, blisko rozwiazania odwroc wszystko do gory nogami, lamiac i odrzucajac stereotypy. Ekstremalnym przykladem moze byc zly bandyta, ktory moze okazac sie twardoglowym Nosferatu, rownie bardzo lekajacym sie bohaterow, jak oni jego. Moze okazac sie to calkiem skuteczne, a na dodatek przyjemne i ksztalcace.
- **Nie ignoruj Cech bohaterow:**
  Nalezy uwazac na Cechy bohaterow, zwlaszcza na ich slabosci, jak Oblakanie, o ktorych gracze nader czesto „zapominaja". Niektore Cechy, na ktore zwykle nie zwracasz uwagi, moga nagle okazac sie istotne dla opowiesci i pomieszac ci szyki, odzierajac fabule z konsekwencji i realizmu. Bardzo istotne jest, abys dobrze zdawal sobie sprawe z tego, kim i czym sa bohaterowie. Dla przykladu, bohaterow zaskoczyla pulapka, wiec rzucasz kostkami i zaczynasz opisywac obrazenia tylko po to, aby jeden z graczy powiedzial - „Moj bohater ma Nadwrazliwosc. Wiem, jesli wyczul jakies niebezpieczenstwo!" Nawet jesli rzut mu sie nie powiedzie, zniszczy przez to napiecie i zburzy ci opowiesc. Przyjrzyj sie uwaznie bohaterom, zanim rozpocznie sie gra i wynotuj sobie to, co powinienes pamietac.

Ksiega Nod

Mowi sie, ze najwczesniejsza historia Rodziny jest spisana w legendarnej Ksiedze Nod. Jej tytul pochodzi od nazwy ziemi lezacej na wschod od Edenu, gdzie po raz pierwszy zawedrowal Kain. Jest kronika burzliwych narodzin rodow i wyjasnia pochodzenie Jyhad.

Na poczatku byl Kain.
Kain, ktory zabil brata w gniewie.
Kain, ktory wygnany zostal.
Kain, ktory przeklety zostal po wsze czasy niesmiertelnoscia.
Kain, ktory przeklety zostal krwi pragnieniem.
I z Kaina my wszyscy jestesmy,
On naszym Praojcem.

Wiek caly w samotnosci spedzil,
Opuszczony i cierpiacy,
Sam przez caly eon.
Az utopil smutek we wspomnieniach
I powrocil do swiata smiertelnych,
Ziemi brata swego i dzieci jego.
Powrocil i przyjety zostal.
Lud ujrzal jego moc i uwierzyl wen,
Obwolujac Krolem swego Miasta ogromnego,
Pierwszego Miasta, zwanego Enoch.

Choc stal sie wladca meznego narodu, wciaz byl sam,
Nie bylo nikogo takiego jak on i smutek ogarnal go znowu.
Wtedy popelnil kolejny ciezki grzech, tworzac Potomkow,
A bylo ich tylko trzech.
Lecz oni tez dali Potomstwo, wnuki jego,

I Kain wowczas rzekl „Koniec tej zbrodni. Nie wolno juz wiecej.”
A slowo Kaina prawem bylo i sluchal sie go wlasny Rod.

Miasto stalo przez wiele stuleci
I stalo sie centrum mocarnego Imperium.
Lecz nadszedl Potop i zmyl caly swiat.
Miasto zniszczone,
A lud jego wraz z nim.

I znow Kainem zawladnela rozpacz i znow zostal sam,
Jak porzucony wsrod stepow pies.
I opuscil swe Dzieci w ich losie.
Przyszly do niego z blaganiem, by wrocil
I pomogl na nowo zbudowac Miasto.
Lecz on z nimi nie poszedl,
Mowiac, ze Potop byl kara zeslana
Za jego powrot do swiata zycia
I obalenie jedynego Prawa.

Tedy wiec wrocili sami na smiertelnych dziedzine
I obwolali sie nowymi wladcami.
A kazdy stworzyl wlasny Rod
Na chwale Praojca Kaina.
Lecz braklo im jego madrosci i opanowania.
I oto nastala wielka wojna -
Powstali Starsi przeciw swym Dzieciom
A Dzieci zabily rodzicow.

Buntownicy wzniesli nowe miasto
I sprowadzili don trzynascie plemion.
Piekne to bylo miasto, a ludzie skladali im czesc jak bogom.
Stworzyli wiec wlasnych Potomkow,
Czwarte Pokolenie Kainitow.

Lecz zyli w leku przed Jyhad
I zabronili wlasnym Dzieciom
Stwarzac innych swego rodzaju.
To prawo Starsi zastrzegli sobie.
Dziecko nieprawe lapano i zabijano,
A jego Ojca wraz z nim.

Choc miasto bylo tak wielkie jak Kaina, w koncu dosiegnal je czas.
Jak wszystko co zywe, wolno zaczelo umierac.
Bogowie zrazu nie dojrzeli prawdy,
A gdy sie spostrzegli, bylo za pozno.
Miasto zniszczone, ich wladza wygasla.
Uchodzic musieli, ich Potomstwo wraz z nimi.
Lecz wielu zabito w ucieczce, bo stali sie slabi.
Ich autorytet upadl i wszyscy juz mogli zakladac Rody.
I wkrotce rozrosla sie nowa Rodzina,
Rzadzac czterema Swiata stronami.

Lecz to nie koniec.
Czas plynal, rosla Rodzina, az stala sie nazbyt wielka

I tedy przyszla kolejna wojna.
Starsi juz wczesniej gleboko sie skryli,
Ostrozni, przedwieczna pamietajac wojne.
Ale ich Dzieci mialy juz wlasne miasta i Rody,
Ktore zmyla wielka fala wojny.
Wojna byla tak wielka, ze nikt nie przetrwal z tego Pokolenia
Aby moc opowiadac o sobie.
Na zgube szly smiertelnych zastepy
Fala za fala na wsze strony swiata
By burzyc i palic miasta Rodziny.
Wierzyli smiertelni, ze wlasne tocza wojny,
Lecz dla nas to swoja krew rozlewali.

Gdy wojna ustala,
Kazdy z Rodziny skryl sie przed innym
I przed ludzmi, co zewszad nas otoczyli.
W ukryciu po dzis dzien pozostajemy,
Bowiem Jyhad ciagle trwa.

****

KSIEGA DRUGA: PRZEMIENIENIE

Och, ten aromat. Taaak. Taki soczysty zapach; jego ciezar i jego tresc... Wyobrazam sobie jak ten plynny, lodowaty ogien splywa gardlem w dol, wypelnia mnie... Jednak gardlo jest suche, a ja pusty jak lupina.

Glod odbija sie intensywnym bolem po kazdym kroku.

Zaraz. Zaraz bede potrzebowal krwi.

Dzwiek obcasow na betonie. Ozywiam sie, kryje w ciemnosci uliczki. Zblizajace sie kroki, ich narastajacy rytm doprowadza mnie do szalenstwa. To przychodzi do mnie moj zywiciel.

Tam... ach! Wiatr niesie zapach tanich perfum, won nerwowego napiecia, aromat tetniacej krwi. Juz prawie czuje te slodycz mojego nektaru.

Wchodzi w krag swiatla latarni i teraz juz ja widze. Jej dlugie wlosy tancza na wietrze, twarz zarozowiona od wysilku: piekno, ktore tylko ja potrafie docenic. Jej oczy nerwowo szukaja drzwi, bez watpienia wyobrazajac sobie czyhajacych wokol gwalcicieli i bandytow.

Przechodzi obok, rzucajac szybkie spojrzenie w mrok uliczki. Wylaniam sie z cienia. Jestem tuz obok, na wyciagniecie reki, slysze jak tlucze jej serce.

Ja jestem teraz smiercia, pozeraczem dusz.

Plyne ku niej, niesiony zapachem zywej krwi. Znow zyje! Prawie moge ja dotknac, dziela nas tylko centymetry. Swiadomosc wyje z bolu, mojej zadzy...

NIE!

Cofam sie, rece drza. Nie moge tego zrobic. Cichy jek rozpaczy wymyka mi sie z ust. Ona odwraca sie, spoglada w mrok, jej oczy robia sie wielkie z przerazenia. Ale nie widzi mnie i wzdychajac z ulga, odchodzi. Smakuje teraz wlasna krew, saczaca sie przez zacisniete zeby. Patrze, jak niknie w ciemnosciach nocy.

Znow jestem sam.

****

ROZDZIAL CZWARTY:

ZASADY

Mitologia oddaje ksztalty, przez ktore bezksztaltny ksztalt ksztaltow moze byc poznany.
- Joseph Campbell

Kazda gra ma jakies zasady. Niektore maja tylko kilka i bardzo prostych, jak Kolko i Krzyzyk, inne zas wiele i to wyjatkowo skomplikowanych, jak brydz. Wampir jest czyms posrodku - ma tylko kilka prostych zasad, lecz za to maja one olbrzymia liczbe kombinacji. Wystarczy, bys poznal tylko podstawowe zasady, ale ich kombinacje oddaja prawdziwy posmak gry, odzwierciedlajac prawdziwa zlozonosc rzeczywistego zycia. W tym rozdziale opisalismy podstawowe zasady do Wampira; ich kombinacje zostaly omowione w Ksiedze III.

Zasady sa jak mity, ktore ksztaltuja i opisuja kulture. Definiuja one najwazniejsze aspekty zycia i opisuja je. Choc moga wydawac sie na swoj sposob dziwne i egzotyczne, naprawde nie sa tak zlozone, jak na to wygladaja. Kiedy je opanujesz, zrozumiesz, jak sie gra w Wampira. Po prostu skoncentruj sie na tych podstawach, a cala reszta przyjdzie sama.

Czas

Czas jest ruchomym odbiciem rzeczywistosci.
- Platon

Pierwsze, co musisz poznac, to jaki sposob uplywa w Wampirze czas. Jest piec roznych jednostek czasowych, od najmniejszej do najwiekszej, w ktorej sie zawieraja wszystkie pozostale.

- **Tura**
  Samodzielna jednostka sceny, mieszczaca sie w przedziale od trzech sekund do trzech minut. Tura to czas wystarczajacy na podjecie jednej akcji (opis akcji dalej).
- **Scena**
  Samodzielna jednostka czasowa, zlozona z akcji i rozgrywki, ktore dzieja sie w jednym miejscu. Scena sklada sie z roznej ilosci tur (tylu, ilu potrzeba do jej ukonczenia). Moze byc tez wypelniona sama gra aktorska graczy, co nie wymaga stosowania tur.
- **Akt**
  Samodzielna, niezalezna czesc opowiesci, prawie zawsze odgrywana na jednej sesji gry. Sklada sie z pewnej liczby scen, powiazanych ze soba nastepstwem czasu.
- **Opowiesc**
  Calkowita historia, wraz z wprowadzeniem, rozwinieciem i punktem kulminacyjnym, na co zwykle potrzeba kilka aktow.
- **Saga**
  Cala seria opowiesci, powiazanych ze soba zyciem bohaterow oraz przypuszczalnie tez szeroko pojmowanym tematem i watkiem. To po prostu nieustanna opowiesc, tworzona przez ciebie wspolnie z graczami.

Akcja

Gracze mowia i prowadza rozmowy za swoich bohaterow, ale takze podejmuja akcje, czyli wykonuja rozne dzialania, ktore opisuja Narratorowi. Akcja moze byc kazde dzialanie, od przeskakiwania urwiska, po ogladanie sie za siebie, aby sprawdzic, czy nikt nas nie sledzi.
Gracze mowia Narratorowi, co ich bohaterowie robia i szczegolowo opisuja, w jaki sposob to robia.

Wiele akcji przeprowadza sie automatycznie, np. kiedy gracz mowi Narratorowi, ze jego bohater przechodzi na druga strone ulicy w kierunku magazynu. Narrator musi wtedy dbac jedynie o to, gdzie bohater siee aktualnie znajduje i co robi. Jednak niektore akcje wymagaja rzutu kostkami, ktory okresli ich sukces lub niepowodzenie.

Kostki

I gra nigdy sie nie konczy, kiedy caly swiat zalezy
Od wyciagniecia szczesliwej karty.
- „Szczesliwa karta" Alan Parsons Project

Zycie nieustannie sklada sie z szans. Szansy, ze wygrasz na loterii, szansy, ze sprawdzi cie urzad podatkowy, szansy, ze zginiesz w katastrofie lotniczej. Szanse odgrywaja rowniez swoja role w Wampirze. Tyle, ze tu musisz posluzyc sie kostkami, aby zastapily Los.

Mechanika gry systemu Wampira opiera sie na kostkach dziesiecioscciennych, ktore mozesz kupic prawie w kazdym sklepie RPG. Jesli jestes Narratorem, potrzebujesz wiecej takich kostek, przynajmniej 10, wszystkie dla siebie. Gracze rowniez potrzebuja kostek, ale moga sie nimi dzielic miedzy soba.

Ilekroc powodzenie akcji nie jest pewne lub Narrator sadzi, ze istnieje szansa porazki, nalezy rzucic kostkami. To daje bohaterowi mozliwosc wykazania sie jego silnymi i slabymi punktami, co ujawnia rabka prawdziwej natury bohatera jego graczowi i pozostalym.

Wartosc Cech

Bohatera opisuja jego Cechy - wrodzone uzdolnienia i nabyte umiejetnosci, ktore posiada. Cechy podlegaja stopniowaniu i definiuje je ich wartosc; kazda Cecha przyjmuje wartosc od 1 do 5, co mowi nam, jak dobry jest bohater w danej Cesze. Wartosc 1 jest nedzna, natomiast 5 - doskonala. Ta skala od jednego do pieciu przypomina „gwiazdkowy" system opisujacy kategorie filmu czy restauracji.

Powinienes wiedziec, ze normalna ludzka wartosc klasyfikuje sie od jednego do trzech, gdzie dwa jest przecietna. Oczywiscie wyjatkowi ludzie moga osiagac wartosc Cechy cztery (wybitna) lub piec (doskonala) czy nawet zero (co jest wyjatkowo rzadkie, ale spotykane).

Cecha:	**Wartosc:**
x	Dno
*	Nedzna
**	Przecietna
***	Dobra
****	Wybitna
*****	Doskonala

Za kazda jednostke wartosci okreslonej Cechy twojego bohatera przysluguje ci jeden rzut kostka. Tak wiec, jesli twoja Sila ma wartosc 4 jednostek, mozesz rzucic czterema kostkami. Jesli zas masz 1 jednostke Percepcji, wolno ci rzucic tylko jedna kostka. Jednak prawie nigdy nie rzucasz kostkami wedlug wartosci Atrybutow, ktore definiuja twoje wewnetrzne mozliwosci. Zwykle sumujesz liczbe kostek, dodajac wartosc Atrybutu do wartosci Zdolnosci - czyli wrodzonych mozliwosci i umiejetnosci wyuczonych.

Tak wiec, Narrator moze poprosic gracza o rzut kostkami, by sprawdzic, czy jego bohater zauwazyl sunacy za nim woz patrolowy. Prosi, by wykonal rzut na Percepcje + Czujnosc - czyli Atrybut + Zdolnosc. Gracz bierze do reki tyle kostek, ile jednostek wartosci ma jego Percepcja, a nastepnie dodaje do nich kostki przyslugujace za Czujnosc. Na koniec rzuca na raz wszystkimi kostkami - tyloma, ile wynosi suma jednostek wartosci obu wymienionych Cech - Atrybutu i Zdolnosci.

Te wszystkie kostki nazywane sa Suma, ktora okresla calkowita liczbe kostek, ktorymi mozna rzucic w jednej turze - zwykle wykorzystujac calosc na wykonanie pojedynczej akcji lub dowolnie dzielac Sume miedzy kilka roznych akcji. Prawie zawsze rzucasz tylko na stala wartosc Cech (oznaczana na Karcie koleczkami), a nie aktualna (kwadraciki).

Jest wiele akcji, ktore nie wymagaja rzutu na okreslona Zdolnosc, a nawet nie maja sobie przypisanej, np. kiedy probujesz wywazyc drzwi. W takich wypadkach nalezy posluzyc sie jedynie Atrybutem, rzucajac tyloma kostkami, ile wynosi wartosc tego Atrybutu - dla ww. akcji bedzie to Sila.

Absolutnie nie ma takiej sytuacji, kiedy laczy sie w Sume wiecej niz dwie Cechy. Natomiast korzysta sie tylko z jednej Cechy, jesli ma ona potencjalna wartosc 10 (jak Czlowieczenstwo i Sila Woli). Ogolnie rzecz biorac, niemozliwe jest, aby normalna ludzka istota mogla uzbierac wiecej niz 10 kostek w Sumie (choc z wampirami to calkiem inna historia).

Trudnosc

Czestokroc, aby udalo im sie nas zranic,
Narzedzia ciemnosci mowia na prawde;
Zdobywaja nas slodkimi frazesami, by zdradzic
Wedle najglebszej Konsekwencji.
- Szekspir, „Makbet"

Teraz potrafisz juz okreslic, do czego potrzebny ci rzut kostkami. Narrator podaje ci stopien trudnosci, ktory wyznacza liczbe oczek na kostce, jaka powinienes uzyskac w rzucie, aby zamierzona akcja powiodla sie. Trudnosc stopniuje sie w granicach od 2 do 10. Musisz wyrzucic przynajmniej na jednej kostce liczbe oczek rowna lub wieksza od wyznaczonego stopnia trudnosci, aby akcja powiodla sie. Kiedy ci sie to uda, nazywane jest to sukcesem. Jesli stopien trudnosci wynosi 6, a ty rzuciles: 2, 3, 6, 5 i 9, odniosles dwa sukcesy. Choc wystarczy ci tylko jeden sukces, aby podjeta akcja powiodla sie, im wiecej bedziesz mial sukcesow, tym lepiej ja wykonales. Tylko jeden uzyskany sukces jest nazywany marginalnym sukcesem, podczas gdy trzy oznaczaja pelny sukces, a piec - najlepszy z mozliwych.

Stopien trudnosci:	**Akcja:**
3	latwa
4	rutynowa
5	standardowa
6	wyzwanie
7	trudna
8	wyjatkowo trudna

Liczba sukcesow:	**Sukces:**
Jeden	marginalny
Dwa	przecietny
Trzy	pelny
Cztery	wybitny
Piec	fenomenalny

Jak pewnie zauwazyles, im nizszy jest stopien trudnosci, tym latwiej zdobyc sukcesy, a im wyzszy, tym trudniej. Narrator wyznacza wysoki stopien trudnosci, kiedy akcja, ktorej sie podejmujesz, jest trudna, ale moze tez pozwolic ci cos wykonac automatycznie (bo masz akurat wysokie Atrybuty i Zdolnosci) lub podac niski stopien trudnosci, jesli zadanie jest wyjatkowo latwe.
Choc nie zostalo to wyszczegolnione powyzej, Narrator moze takze wyznaczyc stopien trudnosci rowny 2 lub 10. Jednak prawie nigdy sie z nich nie korzysta. Stopien trudnosci 2 jest tak banalnie latwy do pokonania, ze rownie dobrze moglbys pozwolic graczowi automatycznie odniesc sukces, niz marnowac czas na rzut. Stopien 10 jest z kolei tak trudny, ze jest prawie jednoznaczny z pechem (opis dalej), bez wzgledu na to, iloma kostkami rzuca gracz. Stopien 10 jest w zasadzie niemozliwy do pokonania. Kiedy czasem decydujesz sie na wyznaczenie stopnia trudnosci 10, badz pewny, ze zdajesz sobie sprawe, jak nieprawdopodobna staje sie szansa sukcesu. Jesli gracz kiedykolwiek wyrzuci dziesiatke, automatycznie oznacza ona sukces, nie wazne czego.
Jesli Narrator nie powie inaczej, stopien trudnosci dla kazdej akcji zawsze jest rowny 6. To standardowy stopien trudnosci.

Regula jedynki

Jest jeszcze ostatnia rzecz, jesli chodzi o rzuty kostkami; mowa o „regule jedynki". Ilekroc wypadnie jedno oczko - jedynka, neguje ona sukces. Po prostu odkladasz kostke z sukcesem i kostke z jedynka, i w ogole nie bierzesz ich pod uwage. Jesli wypadnie wiecej jedynek niz sukcesow, jestes w klopotach; zachodzi wtedy cos, co nazywa sie pechem. Na pech nie wliczaja sie jedynki, ktore zbijaja sukcesy, ale jesli pozostanie chocby jedna jedynka - wtedy pech!
Jedna czy piec uzyskanych jedynek nie robi roznicy, oznacza zawsze to samo; okolicznosci zwiazane z pechowym zadaniem determinuja, czy bedzie to prawdziwe nieszczescie czy tylko drobny wypadek. Jesli nie ma zadnych jedynek czy sukcesow, akcja po prostu nie powiodla sie.

Automatyczny sukces

Nie musisz rzucac kostkami stale, jak to ma miejsce w innych grach fabularnych. Wampir posiada bardzo prosty system automatycznego sukcesu, dzieki ktoremu gracze nie musza rzucac kostkami, kiedy ich bohaterowie wykonuja akcje we snie.

Wyglada to tak: jesli liczba kostek w Sumie jest rowna lub wieksza niz stopien trudnosci, wtedy zachodzi automatyczny sukces. Jest on ekwiwalentem tylko jednego sukcesu, dlatego czasem gracze wola rzucic kostkami, majac nadzieje na wiecej sukcesow. W wypadku bardzo latwych i czesto powtarzanych akcji system automatycznego sukcesu pozwala zaoszczedzic troche czasu.

Zasada automatycznego sukcesu moze calkowicie wyeliminowac rzuty kostkami, co przydaje sie w akcji na zywo. W takich sytuacjach automatyczny sukces nie jest kwestia wyboru. Albo jestes na tyle dobry, ze uda ci sie cos zrobic, albo nie. To bardzo proste, ale zabawa w Policjantow i Zlodziei tez byla

prosta i podobala nam sie. Najwazniejsza byla opowiesc, zasady sie nie liczyly.

Ten prosty system ma jeszcze pewna zalete, dzieki ktorej nie jest taki czarno-bialy. Mozna zuzyc punkt Sily Woli, aby uzyskac automatyczny sukces. Nie bedziesz z tego korzystal zbyt czesto, jednak w niektorych akcjach bardzo sie to przydaje. Oczywiscie, Sila Woli pozwala na uzyskanie tylko jednego sukcesu i nie pomoze, jesli potrzeba ich wiecej.

Kiedy gramy, zwykle korzystamy z kombinacji zwyklych rzutow i automatycznych sukcesow. Podczas wiekszosci scen - zwlaszcza kiedy zajdziemy gleboko w opowiesc - w ogole nie korzystamy z kostek, preferujac nieustanna gre. Jednak kiedy popadniemy w trend „rozgrywania gry", a nie „budowania opowiesci", poslugujemy sie kostkami dosyc czesto i wprowadzamy do zasad wiele komplikacji.

Komplikacje

Mozesz szybko zauwazyc, ze calkiem latwo jest zdobyc jeden sukces, nawet przy rzucie tylko jedna lub dwoma kostkami. Masz az 75% szanse na marginalny sukces, kiedy rzucasz tylko dwoma kostkami na stopien trudnosci 6. Wyglada to banalnie, jednak jest wiele sposobow na skomplikowanie tej sprawy, niektore z nich opisalismy ponizej. W wypadku trup, ktore zaszly juz daleko w grze aktorskiej, proste rzuty i automatyczne sukcesy wystarcza. Ogolnie rzecz biorac, korzysta sie z komplikacji, kiedy gracz lub Narrator chca zrobic przerwe w grze aktorskiej, chca uzyskac realistyczny efekt lub kiedy chca gra wydluzyc scene. Komplikacje moga dodac opowiesci nieco dramatyzmu oraz oddac glebie namietnosci i skupienia w oczekiwaniu na rezultat.

Okreslone systemy komplikacji zostaly calkowicie omowione w rozdziale „Drama". Natomiast ponizej opisalismy podstawowe komplikacje wykorzystywane w Wampirze.

Zlozona akcja

Czasami, aby wszystko sie powiodlo, musisz zdobyc wiecej niz jeden sukces - musisz zebrac trzy lub siedem czy nawet 20 sukcesow (w rzadkich przypadkach). Kiedy potrzebujesz tylko jednego sukcesu do wykonania akcji, nazywa sie to prosta akcja. Zlozone akcje nie naleza do rzadkosci, jakkolwiek w przewazajacej wiekszosci mamy do czynienia z akcjami prostymi.

W zlozonej akcji musisz wykonac wiele rzutow w ciagu kolejnych tur, aby zebrac wystarczajaca do powodzenia ilosc sukcesow. Dla przykladu, twoj bohater wspina sie na drzewo, a Narrator oglasza, ze wejdzie na wierzcholek, kiedy uzbierasz siedem sukcesow. Ostatecznie bohater wejdzie na najwyzsza galaz, jednak im wiecej razy gracz musi rzucac, tym wiecej ma szans na pech i upadek. Jesli bohater musi zlezc z drzewa, ktore sie pali, ilosc czasu jaka mu to zabierze, jest sprawa najwyzszej wagi.

Podczas wykonywania zlozonej akcji probujesz zbierac sukcesy tak dlugo, ile tur czasu chcesz na to poswiecic, albo do chwili, kiedy nie uda ci sie wyrzucic ani jednego sukcesu. Jesli bedziesz mial pecha, mozesz zaczynac wszystko od poczatku, od nowa zbierajac sukcesy. Narrator moze w ogole zabronic bohaterowi powtarzania akcji.

Ze wzgledu na dramatyczny efekt, jaki zlozone akcje zapewniaja opowiesci, sa dosyc czesto stosowane w systemach opisanych w rozdziale „Drama". Jednak ten typ akcji jest duzo bardziej skomplikowany niz prosta akcja i nie powinien byc zbyt czesto stosowany w samym srodku intensywnej gry aktorskiej. To Narrator decyduje, jaki typ akcji obrac. Nieco doswiadczenia nauczy cie, kiedy stosowac te zasady.

Kontrakcja

Czasami wykonujesz akcje przeciwko akcji innego bohatera. Obaj wykonujecie rzuty, z trudnoscia okreslona przez jakas Ceche swego przeciwnika; wygrywa ten, kto zdobedzie wiecej sukcesow. Jednak powodzenie zalezy od ilosci sukcesow, ktore przewyzszaja sukcesy przeciwnika. Jego sukcesy neguja twoje, podobnie jak jedynki. Dlatego w kontrakcji dosyc trudno jest uzyskac dodatkowy sukces i zdarza sie to rzadko. Nawet jesli przeciwnik nie moze cie pokonac, moze zepsuc efekt twoich wysilkow. W wypadku zlozonej kontrakcji, jeden z przeciwnikow musi uzbierac odpowiednia ilosc sukcesow, aby zwyciezyc. Kazdy sukces powyzej wyrzuconych sukcesow przeciwnika, liczonych w jednej turze, wlicza sie w calkowita liczbe wymaganych sukcesow. Zwycieza ten, kto pierwszy zdobedzie wyznaczona liczbe

sukcesow.

Dzialanie zespolowe

Czasem bohaterowie musza ze soba wspoldzialac, aby razem zebrac sukcesy, najczesciej podczas akcji zlozonych. Za zgoda Narratora, dwoch lub wiecej graczy moze wykonac swoje oddzielne rzuty i dodac razem uzbierane sukcesy.

Jednak nigdy nie wolno im dodawac razem do jednego rzutu ich wlasnych Cech. Dzialanie zespolowe okazuje sie skuteczne w niektorych okolicznosciach, takich jak walka, sledzenie ofiary, zbieranie informacji i naprawa urzadzen. W innych wypadkach moze tylko przeszkadzac, jak w wypadku wielu akcji miedzyludzkich (gdzie mogloby to skonfundowac rozmowce).
Przedstawiona ponizej tabelka powinna wyjasnic wszystkie nieporozumienia na tle roznych typow rzutow.

Akcja	**Przyklad**	**Opis**
Prosta	strzelanie, zachowanie ostroznosci	Zadanie konczy sie jednym rzutem. Narrator wyznacza stopien trudnosci i gracze rzucaja kostkami. Dopuszczalne sa automatyczne sukcesy.
Zlozona	bieg, prowadzenie badan, tropienie	Zadanie jest ukonczone, kiedy uzyska sie podana liczbe sukcesow, co moze oznaczac wiecej rzutow (a przy tym wiecej szans na pecha).
Kontrakcja	sledzenie	Pojedynek na umiejetnosci dwoch osob. Obaj przeciwnicy porownuja liczbe uzyskanych sukcesow i wygrywa ten, ktory ma ich wiecej.
Zlozona Kontrakcja	zapasy	Dwaj przeciwnicy wspolzawodnicza ze soba, jak w wypadku kontrakcji, lecz zanim ktokolwiek zwyciezy, musi uzbierac pewna liczbe sukcesow.

Zlota zasada

Na koniec pamietaj, ze Wampir ma tylko jedna prawdziwa zasade: nie ma zadnych zasad. Powinienes bawic sie ta gra tak, aby zadowalala cie - jesli zasady ci przeszkadzaja, zignoruj je lub zmien. Prawdziwej zlozonosci i piekna rzeczywistego swiata nie sposob ujac w zasady; oddaje to jedynie gra aktorska i wyobraznia. W istocie, te wszystkie zasady sa nie tyle zasadami co poradnikiem i mozesz z nich korzystac, naduzywac je, ignorowac i zmieniac wedlug wlasnego widzimisie.

Sprobuj

Tak, takie sa wlasnie te zasady. Mechanika rzucania kostkami to wszystko, co musisz wiedziec, aby moc zagrac w te gre. Wszystkie pozostale zasady sa jedynie objasnieniem albo wyjatkiem od podstawowych. O ile rozumiesz, o czym jest tutaj mowa, nie powinienes miec klopotow ze zrozumieniem calej reszty.

KARTA POSTACI

Ponizej przedstawilismy przyklad wypelnionej Karty Bohatera Wampira. Bohater jest swiezo Przeistoczonym wampirem o imieniu Malcolm i to on wlasnie wystepuje w pozniejszych przykladach. Wokol, w ramkach, sa krotkie opisy Cech.

WAMPIR MASKARADA

Imie: *MALCOLM* **Usposobienie:** *SAMOTNIK* **Pokolenie:** *XIII*
Gracz: *LISA* **Postawa:** *FANATYCZNY* **Schronienie:** *STARY APARTAMENT*
Saga: *CHICAGO* **Klan:** GANGREL **Rola:** *TAJNIAK DS. NARKOTYKOW*

--- ATRYBUTY ---

Mentalne		**Spoleczne**		**Fizyczne**	
Percepcja -	***00	Charyzma -	**000	Sila -	**000
Inteligencja -	***00	Oddzialywanie -	***00	Zrecznosc -	****0
Refleks -	****0	Aparycja -	*0000	Zywotnosc -	**000

--- ZDOLNOSCI ---

Wiedza		**Talenty**		**Umiejetnosci**	
Biurokracja -	00000	Aktorstwo -	00000	Bron palna -	***00
Finanse -	00000	Atletyka -	**000	Etykieta -	00000
Informatyka -	00000	Autorytet -	00000	Muzyka -	00000
Lingwistyka -	*0000	Bijatyka -	***00	Naprawa -	00000
Medycyna -	00000	Czujnosc -	**000	Prowadzenie sam. -	**000
Nauki przyrodnicze -	00000	Empatia -	00000	Skradanie sie -	**000
Okultyzm -	00000	Spryt -	**000	Szkola przetrwania -	*0000
Polityka -	00000	Uniki -	*0000	Walka wrecz -	**000
Prawo -	*0000	Wyczucie uliczne -	***00	Wyczucie zwierzat -	00000
Sledztwo - narkotyki -	***00	Zastraszanie -	00000	Zabezpieczenia -	00000

--- ATUTY ---

Dyscypliny		**Pochodzenie**		**Charakter**	
ZMIANA -	***00	Wplywy -	**000	Sumienie -	**000
SZYBKOSC -	*0000	Znajomosci -	**000	Samokontrola -	*****
		Srodki pieniezne -	*0000	Odwaga -	****0

-Inne Cechy -

Stan Zdrowia
- Kontuzjowany
- Zraniony -1
- Ranny -1
- Powaznie ranny - 2
- Ciezko ranny -2
- Zmasakrowany -5
- Unieruchomiony

Czlowieczenstwo
Sila Woli
Pragnienie Krwi
Doswiadczenie

Walka

Bron	Stopien trudnosci	Obrazenia
PAZURY	6	S + 2
S + W M640	6	4

Atrybuty: 7/5/3 Zdolnosci: 13/9/5 Dyscypliny: 3 Pochodzenie: 5 Charakter: 7
Punkty Wolne: 15 (7/5/2/1)

- **Usposobienie i Postawa:**

Cechy opisujace osobowosc bohatera. Usposobienie odzwierciedla prawdziwa nature, natomiast Postawa stanowi fasade, ktora prezentuje on dla swiata.

- **Pokolenie:**
  Odleglosc, jaka dzieli bohatera od Kaina, mierzona liczba ojcow.
- **Schronienie:**
  Stale miejsce pobytu bohatera, zwlaszcza za dnia.
- **Saga**:
  Tytul serii opowiesci i swiata, w ktorym zyje bohater.
- **Klan:**
  Okreslona linia krwi, do ktorej bohater nalezy.
- **Atuty:**
  Ta kategoria dzieli sie na trzy podklasy. Dyscypliny sa mistycznymi sztukami, ktore okreslaja moc wampira. Pochodzenie opisuje socjalne i materialne atuty bohatera, natomiast Charakter jego atuty moralne.
- **Czlowieczenstwo:**
  Miara dystansu, jaki dzieli ludzi od wampirow; stopien, w jakim wampir opiera sie Bestii.
- **Walka:**
  W tym miejscu wypisuje sie charakterystyki roznych broni.
- **Pragnienie Krwi:**
  Miara ilosci krwi, jaka aktualnie posiada bohater, a zarazem miara tego, jak dlugo moze sie bez niej obyc.
- **Doswiadczenie:**
  Tu wpisuje sie przyznawane przez Narratora punkty doswiadczenia, ktore mozna wykorzystac na zwiekszenie Cech bohatera.
- **Sila Woli:**
  Miara pewnosci siebie i determinacji bohatera.
- **Stan Zdrowia:**
  Tu wpisuje sie otrzymane obrazenia i aktualny stan zdrowotny bohatera.
- **Zdolnosci:**
  Sa to mozliwosci, jakimi bohater intuicyjnie dysponuje i umiejetnosci, ktorych nauczyl sie w ciagu swego zycia.
- **Atrybuty:**
  Wrodzone i potencjalne mozliwosci bohatera.
- **Rola:**
  Caloksztalt bohatera; jego rola w smiertelnym swiecie.

Jesli uwazasz, ze czegos jeszcze nie rozumiesz, przeczytaj to jeszcze raz, a z pewnoscia nabierze to dla ciebie sensu.

Teraz przejdz dalej i wykonaj kilka rzutow kostkami, korzystajac z przykladowego bohatera przedstawionego na stronie obok. Malcolm probuje przeskoczyc z dachu jednego budynku na dach drugiego, pokonujac dystans 5 m. Narrator wyznacza stopien trudnosci rowny 7. Wez cztery kostki, gdyz Zrecznosc Malcolma ma wartosc 4 i dodaj jeszcze dwie, bo wartosc jego Atletyki rowna jest 2. Teraz powinienes trzymac w dloni szesc kostek - to juz cos. Szansa spadniecia nie jest duza, ale mimo to wykonaj rzut - nigdy nic nie wiadomo. Zobacz, ile wypadlo sukcesow, pamietaj o odjeciu kazdego za kazda wyrzucona jedynke. Udalo ci sie, czy miales pecha? Im wiecej uzyskales sukcesow, tym lepiej wyszedl ci skok. Tylko jeden sukces moze oznaczac, ze udalo ci sie doskoczyc, ale zawisles rekami na krawedzi dachu (co moze bedzie wymagalo kolejnych rzutow, aby sprawdzic, czy Malcolmowi udalo sie utrzymac i wspiac na dach).

Teraz przecwicz przyklad zlozonej kontrakcji. Niech bedzie to zapasniczy pojedynek. Ta akcja wymaga wiekszej ilosci rzutow, kazdy z wykorzystaniem innej Cechy i z innym stopniem trudnosci. Musisz miec uzbieranych piec sukcesow wiecej niz twoj przeciwnik, aby ostatecznie zwyciezyc. Pech neguje wszystkie uzbierane sukcesy.

- **Pierwszy rzut:**

Kazdy gracz rzuca na swoja Sile, czyli iloscia kostek rowna wartosci tej Cechy; stopien trudnosci wyznacza Zrecznosc +3 przeciwnika, czyli wartosc zwiekszona o trzy (na poczatku liczy sie szybkosc).

- **Drugi i trzeci rzut:**
  Kazdy gracz rzuca na swoja Sile; stopniem trudnosci jest Sila +3 przeciwnika.
- **Czwarty rzut (i wszystkie nastepne):**
  Kazdy gracz rzuca na swoja Sile; stopniem trudnosci jest Sila Woli przeciwnika.

Przykladowe rzuty

Ponizej przedstawilismy kilka przykladow rzutow, aby przekazac ci ogolna idee, w jaki sposob wykorzystuje sie te zasady w grze. Zauwaz, ze kazdy Atrybut moze sie laczyc z kazda Zdolnoscia, dajac 270 potencjalnych kombinacji prostych rzutow, jakie w ogole mozna wykonac. Nie ukrywajmy, niezbyt czesto bedziesz rzucal na Zywotnosc + Informatyke, ale zawsze moze kiedys do tego dojsc.

- Chcesz zastraszyc mlodego czlowieka, probujac uniesc go za kolnierz do gory.
  Rzucasz na Sile + Zastraszanie (stopien trudnosci 8).
- Chcesz wylamac metalowe drzwi, ktore zatrzasnieto ci wlasnie przed nosem.
  Musisz rzucic na Sile (stopien trudnosci 8). Musisz uzbierac 6 sukcesow, aby wylamac drzwi na tyle, by moc sie przez nie przesliznac.
- Na ile poprawnie zachowasz sie na oficjalnym obiedzie w „La Omini" (nawet jesli nie mozesz nic jesc...)?
  Rzuc na Zrecznosc + Etykiete (stopien trudnosci 8).
- Probujesz zdjac kajdanki (powodzenia!).
  Rzuc na Zrecznosc + Wyczucie uliczne (stopien trudnosci 10).
- Po wielogodzinnym przesluchaniu,
  rzucasz na Zywotnosc + Aktorstwo, aby przekonac sie, czy skutecznie udalo ci sie podtrzymac swoja wersje (stopien trudnosci 8). Piec sukcesow calkowicie przekona przesluchujacych.
- Wykonanie rytualu zajmie trzy dni. Czy wytrzymasz bez snu 72 godziny?
  Rzuc na Zywotnosc + Okultyzm (stopien trudnosci 9).
- Jak dlugo wytrwasz w bezruchu ukryty w krzakach, kiedy dwoch straznikow ucina sobie obok wielogodzinna pogawedke?
  Rzuc na Zywotnosc + Skradanie sie (stopien trudnosci 7). Kazdy sukces to godzina.
- Wrzeszczac i klnac na taksowkarza, probujesz go zmusic, by jechal jeszcze szybciej.
  Rzuc na Charyzme + Zastraszanie (stopien trudnosci 6).
- Wychodzisz na ulice, aby zdobyc informacje o nowym gangu, ktory niedawno sie pojawil.
  Rzuc na Charyzme + Wyczucie uliczne (stopien trudnosci 8). Im wiecej uzyskasz sukcesow, tym wiecej sie dowiesz. Zbieranie informacji zajmuje cala noc.
- Popisujac sie markowanymi ciosami, probujesz sklonic swego przeciwnika do odwrotu.
  Rzuc na Oddzialywanie + Bijatyke (stopien trudnosci 6). Trzy sukcesy przystopuja go na jedna ture, ale mozesz probowac tej akcji tylko raz...
- Probujesz przekonac urzednika sadowego, ze naprawde jestes inspektorem NIK i musisz przejrzec akta sprawy.
  Rzuc na Oddzialywanie + Biurokracje (stopien trudnosci 8).
- Chcesz wywrzec dobre wrazenie w partii Modiusa.
  Rzuc na Aparycje + Etykiete (stopien trudnosci 4).
- Probujesz skusic mloda kobiete, aby poszla z toba do twej limuzyny.
  Rzuc na Aparycje + Spryt (stopien trudnosci 7).
- Nowicjusz Sabatu depcze ci po pietach.
  Rzuc na Percepcje + Czujnosc, czy go zauwazyles (stopien trudnosci 9).
- Czy zauwazyles na czas, ze staruszka wyciagnela z torebki pistolet, aby zdazyc uskoczyc?
  Rzuc na Percepcje + Uniki (stopien trudnosci 6).

- Probujesz ocenic na sluch, co jest nie tak z silnikiem samochodu, bo jakos dziwnie rzezi.
  Rzuc na Percepcje + Naprawe (stopien trudnosci 6).
- Po jakiemu ona mowi?
  Rzuc na Inteligencje + Lingwistyke, a okreslisz jaki to jezyk (stopien trudnosci 6).
- Dlaczego wrony tak glosno skrzecza?
  Rzuc na Inteligencje + Wyczucie zwierzat (stopien trudnosci 9).
- Nagle, z ciezarowki, ktora scigasz, wylatuje skrzynka
  - rzuc na Refleks + Prowadzenie samochodu, czy udalo ci sie uniknac trafienia (stopien trudnosci 6).

Terminologia gry

Slowa uzywane przez graczy:

- **Akcja:**
  Akcja to wykonanie jakiegos czynu, ktory jest swiadomym, fizycznym, spolecznym lub mentalnym dzialaniem. Kiedy gracz oznajmia, ze jego bohater cos robi, wowczas podejmuje akcje.
- **Antrakt:**
  Czas pomiedzy scenami, kiedy nie ma gry aktorskiej i tury nie sa potrzebne. Mozna wykonywac niektore akcje, Narrator moze cos opisywac, choc w istocie czas w swiecie gry plynie szybko.
- **Atrybut:**
  To wrodzone Cechy, ktore mowia jaki bohater jest. Atrybuty to cos takiego jak: Sila, Charyzma i Inteligencja.
- **Atut:**
  Jest to ogolna kategoria, ktora opisuje mistyczne Dyscypliny i Pochodzenie bohatera.
- **Bohater:**
  Kazdy gracz tworzy sobie bohatera, osobe, ktora bedzie odgrywal przez cala sage. „Bohaterem" moze byc kazda postac, lecz w Wampirze zawsze wystepuje w odniesieniu do bohaterow graczy. Postacie niezalezne od graczy, kontrolowane przez Narratora, nazywane sa bohaterami niezaleznymi.
- **Cecha:**
  Cecha jest kazdy Atrybut, Zdolnosc, Atut czy inny wspolczynnik bohatera, opisywany liczbowo (pelne koleczka).
- **Kontrakcja:**
  Akcja, ktora dwoch bohaterow podejmuje przeciwko sobie. Obaj porownuja uzyskane sukcesy i wygrywa ten, ktory ma ich wiecej.
- **Narrator**:
  Osoba, ktora kreuje opowiesc i jej przewodzi, odgrywajac role wszystkich postaci niezaleznych oraz okreslajac wydarzenia, bedace poza kontrola graczy.
- **Odnowa:**
  Kiedy odzyskuje sie punkty w Sumie, mowi sie, ze zostaly „odnowione". Ilosc odzyskanych punktow jest tempem odnowy.
- **Pech:**
  Fatalne niepowodzenie, wyznaczone przewaga jedynek nad sukcesami, czyli wynikiem rzutu dziesiecioscienny kostek, wykonywanego dla sprawdzenia powodzenia przeprowadzanej akcji.
- **Poziom:**
  Czasowa wartosc Cechy lub kombinacji Cech uzywanych w jednym rzucie.
- **Prosta akcja:**
  Akcja, ktorej powodzenie wymaga od gracza tylko jednego sukcesu, choc wiecej sukcesow oznacza lepszy rezultat.

- **Punkty:**
  Czasowy poziom podstawowych cech, takich jak Sila Woli, Czlowieczenstwo, Stan Zdrowia - wyznaczanych graficznie na Karcie kwadracikami, a nie koleczkami.
- **Scena:**
  Samodzielny epizod opowiesci; czas i miejsce, gdzie tocza sie wydarzenia i bohaterowie podejmuja co chwila jakies akcje. Scena jest czesto dramatycznym punktem opowiesci.
- **Sila Woli:**
  Jest to jedna z najwazniejszych Cech. Okresla pewnosc siebie i opanowanie bohatera. Jednak Sila Woli funkcjonuje inaczej niz inne Cechy - zwykle zuzywa sie ja, a nie rzuca na nia.
- **Stan Zdrowia:**
  Jest to miara stopnia obrazen i ran, jakie odniosl bohater.
- **Stopien trudnosci:**
  To skala od 2 do 10, mierzaca trudnosc akcji, ktorej podejmuje sie bohater. Gracz powinien wyrzucic przynajmniej na jednej kostce liczbe oczek rowna lub wieksza niz wyznaczony stopien trudnosci.
- **Suma:**
  Ilosc kostek uzbierana w dloni po dodaniu do siebie roznych Cech. Jest to maksymalna liczba kostek, ktorymi mozna rzucic w jednej turze, choc wolno je rozdzielic pomiedzy rozne akcje.
- **System:**
  Zestaw komplikacji stosowanych w pewnych sytuacjach; zasady rzutow kostkami, ktore pomagaja wytworzyc dramatyczny efekt w grze.
- **Trupa:**
  Grupa graczy, wliczajac Narratora, ktorzy graja w Wampira - zwykle regularnie.
- **Wartosc:**
  Liczba okreslajaca staly poziom Cechy, najczesciej sa to liczby od 1 do 5, ale czasami od 1 do 10.
- **Zdolnosc:**
  Cecha, ktora okresla wrodzone uzdolnienia i nabyte umiejetnosci bohatera. Przykladem Zdolnosci sa: Zastraszanie, Bron palna, Biurokracja.
- **Zlozona akcja:**
  Akcja, ktora wymaga okreslonej liczby sukcesow, aby bohater ukonczyl ja z powodzeniem.

****

ROZDZIAL PIĄTY:

BOHATER

Caly swiat jest scena
I wszyscy mezczyzni, kobiety aktorami jeno,
Maja swoje zejscia i wejscia,
I jeden czlowiek w ich czasie gra wiele partii.
- Szekspir, „Jak wam sie podoba”

Zanim zaczniesz grac w Wampira, musisz stworzyc sobie bohatera. Jednak w odroznieniu od zabawy w udawanie, nie tworzysz bohatera w trakcie gry (choc Narrator czesto staje przed ta koniecznoscia). Kreujesz swojego bohatera zanim rozpoczniesz gre. Trzeba przy tym wlozyc troche wysilku - bohaterow sie tworzy, a nie rodzi. Wykreowanie przekonywajacego i konsekwentnego bohatera jest tworczym wyzwaniem nawet dla najbardziej doswiadczonych sposrod nas.

Ten rozdzial mowi o tym, jak stworzyc bohatera nieprzecietnego, poczawszy od ogolnej koncepcji i przelozeniu jej na liczby odpowiadajace mechanice gry. Daje wskazowki graczom, ktorzy chca stworzyc wlasnych bohaterow. Caly proces jest bardzo prosty i gracze szybko go opanuja. Jednak powinien nad tym sprawowac piecze Narrator, aby moc im wlasciwie i konkretnie odpowiedziec na wszelkie pytania.

Te wszystkie liczby nie sa moze szczegolnie tworcze. Raczej trudno sobie wyobrazic pisarza, opisujacego bohatera slowami: „Jego talent krasomowczy wyplywa stad, ze ma Charyzme 4”. Jednak dzieki takiemu systemowi wartosci liczbowych mozna latwo jest okreslic slabe i mocne punkty bohatera. Co wazniejsze, jest on wyznacznikiem czynnika losowego, a to dzieki kostkom, ktorych liczba odpowiada wlasnie wartosciom Cech bohatera. Silniejszy bohater ma wieksza szanse wylamania drzwi, niz slabszy.

Kreowanie bohatera zawsze przebiega wedlug schematu - od ogolu do szczegolu. Na poczatku wymyslasz ogolna koncepcje swojego bohatera - kim ma byc i jaki ma byc; czy jest bardziej rozwiniety mentalnie czy spolecznie? Dopiero po tym dodajesz szczegoly, obierajac wartosci Cech - jak wielka ma Charyzme, jak silnie Oddzialuje na innych, na ile przyjemna ma Aparycje? Nie traktuj procesu kreacji jako mozliwosci stworzenia bohatera „najlepszego” z mozliwych; to zniszczy cala idee opracowania naprawde interesujacej osoby. Liczby maja tylko sluzyc za podstawe grze aktorskiej, a nie otwierac drogi do jakiegos mitycznego Olimpu herosow.

Tworzenie bohatera wcale nie przypomina gotowania: wez skladniki, wymieszaj, ugniec i wstaw na pare godzin do piekarnika. Najpierw okreslasz, jakiego rodzaju bohatera pragniesz. Chcesz byc twardym punkiem z ulicy czy bogatym, zepsutym ex-debiutantem? Masz stopien naukowy czy moze to samo zycie uczylo cie gdzies w Appalachach? Pochodzenie i osobowosc sa zasadniczymi skladowymi twojego bohatera. Kiedy okreslisz juz podstawowa koncepcje, zyciowa role swego bohatera, mozesz przejsc do takich detali, jak Atrybuty i Atuty.

Do dziela!

Jest piec podstawowych zalozen, ktore powinienes poznac, zanim zaczniesz tworzyc swojego bohatera:

- Mozesz stworzyc bohatera w dowolnym wieku, z dowolnej kultury czy kraju; jednak zaczyna on gre jako calkiem mlody, niewinny wampir, ktory dosc niedawno wyszedl spod opieki swego ojca. Twoj bohater niewiele wie o wampirzej spolecznosci i zyciu Rodziny, za wyjatkiem tego, co powiedzial mu ojciec. W kazdym razie jest wampirem od najwyzej 50 lat. Wyglada na wiek, w ktorym „umarl”.
- Proces kreacji ma pomoc ci w zdefiniowaniu bohatera, jak i wprowadzic cie w zasady. Ma pomoc skupic sie zwlaszcza na koncepcji bohatera. Pamietaj, ze bohater nie istnieje tylko przez liczby; to twoja gra aktorska go ksztaltuje i okresla jego alter ego.
- Proces kreacji bohatera jest systemem generacji postaci, gdzie tylko raz rzuca sie jedna kostka. Wybierasz Cechy z roznych zestawow i tak okreslasz, kim bedzie twoj bohater. Na koniec

dostaniesz kilka dodatkowych punktow, nazywanych „wolnymi", ktore bedziesz mogl wykorzystac na zwiekszenie wartosci jakichkolwiek Cech, wiec nie cierp nad kwestia ich wyboru.

- Cecha o wartosci 1 jest kiepska, a o wartosci 5 - doskonala, dlatego jesli masz jakas Ceche 1, nie jestes w niej zbyt dobry, co najwyzej dopiero poczatkujacy. Cechy opieraja sie na skali ludzkiej, natomiast specjalne wampiryczne moce sa definiowane przez Dyscypliny i uzytek Punktow Krwi.
- Spoczywa na tobie odpowiedzialnosc stworzenia bohatera pasujacego do reszty grupy. Jesli nie bedzie ci sie ukladac z innymi i zepsujesz przez to opowiesc, bedziesz musial stworzyc nowego bohatera. Zycie wampira jest zbyt niebezpieczne, aby w rodzie pozwalac sobie na jakies animozje; musicie ze soba wspolpracowac, aby przezyc.

Proces Kreacji Bohatera

- I krok: Koncepcja bohatera -
kim jestes?
Okresl: Role, Klan, Usposobienie, Postawe
- II krok: Zdefiniuj Atrybuty -
jakie sa twoje podstawowe mozliwosci?
Okresl Cechy: Fizyczne, Spoleczne i Mentalne
- III krok: Zdefiniuj Zdolnosci -
co potrafisz?
Okresl: Talenty, Umiejetnosci i Wiedze
- IV krok: Zdefiniuj Atuty -
czym sie wyrozniasz?
Okresl: Dyscypliny, Pochodzenie i Charakter
- V krok: Wykonczenia -
dopracuj detale.
Okresl: Sile Woli, Czlowieczenstwo i Pragnienie Krwi
(i wykorzystaj punkty „wolne")

Role

- **Dyletant** - artysta, pisarz, intelektualista, hazardzista, student
- **Dzieciak** - dziecko, uciekinier, abnegat, czlonek gangu, ulicznik
- **Kryminalista** - niebieski ptak, mafioso, wlamywacz, handlarz narkotykow, bandyta
- **Outsider** - tubylec, mieszkaniec Trzeciego Swiata, homoseksualista
- **Polityk** - sedzia, burmistrz, senator, urzednik publiczny, minister
- **Profesjonalista** - inzynier, lekarz, przedsiebiorca pogrzebowy, nauczyciel
- **Punk** - bywalec klubow, metal, skin, klasyczny punk
- **Reporter** - lowca plotek, dziennikarz, paparazzo, obwolywacz miejski
- **Robotnik** - kierowca, rolnik, najemny robotnik, sluzacy, chlop panszczyzniany
- **Sledczy** - detektyw, gliniarz, agent rzadowy, Inkwizytor
- **Wolny strzelec** - wloczega, cowboy, prostytutka, eremita, pielgrzym
- **Zabawiacz** - komik, muzyk, gwiazdor, klown
- **Zolnierz** - goryl, najemnik, Zielony Beret, rycerz

Rola Narratora

Jako Narrator, musisz pomagac graczom w procesie kreacji bohatera. Kiedy przyjda do ciebie na sesje, musisz wprowadzic ich w podstawowe zalozenia gry i naswietlic im system zasad. Twoim glownym celem jest ulatwienie graczom zrozumienia tego, na ile to tylko mozliwe. Jesli sa dopiero poczatkujacy, staraj sie robic to najprosciej, jak potrafisz; pozwol im samym odkryc zlozonosc mechaniki gry.
Zacznij od pokazania Karty Bohatera. Niech sie jej przyjrza, a ty odpowiedz na wszelkie dotyczace jej pytania. Mozesz takze skopiowac Karte, ktora znajduje sie na koncu ksiazki (tylko na uzytek wlasny), jako pomoc w procesie kreacji. Jesli gracze beda mieli ja przed soba i w tym samym czasie beda sluchac

twoich wyjasnien, latwiej pojma, na czym polega tworzenie bohatera. Wtedy mozesz juz krok po kroku przejsc przez proces kreacji, opisujac szczegoly zwiazane z Cechami bohatera.
Rozsadnie byloby poswiecic na stwarzanie bohaterow cala sesje. Dzieki temu gracze nie beda odczuwac pospiechu i znajda czas, aby stworzyc prawdziwego bohatera z krwi i kosci, a nie plaska, papierowa postac. Kiedy zakonczycie praktyczna czesc kreacji bohatera, mozecie poswiecic reszte czasu na dopracowanie preludium kazdego z nich. Preludium jest skrocona forma narracji, gdzie opowiadasz historie zycia kazdego bohatera do czasu jego Przeistoczenia. Jest to wprowadzenie w sage zarowno graczy, jak i bohaterow, wiec zrob to tak, aby je zapamietali. Preludium opisane jest na koncu tego rozdzialu.

Klany

- **Brujah:** Nie maja szacunku dla zadnych autorytetow i nie uznaja zadnych przelozonych; ta „halastra" uwaza sie za calkowicie wolna.
- **Gangrel:** Samotnicy i prostaki, „wyrzutki". Jedyni czlonkowie Rodziny, ktorzy nie boja sie ryzykowac przebywaniem poza miastami.
- **Malkavian:** Powszechnie (i prawidlowo) uwazaja sie za pomylonych. To „swiry", niemniej jednak cechuja sie niezwykla przenikliwoscia i madroscia.
- **Nosferatu:** Wykluczeni ze spolecznosci i nie zrozumiani przez innych, te ohydne „szczury" wioda swoj nedzny zywot w ukryciu.
- **Toreador:** Znani sa ze swego hedonistycznego trybu zycia, ale ci „degeneraci" wola uwazac sie za artystow.
- **Tremere:** Spadkobiercy starozytnego dziedzictwa magow, zwani „czarodziejami". Trzymaja sie razem dla zwiekszenia swych wplywow i wladzy.
- **Ventrue:** Arystokracja o niewybrednych gustach i zachowaniu, „blekitna krew". Sa klanem przywodcow o wyrachowanej przebieglosci.
- **Wloczedzy:** Nie przynaleza do zadnego klanu, sa wygnancami i zakala Rodziny.

I krok: Koncepcja bohatera

Kazda osoba to wiele osob: mnogosc w jednosci; wspolne cialo; polaczone, spolka... jednosc osoby jest tak realna, czy nierealna, jak jednosc spolki.
- N.O. Brown

Zanim cokolwiek wpiszesz do Karty, powinienes zastanowic sie nad koncepcja swego bohatera. To moze byc tylko ogolny pomysl tego, jaki bedzie twoj bohater - cos wyjatkowego i na tyle ciekawego, abys przez dluzszy czas dobrze mogl sie bawic. Sklada sie na to wybor klanu (linii krwi wampirow, z ktorej pochodzi bohater) i osobowosci bohatera, zdefiniowanej przez jego Usposobienie i Postawe.

Im lepiej powiazesz ze soba te trzy aspekty, tym bardziej zlozony i pelny bedzie wizerunek twojego bohatera. Czesto Usposobienie bohatera bywa zupelnie inne niz jego Postawa, takze stereotyp klanu moze byc calkowicie sprzeczny w stosunku do starannie wybranego Usposobienia i Postawy.

Choc ten rozdzial zawiera krotkie wyszczegolnienia, pelny opis klanow i archetypow mozna znalezc w 7 rozdziale: „Cechy".

Rola

Wielu czlonkow Rodziny nie moze pogodzic sie z utrata zyciowej roli, jaka pelnili bedac ludzmi, i uparcie trzyma sie pozorow dawnego zycia. Dlatego najpierw powinienes przemyslec ogolna role zyciowa swego bohatera, jaka pelnil przed swoim Przeistoczeniem: co robil, jak zyl i co bylo w nim niezwyklego.

Archetypy osobowosci

- Architekt: Jestes nieszczesliwy, jesli nie tworzysz czegos trwalego.
- Blazen: Zawsze blaznujesz, nie bierzesz zycia ani smierci powaznie.
- Bon vivant: Zycie jest bez sensu, wiec ciesz sie nim poki mozna.
- Buntownik: Nie potrzebny ci powod; buntujesz sie z przyzwyczajenia i pasji.

- Dziecko: Tak naprawde nigdy nie dorosles i chcesz, aby ktos sie o ciebie troszczyl.
- Fanatyk: Masz swoj cel, ktory nadaje ci sens zycia.
- Gbur: Naprawde jestes zgorzknialy i cyniczny do n-tej potegi.
- Kierownik: Nienawidzisz chaosu i bierzesz sprawy w swoje rece.
- Konformista: W glebi serca jestes stronniczy, latwo akceptujesz, dostosowujesz sie i podporzadkowujesz.
- Len: Zawsze znajdzie sie jakis latwiejszy sposob - zwykle taki, ze ktos za ciebie odwali robote.
- Meczennik: Masz potrzebe bycia potrzebnym i znajdujesz przyjemnosc w pozostawaniu moralnie wyzszym.
- Macho: Masz w sobie cos z tchorza znecajacego sie nad slabszymi; lubisz sie bac.
- Marzyciel: Twoim celem jest madrosc, a kluczem intuicja.
- Opiekun: Wielu potrzebuje twej milosci i ochrony, a ty chcesz, aby ktos ciebie potrzebowal.
- Rozbitek: Usilujesz przezyc, bez wzgledu na szanse.
- Sedzia: Szukasz sprawiedliwosci i pojednania.
- Samotnik: Zawsze jestes sam, nawet w tlumie.
- Szarmant: Jestes tak samo wystrojony, jak niemoralny.
- Tradycjonalista: Jestes ortododoksyjnym konserwatysta.
- Zboczeniec: Nie jestes taki, jak inni.

Rola zyciowa moze byc opisem zawodu bohatera, tego, jakim on siebie widzi lub jak odbieraja go inni.

Niektore role, jak np. rycerz czy eremita oznaczaja, ze bohater zostal Przeistoczony setki lat temu, zas inne, jak kierowca czy gwiazdor filmowy - ze bohater jest produktem czasow wspolczesnych. Niezaleznie od tego, kiedy bohater zostal Przeistoczony, jako wampir przezyl tylko 50 lat lub mniej; wyjatkiem jest zalozenie, iz spedzil jako wampir wiecej czasu w kataleptycznym stanie, spiac dlugim snem Przekletych.

Przyjrzyj sie tabeli „Role”, moze podsunie ci pomysl na role twojego bohatera.

Klan

Nastepnym krokiem, a byc moze najwazniejszym elementem koncepcji bohatera jest wybor klanu. Klan przedstawia podstawowa genealogie bohatera - zawsze jestes z tego samego klanu, co twoj ojciec. Tych siedem klanow, z ktorych gracze moga wybierac, jest czlonkami Camarilli. Sa tez inne, lecz one tworza swoje wlasne sekty lub zyja poza spolecznoscia Rodziny.

Gracz niekoniecznie musi wybierac klan; niektore mlodsze wampiry maja tak rzadka i blada krew, ze charakterystyki jakiegokolwiek odrebnego klanu nie przystawalyby do nich. Te bezklanowe wampiry, zwane Wloczegami, staja sie w Rodzinie coraz bardziej powszechne, lecz nadal pozostaja wygnancami - nie akceptowanymi przez nikogo, pogardzanymi przez wszystkich. Jesli chcesz grac role takiego wampira, po prostu wpisz w miejsce klanu: „Wloczega”.

Usposobienie i Postawa (opcjonalne)

Teraz mozesz, jesli chcesz, wybrac sobie archetyp osobowosci, ktory bedzie pasowal do koncepcji wewnetrznej natury bohatera i jego zewnetrznej pozy.

Usposobienie jest najbardziej dominujacym aspektem prawdziwej osobowosci bohatera, lecz niekoniecznie jedynym archetypem, jaki moze byc. Archetyp, jaki obierzesz na Usposobienie swojego bohatera, oddaje jego najglebiej zakorzenione uczucia i przekonania o sobie i o swiecie; okresla przy tym podstawowy sposob pozyskiwania punktow Sily Woli w Sumie tej Cechy. Wybrane Usposobienie pomaga ci opisac, kim naprawde jest twoj bohater w srodku.

Powinienes takze wybrac Postawe, aby opisac osobowosc, jaka bohater udaje, ze ma. To jego rola, jaka odgrywa dla swiata, fasada, jaka prezentuje dla innych. W zasadzie powinna sie roznic od archetypu, jaki obrales na Usposobienie bohatera, ale nie musi. Cokolwiek wybierzesz, bedzie to jedynie typowa poza bohatera; ludzie zmieniaja Postawe rownie szybko, jak zmienia im sie nastroj. Mozesz w dowolnym czasie zmienic Postawe swojego bohatera, pozwalajac mu zaadaptowac sie do innych sytuacji i ludzi. Postawa nie ma zadnego wplywu na zasady.

Kilka przykladow archetypow osobowosci znajduje sie obok.

II krok: Zdefiniuj Atrybuty

*Tli sie jego zapal * Fosfor lata*
Promieniuje hipnotyczna zadza
*Rozpal piec * Ugas potrzebe*
Czuje tylko potrzebe ognia.
- Siouxie and the Banshees, „Burn up"

Teraz czas zabrac sie za liczby. Najpierw trzeba okreslic podstawowe Atrybuty bohatera. Atrybuty sa tym wszystkim, czym bohater naturalnie, istotnie jest.

Jaki jest silny? Jak szybki ma refleks? Na ile jest przekonywajacy? Odpowiedzia na tego typu pytania sa wlasnie Atrybuty.

Najpierw musisz okreslic priorytet, kolejnosc trzech roznych kategorii Atrybutow - Fizycznych, Mentalnych i Spolecznych. Musisz zdecydowac, w ktorej kategorii bohater jest najlepszy (pierwszorzedna), w ktorej przecietny (drugorzedna), a w ktorej slaby (trzeciorzedna). Czy twoj bohater jest bardziej rozwiniety fizycznie niz spolecznie, czy tez moze jest bardziej bystry niz krzepki?

- Fizyczne Atrybuty odzwierciedlaja wszystko to, co wymaga fizycznego wysilku. Opisuja jak silny, zwinny i krzepki jest bohater. Sa podstawowymi Atrybutami wykorzystywanymi w akcji. Fizyczne Atrybuty okreslaja jedynie mocne i slabe strony ciala. Czy twoj bohater jest mocarny, szybki czy zywotny?
- Spoleczne Atrybuty okreslaja umiejetnosci bohatera, wykorzystywane w kontaktach z innymi (co czasem sie przydaje). Spoleczne Atrybuty w istotny sposob determinuja pierwsze wrazenie, jakie robi bohater na innych, jego zdolnosci do przekonywania i wplywania na ludzi, nature jego stosunkow z innymi. Czy twoj bohater jest ujmujacy, elokwentny czy przystojny?
- Mentalne Atrybuty reprezentuja umyslowe mozliwosci bohatera, wliczajac takie cechy, jak pamiec, percepcja, zdolnosc poznania i myslenia. Czy twoj bohater kieruje sie intuicja, jest przenikliwy czy bystry?

Rola i klan twojego bohatera moga podpowiedziec ci priorytet kategorii Atrybutow, ale mozesz wybrac dowolny schemat. Jak na razie, koncepcja twojego bohatera jest bardzo ogolna - najpierw szkicujesz i rysujesz ksztalty, dopiero potem dodajesz detale.

Wszyscy bohaterowie rozpoczynaja gre z Atrybutami o wartosci 1. Wybor priorytetu okresla, ile punktow poswiecisz (ile kolek zakreslisz) na kazda kategorie - ktorej kategorii Atrybutow przydzielisz siedem punktow, ktorej piec, a ktorej tylko trzy. Tak wiec, mozesz np. przeznaczyc siedem punktow na Fizyczne Atrybuty, piec na Mentalne i jedynie trzy na Spoleczne. Punkty mozesz dowolnie podzielic miedzy Atrybutami danej kategorii - mozesz dac wszystkie trzy punkty Spolecznych Atrybutow na Charyzme, po jednym na kazdy z Atrybutow lub dwa punkty na jeden okreslony Atrybut i jeden punkt na ktorys z pozostalych dwoch.

Pozniej bedziesz jeszcze mogl zwiekszyc te wartosci, dlatego zbytnio sie nie przejmuj. Pozwol dzialac swojej intuicji.

Atrybuty

pierwszorzedne:	7 punktow
drugorzedne:	5 punktow
trzeciorzedne:	3 punkty
Uwaga:	*Wolne miejsce po nazwie kazdego Atrybutu (i Zdolnosci) wypelnisz pozniej, wpisujac specjalizacje, podkategorie Cechy, w ktorej bohater celuje. Pelny opis specjalizacji znajdziesz w rozdziale „Cechy"; na razie skoncentruj sie na zdefiniowaniu wartosci.*

Zdolnosci

pierwszorzedne:	13 punktow

drugorzedne: 9 punktow
trzeciorzedne: 5 punktow

III krok: Zdefiniuj Zdolnosci

Zycie unosi sie miedzy dwoma swiaty niczym gwiazda,
W srodku nocy i poranka, na skraju horyzontu,
Jakze malo wiemy o tym, gdzie jestesmy!
Jakze malo o tym, kim jestesmy!
- Lord Byron, „Don Juan"

Zdolnosci okreslaja raczej to, co bohater wie, niz jaki jest; opisuja to, czego sie nauczyl, nie zas to, co robi naturalnie. Wszystkie Talenty, Umiejetnosci i Wiedza sa Zdolnosciami.

Kazda Zdolnosc, ktora bohater posiada, ma wartosc, ktora mowi, na ile opanowal bohater dana Zdolnosc. Liczby okreslaja iloma kostkami mozesz rzucic, kiedy wykorzystujesz ktoras ze Zdolnosci. Te zasady pomoga ci wybrac Zdolnosci i okresla sposob ich wartosciowania.

Zdolnosci dziela sie na trzy kategorie: Talenty, Umiejetnosci i Wiedze. Kazdy typ Zdolnosci ma odmienne wlasnosci.

- Talenty okreslaja intuicyjne Zdolnosci. Talentow nie trzeba praktykowac per se i nie mozna sie ich nauczyc czy poznac z ksiazki; najczesciej zdobywa sie je przez bezposrednie doswiadczenia. Czy twoj bohater jest samoukiem czy podziela zdanie ogolu?
- Umiejetnosci sa Zdolnosciami nabytymi wskutek ostrego treningu jakiegokolwiek rodzaju. Ta kategoria obejmuje Zdolnosci, ktorych trzeba sie uczyc krok po kroku i praktykowac, ale mozna je przekazywac i nauczyc sie ich (w odroznieniu od Talentow). Czy twoj bohater dobrze uczy sie przez dzienna (czy nocna) praktyke?
- Wiedza obejmuje te Zdolnosci, ktore wymagaja zastosowania powaznego myslenia. Sa to Zdolnosci, ktore mozna nabyc w szkolach, na zajeciach, z ksiazek i od nauczycieli, ale takze przez doswiadczenie. Czy twoj bohater jest wyksztalcony, czy ma dobra pamiec?

Musisz okreslic priorytetowe Zdolnosci w taki sam sposob, jak Atrybuty. Musisz zdecydowac, jakie wartosci przyznac swoim Talentom, Umiejetnosciom, Wiedzy, okreslajac w ktorej kategorii bohater jest ponadprzecietny (pierwszorzedna kategoria), w ktorej przecietny (drugorzedna), a w ktorej jest ponizej przecietnej (trzeciorzedna).

Masz 13 punktow przeznaczonych na kategorie pierwszorzedna, dziewiec na kategorie drugorzedna i tylko piec na trzeciorzedna.

Atuty
Dyscypliny: 3 punkty
Pochodzenie: 5 punktow
Charakter: 7 punktow

IV krok: Zdefiniuj Atuty

Nie okreslasz priorytetu ani nie wartosciujesz kategorii Atutow bohatera. Zamiast tego kazda kategoria ma przypisana sobie liczbe punktow. Choc moze nie jest ich zbyt wiele, mozesz pozniej skorzystac z dodatkowych punktow „wolnych".

Dyscypliny

Kiedy bohater stanie sie juz wampirem, zyskuje rozne Dyscypliny, ktore sa mistycznymi sztukami wampirow i w znaczacy sposob stanowia o ich mocy. Masz tylko trzy punkty do wydania i mozesz wybrac tylko takie Dyscypliny, w ktorych specjalizuje sie klan twojego bohatera (tzw. Klanowe Dyscypliny). Zajrzyj do rozdzialu „Cechy", a poznasz swoje Klanowe Dyscypliny. Jesli jestes Wloczega i nie nalezysz do zadnego klanu, mozesz wykorzystac punkty na dowolne Dyscypliny.

Gracze powinni wybierac Dyscypliny ze szczegolna starannoscia, gdyz sa one zywotnym przejawem mocy ich bohaterow, jako wampirow. Trzy punkty to niewiele, lecz bohater na poczatku nawet powinien byc slaby, a w czasie sagi bieglosc w Dyscyplinach (ich wartosc) moze rosnac lub mozna zyskac nowe.

Dyscypliny
- **Animalizm:** Nadprzyrodzona wiez ze zwierzetami i wladza nad nimi.
- **Dominacja:** Wladza nad umyslem innych, za sprawa przeszywajacego spojrzenia.
- **Hart**: Niezwykla wytrzymalosc, nawet odpornosc na ogien i promienie sloneczne.
- **Mimikra:** Zdolnosc pozostawania niewidocznym, nawet w tlumie.
- **Nadwrazliwosc:** Ponadzmyslowa percepcja, przeswiadczenia i przeczucia.
- **Potencja:** Dyscyplina fizycznego wigoru i sily.
- **Prezencja:** Zdolnosc przyciagania, manipulowania i wladzy nad tlumem.
- **Szybkosc:** Ponadnaturalna szybkosc i refleks.
- **Thaumaturgia:** Wiedza i praktyka czarnoksieska.
- **Zmiana:** Zdolnosc zmiany ksztaltu - od wyrastajacych pazurow po wtopienie sie w ziemie.

Pochodzenie
- **Mentor:** Patronujacy bohaterowi Kainita, ktory udziela mu rad i poparcia.
- **Pokolenie:** Odleglosc, jaka dzieli bohatera od Kaina.
- **Slawa:** Rozglos bohatera w smiertelnym swiecie.
- **Sprzymierzency:** Zaprzyjaznieni ludzie, zwykle rodzina lub przyjaciele.
- **Stado:** Zywiciele bohatera, z ktorych swobodnie i bezpiecznie korzysta.
- **Status:** Miejsce bohatera w spolecznosci Rodziny.
- **Srodki:** Pieniadze, dobra materialne i miesieczny dochod.
- **Swita:** Zwolennicy, straznicy i sludzy.
- **Wplywy:** Wladza polityczna bohatera w smiertelnym swiecie.
- **Znajomosci:** Dostepne bohaterowi zrodla informacji.

Pozycja

Kazdy bohater otrzymuje piec punktow do podzialu na Cechy Pozycji. Masz wiec tylko piec punktow do rozdzielenia, a w niektorych Sagach twoj wybor moze byc nawet ograniczony do pewnych Cech Pozycji; Narrator zapozna cie z podstawowymi zasadami. Twoje Cechy Pozycji powinny odpowiadac ogolnemu schematowi koncepcji, ktora pierwotnie wybrales.

Charakter

Charakter jest czyms fundamentalnym dla bohatera Wampira, bowiem okresla moralne wartosci, ktore odgrywaja istotna role w micie wampira. Kazda z trzech Cech Charakteru wymaga rzutow kostkami w roznych okolicznosciach, aby okreslic emocjonalne reakcje bohatera. Rzucasz na Samokontrole, aby przekonac sie, czy twoj bohater oparl sie zadzy szalu. Rzucasz na Odwage, aby sprawdzic, czy twoj bohater nie wpadl w panike na widok ognia czy slonca. Natomiast na Sumienie rzucasz wowczas, gdy popelniasz zle czyny i chcesz sie przekonac, czy odczuwasz skruche i czy udalo ci sie powstrzymac utrate Czlowieczenstwa.

Kazdy bohater zaczyna gre, automatycznie posiadajac Cechy Charakteru o wartosci 1. Siedem dodatkowych punktow rozdzielasz wedlug wlasnego uznania. Cechy Charakteru sa decydujacym czynnikiem, determinujacym Czlowieczenstwo i Sile Woli bohatera, dlatego tez rozwaz swoje decyzje. Pozniej bedziesz mogl skorzystac z punktow „wolnych”, aby zwiekszyc wartosci tych Cech.

Punktowy koszt wartosci Cech

Dyscypliny (kazda):	7 punktow za 1 jednostke
Atrybuty:	5 punktow za 1 jednostke
Zdolnosci:	2 punkty za 1 jednostke
Charakter:	2 punkty za 1 jednostke
Sila Woli:	2 punkty za 1 jednostke

Czlowieczenstwo:	1 punkt za 1 jednostke
Pozycja:	1 punkt za 1 jednostke

V krok: Wykonczenia

Co jest gorszego od nieszczescia, co nadchodzi z wiekiem?
Co wyciska zmarszczki na czole?
Widok kochanej osoby, ktorej karta zycia splamiona,
Samotnosc na ziemi, jaka teraz mi pisana.
- Lord Byron, „Wedrowki Childe Harolda"

Czesto najwazniejsza czescia kreacji bohatera sa ostateczne wykonczenia - drobne detale i wypieszczone szczegoly, ktore dopelniaja wizerunku bohatera. Teraz otrzymujesz 15 punktow „wolnych", ktore pozwola ci zwiekszyc wartosci Cech na Karcie Bohatera. Zanim jednak przejdziesz do rozdzielania punktow „wolnych", musisz okreslic podstawowe wartosci dla Sily Woli, Czlowieczenstwa i Pragnienia Krwi.

Sila Woli

Poczatkowa Sila Woli twojego bohatera rowna jest jego Odwadze, wiec miesci sie w przedziale od 1 do 5. Dobrze by bylo podniesc jej wartosc, korzystajac z punktow „wolnych". Sila Woli jest istotnym czynnikiem wplywajacym na stopien opanowania sytuacji w czasie akcji, zwlaszcza w stresie, kiedy biora gore drapiezne instynkty. Sila Woli pozwala takze opierac sie czyjejs Dominacji i jest wykorzystywana w Dyscyplinie Thaumaturgii.

Czlowieczenstwo

Poczatkowo Czlowieczenstwo bohatera rowne jest sumie wartosci jego Sumienia i Samokontroli, wiec zawiera sie w przedziale od 2 do 9. Jednak mozna i naprawde warto zwiekszyc wartosc Czlowieczenstwa dzieki punktom „wolnym". Czlowieczenstwo jest decydujacym wyznacznikiem stopnia degeneracji bohatera. Bohater bez Czlowieczenstwa jest calkowicie podlegly Bestii i nie moze juz byc odgrywany przez gracza.

Pragnienie Krwi

Ukoronowaniem kreacji bohatera jest wyznaczenie Pragnienia Krwi, jakie bohater ma na poczatku gry. Pragnienie Krwi wyznacza, ile „energii" ma bohater - krew jest zyciowa sila wampira. Po prostu rzuc kostka dziesiecioscienna, aby okreslic poziom Pragnienia Krwi. To jedyny rzut, ktory wykonuje sie podczas kreacji bohatera.

Ironia bytu wampira nie powinna sie ograniczac do samej opowiesci.

Punkty „wolne"

Teraz mozesz juz skorzystac z 15 punktow, za ktore mozesz „kupic" jednostki wartosci Cech bohatera. Jednak nie jest to takie doslowne, jak mogloby sie wydawac. Jesli chcesz podniesc wartosc jakiegos Atrybutu o 1, kosztuje to 5 punktow „wolnych", natomiast Pozycja tylko jeden. Punkty kosztow wymienione sa w tabeli na stronie obok. W ten sposob mozesz „kupic" kazda Dyscypline (nawet jesli nie jest twoja Klanowa Dyscyplina).

Iskry zycia

Sa jeszcze inne aspekty zwiazane z bohaterem, ktore powinny sie znalezc obok juz wymienionych. Nie musisz tych elementow koniecznie wpisywac do Karty Bohatera, ale powinienes o nich z pewnoscia pomyslec - nie tylko teraz, ale w ciagu calej kariery twojego bohatera.

Wyglad

Wyglad bohatera uwidacznia jego Cechy innym. Okreslajac wyglad bohatera, powinienes miec na wzgledzie pokrewne z nim Cechy, jak Atrybuty Spoleczne i Rola. Wysoka inteligencja wyroznia ostrym, przejrzystym spojrzeniem. Rola Dyletanta moze oznaczac, ze bohater nosi modne i kosztowne ubrania. W

ten sposob gracze moga lepiej powiazac ze soba Cechy bohatera i sprawic, by staly sie ciekawsze. Lepiej wyglada, jak sie powie: „Na mojej twarzy zawsze widnieje cien pogardy", niz „Widzisz, ze jestem pogardliwy".

Znajomosci

Sporzadz na odwrocie swojej Karty Bohatera liste Wazniejszych i Mniej Znaczacych Znajomosci (jesli je masz). Pamietaj, masz jedna Wazniejsza Znajomosc za kazda jednostke wartosci Znajomosci. Wystarczy, abys okreslil imiona Znajomych, gdzie i jak mozna ich znalezc oraz jaki rodzaj pomocy moga zaoferowac. W 7. rozdziale znajdziesz na ten temat wiecej informacji.

Swita

Sprecyzuj, jaki rodzaj swity posiada twoj bohater, jesli wybrales te Ceche Pozycji. Kazdy czlonek Swity jest lojalnym sluga, ktory wytrwale bedzie sluzyl twojemu bohaterowi. Odpowiedz sobie na takie pytania: Jak zapewniasz sobie lojalnosc tych osob? Czy Zdominowales ich? Czy ulegaja twojej Prezencji? Czy zaprzyjazniles sie z nimi? Czy maja wobec ciebie jakis dlug? Jakie sa ich szczegolne umiejetnosci? Co robia w ciagu dnia? Czy sa ghulami czy twoimi zywicielami? Wiecej szczegolow znajdziesz w rozdziale 7.

Specjalizacja

Juz na samym poczatku mozesz okreslic swojemu bohaterowi specjalizacje. Choc wiekszosc graczy wybiera sobie specjalizacje Cech dopiero w trakcie gry, mozesz to zrobic od razu. Specjalizacja jest szczegolnym aspektem Cechy, w ktorym bohater jest wyjatkowo dobry. Po prostu wpisz w puste miejsce obok nazwy Cechy odpowiednia specjalizacje; sugestie dla kazdej Cechy podane sa przy ich opisie w rozdziale „Cechy". Choc maja sie one przede wszystkim przydac w grze aktorskiej, daja tez tobie pewna premie do rzutow kostkami przy wykonywaniu okreslonych czynnosci albo pomagaja w jakis inny sposob. Jaki efekt beda mialy w grze - zalezy od Narratora.

Ekwipunek

Jesli chcesz wydac pieniadze na zakup ekwipunku, mozesz to zrobic teraz. Mozesz kupic bron, ubrania, mieszkania, domy, samochody, cokolwiek - skorzystaj z wlasciwego katalogu cen. Jako Narrator, mozesz pozwolic graczom wybierac ekwipunek tak dlugo, jak tego chca; jednak nie karz tych, ktorzy tego nie chca - po prostu niech podczas gry wykonaja rzut na Srodki lub Wplywy, aby sprawdzic, czy akurat maja potrzebne przedmioty.

Manieryzmy

Nadajac swemu bohaterowi manieryzmy (ciekawe osobiste szczegolnosci, przywary i powiedzonka), doskonale oddajesz jego glebie i ujawniasz przez to swoje zainteresowanie jego osoba. Napisz kilka slow na odwrocie Karty Bohatera o dziwnych i byc moze ciekawych cechach szczegolnych, ktore opisuja twojego bohatera. Manieryzmami moga byc: spaczone poczucie humoru, dobroc dla zwierzat czy nawyk chrzakania w zastepstwie potakujacej odpowiedzi.

Przyklad kreacji bohatera

Lisa zdecydowala sie stworzyc bohatera Wampira. Mark, Narrator, wreczyl jej kopie Karty Bohatera i Karte Schematu Kreacji Bohatera. Korzystajac ze schematu, Lisa rozpoczyna proces, ktory obroci pomysl w pelnego bohatera.

Krok 1 Koncepcja

Po pierwsze, Lisa musi wymyslec koncepcje swojego bohatera. Pragnie grac mezczyzne, gdyz wczesniej juz grala kobiete, a teraz nie chce ograniczac swego wyboru. Zaintrygowal ja ostatnio nadawany program telewizyjny o tajnym agencie ds. narkotykow, wiec chcialaby, aby jej bohater byl wlasnie takim agentem. Przemknelo jej przez mysl imie Malcolm i tak jej bohater zyskal imie.

Po przejrzeniu listy wampirzych klanow zdecydowala sie na Gangrel - zawsze fascynowaly ja wilki!

Lisa namyslala sie chwile nad Usposobieniem i Postawa Malcolma. Te dwie Cechy pomoga jej

lepiej okreslic osobowosc Malcolma. Usposobieniem Malcolma jest jego najglebiej zakorzenione ja, czesc swiadomosci, ktora przejawia sie we wszelkich jego myslach i czynach. Lisa stwierdza, ze bedzie on Samotnikiem, co jest powodem, dla ktorego podjal sie zwiazanej z narkotykami pracy w policji - lubi dzialac potajemnie, samemu. Dla swiata Malcolm stwarza pozory bycia Fanatykiem - to jego Postawa. Przyjal zalozenie, ze wiekszosc ludzi boi sie Fanatykow i unika ich, co stanowi udogodnienie dla jego Usposobienia. Jego wendeta przeciw rekinom rynku narkotykow w Chicago przyniosla mu niezla reputacje w silach policyjnych i to ona jest wlasnie zrodlem jego fanatyzmu. Lisa zdecydowala sie na preludium, w ktorym lezy przyczyna fanatyzmu Malcolma na punkcie narkotykow. Postanowila nawet dac Malcolmowi manieryzm - jego zywicielami sa jedynie handlarze narkotykow, narkomani i inni ludzie uzaleznieni od narkotykow.

Krok 2 Atrybuty

Teraz Lisa musi wybrac Malcolmowi Atrybuty. Okresla priorytet poszczegolnych kategorii w nastepujacy sposob:

Pierwszorzedna kategoria dla Malcolma sa Atrybuty Mentalne, gdyz jego zawod wymaga swietnego Refleksu i Percepcji, aby mogl przezyc w sercu miasta.

Drugorzedna kategoria sa Atrybuty Fizyczne, bo przeciez gliniarz musi miec nieco krzepy.

Atrybuty Spoleczne sa dla Malcolma kategoria trzeciorzedna, a to dlatego, ze jest Samotnikiem, a jego tajna praca przyczynia sie do tego, ze sam wyglada jak degenerat.

Lisa tak rozdziela siedem punktow na Atrybuty Mentalne, aby Cechy Malcolma mialy wartosci: 3 Percepcji (dwa punkty + jeden, gratisowy w kazdym Atrybucie), 3 inteligencji i 4 Refleksu (co jest bardzo istotne w pracy tajnego agenta).

Trzy z pieciu punktow przeznaczonych na Atrybuty Fizyczne Lisa przydziela Zrecznosci, ktora przyjmuje wysoka wartosc 4, a dwa pozostale dzieli miedzy Sile i Zywotnosc, z ktorych kazda ma teraz wartosc 2.

Na koniec, z trzech punktow przeznaczonych na Spoleczne Atrybuty Lisa przydziela dwa Oddzialywaniu (przydatne na ulicy), a pozostaly Charyzmie, ktora przyjmuje przecietna wartosc 2. Aparycja pozostaje z podstawowa wartoscia 1 (Malcolm nie jest zbyt przystojny).

Krok 3 Zdolnosci

Teraz Lisa okresla priorytet i wybiera Zdolnosci Malcolma. Decyduje, ze Malcolm bedzie polegal na swoich wrodzonych Talentach, ktore pomoga mu przezyc na ulicy (to bedzie kategoria pierwszorzedna). Umiejetnosci sa rowniez bardzo wazne dla oficera policji, beda wiec kategoria drugorzedna, natomiast Wiedza, z koniecznosci, trzeciorzedna (naukowe podejscie niewiele pomaga, kiedy ktos trzyma cie na muszce).

Lisa ma 13 punktow do podzialu miedzy Talenty. Pierwsze szesc poswieca na Wyczucie uliczne i Bijatyke (pomaga przezyc w miescie), nadajac im wartosc po 3. Nastepnie poswieca po dwa punkty na Czujnosc (gliniarz musi uwazac na plecy), Spryt (niezbedny w pracy tajniaka) i Atletyke (oficer policji musi byc postawny). Ostatni punkt przeznacza na Uniki (aby unikac zabojczych ciosow).

Z 9 punktow przeznaczonych na Umiejetnosci, Lisa przydziela Malcolmowi trzy na Bron palna (konieczne dla gliniarza). Cztery punkty rozdziela rowno miedzy Prowadzenie samochodu i Skradanie sie (znow istotne w jego pracy), ktore przyjmuja wartosci po 2. Ostatnie dwa punkty rozdziela miedzy Walke wrecz i Szkole przetrwania (moze potem potrzebowac skorzystac z punktow „wolnych").

Na koniec Lisa przeznacza trzy z pieciu punktow Wiedzy na Sledztwo (glowna czesc pracy Malcolma), a pozostale dwa rozdziela na Prawo (wie wystarczajaco o prawie, aby uchodzic za gline) i Lingwistyke (zna hiszpanski, jezyk narkotykowego swiatka).

Krok 4 Atuty

Teraz czas na aspekty, wynikajace z faktu bycia wampirem. Lisa zaczyna okreslac Atuty Malcolma od Dyscyplin - mocy, ktore odrozniaja wampira od czlowieka. Ma tylko trzy punkty na Dyscypliny i musi wybierac pomiedzy Animalizmem, Hartem i Zmiana, poniewaz Malcolm nalezy do klanu Gangrel. Lisa przeznacza wszystkie trzy na Zmiane (chcialaby moc zamieniac sie w wilka, lecz na to jeszcze za wczesnie).

Lisa decyduje sie wydac wiekszosc z punktow Pozycji Malcolma na rzeczy zwiazane z

przeszloscia (tj. czasem, zanim stal sie wampirem). Dlatego poswieca po dwa punkty na Wplywy i Znajomosci (w departamencie policji i swiatku narkotykowym). Ostatni punkt przeznacza na Srodki (pewnie ekwipunek z poprzedniego zycia i nieco brudnych pieniedzy).

Teraz Lisa musi rozdzielic punkty pomiedzy Cechy Charakteru Malcolma. Ma do wydania 7 punktow (a kazda z tych Cech juz ma wartosc 1). Malcolm jest butny i nieugiety pod presja, wiec Lisa wydaje po trzy punkty na Odwage i Samokontrole, ktore przyjmuja wartosci 4. Ostatni punkt przeznacza na Sumienie, zwiekszajac jego wartosc do 2 (Malcolm jest cynikiem, jesli chodzi o ludzka nature, po solidnej porcji wrazen przezytych w ciagu ostatnich dziesieciu lat w kloace ludzkiej egzystencji - swiecie narkotykow).

Teraz pozostaja Lisie tylko wykonczenia. Na poczatek musi obliczyc poczatkowa Sile Woli, Czlowieczenstwo i Pragnienie Krwi. Sila Woli Malcolma jest taka sama, jak jego Odwaga, tj. 4 i tyle wlasnie koleczek wypelnia Lisa na Karcie Bohatera. Czlowieczenstwo jest suma Sumienia i Samokontroli; tj. 4+2 czyli 6, co rowniez odznacza na Karcie. Poczatkowe Pragnienie Krwi Malcolma okresla rzut kostka; wypadlo 6, wiec tyle kratek zakresla Lisa.

Krok 5 Wykonczenia

W koncu Lisa otrzymuje 15 punktow „wolnych". Bardzo chce, aby Malcolm byl szybki jak blyskawica, wiec poswieca 7 punktow, aby dac mu Szybkosc o wartosci 1 (Dyscyplina, ktora nie jest Klanowa Dyscyplina Malcolma). Lisa pragnie tez, by Malcolm byl nieco lepszy w Walce wrecz, wiec zuzywa dwa punkty „wolne", aby podniesc jej wartosc do 2. Stwierdza, ze Malcolm powinien byc nieludzko opanowany w ogniu walki, wiec poswieca kolejne dwa punkty, aby podniesc wartosc Samokontroli Malcolma do 5 (co jednoczesnie zwieksza Czlowieczenstwo o 1). Na koniec wydaje ostatnie cztery punkty na Sile Woli i teraz Malcom ma naprawde zelazny charakter.

Choc oficjalnie proces kreacji bohatera zakonczyl sie, Lisa decyduje sie na dodanie kilku szczegolow, aby w pelni ozywic postac Malcolma. Te szczegoly moga sie pozniej zmienic, lecz na razie stanowia dla Lisy i Narratora podstawe do przygotowywanego preludium.

Malcolm ma dwie Wazne Znajomosci - sierzant Grabowski w Wydziale Zabojstw i „Tancerz", jego informator z ulicy. Lisa nie chce jeszcze wybierac specjalizacji, ale decyduje, ze Wiedza Malcolma - Sledztwo bedzie koncentrowac sie na narkotykach, wiec dopisuje to w miejsce obok nazwy tej Wiedzy. Malcolm wciaz wynajmuje ten sam apartament, ktory mial jako czlowiek, traktujac jako swoje schronienie i oplacajac pieniedzmi zrabowanymi zabitym przez siebie handlarzom narkotykow.

Ofiarami Malcolma sa bezdomni i porzuceni, ktorzy pograzyli sie w narkotykowej subkulturze - a jest to nie konczace sie zrodlo.

Jedynym wynotowanym przez Lise ekwipunkiem Malcolma jest sluzbowy rewolwer i policyjna odznaka, z ktorymi nigdy by sie nie rozstal, nawet gdyby zwolnili go z obowiazkow ze wzgledu na kiepska frekwencje (dzienne przyjscia do pracy moglyby byc dla niego zabojcze). Ma takze stary, zardzewialy woz policyjny, ktory kupil na policyjnej aukcji. Przedstawiajac wizerunek Malcolma, nalezaloby sobie wyobrazic bardzo nieprzyjemnego czlonka motocyklowego gangu - rozczochrany, nieogolony i brudny.

Lisa juz wczesniej wymyslila manieryzm Malcolmowi, ktory pije krew tylko tych ludzi, ktorzy sa zwiazani z kultura narkotykowa. Teraz zdecydowala, ze Malcolm sam popadl w problem narkotykow, pijac krew ludzi je zazywajacych. Glownym dazeniem Malcolma jest traktowanie dalszego zycia tak, jak gdyby nic sie nie stalo. Jest zadowolony ze swych nowych mocy, pozwalajacych niesc do swiata narkotykow sprawiedliwosc, ale odrzuca mysl, ze jego ludzkie zycie dobieglo juz konca. Dlatego wciaz opiera sie na swojej odznace, spluwie i samochodzie, jako ostatnich znamionach bylego zycia i zawodu. Na razie Lisa nie ma jakiegos szczegolnego pomyslu na temat ojca Malcolma, poza tym, ze byl on wagabunda, jakich zbyt wiele w pragnieniach Malcolma oczyszczenia Chicago z narkotykow.

Uff! Bohater ukonczony. Teraz Mark poprowadzi Lise i Malcolma przez preludium, aby oblec w cialo pomysly Lisy o Malcolmie.

Myslami w przod

Spojrzal w lustro i zobaczyl co bylo nie tak
Cofnal sie tam gdzie ja - tam gdzie ja.
- Joy Division, „Something Must Break"

Po skonczonym procesie kreacji bohatera jestes juz pewnie gotow odgrywac jego role. Wazna czescia kreacji jest wiez, jaka powstaje miedzy toba a twoim bohaterem, pozwalajac ci odgrywac jego role tworczo i nie bez celu. Ksztalc swoja empatie wzgledem bohatera - jesli calkowicie bedzie sie od ciebie roznil, moga byc z tym klopoty.

Proces kreacji bohatera wcale nie konczy sie wraz z poczatkiem pierwszej opowiesci, gdyz bohater nigdy nie przestaje rosnac, zmieniac sie, rozwijac i dojrzewac. W miare rozwoju sagi, tworz nowe cechy osobowosci i szczegoly z przeszlosci. Madrze wykorzystaj swoje doswiadczenie na rozwoj swoich zdolnosci. Staraj sie zwiekszac Sile Woli swego bohatera i zachowywac jego Czlowieczenstwo i - zawsze, ale to zawsze wypelniaj cialem ten nagi szkielet, ktory prezentuje Karta Bohatera. Prawdziwa istota bohatera moze byc uchwycona jedynie w grze aktorskiej; nigdy nie uda jej sie wypisac na Karcie.

Najwazniejsze bys pomyslal o sposobach zmiany osobowosci swojego bohatera, poniewaz rzeczy, ktore zachodza w jego zyciu, maja na niego wplyw. Pozwol wiec jemu samemu wybrac swoj los. Nigdy nie zmuszaj go, aby dopasowywal sie do twoich wczesniejszych koncepcji - kim i jaki powinien byc. Wsciekly Zboczeniec, ktory uczy sie opanowywac swoje szalenstwo, czy pozbawiony celu Samotnik, ktory odnajduje uczucie nadziei, moga byc naprawde piekna rzecza - zwlaszcza jesli Narrator pojmie, co robisz i zbuduje wokol tego watek. Nawet bohaterowie, ktorzy czynia „zle", moga sie bardziej rozwinac i stac w pelni zrealizowanymi osobami.

Jesli twoj bohater kiedykolwiek cie nudzi, to prawdopodobnie dlatego, ze jeszcze dostatecznie go nie rozwinales i nie zmieniles. Bohater staje sie bardziej realny, kiedy rozgrywasz sage, rozwijajac sie jako bohater i jako osoba. Sposob, w jaki bohater sie zmienia, ujawnia rownie wiele o nim samym, jak i o sposobie jego opisu. Bohater opowiadania rzadko jest tak rzeczywisty i pelny, jak bohater powiesci - po prostu nie ma az tyle czasu na wlasciwy rozwoj. Tworz swego bohatera tak pelnego, zywego i ciekawego, na ile to mozliwe; w trakcie calej sagi.

Pisarze czesto mowia o bohaterach swych ksiazek, ktorzy ozywaja i nie chca byc manipulowani ani kierowani przez autora. Taki bohater wstaje ze stronicy i mowi: „Zostaw mnie, jestem prawdziwy"; potem postepuje zgodnie ze swa wola, niezaleznie od pierwotnych zamierzen autora. Mozemy sie wiele nauczyc z tego doswiadczenia - to skrot tego, co czyni wielkiego bohatera.

Preludium

Pamietam, jak kiedys matka zabrala mnie ze soba do sklepu. Czesto tak robila. Bylem grzecznym chlopcem, dla odmiany, i zabrala mnie do cukierni na troche cukierkow czy innych slodyczy. To miala byc moja nagroda. Bylismy tam tylko przez chwile, kiedy moja matka wysledzila znajomego, ktory takze byl w sklepie. Podeszla do niego porozmawiac i zostawila mnie samego. Chwile pozniej zdalem sobie sprawe, ze jestem sam. Ja i metalowe szufle pelne cukierkow. Marzenie zycia i nikogo, kto by mnie widzial. Nikogo, kto by mnie powstrzymal.

Kiedy moja matka wrocila, zastala mnie stojacego tam, drzacego, zaczerwienionego, o piesciach tak zacisnietych, az cala krew od nich odeszla. Och, jakze chcialem siegnac reka i zlapac, i napchac kieszenie po brzegi, a potem wpychac sobie slodycze do gardla, upychajac w srodku mnie tak, az nie moglyby sie pomiescic. Dopiero wtedy bym przestal.

Ale balem sie. Ogarnela mnie obawa przed odkryciem, przerazenie, ze nigdy juz nie wpuszcza mnie do cukierni i nigdy juz nie najem sie do syta, i nigdy nie bede juz szczesliwy. Balem sie.

Teraz juz sie nie boje.

- Johann

To nasza przeszlosc nas okresla, bowiem jest najlepszym wyznacznikiem tego, jacy moglismy sie stac. Celem preludium jest ofiarowanie kazdemu bohaterowi przeszlosci, aby w ogole moc opowiadac o przyszlosci. W rzeczywistosci jest to dwuosobowa narracja, opowiesc, w ktorej gracz poznaje zycie (i smierc) swojego bohatera.

Preludium jest sposobem stworzenia biografii bohatera, zanim rozpocznie sie saga, pozwalajac zyc bohaterom ich wlasnym zyciem, zanim wkrocza w pierwsza opowiesc. To bardzo zblizone do normalnej rozgrywki, za wyjatkiem tego, ze wiele lat zostaje sciesnionych w ciag blyskawicznych decyzji.

Preludium jest rama i odnosnikiem dla wszystkiego, co dzieje sie w sadze. Bez niego bohater nie

bedzie mial wiekszego sensu i nie bedzie taki kompletny. To sposob na szybka rozgrywke „na brodno", ktora przygotuje bohatera do gry. Podobnie pisarz na jednej lub kilku stronach opisuje glownego bohatera, zanim na dobre rozpocznie powiesc. Choc to jest bardzo istotne dla opowiesci, nie musi jednak zajmowac az 100 stron.

Istotna czescia pozycji bohatera jest stworzenie jego osobistej historii, a to wlasnie najlepszego do zaoferowania ma preludium. Pomaga ci nadac sens temu, gdzie bohater dorastal, jakie bylo jego zycie. Ta osobista biografia, jaka kazdy gracz tworzy w preludium, bedzie zwiazana z saga i ty, jako Narrator, mozesz odwolywac sie do niej rownie czesto, jak do technik narracji.

Odpowiednia technika

Kazdy gracz przechodzi preludium samotnie. To sesja tylko dla jednego gracza, chyba ze dwaj lub wiecej bohaterow przyjaznilo sie ze soba i spedzilo razem troche czasu, zanim zostali Przeistoczeni. Kiedy ty, jako Narrator, poswiecasz swoj czas wybranemu graczowi, reszta moze sobie pogadac i juz zaczac sie ekscytowac tym, co nadejdzie.

Pamietaj, takie przewidywania graczy moga pomoc rozkwitnac opowiesci.

Bedziesz musial pokierowac graczem dalece bardziej, niz bedziesz to robic zwykle. Daj graczowi kilka decyzji do podjecia, ale popedzaj bieg zdarzen i nie daj mu wiele czasu do namyslu. Musisz odgrywac wszystko szybko, chyba ze masz wiecej czasu (co stwarza bardzo szczegolowych bohaterow). Bohaterowie w preludium prawie nigdy nie musza walczyc. Jesli tak, po prostu opisz rezultat walki (nie mozesz dopuscic do tego, by bohater zginal, zanim w ogole zacznie sie gra!).

W czasie, ktory przeznaczysz na preludium, daj graczowi szanse zapoznac sie z zalozeniami i zasadami gry. Musisz mu dac je samemu zbadac. Jesli gracz pragnie zmienic kilka Cech w trakcie preludium, powinienes mu na to pozwolic, o ile ma ku temu racjonalne powody, a nie zamierza stwarzac super-bohatera.

Jest wiele sposobow przejscia przez zycie bohatera; dobry jest kazdy sposob, ktory uksztaltuje pelnego bohatera. W czasie preludium bedziesz wyjasnial pochodzenie bohatera, wlaczajac w to zrodla jego Srodkow i Znajomosci. Gracz powinien miec jakis konkretny pomysl na opisanie szczegolow Cech Pozycji swego bohatera.

Powinienes rozegrac jedna lub kilka typowych scen z zycia, aby gracz poczul, jak jego bohater zyl jako smiertelnik. Mozesz wcielic gracza w jego wampirza role przez pokazanie mu slodkiej nudy smiertelnej egzystencji bohatera. Taka scena moze przedstawiac cos tak przyziemnego i powszedniego, co bedzie radykalnie kontrastowac z koszmarem przemienienia w wampira (co zajdzie jako nastepna scena). Pamietaj, ze przyziemnosc tworzy skale dla wielkosci.

To moze wygladac nastepujaco: „W piatek wracasz z pracy do domu, na ulicach wyjatkowe korki. Miales dzis zly dzien w agencji i z trudnoscia trzymasz nerwy na wodzy. Pokonujesz trzy pietra, stajesz przed drzwiami swego mieszkania, probujesz otworzyc drzwi, a klucz w zamku nie chce sie przekrecic. Co robisz?"

Kiedy opisujesz rzeczy, pozwol graczowi przerwac i wysunac wlasne pomysly, i szczegoly, zwiazane z obecna sytuacja. Budujecie te opowiesc razem, dlatego traktuj gracza bardziej jako partnera. Mozesz takze wprowadzic szczegoly, ktore spowoduja, ze gracz poczuje emocje bohatera - „Twoj ojciec zapadl w spiaczke i lezy w szpitalu." Oczywiscie, kiedy bohater stanie sie wampirem, nie bedzie mogl go juz swobodnie odwiedzac. Jego ojciec moze sie przebudzic lub umrzec, a bohater moze go juz nigdy wiecej nie zobaczyc. Gracz musi odczuwac calkowita, dojmujaca strate, jesli chce zmierzyc sie z prawdziwym koszmarem, ktory dopiero nadejdzie.

Pytania i odpowiedzi

Ponizej znajduje sie kilka pytan, ktore na zakonczenie preludium powinny znalezc swoja odpowiedz. Jesli nie masz czasu na pelne preludium, powinienes przynajmniej wysilic sie na tyle, by odpowiedziec na te pytania. Czesto pomocne jest spisanie odpowiedzi, nawet jesli przeprowadziles pelne preludium.

Przy kazdym pytaniu wymienilismy wszystkie te rzeczy, na ktore gracz sam powinien sobie znalezc odpowiedz. Powinno to pomoc Narratorowi przeprowadzic preludium, zgodnie z wymienionymi pytaniami.

- Ile masz lat?

Ile miales lat, kiedy „umarles”? W ktorym roku sie urodziles? Ile czasu minelo do chwili Przeistoczenia? Na ile lat wygladasz?

Jesli obecnym czasem gry (rokiem, w ktorym zaczela sie saga) jest 1993 rok, a bohater ma blisko 37 lat (19 lat jako czlowiek i 18 jako wampir), to powinienes zaczac preludium w 1965 r., kiedy bohater mial jedynie dziewiec lat. O ile jeden z elementow preludium daje graczowi mozliwa swobode, determinujac przy tym zycie jego bohatera, rozpoczynanie w tak mlodym wieku nie jest pozbawione sensu. Czasami latwiej jest wyznaczyc daty po zakonczeniu preludium.

- Co bylo wyjatkowego w twoim dziecinstwie?

Jak spedziles swoje wczesne lata - czas kiedy formowaly sie twoje pierwotne aspiracje i postawa? Gdzie chodziles do szkoly? Kim byli twoi rodzice? Czy duzo podrozowales? Do jakiej szkoly sredniej chodziles? Czy poszedles na studia? Czy uciekles z domu? Czy i jakie uprawiales sporty?

Powinienes sprobowac przekazac graczowi nastroj z dziecinstwa jego bohatera i zapewnic mu cos wyjatkowego, co na pewno by zapamietal. Koncentruj sie zwlaszcza na sprawach, ktore oddzialuja na przyszle zycie bohatera - dlatego mozesz pominac niektore watki, kiedy przechodzisz przez dziecinstwo.

Mozesz wstawic do preludium kilka subtelnych wskazowek na temat tego, jak to bohater byl obserwowany przez swojego wampirzego ojca, nawet w dziecinstwie. Czasami wampir wybiera sobie dziecko i patrzy, jak dorasta, Przeistaczajac dopiero wtedy, gdy bedzie w pelni dorosle.

- Jaka osoba byles?

Czy byles dobry? Czy byles popularny? Miales rodzine czy zyles samotnie?

Kiedy bohater juz dorosnie, powinienes ustalic tlo zdarzen, tak jak na poczatku kazdej sceny. Szeroko opisz graczowi, jakie bylo dorosle zycie jego bohatera, pozwalajac mu wymyslec kilka podstawowych elementow. Musisz dac mu szanse odgrywania bohatera jako smiertelnika, kontaktujacego sie z innymi ludzmi.

- Kiedy po raz pierwszy spotkales wampira?

Kiedy po raz pierwszy zorientowales sie, ze ktos cie obserwuje? Co spowodowalo, ze uwierzyles w wampiry? Czy bales sie? Nie dowierzales? Zlosciles sie?

Z Przeistoczeniem wiaza sie niezmiernie rozne okolicznosci; zwykle jednak wampiry, troche jak rekiny, przez jakis czas skradaja sie, zanim zaatakuja. Ujawnij graczowi i opisz wrazenie bycia obserwowanym; wolno poteguj napiecie oczekiwania. Gracz wie, co sie stanie, zwlaszcza jesli przeczytal tytul gry, ale czasem moze to tylko sprawic, ze napiecie stanie sie bardziej namacalne. Bohater moze zauwazyc kogos, kto nieustannie go sledzi, lecz kiedy ruszy w jego kierunku, tajemnicza osoba znika. Choc bohater moze probowac zgubic swego przesladowce, jakos dziwnie bedzie to w ogole niemozliwe.

- Jak zmienilo cie Przeistoczenie?

Czy Przeistoczenie bylo bolesne? Czy sprawilo ci perwersyjna przyjemnosc? Czy rozdzieral cie Glod? Czy to przerazalo cie? Czy to bylo w porzadku?

Powinienes szczegolowo rozegrac transformacje, pozwalajac graczowi odczuc traume przemiany. Jesli bohater zostal zaatakowany przez wampira, pozwol graczowi wykonac rzut kostkami, aby dac mu cien szansy odparcia przeciwnika. Jednak takie wysilki ida na marne. Zaleznie od typu sagi, ktora chcesz prowadzic, mozesz wprowadzic wiecej szczegolow sprawiajacych, ze ten osobisty koszmar stanie sie jeszcze bardziej dojmujacy. Ojciec moze wrzucic do celi bohatera jego wspolmalzonka, kiedy nowy wampir zacznie odczuwac glod. Staraj sie skusic bohatera do popelnienia tego pierwszego, przerazajacego czynu, ale przy tym sklaniaj go tez do opanowania. Mozesz szczegolowo rozegrac te scene, wykorzystujac rzuty kostkami, jak zostalo to opisane w rozdziale „Drama”.

- Kto byl twoim ojcem?

Czy twoj ojciec byl brutalny, butny czy madry? Co o nim wiedziales? Czy pozostales wraz z nim? Czy w ogole znales swojego ojca?

Wielu neonatow nic nie wie o spolecznosci wampirow, gdyz sa utrzymywani w nieswiadomosci przez swych ojcow. Wielu ojcow uwaza sie za ksiazat wlasnego potomstwa, rozkazujac mu i traktujac jak niewolnikow. Niechetnie przedstawiaja potomkow reszcie Rodziny.

- Jak traktowal cie twoj ojciec?

Jak dlugo byles ze swoim ojcem? Jaki byl twoj ojciec? Pomagal ci, czy cie ograniczal? Jak dlugo „terminowales”? Gdzie mieszkales? Gdzie chadzales? Dlaczego twoj ojciec cie Przeistoczyl?

W ciagu pierwszych kilku lat neonaty ojciec jest dla niego najwazniejsza osoba. Sposob traktowania przez ojca stanowi roznice dla osobowosci bohatera. To bedzie pierwsza oznaka tego, jak

bohater zachowa sie w stosunku do innych czlonkow Rodziny.

Wiekszosc ojcow opiekuje sie swoim potomstwem przez wiele lat, cwiczac i uczac je, uznajac jako swych towarzyszy. Takie zoltodzioby w ogole nie sa informowane o spoleczenstwie wampirow. Ojcowie zapobiegaja ich kontaktom z Rodzina, a czynia tak, poniewaz sa wyjatkowo zazdrosni i sami pragna ksztaltowac osobowosc swych dzieci, bez przeszkod.

Jest wiele powodow, dla ktorych wampiry tworza potomstwo. Ty musisz okreslic, dlaczego ojciec twojego bohatera go stworzyl. Moze chcial przez to odzyskac nieco czlowieczenstwa albo po prostu pragnal towarzystwa. Czy chcial miec niewolnikow czy jego krew byla tak rzadka, ze potrzebowal potomstwa jako zywicieli?

- Czy zostales przedstawiony Ksieciu?

Czy ksiaze przyjal cie w miescie z otwartymi ramionami, czy zaakceptowal bardzo niechetnie? Czy musial zostac przekupiony lub zastraszony? Czy unikasz ksiecia? Czy jest twoim wrogiem?

Ostatecznie bohater zostaje wypuszczony spod opieki na swiat i wolnosc. Ojciec nie zajmuje sie nim dluzej i nie jest juz odpowiedzialny za neonate. Ten moment wyznacza wiekowa tradycja przedstawienia neonaty ksieciu.

Ksiaze moze zaakceptowac bohatera niechetnie, gniewnie, laskawie lub (w rzadkich wypadkach) z wielka uprzejmoscia. Zwykle zalezy to od stosunkow laczacych ojca z ksieciem. Najwazniejszym wzgledem jest to, czy ojciec poprosil o zgode ksiecia przed czy po Przeistoczeniu. Zaskakujaca liczba wampirow nie dba o uprzednie otrzymanie zgody ksiecia, lecz nalega na nia pozniej (najprawdopodobniej dlatego, ze wczesniej nie otrzymaliby jej).

Bohater moze byc wypuszczony spod opieki, gdyz stal sie juz zbyt niebezpieczny, aby dluzej za niego odpowiadac. W niektorych wypadkach neonata dowiaduje sie o istnieniu innych wampirow dopiero po wypuszczeniu spod opieki ojca.

W kwestii gry, zapewnij, by ojciec wyjasnil Szesc Tradycji przekazanych przez Kaina. Zaczyna sie to, przez opowiedzenie neonacie o jego klanie i pokoleniu: „Nalezysz do XI Pokolenia po Kainie, do klanu Tremere, a jego slowa wcale sie nie przezyly, bowiem przekazane zostaly jego Zoltodziobom i takoz samo tobie.” Tradycje opisane sa w rozdziale 2. „Zalozenia”, od strony 37.

- W jaki sposob poznales innych z rodu?

Czy spotkaliscie sie razem przypadkiem czy bylo to zaplanowane? Czy wspoldzialacie razem? Czy jednoczy was cel i wspolne stanowisko? Od jak dawna jestescie razem w miescie?
Zanim rozpocznie sie saga, bohaterowie powinni nabrac do siebie zaufania, w przeciwnym razie twoje opowiesci ulegna autodestrukcji. Jesli to Narrator pelni role tego, co wiaze koterie razem, zwiazki bohaterow nie utrzymaja sie dlugo.

Pozwol bohaterom wyksztalcic swoje wlasne wiezi i niech sami wezma na siebie odpowiedzialnosc za nie.

Kazdy bohater musi kiedys spotkac innych i najlepiej, gdyby to bylo jakies wyjatkowe spotkanie. Mozna zrobic dwa spotkania na raz, tak ze kazdy bohater zaprzyjazni sie z jednym lub dwoma innymi, albo mozesz urzadzic wspolne spotkanie wszystkich i miec to juz za soba. Lepiej zaczekaj z rozpoczeciem gry, az przedstawisz sobie bohaterow. Ogolnie rzecz biorac, najlepiej bedzie jesli zawiaza sie miedzy nimi przyjaznie zanim akcja rozpeta sie na dobre.

- Gdzie masz swoje schronienie?

Gdzie twoj bohater mieszka? Gdzie sie ukrywa za dnia?

Niektorzy z Rodziny maja swoj dom, gdzie stale bywaja, gdy tymczasem inni wybieraja sobie czesc kanalow sciekowych, gdzie lubia lezec. Inni, szczegolnie czlonkowie Rodziny o silniejszej paranoi, maja wiele kryjowek, gdzie moga spedzac dnie.

- Jaki jest twoj ulubiony teren lowiecki?

Czyja krwia sie odzywiasz i gdzie? Czy masz domene, ktorej chcesz bronic? Czy z twojego ulubionego terenu lowieckiego korzystaja inni? Czy konkurujesz z innymi o tych samych zywicieli? Czy kiedykolwiek zabijasz, kiedy sie posilasz?

Pewnie bohater utrzymuje stale zrodla zywnosci blisko swego schronienia. Zawsze, kiedy znajduje sie w poblizu swego schronienia, moze posilac sie bez wykonywania rzutu kostkami i bez potrzeby rozgrywania sytuacji. Ale gracz musi sprecyzowac zrodlo krwi swego bohatera - czy twoja trzode stanowia pacjenci kliniki psychiatrycznej? Chodzisz do nocnych klubow? A moze dzieci przychodza do twojego domu na lekcje gry na fortepianie?

- Jakie sa twoje dazenia?

Czy masz jakichs wrogow, kogos na kim pragniesz wywrzec zemste? Czy odczuwasz pragnienie powrotu do swego starego zycia? Czego najbardziej pragniesz?

Podstawowe dazenia twojego bohatera sa istotne dla zrozumienia tego kim i jaki on jest. Po tym, jak przestali byc ludzmi, priorytety i normy wampirow z reguly sie zmienily, zwykle drastycznie. Rzeczy, ktore wczesniej byly wazne, teraz juz nie sa, a ich zyciem rzadza inne wartosci. Jesli chcesz miec rzeczywistego i pelnego bohatera, musisz najpierw zrozumiec, co przyciaga go, a co odpycha od depresji i calkowitego bezsensu (co rowniez moze byc ciekawe do rozegrania - po prostu powiedz, ze twoj bohater w ogole nie ma zadnych dazen). W okresleniu twych dazen beda ci wielka pomoca twoje Usposobienie i Postawa.

ROZDZIAL SZOSTY:

SAGA

Nikt nie ma wladzy nade mna. Zaden czlowiek. Zaden bog. Zaden Starszy. Zaden Ksiaze. Czym jest prawo wieku dla tych, co sa niesmiertelni? Czym jest prawo wladzy dla tych, co oparli sie smierci? Ogloscie swe przeklete lowy. Zobaczymy, kto bedzie wrzeszczal, kiedy pociagne go ze soba do Piekla.
- Günter Dörn, „Das Ungeheuer Darin"

Niniejszy rozdzial opisuje, jak ulozyc i rozwijac sage Wampira. Jest tym samym dla Narratora i sagi, co poprzedni rozdzial dla gracza i bohatera. Mowi nie tylko o tym, jak wymyslec sage, ale takze doradza, jak ja prowadzic, aby zainteresowanie graczy utrzymywalo sie na wysokim poziomie. Szczegolowo omowilismy proces tworzenia zarowno opowiesci, jak i sag, podajac do tego przyklady. Ten rozdzial oferuje ci narzedzia, pozwalajace stworzyc pelna i przekonujaca sage Wampira, nie tylko od podstaw, ale przez wszystkie fazy jej rozwoju.

Tworzenie sagi nie przypomina kreacji bohatera, choc wymaga co najmniej rownego wysilku i wkladu tworczej pracy. Stworzenie sagi wcale nie jest latwe, chocby ze wzgledu na skale opowiesci, ktora ona opisuje. Wlasciwie sage nie tyle sie wymysla, co rozwija przez ciag opowiesci. Opowiesci sa cialem i dusza sagi, i sa na swoj sposob prawie rownie wazne, jak sami bohaterowie.

Jednak rozdzial ten w zamierzeniu nie ma byc kompletnym opisem opowiesci, ktore mozesz opowiadac w Wampirze. Byloby to niemozliwe, ze wzgledu na ograniczona ilosc miejsca (zajeloby to cala encyklopedie). Sprobujemy mimo to przedstawic najlepsze archetypy opowiesci oraz kilka najciekawszych archetypow sagi.

Mimo swej bezsprzecznej wagi, saga jest czyms wiecej, niz tylko suma skladajacych sie na nia opowiesci - to w rzeczywistosci opowiesc sama w sobie. Saga jest kronika, ktora pisze zycie bohaterow. Ma swoj poczatek i koniec. Ma swoj zgodny styl i motyw. Sa w niej trudnosci, ktore bohaterowie beda musieli pokonac. Bardziej niz pewne jest, ze ci sami przeciwnicy beda pojawiac sie ciagle, co jakis czas, i zagrazac bohaterom. Saga nie jest zlepkiem opowiesci zebranych do kupy - w kazdym razie, jesli nie chcesz zrobic czegos miernego. Sage nalezy tworzyc z taka sama cierpliwoscia, inwencja i wdziekiem, jak skleja sie model samolotu czy maluje olejny obraz. Nalezy ja traktowac, jako glownego bohatera gry.

Jak powstaje saga

Jej usta byly czerwone, jej spojrzenie wolne,
Jej loki zlociste jak zloto,
Jej skora biala jak trad.
Byla Zmora Zycia w Smierci,
Ktora w zylach mezczyzny mrozi krew.
- Samuel Taylor Coleridge, „The Rime of the Ancient Mariner"

Musisz rozpoczac opracowywanie sage na dlugo przedtem, zanim gracze stworza sobie bohaterow. Dobrze, jesli spedzisz co najmniej kilka godzin, okreslajac tresc i forme sagi, ktora zamierzasz poprowadzic.

Cala reszta zalezy od tego, co zrobisz na poczatku. Im bardziej wyrazisty bedzie pomysl i bardziej wszechstronne zalozenia, tym lepiej bedzie pozniej funkcjonowac cala reszta. Stworzenie sagi Wampira jest czasochlonnym zajeciem, jednak twoj poczatkowy wklad pracy oplaci sie pozniej z nawiazka.

Kiedy twoi gracze kreuja bohaterow, nie powinienes siedziec bezczynnie. Zanim rozpocznie sie saga, powinienes juz wiedziec, jaka ona bedzie - znac jej tlo, wystepujacych w niej przeciwnikow i glowne watki. Musisz stworzyc tlo, ktore bedzie ekscytowac graczy, przeciwnikow, ktorzy beda ich prowokowac, i watki, ktore ich wciagna. Tworzenie sagi to jak kreacja najwazniejszego bohatera gry.

Kiedy tworzysz sage, musisz sie zdecydowac na wiele rzeczy. Po pierwsze, musisz okreslic tlo - w jakim miescie rozgrywa sie saga i jakie to miasto jest? Po drugie, musisz ustalic, co laczy bohaterow i wiaze ich razem, zastanowic sie, jak najlepiej ukazac ich wspolne dazenia. Po trzecie, musisz wyznaczyc

glownych przeciwnikow graczy - jakie sa ich dazenia i sila? Po czwarte, powinienes sporzadzic konspekt sagi, w ktorym opiszesz, co zamierzasz zrobic i gdzie masz rozpoczac. Na koniec, musisz okreslic motyw sagi, ktory wyznaczaja powtarzajace sie obrazy, tematy, nastroje, oraz opisac specjalne zasady, ktorymi zamierzasz sie posluzyc. Sluszne decyzje na pewno sprawia, ze saga pojdzie gladko.

Elementy sagi

- Motyw
- Tlo
- Bohaterowie
- Przeciwnicy
- Konspekt

Motyw

Motyw jest stale powracajacym tematem, mysla, idea, ktore nieustannie pojawiaja sie w dziele i w jakis efemeryczny sposob spajaja je w calosc. Twoja saga rowniez potrzebuje motywu, jesli chcesz, by jej kompozycja byla prawdziwie pelna.

Musisz okreslic, co bedzie ta dominujaca mysla czy cecha sagi. Co chcesz opowiedziec? Jaki watek ozywia i spaja wszystkie opowiesci? Jaki jest temat sagi i jak mozna go wyrazic?

Motyw przejawia takie cechy, jak chocby elementy twojego, jako Narratora, stylu. Czy bedziesz zlosliwy czy powsciagliwy, morderczy czy wojowniczy? Jaki efekt zamierzasz uzyskac, stosujac taki wlasnie styl? Mozesz wykorzystac styl narracji lub sam motyw, aby skierowac uwage graczy w kierunku tego, co powinni sobie uswiadomic.

Czy saga bedzie miala jakies specjalne zasady, wyrozniajace ja od wiekszosci sag Wampira? Czy rzuty na szal beda sporadyczne, czy tez Czlowieczenstwo bedzie duzo bardziej doceniane? Czy czesto bedziesz prosil o rzuty kostkami, czy tez moze w ogole?

Wiele koncepcji sagi ma wymagania w stosunku do Cech Pozycji, ktore graczom wolno wybrac, a takze wartosci, jakie moga one przyjmowac.

Zanim gracze przejda do 5. kroku procesu kreacji bohatera, musisz skonkretyzowac swoj pomysl dotyczacy ograniczen, ktore na nich nalozysz; to z kolei oznacza, ze musisz to wczesniej zaplanowac. Czy koszt Pokolenia (Cechy Pozycji) bedzie podwojny, czy moze ograniczysz jego wartosc do gora 3 pkt.?

Mozesz wymyslec jakies osobliwosci, z ktorymi bohaterowie moga sie raz zetknac lub z ktorymi moga miec co chwila do czynienia. Wyrozniajacy sie i stale powracajacy bohater niezalezny, temat, nastroj, miejsce czy przedmiot moga wiazac bohaterow z tym, co sie dzieje. To moze byc wszystko, od lokalu, ktory czesto odwiedzaja, po pijaczka, z ktorym sie spotykaja, gdyz jego pijackie wywody maja w sobie jakas niezwykla madrosc. Moze bedziesz ciagle przypominal o zniszczonym posagu Achillesa, stojacym na ulicy, nigdy przy tym nie wyjasniajac jasno jego znaczenia. Takie powracajace nieustannie osobliwosci naprawde wprowadza nastroj i nadadza istotny sens twojej sadze. Wymysl cos, co odsloni jej glebie, a potem wplec to w swoje opowiesci.

Tlo

W Wampirze nie musisz tworzyc calego swiata od poczatku, gdyz jest on bardzo podobny do naszego. Jednak mimo to, musisz stworzyc miasto, ktore stanowi wszakze glowna scene gry Wampira. To wlasnie w miescie wampiry zyja, tam zaspokajaja swoje pragnienie i zwykle sa jego wiezniami.

Powinienes przedstawiac swoje miasto realistycznie i konsekwentnie, jesli chcesz, aby gracze wen uwierzyli. Tlo musi zyc i oddychac, w przeciwnym razie bohaterowie nie beda mogli w pelni zaistniec. Fabula opowiesci zawsze jest osadzona w jakims tle - a im ciekawsze i bardziej egzotyczne sie ono wydaje, tym bardziej zywe wszystko sie staje. Z kazda kolejna opowiescia, ktora prowadzisz, opisuj miasto nieco dokladniej, ale nie przedstawiaj wszystkiego na raz. W miare rozwoju sagi wprowadzaj coraz wiecej szczegolow topografii terenu, zwyczajow, watkow itp. Buduj miasto kawalek po kawalku, w tempie, jakie ci odpowiada.

Smiertelna struktura miasta jest calkiem latwa do opisania. Choc tlo jest gotycko-punkowe, wiele elementow jest takich samych, jak w naszym swiecie. Zdobadz plan miasta lub napisz Przewodnik. Jesli mieszkasz w miescie, w ktorym osadziles sage, szczegoly nie powinny byc problemem. Mozesz zmienic

pewne detale tu i owdzie, aby pasowaly do nastroju gry, ale podstawowa struktura zawsze jest taka sama.

Tworzenie wampirzego aspektu miasta jest nieco trudniejsze. Musisz okreslic, jaka jest struktura wladzy i kto stoi na jej szczycie. Ksiaze prawdopodobnie jest najwazniejsza figura w miescie, ale nie zawsze jest to regula. Ksiaze moze byc oficjalnym wladca, ale moze byc przy tym marionetka, za ktorej sznurki pociagaja ukryci w cieniu starsi.

Intrygi Rodzinne czesto sa bardzo zaciekle, dlatego okresl, jak to wyglada w twoim miescie. Ile jest roznych „stronnictw"? Dlaczego sie sobie przeciwstawiaja? Antagonizmy moga sie rodzic miedzy czlonkami roznych klanow, ale tez glowna przyczyna podzialu moze byc klasyczny konflikt starszych i anarchistow. Czy to Matuzalemowie manipuluja roznymi stronnictwami, czy tez wiekszosc czlonkow Rodziny jest tylko niewolnikami wlasnych namietnosci?

Musisz zadecydowac, jakie grupy przeciwstawiaja sie grupie czy osobie rzadzacej miastem, ktore zas zapewniaja status quo. Jakie stosunki wiaza Rodzine ze smiertelnymi wladcami miasta? Czy w policji narasta podejrzliwosc, czy moze rzadzacy czlonkowie Rodziny kontroluja smiertelne wladze?

W niektorych miastach, zwlaszcza malych, moze byc bardzo niewiele lub w ogole nie byc konfliktow w Rodzinie, ktora je zamieszkuje. Ale na ile byloby to ciekawe? Nie dopusc do tego, by twoje miasto bylo jednym z tych spokojnych i nudnych miescin, gdzie nic sie nie dzieje. Omotaj miasto odpowiednia siecia intryg i niegodziwosci, aby moglo byc zrodlem setek opowiesci, a jesli juz stworzyles spokojne miasto, przynajmniej zaplanuj przyszle konflikty, ktore zburza jego spokoj.

Rzecz nie mniej wazna - powinienes zapewnic, aby koncepcja miasta byla zgodna z motywem calej sagi. Jesli cala saga ma opowiadac o zepsuciu moralnym, miasto takze powinno byc zepsute, a w nim zarowno smiertelni, jak i Rodzina.

Bohaterowie

Bohaterowie sa podstawa sagi, jako ze to wlasnie przez wzglad na nich opowiada sie sage. Bohaterowie zawsze stanowia centrum wydarzen, a decyzje graczy determinuja przebieg fabuly. Wielka saga wymaga rownie wielkich bohaterow.

Zanim rozpocznie sie saga, powinienes sie zastanowic, dlaczego bohaterowie sa razem - dlaczego tworza rod. Oczywiscie gracze maja na ten temat wiele do powiedzenia, ale to przeciez twoim zadaniem jest dopasowanie bohaterow. Czy kazdy bohater w grupie ma powod, aby do niej nalezec? Zastanow sie, jakie stosunki wystepuja miedzy bohaterami. Dlaczego sa przyjaciolmi? Dlaczego ze soba wspolpracuja? W skrocie, czy bohaterowie maja sens, myslac w kategoriach sagi?

Popros, aby gracze jasno sie wyrazili, jakie stosunki lacza kazdego bohatera z pozostalymi i jaka role kazdy z nich odgrywa w grupie. Upewnij sie, czy przynajmniej jeden z graczy, cechujacych sie zdolnosciami przywodczymi, odgrywa role lidera grupy. Jesli masz graczy o sklonnosciach destruktywnych, delikatnie pokieruj nimi tak, by odgrywali bohaterow, ktorzy beda silnie podzielac cele calego rodu. Jesli twoi gracze sa niepoprawnymi anarchistami, wybierz koncepcje sagi zapewniajaca im silnych i poteznych sprzymierzencow, ktorzy obarcza ich znaczna odpowiedzialnoscia, albo tez pozwol im byc dokladnie tym, kim byc chca - anarchistami buntujacymi sie przeciw ustalonym porzadkom.

Musisz miec pewnosc, ze konflikty miedzy bohaterami nie stana sie osia sagi (chyba ze wlasnie tego pragniesz). Wszyscy gracze nader czesto kreuja swoich bohaterow w tajemnicy przed innymi i dreczy ich mysl, ze maja sie po rozpoczeciu gry stopic z reszta grupy. Czesto rezultatem tego jest grupa anarchistow, bez zadnego systemu wspolpracy, nie potrafiaca w ogole zajac sie czymkolwiek. Zmarnuje sie wtedy mase czasu na nie konczace sie klotnie o to, co dalej robic.

Jesli wszystko zawiedzie, mozesz poprosic graczy, aby sporzadzili ogolna, osobista historie swych bohaterow. Mozesz zalozyc, ze bohaterowie byli przyjaciolmi juz od pewnego czasu, moze nawet jeszcze zanim stali sie wampirami. Ostatecznie mozesz powiedziec, ze naleza do tego samego klanu albo nawet maja tego samego ojca.

Jesli bohaterowie po rozpoczeciu sagi nadal ze soba nie wspolpracuja, musisz znalezc na to jakis sposob. System kar i nagrod (punkty doswiadczenia, Czlowieczenstwo) moze zdzialac cuda w postawie graczy. Mozesz wreszcie pozwolic bohaterom rozdzielic sie na grupy, kontynuujac sage z kazda oddzielnie. W koncu wybierzesz najciekawsza z nich, a pozostali gracze niech stworza bohaterow, ktorzy beda do niej pasowali.

Najlepszym sposobem przygotowania bohaterow do sagi jest preludium. Pomoze graczom zrozumiec nature konwencji i tla, zapewni znajomosci przydatne w dalszej grze i lepiej im uzmyslowi,

czego sie od nich wymaga. Podczas preludium mozna takze ustalic i rozwijac ambicje motywujace bohaterow, tworzac z plaskich, papierowych postaci pelnych bohaterow. Wykorzystaj preludium, aby przygotowac graczy. Dzieki temu, kiedy rozpocznie sie akcja, beda juz mieli gotowych i wlasciwych bohaterow.

Przeciwnicy

Bohaterowie beda potrzebowali kogos lub czegos, z czym mogliby walczyc, „potwory" do pokonania. Musza napotykac trudnosci, aby mieli sie czym zajac. Jesli chcesz pokrzyzowac bohaterom szyki, postaw im na drodze „zlego faceta". Przeciwnik, w swym zalozeniu, ma byc dla bohaterow przeszkoda do pokonania. Przeciwnikiem moze byc kazdy wrog - wampir lub czlowiek, zywy lub martwy, przebiegly lub brutalny.

Najczesciej przeciwnikami sa czarne charaktery, osobnicy, ktorzy przeciwstawiaja sie bohaterom i sa na tyle nieprzyjemni, aby zywic w stosunku do nich nienawisc. Musza byc zli, jesli chcesz, aby naprawde stali sie wrogami bohaterow. W miare uplywu czasu, mozesz poglebiac nienawisc graczy do tych czarnych charakterow - to sprawi, ze zwyciestwa bohaterow stana sie bardziej odczuwalne. Powinienes zaczac wczesnie, rozwijajac zarowno nienawisc, jak i samych przeciwnikow z opowiesci na opowiesc.

Cala saga obraca sie wokol jednego, nieprzejednanego wroga, ktory ma wplywy i pozycje, pozwalajace mu dysponowac wieloma slugami. Tematem sagi moze byc pokonanie tego przeciwnika lub przynajmniej przezycie jego atakow. Bohaterowie moga nawet nie wiedziec, kim on jest i byc zmuszeni poznac jego tozsamosc. Taki wrog moze byc kimkolwiek, od Ksiecia miasta po Matuzalema, ktory potajemnie rzadzi miastem, od slawnego lowcy czarownic po poteznego czarownika voo-doo. Koncepcja jednego, glownego wroga jest najprostsza forma stworzenia przeciwnikow. Jesli masz wielu wrogow, mozesz sprawy bardziej skomplikowac (moze wrogowie bohaterow maja wrogow pomiedzy soba).

Czesto dobra zabawe zapewniaja przeciwnicy wielokrotnie silniejsi od bohaterow, tak aby bohaterowie nie byli w stanie przeciwstawic sie takiej sile bezposrednio - przynajmniej nie od razu. Bohaterowie z pewnoscia poradza sobie z pomniejszymi slugami takiego wroga, lecz nie powinni przezyc otwartej konfrontacji. Nie moga stosowac bezposrednich metod w wypadku poteznych wrogow, musza gromadzic wskazowki i sprzymierzencow, prowadzic wojne podjazdowa i badac czule punkty przeciwnika. Jedynie po wielkim nakladzie pracy beda mogli przeciwstawic sie swemu wrogowi.

Z drugiej strony, grupa przeciwnikow, ktorzy indywidualnie sa mniej wiecej rowni w sile bohaterom, wprowadzi cudowne mozliwosci rozwiniecia roznych osobistych rywalizacji i zazdrosci, pozwoli ci przedstawic straszliwe odbicia bohaterow w „krzywych zwierciadlach". Przykladem moze byc sfora Sabatnikow, z ktorych kazdy jest spaczonym odpowiednikiem jakiegos bohatera, a co moze sluzyc jako memento tego, czym moga sie stac bohaterowie, jesli za daleko sie posuna.

Zajrzyj do Dodatku, gdzie znajdziesz opisy wielu roznych typow przeciwnikow, jak rowniez zasady pozwalajace ci stworzyc wlasnych.

Konspekt

Na koniec, musisz sporzadzic plan rozwoju sagi: gdzie powinna zaprowadzic bohaterow opowiesc i jak saga ostatecznie sie skonczy (jesli w ogole)? Wstepny plan jest scenariuszem nie tylko samego poczatku dobrej sagi, ale jej calosci.

Konspekt opisuje, w ktora strone saga ma sie potoczyc i co bohaterowie maja robic. Najprawdopodobniej bohaterowie zakoncza sage zupelnie inaczej, niz to planowales. W rzeczywistosci, jesli wszystko pojdzie zgodnie z twoim planem, moze to oznaczac, ze nie dales bohaterom wystarczajacej swobody.

Konspekt w zamierzeniu ma byc przewodnikiem, ktory uzmyslowi ci caloksztalt sagi, ktora chcesz przeprowadzic; to srodek, ktory zmusi cie do nadania jej dynamiki, z uwzglednieniem zmian tempa, nastroju, a takze zawartosci. Konspekt powinien zawierac wstep, rozwiniecie i zakonczenie, a wszystko powinno zmierzac ku rozwiazaniu.

Zawsze staraj sie wyrezyserowac dla sagi wielkie zakonczenie. Nigdy nie dopusc do tego, aby umarla smiercia naturalna. Czy saga skonczy sie smiercia bohaterow, ginacych w heroicznym poswieceniu, czy moze jednemu z nich uda sie na powrot stac smiertelnym?

Saga ma wiele wspolnego z serialem filmowym czy cyklem powiesciowym, moze byc jednak

dluzsza i miec wieksza skale. Moze trwac przez wiele lat (lat graczy), poniewaz opowiada o zyciu wampirow, ktore sa niesmiertelne. Dlatego mozliwe jest, aby jedna saga ciagnela sie przez setki lat, zwlaszcza jesli rozpocznie sie w przeszlosci. Jesli jednak osadzisz sage w czasach wspolczesnych, bedzie pewnie ciagnac sie przez lata lub dziesiatki lat, ale juz nie stulecia. W koncu przeciez, nadchodzi Gehenna i nie zostalo juz zbyt wiele czasu.

W typowej sadze poszczegolne opowiesci rozgrywaja sie na przestrzeni tygodni, choc czasem moze je dzielic przerwa, trwajaca miesiace czy nawet lata, opisana slownie przez Narratora, lecz juz nie rozgrywana.

Powinienes myslec o opowiesciach, jako ekscytujacych lecz niezbyt czestych wydarzeniach, rozdzielajacych miesiace czy nawet lata spokojnego zycia bohaterow.

Obranie nazwy

Zanim rozpoczniesz sage, powinienes ja jakos nazwac. Nazwa moze byc udziwniona, znaczaca, ale musi byc, bowiem wyznacza ton, z ktorym wszystko ma wspolgrac. Kazdego bohatera opisuje saga, do ktorej nalezy, dlatego gracze moga nie dawac ci spokoju, dopoki nie obierzesz nazwy. Nazwa powinna oddawac motyw i zawartosc sagi, zbytnio od nich nie odchodzac. Nazwa sagi moze byc tak banalna, jak np. nazwa miasta, w ktorym jest osadzona, czy pochodzic od imienia ksiecia, ktory miastem rzadzi.

Archetypy sagi

Wydaje sie oczywiste, ze dusza jest podroznikiem; to wlasnie z duszy i tylko z niej wynosimy najwyzsza prawde, ze „byc" znaczy tyle, co „byc w drodze".
- Gabriel Marcel

Ponizej znajdziesz opisy roznych typow sagi, jakie mozna stworzyc. Sa opisane wedlug rodzaju grupy bohaterow, jakiej wymagaja. Podlegaja jednej z trzech koncepcji sagi: Klasycznej, Fabularnej i Niezwyklej. Powinienes juz znac nastawienie i styl gry swoich graczy, wiec wybieraj zgodnie z nimi.

Koncepcja Klasyczna

Ponizej przedstawiamy klasyczne przyklady sag Wampira, najlepsze z mozliwych. Powinny byc ci znajome z uwagi na pomysly, ktore czestokroc pojawialy sie w filmach i ksiazkach.

- Gang:

Bohaterowie sa grupa anarchistow (czy nawet popierana przez starszych „bojowka") w wiekszym miescie, ktorzy uformowali rod wedlug wzorca ulicznego gangu. Uwielbiaja zyc na granicy smierci, czerpiac z tego tyle przyjemnosci i zabawy, ile tylko sie da. Dumni i czesto aroganccy, pogardzaja wszystkimi, ktorzy nie sa czlonkami ich rodu. Dla smiertelnych wydaja sie byc niczym wiecej niz gangiem chuliganow, ale ich wizerunek nie oddaje ich prawdziwej mocy.

Bohaterowie musza nieustannie bronic swojego „terenu" (terytorium lowieckiego) zarowno przed innymi gangami, jak i czlonkami Rodziny, ktorzy moga wtargnac na ich ziemie. Starsi niechetnie uznaja to za domene bohaterow, gdyz ksiaze im takiej nie przyznal. Lecz dopoki ich wlasny „teren" bedzie wszystkim, co posiadaja, beda go zaciekle bronic.

Podobnie jak wszyscy anarchisci, bohaterowie lekcewaza wladze ksiecia i udaja, ze w ogole nie ma on zadnej wladzy - lecz z drugiej strony znaja Tradycje i obawiaja sie wladzy Egzekutorow. Bohaterowie tak samo jak gangi smiertelnych przeciwstawiaja sie ustalonemu porzadkowi - tyle ze w ich wypadku, prawo ma niewiele do gadania.

Zwykle tacy czlonkowie Rodziny nawiazuja stosunki z gangami smiertelnikow i moga nawet je kontrolowac (traktujac jako Sprzymierzencow lub Trzode). Faktycznie, kazdy czlonek gangu wampirow moze byc szefem jakiegos gangu smiertelnikow, ktory kazdy bohater moze zalozyc i rozwinac.

- Wedrowcy:

Bohaterowie podrozuja po calym kraju na motorach (lub furgonetka kempingowa czy kradzionym samochodem), szukajac co noc bezpiecznego miejsca, gdzie mogliby spedzic dzien. Prowadza walke o przetrwanie, narazajac sie sporadycznie na nieuniknione spotkania z Lupinami. Wiele jeszcze odkryja w czasie swej podrozy.

Ty i twoi gracze musicie ustalic, dlaczego bohaterowie sa stale w drodze. Czy sa scigani,

nieustannie uciekajac ze strachu, powodowani silnym instynktem samozachowawczym? A moze po prostu nie maja dokad pojsc? Bohaterowie musza na sobie polegac, aby przezyc we wrogim i stale zmieniajacym sie swiecie.

Kazda opowiesc rozpoczyna sie przybyciem bohaterow do nowego miasta. Probuja sie zaadaptowac i stworzyc sobie dom, lecz za kazdym razem ich wysilki koncza sie jedynie kolejna ucieczka. Utrzymuj ich w ciaglym leku i ciaglym ruchu - nie daj im sie zatrzymac.
Niezaleznie od tego, jakiego rodzaju wedrowcami sa bohaterowie, chca jedynie przezyc. Poloz nacisk na zle strony zycia uciekinierow. Poniewaz bohaterowie stale wedruja, nie maja Znajomosci ani Wplywow. Tlo moze sie roznic w kazdej opowiesci, dlatego musisz byc stale w pogotowiu i przygotowywac sie nawet bardziej, niz w innych sagach.

- Zespol rockowy:

Kolejna mozliwoscia jest pozwolenie bohaterom na zalozenie trzonu grupy rockowej (lub grajacej muzyke powazna, ludowa, jazzowa, czy tez zespolu tanca ludowego). Probuja tego dokonac, jako muzycy. Moze byli zespolem za czasow smiertelnego zycia i zostali zabrani przez jednego ojca albo postanowili o tym juz jako wampiry. Niezaleznie od przyczyny, ryzykuja popadnieciem w powazne klopoty, jako ze Camarilla i wiekszosc starszych kategorycznie sprzeciwia sie wszelkiej dzialalnosci, mogacej zagrozic Maskaradzie.

Kazdy bohater musi byc biegly w Muzyce (chyba ze jest menedzerem) i kazdy musi wybrac sobie okreslony instrument. Kto bedzie liderem zespolu, vocalem? Kto jest na tyle mocny, by zostac perkusista? Na tyle jowialny, by byc basista? Wystarczajaco tworczy, by przelamywac stereotypy? Jaka muzyke graja - jazz, pop, punk, metal, rap? Zaczynaja kariere w lokalnych klubach rodzinnego miasta, ale sukces moze ich pchnac w trase koncertowa. Jak sobie z tym poradza?

- Emigranci:

Bohaterowie sa zbiegami z innego miasta; moze nawet pochodza z klanu, ktory nie nalezy do Camarilli. Uciekli od swego ksiecia, ojca czy klanu. Miasto, w ktorym rozgrywa sie saga, jest miejscem, gdzie uciekli w poszukiwaniu azylu. Wiekszosc czasu i wysilkow pochlania im ukrywanie sie zarowno przed smiertelnymi, jak i reszta Rodziny.

Saga rozpoczyna sie, kiedy bohaterowie przybywaja do miasta, nie wiedzac nic na temat panujacej tu struktury wladzy. Nie przyznawaj bohaterom zadnych punktow Cech Pozycji, aby oddac ich sytuacje i postawic w punkcie wyjscia. Poniewaz sa nowi w miescie, opisz wiecej szczegolow niz zwykle, wlaczajac wszystko to, co tylko przybysze moga zauwazyc.

Bohaterowie moga niczym szczury zobaczyc miasto od podszewki. Prawdopodobnie nie ujawnia od razu swej obecnosci ksieciu, dlatego moga pozniej popasc w wielkie klopoty za naruszenie Piatej Tradycji. Zaaranzuj taka sytuacje, by gracze naprawde sie bali i sprobuj im wmowic, ze inni czlonkowie Rodziny zabija ich, jesli znajda, nawet gdyby to nie byla prawda.

- Typ historyczny:

Mozesz rozgrywac Wampira w innych niz obecne czasach. Kazda epoka, od starozytnego swiata Nilu po czasy wiktorianskie moze fascynowac, kiedy dodasz don mit wampira. Wybierz okres czasu i osadz w nim swoja sage. Jednak zanim zaczniesz, upewnij sie, ze znasz historie tego okresu, przynajmniej lepiej od swoich graczy.

Wyobraz sobie gre w Wampira w czasach, ktore zrodzily tyle legend - w sredniowiecznej Europie. Wampiry naleza w wiekszosci do szlachty, sa owczesna klasa rzadzaca. To czas dekadencji i romansu, okrucienstwa i honoru. Cale regiony moga sie znajdowac pod kontrola nieumarlych. Jednak ich populacja stopniowo i niepowstrzymanie rosnie, a kiedy wyslannicy Rzymu poznaja prawde, wampiry moga sie stac celem wyprawy krzyzowej. Choc bohaterowie wcale nie musza byc zlymi wampirami, wpadna w te sama pulapke sytuacji, co te zle.

Saga moze wygladac mniej wiecej tak: Przeistoczeni wbrew swej woli, bohaterowie stali sie wasalami tego, kim wczesniej pogardzali. Ostatecznie, beda musieli wybierac pomiedzy przezyciem a moralnoscia - albo umiejetnie oscylowac miedzy tymi dwoma biegunami.

Koncepcja Fabularna

Sa to sagi, ktore na pierwszym miejscu stawiaja sama rozgrywke, fabulacje, mniej uwagi poswiecajac walce i rzucaniu kostkami. Ta koncepcja przeznaczona jest dla doswiadczonych graczy, choc jest wyzwaniem dla kazdej grupy.

- Starszyzna:

Bohaterowie sa pierwszymi z Rodziny w sredniej wielkosci miescie (mniej niz milion mieszkancow) - mniej wiecej rozmiaru Charleston w Polnocnej Karolinie czy Madison w stanie Wisconsin. W pewnym sensie, jest to ich „wlasne" miasto, bo przeciez nim rzadza. Ze wzgledu na rozmiar miasta, bohaterowie moga byc nawet jedynymi wampirami, ktore je zamieszkuja.

W obliczu jakiegos niebezpieczenstwa, to wlasnie oni beda musieli bronic swojego „terenu". Starsi, ktorzy tam mieszkaja, prawdopodobnie sa mentorami bohaterow, udzielajacymi im wsparcia, jednak w zamian sami oczekuja od nich pomocy.

Bedziesz musial stworzyc jakis kryzys, aby bohaterowie mieli sie czym zajac. To moze byc potezna koteria starszych, szukajaca nowego miasta po tym, jak wyrzucono ich z wlasnego, ktorym rzadzili, moze to byc Matuzalem, ktory po prostu pragnie spokoju. Niech gracze odczuja na sobie brzemie odpowiedzialnosci.

Bohaterowie moga byc nawet anarchistami, ktorzy przejeli miasto z rak starszych, rzadzacych nim wczesniej. Teraz musza utrzymac swoje rzady i przezyc przyjazd Egzekutora i jego Archontow. Moga tez przybyc inni starsi, aby ukarac bohaterow lub po prostu zajac miasto dla siebie.

Intrygi posrod graczy powinny miec wysoki poziom, co mozesz zaaranzowac. Ogranicz dostepne Srodki i Wplywy - niech bohaterowie walcza o nie miedzy soba. Konieczny moze byc inny styl gry, wymagajacy oddzielnej, dluszej rozgrywki z kazdym graczem na osobnosci.

- Rod ksiecia:

Bohaterowie sa rodem ksiecia miasta. Ich ojciec jest wampirem o wielkiej szlachetnosci albo zupelnym lajdakiem. Tak wiec, bohaterowie pomagaja starszym miasta, kontrolujac anarchistow i hamujac ich dzikie wybryki. Do ich stalych obowiazkow nalezy dbanie o to, by smiertelne wladze miasta nie odkryly Rodziny - musza likwidowac dowody, zastraszac urzednikow, ukrywac smierci.

Mozesz potrzebowac bohaterow nieco silniejszych niz zwykle, wiec przydziel graczom wiecej punktow „wolnych" (20 lub cos kolo tego). Wiekszosc sagi bedzie sie rozgrywac wokol schronienia ojca, ale nie nalezy zapominac o opisie calego miasta. Musisz stworzyc mozliwie rozne punkty potencjalnych konfliktow i miejsc zapalnych. Kto spoza kregu, w ktorym obracaja sie bohaterowie, przysporzy im klopotow? Pamietaj, ze ich ojciec jest ksieciem i moze spodziewac sie wielu roszczen, jak rowniez naciskow. Czy zdejmie odpowiedzialnosc z bohaterow? Czy bohaterowie moga zaufac ksieciu, czy sa tylko jego pionkami?

- Polityka smiertelnych:

Z roznych pobudek bohaterowie moga pragnac manipulowac polityka swojego miasta, czy nawet na poziomie krajowym; zapewne dlatego, ze inne wampiry usiluja nakierowac ja w przeciwna strone. Wampiry kontroluja wiele instytucji w smiertelnym swiecie, zwlaszcza te, ktore sa zlokalizowane centralnie i zarzadzane przez jedno miasto. Takie instytucje moga sluzyc kontrolujacym je wampiry jako figury w Jyhad. Moze to oznaczac, ze bohaterowie beda brac udzial w kampaniach wyborczych, politycznym wywiadzie czy nawet wyborczych oszustwach (lub chociaz zapobiegac, aby inne grupy tego nie robily). Taka dzialania, ocierajace sie o intryge sa rzadkie, ale znane w Rodzinie i czestokroc moga byc czescia manewrow w Jyhad.

Bardzo polecanymi Cechami Pozycji bohaterow beda Wplywy i Srodki. Bedziesz musial wyszczegolnic uczestnikow politycznych sfer, opisac ich znaczenie dla Rodziny. To moze sie przydac w kazdej pelnej intryg i rozlewu krwi sadze. Wprowadz do gry sploty akcji i natlok zdarzen.

- Wyzsze sfery:

Bohaterowie przenikneli do wyzszych sfer gornych klas spolecznych i mieszaja sie w ich polityke i sprawy. Choc dla nich jest to tylko gra, nalezy ona do najbardziej intrygujacych i dopuszczajacych sytuacje wzajemnej rywalizacji bohaterow (np. kto pierwszy uwiedzie Wladimira, rosyjskiego pianiste?). Przynaleznosc do elitarnych kregow ma jednak te zalete, ze bohaterowie moga kierowac decyzjami i wydarzeniami w czasach kryzysu.

Jesli policja bliska jest wszczecia powaznego sledztwa, takie znajomosci okazuja sie nad wyraz przydatne. Infiltracja wyzszych sfer moze byc „obowiazkiem" nalozonym na bohaterow przez ksiecia lub jakiegos starszego. Ukaz elegancje i piekno tla, tak aby nawet kropla krwi wydawala sie zywsza.

Zanim rozpocznie sie gra, daj kazdemu z graczy premiowo Srodki o wartosci 3 i namow ich, aby poswiecili na te Ceche jeszcze wiecej punktow. Musisz wyznaczyc w kregu wyzszych sfer przywodcow, plotkarzy, gospodarzy, parweniuszy, osoby wykluczone z towarzystwa.

Koncepcja niezwykla

Ta koncepcja sagi jest dla tych, ktorzy pragna czegos nowego. Prezentuje wyjatkowe mozliwosci odgrywania Wampira. Mozesz wyprobowac te pomysly, jesli gustujesz w osobliwosciach.

- Archontowie:

Bohaterowie naleza do najbardziej przerazajacej i powazanej grupy czlonkow Camarilli. Sa przedstawicielami wymiaru sprawiedliwosci i podrozuja z miasta do miasta, asystujac Egzekutorom (i czasami ksiazetom) w utrzymywaniu status quo. Daleko angazuja sie w polityke Camarilli. Jednocza ich wspolne ambicje lub podobne poglady w kwestiach politycznych.

Zostali wybrani i wyszkoleni przez Egzekutora lub nawet stworzeni jako jego rod, dlatego rozsadnie byloby przydzielic im 5 lub wiecej punktow na Dyscypliny (jesli kiedykolwiek wkrocza na terytorium Sabatu, bedzie im to potrzebne). Daj kazdemu z bohaterow po 25 punktow „wolnych", aby mogli stawiac czola duzo potezniejszym czlonkom Rodziny. Jednak bezwzglednie konieczna bedzie przy tym ich wspolpraca. W Cechach Pozycji moga miec Status lub Mentora. Co prawda podrozuja, ale maja miasto swojego stalego pobytu.

Niech gracze zetkna sie z konfliktami smiertelnych, jak np. Obowiazek kontra Sprawiedliwosc. Czy bohaterowie poszukuja prawdy, czy tez bezmyslnie wykonuja polecenia swych panow? Rozegraj intryge - bohaterowie nie powinni wiedziec, co sie dzieje, nie powinni tez miec komu zaufac. Zastanow sie, o co w tym wszystkim ma chodzic: jaka jest natura glownego konfliktu?

- Fanatycy:

Bohaterowie graja partyzantow IRA, islamskich fundamentalistow lub proekologicznych anarchistow. Sa czlonkami jakiejs ekstremistycznej grupy, ktora nie cofnie sie przed niczym w realizacji swych celow. Bohaterowie sa dogmatyczni, idealistyczni i mocno zbratani ze swoja grupa. Choc stali sie wampirami, nie porzucili swych smiertelnych przekonan (przynajmniej, jak dotad) i wykorzystuja swe nowe mozliwosci, na ile sie da, do osiagania swych celow. Czy bohaterowie w koncu zmadrzeja i opanuja sie na czas, aby uratowac swoje wlasne czlowieczenstwo? Zacznij sage od misji, ktore beda wykonywac, ale stopniowo wprowadzaj nowe tresci i tematy. Ostatecznie, bohaterowie beda zmuszeni porzucic swoje cele, aby nie utracic Czlowieczenstwa lub w ogole miec jakas nadzieje na reinkarnacje w smiertelnych czy Golconde.

Wszyscy bohaterowie powinni nalezec do tej samej, fanatycznej grupy. Przypuszczalnie byli ochotnikami wypelniajacymi jakas ryzykowna misje, na ktorej zetkneli sie ze swym ojcem. Okresl nastawienie tej ekstremistycznej organizacji, do ktorej naleza bohaterowie, jak rowniez wszystkich ich przeciwnikow.

- Kult:

Bohaterowie stworzyli wokol siebie kult, ktory zapewnia im bezpieczenstwo i latwy dostep do vitae. Sami sa obiektami czci albo kieruja kultem zza kurtyny. A moze i jedno, i drugie - jeden bohater jest charyzmatycznym przywodca sekty, a reszta to organizatorzy, ktorzy manipuluja wyznawcami. Bohaterowie oszukuja ludzi i wykorzystuja ich w zlych celach. Musisz przemyslec skutki takiego postepowania, pod katem opowiesci. Z pewnoscia odbije sie to utrata Czlowieczenstwa. Ostatecznie, moze wydarzy sie cos takiego, co zagrozi ich idyllicznej egzystencji.

Kazdy bohater powinien miec Ceche Pozycji - Trzode, co odzwierciedla wyznawcow kultu, moze tez dysponowac Srodkami. Jesli graczom nie chce sie wymyslac kultu od podstaw, bedziesz go musial sam opisac - jaki on jest i jak funkcjonuje - najlepiej z udzialem graczy.

- Opiekunowie:

Bohaterowie sa opiekunami jakiejs ludzkiej instytucji, jak np. sierocinca, malego przedsiebiorstwa, kosciola czy nawet druzyny baseballowej. Czynia dobro, a im wiecej dobra czynia, tym wiecej sie go od nich oczekuje.

Staraja sie promowac swe instytucje w kazdy mozliwy sposob. Protekcja i sluzba jest sednem ich egzystencji. Powinienes jednak ustalic, dlaczego tak postepuja.

Bedziesz musial okreslic, jaki rodzaj instytucji maja w swej opiece bohaterowie i jakie ma ona problemy. Najlepiej bedzie, jesli to gracze zadecyduja, dzieki czemu beda naprawde odczuwac potrzebe, aby ja chronic i utrzymywac. Jesli po prostu powiesz im, ze maja to robic, poczuja sie tak, jakbys odbieral im ich swobode.

- Inny swiat:

Chociaz Wampir jest osadzony w swiecie gotycko-punkowym, mozesz wybrac scenerie bardziej rozniaca sie od naszej wlasnej rzeczywistosci. Saga moze miec konwencje fantasy, post-holocaust, science fiction czy nawet cyberpunkowa. Mozesz mieszac i zmieniac konwencje calkowicie dowolnie, puszczajac wodze fantazji, choc latwiej byloby zwizualizowac graczom swiaty zaczerpniete z filmu czy powiesci.

Mozesz osadzic swoja sage w fikcyjnej konwencji, jak przerazajace swiaty H. P. Lovecrafta i Edgara Allana Poe, czy Srodziemie J. R. R. Tolkiena. Wampir moze funkcjonowac w prawie kazdej konwencji sredniowiecznej fantasy, zwlaszcza jesli nieumarli tworza wiekszosc lub cala arystokracje.

W zaleznosci od tego, jaka konwencje wybierzesz, bedziesz mogl kreowac w swoich sagach calkowicie odmienny nastroj, niz ten, opisany w tej ksiazce. Jesli jestes tworczo uzdolniony i masz czas, mozesz to smialo wykorzystac.

Jak powstaje opowiesc

Jakie piekne; jakie slodkie; przy tym takie zmyslowe
Wszystkie prozne pragnienia, wszystkie rozpustne zyczenia stlumione
Badz tym, co kocha i slawi jak pobudzony
Bez wzgledu na dar ofiarowany lub odebrany.
- William Wordsworth

Opowiesci Wampira sa bardziej zlozone niz inne, zwykle formy literackie, poniewaz stanowia interaktywna gre. Gracze pelnia niezwykle aktywna role w ich kreacji; ty zas, jako Narrator, nie masz pelnej kontroli nad forma, jaka opowiesc przybierze. W istocie, jestes bardziej przewodnikiem niz kims, kto opowiada bajki.

Opowiesc prawie zawsze bazuje na serii konfliktow i problemow, ktore bohaterowie musza przezwyciezyc, aby osiagnac zamierzone cele. Twoim podstawowym zadaniem jest pietrzenie przed bohaterami problemow i pozwalanie im, aby je rozwiazywali. Nie powinienes probowac przewidywac tego, co bohaterowie zrobia; po prostu wymysl jakis problem i niech gracze sobie z nim poradza.

Jesli nie masz dobrych pomyslow, po prostu zajrzyj do gazety, a je znajdziesz. Prawie kazdy artykul moze stanowic zalazek opowiesci; po prostu zmieszaj i przeksztalc to, co przeczytales, tak aby odpowiadalo warunkom swiata mroku. Pamietaj, ze wampiry kryja sie prawie za kazda wieksza katastrofa na swiecie, wiec reperkusje ich konfliktow z pewnoscia ujrza swiatlo dzienne w wiadomosciach.

Opracowywanie opowiesci jest bardzo zblizone do opracowywania sagi, tyle ze musisz to robic na stalej podstawie. To trudne zadanie, bo nie powinienes sie „przepracowywac". W istocie, im mniej czasami zrobisz, tym lepsza bedzie opowiesc.

Nie musisz zawsze przygotowywac opowiesci, ale zadbaj o to, by byla konsekwentna. Jesli twoja saga obfituje wystarczajaco w szczegoly, bohaterowie zawsze znajda sobie jakies ciekawe zajecie i obeda sie bez twoich wczesniejszych planowan. Sami poprowadza sie przez opowiesc. Na poczatku jednak bedziesz musial wymyslac opowiesci, aby ich rozbawic. Jednak nawet jesli potrafia sie sami zabawic, powinienes probowac zorientowac sie, co chcieliby zrobic na nastepnej sesji, dzieki czemu bedziesz mogl to juz zaplanowac.

Przygotowanie jest czesto najwazniejszym elementem dobrej opowiesci. Mimo ze opowiesci moga byc przeprowadzone jedynie na podstawie kilku notatek i paru dobrych pomyslow, zwykle okazuja sie duzo lepsze, gdy zdazysz poswiecic im troche czasu i je przemyslec. Jesli starannie zaplanujesz opowiesc, moze okazac sie bardziej realistyczna od tych, do ktorych w ogole sie nie przygotowywales. Jednakze przygotowane opowiesci maja tendencje ograniczania graczom swobody wyboru. Moze odebrac to graczom sporo przyjemnosci.

Chociaz gracze moga pojsc, dokad chca i zrobic, cokolwiek zechca, wcale nie znaczy to, ze nie musisz sie wcale do tego przykladac. Przeciwnie - musisz wlozyc w to nawet wiecej wysilku, aby wymyslec rzeczy, ktore naprawde ich zainteresuja, jak: bohaterow niezaleznych, sploty akcji, pulapki i tajemnicze przedmioty. Najlepszym sposobem na ulozenie dobrej opowiesci jest opracowanie solidnego i szczegolowego tla. Wysilek, jaki wlozysz w opracowanie miasta, oplaci sie, gdyz nada opowiesciom glebie, ktorej naprawde wymagaja.

Tak jak bohater jest amalgamatem wielu skladnikow - Atrybutow, Zdolnosci i Atutow - tak i

opowiesc sklada sie z wielu elementow. Chociaz niektorzy naukowcy z katedry teorii literatury moga sie z nami nie zgodzic, podzielilismy opowiesc na piec roznych aspektow, aby dac ci lepszy wglad w to, co spaja opowiesc, jak rowniez po to, aby latwiej ci bylo je wymyslac. Tymi aspektami sa: Temat, Konflikt, Dramat, Fabula i Nastroj.

Temat

Kazda opowiesc ma swoj temat - cos, co laczy wszystko razem. Temat skupia uwage graczy na opowiesci i pomaga wyciagnac z niej jakas nauke. Opowiesci z glebia to opowiesci, ktore maja cos do zaoferowania.

Temat jest czyms wiecej niz moralem z bajek Ezopa - to namacalne ucielesnienie posmaku, kierunku i celu opowiesci. Choc podczas samej gry nie trzeba zwracac uwagi na temat, moze on byc co najmniej fundamentem opowiesci. Jesli kiedykolwiek nie bedziesz pewien, co zrobic lub jak zareagowac, zawsze mozesz odwolac sie do tematu, jako przewodnika.

Opowiesci prawie zawsze maja swoj temat. Jednak z dobrych opowiesci wynosi sie nauke raczej w subtelny sposob, a nie bezposredni. Nie powinienes szykowac gotowej lekcji; opowiesc powinna przedstawiac sytuacje, z ktorej gracze zrobia taki uzytek, jaki zechca.

Glownym celem twojej opowiesci powinna byc eksploracja tematu. To jest to, co wiaze wszystko razem i nadaje sens zasadniczo roznym elementom opowiesci. Skoncentrowanie sie na temacie nada twojej rozgrywce nowy wymiar, czyniac ja bardziej artystycznym, spelniajacym i przemyslanym procesem.

Opowiesc staje sie wieksza niz samo zycie, jesli nie jest jedynie przygoda, ale takze moralna lekcja. Basnie, misteria a nawet Star TrekTM poslugiwaly sie ta technika. Jest to kluczowy powod, dla ktorego przede wszystkim opowiadamy opowiesci.

Temat wcale nie oznacza, ze opowiesc ma byc bardziej powazna czy intelektualna. Nie jest takze sposobnoscia pouczania graczy o dobru i zlu. Temat jest po to, aby pomoc ci stworzyc lepsza opowiesc, opowiesc o wiekszej glebi, patosie i sile oddzialywania. Nie obarczaj tematu nadmiernym ciezarem, a spelni on swoje zadanie.

Temat czesto wyraza sie jako pytanie bez odpowiedzi, ktore stawia opowiesc. Przyjmij temat jako pytanie, na ktore chcialbys otrzymac odpowiedz, jednak nie rob nic w tym kierunku, aby na nie odpowiedziec. Pytanie moze sie wyrazac: „Co to jest zlo?” czy „Dlaczego tak wielu ludzi nie przyznaje sie do swego wieku?” Niektore z najpopularniejszych tematow Wampira odwoluja sie do zepsucia, przemocy i natury rzeczywistosci.

Ponizej przedstawilismy kilka przykladow tematow, ktorymi mozesz posluzyc sie w swoich opowiesciach. Nie traktuj tego jako wyczerpujacej listy; nie ma konca tematom, ktore mozesz wymyslic.

- **Milosc** -

Czym jest delikatnosc milosci, slabosc i sila, ktora ona daje? Jak moze wplynac na zycie bohaterow, jak moze ich zmienic? Jaka powinna lub nie powinna byc milosc? Czy kazdy moze odczuwac milosc, nawet najbardziej zdeprawowany? Co oferuje nam milosc?

- **Nienawisc** -

Co wywoluje uczucia nienawisci i chec zemsty? Dlaczego nie mozna ich opanowac? W jaki sposob moga zniszczyc zycie?

- **Chaos** -

Czy we wszechswiecie jest jakas prawda czy bezpieczenstwo? Czy wszystko jest takim nieustannym strumieniem, iz niemozliwa jest prawdziwa stabilnosc? Czy w takim swiecie mozliwy jest prawdziwy pokoj?

- **Moralnosc** -

Na ile przydatna jest konwencjonalna moralnosc? W jaki sposob mozna ja poprawic? Gdzie sie dobrze sprawdza, a gdzie zawodzi? Dlaczego ludzi w ogole nudzi moralnosc? Czy jest mozliwa moralnosc doskonala? Czy sa jakiekolwiek niezmienne i absolutne reguly moralnosci?

- **Przywodztwo** -

Skad sie bierze potrzeba przewodzenia? Czego sie wymaga od przywodcy? Kiedy przywodztwo zawodzi, a kiedy sie sprawdza? Czym jest tragedia wladzy?

- **Spoleczenstwo** -

Jakie jest pochodzenie naszych spolecznych mitow? Dlaczego sa dla nas takie wazne? Jak na nas wplynely, jak nas zaprogramowaly? Czy mozemy uciec od naszego wychowania, czy raczej na

zawsze pozostajemy juz niewolnikami naszej kultury? Czy mity sa tylko symboliczne, czy tez zawieraja nieco prawdy?

Konflikt

Konflikty dynamizuja i wyznaczaja kierunek opowiesci, wplywaja na rozwoj akcji. Sa sila napedowa opowiesci, wciagaja bohaterow i motywuja ich. Choc bohaterowie nie musza byc glownymi uczestnikami konfliktu, moga zostac wen zamieszani, uwiezieni w konfliktowej sytuacji. Konflikt jest glownym powodem, dla ktorego opowiesc moze byc na tyle ciekawa, by ja opowiedziec lub wysluchac - moze byc jednoczesnie rozrywka, jak i oswieceniem.

Kazda sytuacja katastroficzna, niezgoda, spor, kontrowersja, klotnia czy walka moze byc widziana jako konflikt. Konflikt zachodzi wtedy, gdy ludzie lub grupa ludzi nie moze juz ze soba wytrzymac, czy to ze wzgledu na niedopasowanie, wzajemny antagonizm, czy tez wewnetrzna opozycje interesow i pryncypiow. Konflikt niekoniecznie zachodzi miedzy wrogami i niekoniecznie musi konczyc sie rozlewem krwi. Czasami moze byc po prostu wewnetrzna dysharmonia jednej osoby.

Mozesz w opowiesci zmieszac wiele roznych konfliktow, ale zeby wszystkiego zbytnio nie zagmatwac, najlepiej ustalic jeden czy dwa glowne. Mozesz posluzyc sie w swojej opowiesci konfliktami tak samo, jak w wypadku Archetypow bohaterow - pierwszy konflikt dotyczy tego, jak bohaterowie widza sytuacje (Postawa), zas drugi konflikt opisuje prawdziwa sytuacje (Usposobienie).

W Wampirze wyroznia sie 13 podstawowych poziomow konfliktu, ktorymi mozesz posluzyc sie w swoich opowiesciach. Choc opisalismy je bardzo zdawkowo, mozesz wykorzystac je na niezliczona ilosc sposobow.

- Rodzina kontra Lowcy:
Tropicieli wampirow jest wielu. Niektorzy chca jedynie dowiedziec sie nieco wiecej o Rodzinie, ale wiekszosc pragnie natychmiastowej smierci wampirow.

- Rodzina kontra Lupini:
Wilkolaki gleboko sie obrazaja, kiedy jacys czlonkowie Rodziny naruszaja ich terytorium, ktore obejmuje wiekszosc terenu poza miastami. Lupini moga miec takze niejasne plany i misje, ktore zmuszaja ich do wkroczenia do miasta, miejsca, ktorym pogardzaja.

- Anarchisci kontra Starsi:
Mlodzi nigdy nie maja szacunku dla wieku. Jesli starsi zyja wiecznie, ten efekt tylko sie poteguje.

- Starsi kontra Starsi:
Jyhad jest starozytna, niesmiertelna wojna i prawie cala Rodzina jest w nia uwiklana; w rzeczywistosci wielu Kainitow walczy i ginie, nie zdajac sobie nawet sprawy o co. Jyhad funkcjonuje na kazdym poziomie spolecznosci Rodziny i praktycznie mozna uwazac, ze kazdy rodzaj intrygi ma swoje zrodla w tej trwajacej od eonow wojnie.

- Camarilla kontra Sabat:
Zasadniczo jest to po prostu konflikt miedzy dwiema sektami, ale moze byc takze postrzegany w kategoriach wiecznej wojny porzadku z chaosem, litosci z nienawiscia.

- Czlowieczenstwo kontra Bestia:
Ta wewnetrzna wojna ciszy i szalu nigdy nie wygasa. „Bestia jestem, aby Bestia sie nie stac". W opowiesciach zorientowanych bardziej na grze aktorskiej czyni to wspaniala sytuacje, jako ze pozwala ci gleboko zajrzec w osobowosc bohaterow oraz graczy.

- Klan kontra Klan:
Klany nieustannie ze soba walcza, a zawisc i antypatia zaszly juz daleko. Ventrue probuja przejac kontrole nad Mafia, zas Tremere moze naciskac na Konklawe.

- Rodzina kontra Rodzina:
Walki o terytoria lowieckie i „tereny" nie sa wcale rzadkie, a koszmar diabolizmu zawsze byl problemem.

- Rodzina kontra Magowie:
Wielu jest czarnoksieznikow, ktorzy czerpia pozytek z wampirow. Mowi sie, ze do niektorych dziwnych rytualow potrzebna jest krew i organy wampira.

- Rodzina kontra Ksiaze:
Polityka w miescie jest zawsze burzliwa, zwlaszcza jesli miesza sie do niej ksiaze - nie jako sedzia, ale jako rywal.

- Rodzina kontra Spoleczenstwo:

Maskarada musi byc utrzymywana, aby nie zgubic calej Rodziny. Rodzina musi nieustannie czuwac nad utrzymaniem tajemnicy swego istnienia przed prasa i spoleczenstwem.

- Rodzina kontra Ofiary:

Bohaterowie moga czasem polowac na poteznych i znaczacych przedstawicieli bydla. Konflikt moze sie wiazac ze spijaniem krwi dziewczyny jakiegos bossa czy z zywicielami, ktorzy w odpowiedzi atakuja.

- Zdrowie psychiczne kontra Szalenstwo:

Wiele jest elementow w zyciu wampira, ktore prowadza na skraj szalenstwa. Opieranie sie szalenstwu jest najtrudniejsze, a czestokroc nie sposob uciec okolicznosciom, ktore wywoluja ten przerazajacy stan.

- Przezycie kontra Sprawiedliwosc:

Najbardziej intelektualne konflikty to te, miedzy potrzeba przezycia a wymogami sprawiedliwosci. Sa najtrudniejsze do rozwiazania.

- Rodzina kontra Nieznane:

Bohaterowie nie zdaja sobie sprawy, kto jest ich wrogiem lub kto pragnie ich smierci. Sprawia to, ze wszystko staje sie jeszcze bardziej przerazajace.

Fabula

Fabula jest trescia i struktura opowiesci. W rzeczywistosci kiedy czasem rozmawiamy o jakiejs opowiesci, faktycznie mowimy o jej fabule. Fabula opisuje przebieg opowiesci, przez sceny, akcje i wydarzenia. Marnie skomponowana fabula stworzy banalna opowiesc, natomiast pelna i zawila fabula moze sie stac dobrym szkieletem dla opowiesci o wielkiej glebi.

Powinienes zwrocic uwage przede wszystkim na to, ze na fabule sklada sie szereg faz rozwoju akcji. W zachodniej kulturze jest wiele literackich konwencji, ale te, ktore dyktuja fabule, naleza do najbardziej sztywnych. Od opowiesci czesto wymaga sie wstepu, rozwiniecia i zakonczenia. Od zakonczenia wymaga sie natomiast, aby bylo szczytowe, zas najbardziej docenianymi powiesciami sa te, ktore zaczynaja sie z hukiem. Czytelnicy oczekuja, ze opowiesc ich wciagnie, ale razi ich wszystko, co z tego pograzenia ich wyrywa. Mimo ze zachecamy cie do eksperymentowania, naruszasz te konwencje na wlasne ryzyko.

Ponizej wyszczegolnilismy rozne fazy rozwoju akcji w fabule. Wykorzystaj to jako prosty poradnik o tym, jak zbudowac wlasna fabule, zawierajacy pomysly, ktore moga ci sie przydac.

- Ekspozycja:

Musisz opisac graczom miejsce akcji, sytuacje wyjsciowa opowiesci. Moze to zajac tylko pare sekund albo duzo wiecej czasu, jesli chcesz przedstawic lub przeczytac pelny opis sytuacyjny, ktory opracowales wczesniej. Zwykle dokonuj ekspozycji aktywnej, pozwalajacej wlaczyc sie graczom w scene; lepsze to niz recytacja deskryptywnego monologu. Zadbaj o to, by wykorzystac w opisie wrazenia wszystkich pieciu zmyslow: wzroku, sluchu, wechu, smaku i czucia.

- Zawiazanie akcji:

Potrzebujesz czegos realistycznego i na tyle nieodpartego, by bohaterowie (i gracze) zaangazowali sie w opowiesc. Mozesz byc brutalny i zmusic ich do tego (np. „Slyszycie pukanie do drzwi i krzyk - Otwierac! Policja!”), ale jest tez wiele subtelniejszych sposobow.

Powinienes postawic graczy w powaznej sytuacji konfliktowej w sposob wyjatkowy i nieodparty, ktory kusi, wabi i zwodzi, obiecujac wspaniala przygode. Powinienes od razu, na samym poczatku rozpalic wyobraznie graczy, aby potem tym glebiej wciagnac ich w opowiesc.

W kazdej opowiesci gracz powinien sie z zalozenia spodziewac, ze cos jest nie w porzadku, ze gdzies czai sie groza, ze jakies niebezpieczenstwo wisi nad glowami bohaterow. Zawiazanie wciagnie graczy w narracje i rozbudzi w nich ciekawosc.

Musi to nastapic stosunkowo wczesnie. Powinienes przedstawic zawiazanie akcji tak dynamicznie, jak tylko potrafisz, aby gracze mieli szanse wplynac na rozwoj akcji od samego poczatku fabuly. Jesli nie uda ci sie pozyskac ich od razu, zrezygnuja z opowiesci.

- Rozwiniecie akcji:

Powinienes dawac graczom szanse pokonywania przeszkod, doprowadzajac do konfrontacji z glowna sytuacja konfliktowa. Rozwiniecie wymaga retardacji, stworzenia uczucia pelnego oczekiwania napiecia i pchniecia bohaterow naprzod, ku punktowi kulminacyjnemu. W Wampirze akcja powinna rozwijac sie stale i niepohamowanie. Jesli bieg wydarzen zostanie wstrzymany przez sledztwo, ktore utkwilo w martwym punkcie, czy nudne sytuacje, powinienes mozliwie skrocic ten okres zastoju akcji.

Prowadz opowiesc tak, by gracze stale sie w nia angazowali i aby miala ona wiele drog prowadzacych ku rozwiazaniu. Nie dopusc do tego, by gracze zupelnie ugrzezli w jakiejs, bo przepadnie nastroj i zapal do dalszej gry. Rozwiniecie odnosi sie do takze do potegowania emocji i stanowi bardzo podstepny srodek oddzialywania. Nie wahaj sie go uzyc.

- Epitaza i retardacja:

Czasami bedziesz chcial stopniowo potegowac napiecie, by potem nagle je rozladowac, co wywola entuzjazm graczy. Retardacja, przerwanie akcji w decydujacym momencie jest jednym z najpopularniejszych chwytow. Najpierw stosujesz epitaze, czyli potegujesz napiecie tak, aby bohaterowie odniesli wrazenie, ze akcja osiagnela punkt kulminacyjny, a wtedy stosujesz retardacje, odwlekasz nieuniknione, stawiajac przed nimi nowe elementy problemu. Powstaja tak miniatury punktow szczytowych, symulujace rozwiazanie akcji, ktore naprawde nim nie jest. Stosuj retardacje na koniec kazdego aktu opowiesci (kazda sesja gry), pozostawiajac sytuacje w decydujacym momencie - to da ci pewnosc, ze gracze wroca...

- Splot akcji:

Probuj wstawiac fabuly sploty akcji, kiedy tylko sie da. Po prostu odwroc sytuacje w srodku akcji, a opowiesc zyska element zaskoczenia. Moze to byc „noz w plecy” - przyjaciel, ktory nagle okazuje sie wrogiem albo scigany, ktory nagle staje sie scigajacym. Albo moze to byc stary „Switcharoo” - jeden z bohaterow, ktory utracil cale Czlowieczenstwo i stal sie najwiekszym zabijaka w sadze.

- Punkt kulminacyjny:

To wielkie rozwiazanie opowiesci, gdzie wszystkie pytania znajduja odpowiedzi (lub przynajmniej niektore). Jesli bohaterowie odnosza sukces (nie zawsze), takie zakonczenie powinno satysfakcjonowac graczy. W kazdym razie musi to byc logiczny wynik zdarzen, ktore zaszly na poczatku opowiesci. Punkt kulminacyjny nie moze byc wymuszony przedwczesnie - gracze musza byc emocjonalnie przygotowani na zakonczenie. Musi naturalnie wyplywac z tego, co zaszlo wczesniej i z dzialan bohaterow. Dzialania bohaterow musza wplywac na rozwiazanie opowiesci. Punkt kulminacyjny nigdy nie powinien byc z gory przesadzony.

- Rozwiazanie akcji:

To wyjatkowe zakonczenie, ktore czesto nastepuje zaraz po punkcie kulminacyjnym i rozladowuje napiecie. Dobre zakonczenia sa z pewnych wzgledow trudne w realizacji; moga sie wydawac banalne lub zostac zignorowane przez graczy. Chociaz rozwiazanie nie zawsze daje oczekiwany efekt, jest wspaniala mozliwoscia zapowiedzenia nastepnej opowiesci i rozladowania napiecia graczy, spowodowanego rozwojem akcji. Jest to czas odprezenia, kiedy bohaterowie, zmuszani wczesniej do walki, moga sobie to teraz zrekompensowac. Rozwiazania moga dawac duza przyjemnosc z gry, bowiem pozwalaja bohaterom na spokojnie zajac sie soba. Posluz sie rozwiazaniem jako czasem wynagrodzenia graczy. Daj im nowe informacje, skonkluduj otwarte zakonczenia opowiesci i wynagrodz dodatkowa moca, pieniedzmi czy mistycznymi artefaktami.

Jednak nie mieszaj rozwiazania z punktem kulminacyjnym - niech pozostana rozdzielone. Niech zakonczenie nie bedzie zbyt przewlekle; zwykle powinno byc krotkie. Kiedy napiecie i dramatyzm zostana rozladowane, chwile pozniej powinna spasc kurtyna.

Dramat

Tak jak fabula jest najwazniejszym elementem opowiesci, tak dramat jest najwazniejszym elementem fabuly. Dramat, w naszym przypadku, jest kazdym ciagiem zdarzen, ktory dynamicznie, emocjonalnie lub intelektualnie wplywa na zycie bohaterow. Dramatyczne chwile sa sensacyjnymi, wstrzasajacymi i bardzo angazujacymi sytuacjami w opowiesci, kiedy uwaga kazdego skupiona jest na tym, co sie wlasnie dzieje. To najbardziej intensywne i ekscytujace momenty fabuly.

Czesto osiaga sie dramat przez to, ze zycie bohaterow zawiera element ryzyka lub kiedy bliscy sa odkrycia przedmiotu ich uwagi. Wyrezyserowanie dramatycznych scen jest trudnym zadaniem, ale jest niezbedne, jesli chcesz stworzyc wciagajaca opowiesc. Dramat mozna traktowac jako synonim ekscytacji, choc jest czyms wiecej; dramat jest esencja opowiesci.

Tak jak autor czy rezyser musza utrzymac napiecie, tempo i rozwoj akcji w utworach, ktore prezentuja, tak Narrator gry Wampira ma ten sam obowiazek w stosunku do „sluchaczy”, tj. graczy. Dramat ma znaczenie, jesli bohaterowie maja mozliwosc kierowania fabula przez swoje dzialania.

Jest wiele roznych technik, ktorymi mozesz sie posluzyc, lecz powinienes zdawac sobie sprawe,

ze sposob w jaki wywolujesz dramat musi odpowiadac stylowi narracji. Dramatyczne pozorowanie rzeczywistosci jest nie tyle umiejetnoscia, co talentem - ktory powinienes w sobie odnalezc.

Nie wystawiaj dramatycznej sceny bezposrednio. Zawsze lacz ja z jakas inna sytuacja, aby byla odmienna i nowa. Jesli planujesz strzelanine, niech nie beda to tylko dwie strony, walace do siebie na wprost; zmieszaj ja z zapierajacym dech w piersiach poscigiem samochodowym w dol zbocza gory, osadz scene na cmentarzu, gdzie bedzie wiele skradania i omylek, albo wprowadz nowe sytuacje, ktore wymagaja nowej strategii i taktyki. Rob tak, aby sceny roznily sie od siebie, aby pozniej gracze mieli co wspominac.

Rozdzial „Drama" jest poradnikiem, ktory pomoze ci stworzyc wielkie, dramatyczne dziela. Posluz sie nim do stwarzania i utrzymywania dramatyzmu w swoich opowiesciach. Dramatyczne sceny akcji sa czesto istota dobrej zabawy graczy.

Nastroj

Kazda opowiesc powinna cechowac sie pewna emocjonalna jakoscia, ktora na swoj sposob bedzie dla niej wyjatkowa. Nastroj opowiesci opisuje uczucia, ktore chcialbys wywolac u graczy. Emocjonalna odpowiedz graczy jest bardzo wazna, poniewaz definiuje stopien, w jakim wczuli sie oni w opowiesc. Dobra opowiesc wciaga graczy tak bardzo, ze odczuwaja oni emocje swych bohaterow. Nastroj oddzialuje na graczy w sposob, ktory poteguje efekt calej opowiesci.

Stwarzaj w kazdej opowiesci inna atmosfere. Zastanow sie, jaki jest dominujacy, emocjonalny ton twojej opowiesci. Wnoszenie nastroju do opowiesci jest najlepszym sposobem na wzbudzenie prawdziwych i zywych emocji.

Kiedy gracze osiagna ten pulap, nie tylko bohaterowie stana sie dla nich realni, ale i caly swiat przedstawiony. Nastroj wnosi do gry najcenniejsze chwile. Sa nadzmyslowe, oswiecajace i nieopisywalne - po prostu wiesz, kiedy sie przytrafiaja.

Powinienes zaczac, jak tylko rozpocznie sie sesja gry. Zadbaj o to, aby gracze mieli wystarczajaco duzo czasu, aby moc poczuc sie swobodnie. Niech przesiakna atmosfera, tak aby byli gotowi odgrywac swoje role. Sprobuj tak wymierzyc czas, aby gracze byli juz gotowi, kiedy rozpoczniesz opowiesc.

Kiedy swiatla w kinie przygasna, zawsze nastepuje krotka przerwa. To krotkotrwale interludium zawsze tworzy atmosfere oczekiwania i podniecenia. Jesli przed kazda sesja Wampira potrafisz cos podobnego osiagnac, hojnie ci sie to wynagrodzi.

Rozpocznij opowiesc czyms dramatycznym i osobliwym, co wprowadzi graczy we wlasciwy stan umyslu. Mozesz zaczac dlugim, przeciaglym wyciem (inny wampir w tym samym barze), opisem jeku syren slyszanych w oddali (dzwiek stopniowo narasta, zblizajac sie coraz bardziej) lub bez slowa wpatrujac sie w kazdego gracza z osobna (Malkavianin probuje sie zdecydowac, z kim porozmawia najpierw). Jesli zaczniesz z hukiem, sprawisz, ze opowiesc nabierze zycia i bedziesz mial wieksza szanse rozbudzenia wyobrazni graczy.

W miare rozwoju akcji kontynuuj swe zabiegi podkreslajace i uwznioslajace nastroj i ton opowiesci. Wykorzystuj opis postaci i tla, swoj glos, ekspresje wyrazu twarzy, powstale sytuacje, tempo wydarzen i rzuty kostkami - wszystko, co wprowadzi graczy w odpowiedni nastroj. Posluz sie kazdym mozliwym chwytem, aby rozbudzic i utrwalic emocje, jakie chcesz, by gracze przezywali.

Ponizej przedstawilismy kilka roznych rodzajow nastroju, ktory mozesz wywolac w swoich opowiesciach.

- Posepny: Cos ciezkiego wisi w powietrzu, daje sie odczuc wielkie zlo, ktore zawisa nad wszystkim, co bohaterowie robia.

- Romantyczny: Opowiesc cechuje piekno i ulotnosc, wszystko wydaje sie szczegolnie wyjatkowe i pogodne. To prawdopodobnie najtrudniejszy do wywolania nastroj.

- Tajemniczy: Mgla i cienie pokrywaja krajobraz. To nastroj z „Casablanci" i „Sokola maltanskiego". Wyobraznie rozbudzaja rzeczy, ktore sa mgliste i ukryte. Bohaterowie nie powinni rozumiec wszystkiego, co sie dzieje.

- Ekscytacji: Akcja non-stop, pelna intensywnosc wrazen. Zawiera troche dramatycznych momentow i napiecia - wszystko, co wzburza krew graczy.

- Nieprzyjemny: Atmosfera jest odrazajaca i nieznosnie obrzydliwa. Ukaz aspekty degeneracji swiata i smrod miejskiej zgnilizny. Rozgrywaj dziwnie i groteskowo.

- Niesamowity: Wszystko jest dziwne i nierzeczywiste. To co sie dzieje, wcale nie wydaje sie prawdziwe, dopoki nie stanie sie namacalne.
- **Szalony:** To uczucie, ze wszystko wymyka sie spod kontroli, a zdarzenia nie maja zadnej reguly ani przyczyn. Niech wszystko przytrafia sie graczom losowo, niech nie maja chwili spokoju. W tle przedstaw atmosfere delirium i utraty zmyslow.
- Sielski: To nastroj spokoju, niezmaconej ciszy i pasterskiej sielanki. Oczywiscie poslugujesz sie nim, aby odsunac podejrzenia graczy.
- Wesoly: Mozesz sobie zrobic naprawde duza przerwe i stworzyc wyjatkowo lekkoduszny nastroj. Humor ma swoje miejsce w Wampirze, o ile jest wlasciwie uzyty - tylko nie przesadzaj.

Archetypy opowiesci

I wiedzialem, ze byla to tylko jedna z wielu agonii, wielu smierci w nieskonczonej szkarlatnej petli mojej kolistej egzystencji. To zdarzylo sie juz wczesniej, zdarzylo sie teraz i zdarzy sie znowu... i znowu... i znowu.
- Dan Simmons, „Carrion Comfort"

Ponizej znajdziesz wiele pomyslow dla watkow, ktore mozesz wykorzystac jako punkt wyjscia przy tworzeniu wlasnych opowiesci. To watki, sytuacje i tematy, ktore moga sie stac zarodkiem calej opowiesci. Przeczytaj je wszystkie, aby zaczerpnac pomysly i wybrac to, co ci sie spodoba. Na bazie wybranego watku uloz cala fabule. Zawsze mozesz wymyslic wlasne koncepcje, ale podane przez nas maja te zalete, ze juz sa gotowe.

Opowiesci ze slumsow

Te opowiesci opisuja zycie na ulicy, jesli w ogole mozna to nazwac zyciem. Wystepuje w nich przemoc, strach, gniew i szalenstwo. Z jednej strony stanowia najbardziej podstawowy typ opowiesci, ale z drugiej sa zarazem najbardziej emocjonalne i intensywne.
- Miejski koszmar:

Wampiry nie tylko odzywiaja sie w nedznych dzielnicach miasta, ale sa ich nieodlaczna czescia. Pytanie, jakie maja stosunki z tym srodowiskiem, ktore niszczy tylu smiertelnikow, bedzie zasadnicza dla graczy kwestia. Jak sobie radza z bezdomnymi wloczegami, ktorzy z reguly nie przezywaja na ulicy dluzej niz kilka lat, z niedozywionymi i chorymi kloszardami, ktorych krew jest tak skazona, ze powinna byc dla wampira jak trucizna, z ludzmi, ktorzy w desperacji potrafia zabic za pare butow. Czy gracze sa dla tych ludzi niczym anioly milosierdzia, nawet jesli pija ich krew, czy tez stali sie w ich zyciu tylko kolejna plaga?

Bohaterowie musza sobie radzic ze srodowiskiem, gdzie nieustannie otacza ich slodka i kuszaca krew, gdzie kazdy o wszystkim od razu wie i gdzie wybranie niewlasciwej ofiary moze przyniesc nagle i smiertelne konsekwencje w postaci uzbrojonej policji lub kryminalistow.
- Przygoda:

Jesli chcesz, aby twoi gracze wciaz sie dobrze bawili, musisz dac im chwile wytchnienia - niech zazyja przygody. Czasami wymaga to zastosowania niepotrzebnej przemocy.

Jesli gracze potrzebuja do szczescia glosnej strzelaniny, daj im ja - moze nie taka, jaka by chcieli, ale wystarczajaca, by ich serca zabily szybciej. Jednak nie daj graczom myslec, ze moga traktowac policje jak worki treningowe i przypilnuj ich, aby zawsze testowali Czlowieczenstwo, niezaleznie od miary zlego czynu. Kiedy podniecenie minie, powinien nastac okres spokoju i powaznej introspekcji. Jesli potrzebujesz naprawde okropnych zloczyncow i „zlych facetow", zadowola cie jedynie bracia Kainici.
- Wedrowki po odludziu:

Wiele jest powodow, dla ktorych czlonkowie Rodziny opuszczaja miasta; na ich pech, zaden nie jest dobry. Gotycko-punkowe polacie ladu zaludniaja wilkolaki, duchy, skrzaty i farmerzy w furgonetkach, trzymajacy zawsze pod reka swe solidne dubeltowki. Gdzie bohaterowie spedza dzien - w starej stodole nawiedzonej przez duchy, czy domku zamieszkanym przez stado lykantropow lub po prostu pustym?

Jezeli chodzi o wampiry, wszystko co znajduje sie poza miastami, uwazane jest za „odludzie" i jest nawet bardziej niebezpieczne dla Rodziny niz dla bydla. Miasto oferuje bezpieczenstwo, jako ze wiele miejskich instytucji jest kontrolowanych przez nieumarlych i mozna sie wszedzie ukryc, bez wzgledu na to, gdzie sie pojdzie. W miescie jest tak wielu ludzi, ze latwo jest zniknac w tlumie i znalezc pozywienie. Na

odludziu latwo zauwazyc obcych - zwlaszcza Lupini.

Jest wiele powodow, dla ktorych wampiry podrozuja po odludziu, np. aby porozmawiac z Inconnu (koniecznie w poszukiwaniu Golcondy). Bohaterowie moga tropic kogos, kto sie ukryl na odludziu albo chciec ukarac grupe Lupinow, ktora najechala miasto. Mozesz polaczyc wedrowke na odludziu z watkiem Ucieczki, jesli chcesz stworzyc naprawde zabojcza opowiesc.

- Diabolizm:

Niezaleznie od osobistych dazen i celow bohaterow, prawdopodobnie jednoczy ich pragnienie wladzy. Ten watek funkcjonuje tylko wtedy, gdy bohaterowie przejawiaja chec niebezpiecznego i destruktywnego postepowania, polegajacego na lokalizacji, eksterminacji i piciu krwi swoich starszych - przez co efektywnie cofaja sie o jedno pokolenie w tyl. Jako grupa, moga tak postepowac z najbardziej poteznymi istotami. Jednak ryzyko utraty Czlowieczenstwa powinno byc ekstremalnie wysokie, zwlaszcza jesli starszy przejawial jakies dodatnie cechy (np. byl milym facetem).

Na ten watek sklada sie po prostu polowanie na ofiare i jej zabicie. Kazda opowiesc powinna wyznaczac bohaterom nowy cel, najlepiej zlego i odrazajacego starszego. Mozesz wlaczyc w sage troche podstawowych tresci moralnych, nadajac jej wyzsza jakosc w odroznieniu od serii przygod typu „bij-zabij". Zmus bohaterow do wybierania swoich celow i obserwowania ich, zanim rusza je zabijac; przeprowadz akcje zabojstwa z finezja i sprytem. W pewnym momencie zapragniesz, aby bohaterowie spojrzeli na siebie i zapytali sie, czy sa lepsi od tych, na ktorych poluja. Dla celow tej sagi mozesz zmienic zasady, aby pozwalaly wszystkim, ktorzy uczestnicza w piciu krwi starszego obnizyc stopien pokolenia, nie tylko jednemu.

Iluminacja

Do najlepszych watkow opowiesci Wampira naleza te, ktore zawieraja intryge. Bardzo dobrze oddaje ona psychike wampira i jest dosyc latwa do przeprowadzenia - po prostu wciagnij bohaterow w polityke Machiavellego spoleczenstwa wampirow. Moga zostac o cos obwinieni, byc swiadkami czegos lub zaangazowac sie sami. Intryga wychodzi duzo lepiej, jesli bohaterowie zajma sie nia z wlasnej inicjatywy. Musisz przedstawic im osiagalne cele, podpowiedziec, jak je osiagnac, a nastepnie dac wolna reke.

- Jyhad:

Przedpotopowcy nie widza zadnych powodow, dla ktorych mieliby zakonczyc swa odwieczna egzystencje, zwlaszcza pod pazurami szczeniat z czwartego pokolenia. Przez millennia toczyli ze soba walki, przesuwajac pionki wampirow pozniejszych pokolen, ktorymi manipulowali, ktorych zdominowali i ujarzmili. Gracze moga byc uwiklani w taka wojne, od pomagania jakiemus Starozytnemu w usuwaniu pionkow innego, po zapobieganie zmasowanym atakom na jego schronienie. Jednak niezaleznie od tego, z iloma przeciwnikami musza walczyc, ich prawdziwy wrog zawsze bedzie sie ukrywal za scena, majac ich za pionki.

Jyhad funkcjonuje takze na innych poziomach, bowiem wszyscy czlonkowie Rodziny wspolzawodnicza ze soba. Bohaterowie musza kroczyc naprzod bardzo ostroznie, aby ci u wladzy nie wykorzystali jej przeciwko nim. Przykladowo, ojciec jednego z bohaterow namawia ich wszystkich, aby pomogli mu w realizacji jego planu pozostania ksieciem, obiecujac w zamian wladze. Jednak jesli aktualny ksiaze odkryje ich role w spisku, nic go nie powstrzyma.

- Wendeta:

Taka opowiesc zaczyna sie czyms naprawde nieprzyjemnym, co przydarzylo sie graczom (najwiekszy skutek odnosi cos zenujacego). Zadbaj o dobre przygotowanie przeciwnikow do tego „zlego uczynku", wyposazajac ich w zlosliwa i nienawistna osobowosc, a nastepnie pozwol dzialac graczom. Rozerwa kazdego na strzepy, probujac dorwac zlosliwego tchorza. To prawdopodobnie najprostszy do rozegrania watek, poniewaz gracze odwalaja cala prace za ciebie. Najtrudniejszym zadaniem jest takie pokierowanie sytuacja, by gracze rzeczywiscie nienawidzili tchorza, az po dziurki w nosie. W zasadzie nie mozna posunac sie za daleko i zepsuc wizerunek „zlego faceta" - nie zaluj sobie.

Zadbaj, by gracze poswiecili sporo czasu na planowanie - jak daleko posuna sie i w jaki sposob wywra swoja zemste. Naklon ich, aby sobie to czesto i szczegolowo wyobrazali. Im dalej odsuniesz ich zemste, tym bardziej rozpalisz ich nienawisc. Na koniec mozesz sprawic, by wszystko okazalo sie wielkim nieporozumieniem - zly facet okazuje sie fajnym gosciem - ale to niebezpieczna praktyka. Gracze bardzo sie frustruja, jesli kierujesz sprawami, tak jak w tym wypadku.

- Maskarada:

Pokusa neonatow uczynienia ze swiata czegos, z czego mogliby czerpac korzysci dzieki swoim nowozyskanym mocom musi byc powstrzymywana przez swiadomosc tego, co ten swiat, nawet swiat ludzkiego mrowiska, moze im zrobic. Czesto gracze beda musieli sie scierac z lowcami, nie mogac ich zabic, zranic czy nawet zastraszyc, gdyz ich zniknięcie mogloby wzbudzic siec podejrzen. Musza zapobiegac, by smiertelni nie odkryli prawdy o istnieniu wampirow.

Przemoc nie zawsze jest wyjsciem - przykladowo, zabicie dziennikarza, ktory jest na tropie, jedynie przyciagnie uwage innych reporterow; dlatego gracze musza znalezc sposob, jak go zmylic.

Ewentualnie to inne wampiry moga ryzykowac ujawnieniem wszystkich, aby gracze mogli pozwolic im kontynuowac ich dzialalnosc bez przeszkod. Jak sobie poradza z gwiazda rocka, ktora korzysta ze swych praw niesmiertelnosci.

- Ucieczka:

Bez wzgledu na to, jak silni sa bohaterowie, zawsze znajdzie sie ktos od nich silniejszy. Wyobraz sobie graczy zmuszonych uciekac z Nowego Jorku przed tlumem, swymi ojcami, Sabatnikami, policja, ktorzy scigaja ich z tego czy innego powodu. To wstrzasajaca opowiesc i doskonaly sposob na odwrocenie wszystkiego w sadze do gory nogami. Jest cos bardzo pierwotnego w przymusie zycia na wrogim terytorium, czujac oddech wroga na plecach, po prostu zyjac z dnia na dzien (raczej z nocy na noc, w przypadku wampirow). Jednak gracze nie lubia przegrywac - wiec dawaj im wieksza niz zwykle szanse przezycia, ale nie pozwol, aby sie o tym dowiedzieli. W niektorych wypadkach, mozesz zrobic tak, by mieli powod uciekac gdzies, tak jak uciekac skads.

- Misja:

Bohaterowie musza wykonac jakies zadanie czy misje, ktora zostala im „zlecona” przez tych o wiekszej wladzy. Moga sie polakomic na nagrode albo zostac zmuszeni do akcji przez Dominacje, grozbe czy szantaz. Bohaterowie moga nawet podjac sie wykonania zadania jako przyjacielskiej przyslugi. Kiedy wykonuja misje, musza sobie radzic nie tylko z wrogami osoby, ktorej sluza, ale takze musza wybadac powiazania tego, kto teraz ma wplyw na ich zycie.

Watek Misji daje ci wielka swobode stworzenia kazdego rodzaju opowiesci, jako ze nie musi zazebiac sie z reszta sagi tak bardzo jak inne. Jednak misja przynosi graczom mniejsze spelnienie i moze byc bardzo denerwujaca. Wykorzystuj misje rzadko i rob wieksze odstepy miedzy opowiesciami, w ktorych poslugujesz sie tym watkiem.

Opowiesci stylowe

Wiele najlepszych opowiesci Wampira opisuje wyzsze wartosci ludzkie i tresci, z ktorymi bohaterowie musza sie zmierzyc. Sa schwytani w pulapke obcych sytuacji, ale wciaz maja do czynienia z bardzo bliskimi problemami. Opowiesci stylowe prezentuja styl pelen patosu; to najwyzszy styl ze wszystkich, a zarazem najtrudniejszy do zastosowania.

- Tragedia:

Mimo iz Wampir jako calosc odznacza sie stala tragedia, mozna stworzyc oddzielne opowiesci wokol tego motywu. Podstawowe zalozenie tragedii jest takie, ze bez wzgledu na to, co sie robi, nie mozna uniknac tragicznego konca - los bohatera jest przesadzony. Czy jest to Edyp, ktoremu przeznaczone zabic wlasnego ojca i poslubic matke, czy krol Lear, zgubiony przez swa wlasna dume, glowny bohater po prostu jest tym, kim jest i nie moze zmienic swojego przeznaczenia. Gracze Wampira maja wiecej swobody niz te postacie literackie, jednak juz sam fakt bycia wampirem otwiera ich na ryzyko destruktywnego szalu.

Choc czasem moga opanowac swoja furie, nie zawsze musi byc to regula.

Sekret wykorzystywania tragedii w opowiesci polega na odnalezieniu sposobu, ktory pozwoli obrocic wewnetrzna nature bohaterow przeciwko nim samym. Jesli bohater lub bohaterowie dostana napadu szalu w niewlasciwym momencie, np. kiedy odwiedzaja ksiecia lub sa otoczeni przez policje, bohaterowie beda musieli spedzic reszte opowiesci pokutujac za swoje bledy.

Postaw bohaterow w sytuacji, gdzie aby przezyc, beda zmuszeni pic krew swoich ukochanych, albo niech atak wroga spadnie na glowy ich przyjaciol, dotykajac przez to ich samych. Pamietaj, nawet jesli w swiecie Wampira taki koszmar jest naturalny, zawsze musisz pozostawiac graczom te odrobine swobody w kierowaniu przeznaczeniem swych bohaterow.

- Przemienienie:

Rozpocznij gre tak, aby gracze byli jeszcze ludzmi i przeprowadz ich przez caly proces stworzenia. To bardzo traumatyczne, silne i emocjonalne doswiadczenie. Musisz okreslic, dlaczego to bohaterowie zostali wybrani i dlaczego jako grupa. Czy sa rodem jednego ojca, czy tez potomstwem starszych z jednego miasta, ktorzy stworzyli wielu neonatow w jednym czasie?
Celem bohaterow mogloby byc odnalezienie sposobu na ponowne stanie sie czlowiekiem. Zostawili za soba ludzi, ktorych kochali i ktorzy ich potrzebowali. Saga skupialaby sie na ich rosnacej desperacji pragnienia zdjecia klatwy. Jak daleko zajda, aby osiagnac swoj cel i czy po drodze utraca tragicznie swe Czlowieczenstwo?

Bohaterowie zaczynaja bez Dyscyplin, ale otrzymuja te trzy punkty w trakcie sagi - w trakcie pobierania nauki u ojca. Musisz szczegolowo opisac schronienie ojca, jak rowniez jego najblizszych przyjaciol i wrogow. Ojciec musi byc naprawde pelna i zywa postacia. Stworz w sadze wokol schronienia klaustrofobiczna atmosfere, dzieki temu kiedy bohaterowie rusza wreszcie w miasto, naprawde przezyja uczucia zachwytu i oczekiwania.

- Romans:

Wampiry zarowno z mitu, jak i filmow sa czesto gleboko wrazliwymi istotami, tak seksualnie, jak i romantycznie. Jako istoty o rozpalonych namietnosciach, ksztaltuja dalece bardziej silne wiezi niz wiekszosc smiertelnych kiedykolwiek znala. Konflikt miedzy glodem a miloscia i proby powstrzymywania Bestii przed zniszczeniem tego, co najcenniejsze, moga byc watkami niezliczonych przygod.
Przykladowo, jak bohater opanuje szok swego smiertelnego kochanka po tym, jak stal sie wampirem?

Oprocz stosunkow wiazacych wampiry ze smiertelnikami, przezywaja one glebokie emocje czasem odczuwaja w stosunku do siebie. Relacja miedzy ojcem a jego potomstwem nie sprowadza sie tylko do tego, co laczy rodzicow z dziecmi, ale moze byc taka, jaka wystepuje pomiedzy doswiadczonym kochankiem a dziewica. To sprawia, ze dziecku jest tym ciezej i tym bardziej pragnie ono sie uniezaleznic.

Silne relacje zachodza w Rodzinie posrod tych, ktorych laczy Wiez Krwi. Mimo iz jest to latwe do odegrania, zgodnie z gotowym schematem, duzo ciekawsze byloby wyprobowac poswiecenie graczy dla ukochanego wampira, z ktorym wiaze ich wiez.
Poswieca swoich przyjaciol, swoje plany, a nawet swoje zycie, aby uszczesliwic swego pana. Oczywiscie, jeszcze ciekawsze staje sie to wowczas, gdy ow drugi wampir takze jest zwiazany Wiezia Krwi (z graczem lub jeszcze innym wampirem).

- Wybawienie:

Niektore wampiry nie chca miec nic wspolnego z lowami i intryga, ktore wypelniaja zycie Rodziny. Dla nich celem jest odzyskanie ich czlowieczenstwa. Po prostu daj graczom mozliwosc naprawy czegos, czynienia jakiegos dobra. Moga udzielic pomocy staremu czlowiekowi w walce z Brujahem, ktory zamieszkal w jego domu, czy pomoc Malkavianowi w rozwianiu jego zludzen i zaakceptowaniu faktu, ze jest wampirem. Czesto opowiesci o wybawieniu moga nagradzac Czlowieczenstwem i rzeczywiscie jest to jedyna droga odzyskania moralnosci.

- Poszukiwanie:

Bohaterowie poszukuja Golcondy jako srodka nie tyle ucieczki, co zmiany swego zycia. To rozgrywka egzystencjalna, bowiem bohaterowie poszukuja czegos, co nie jest rzeczywiste, choc prawdziwe, co jest iluzja, ale nie do konca. Te poszukiwania zaprowadza bohaterow na dno wlasnej duszy, dlatego koniecznie musza byc oni postaciami pelnymi i urzeczywistnionymi. Czesto najlepiej przemienic opowiesc w poszukiwanie, kiedy juz troche potrwa.

- Zwykle zycie:

Bohaterowie staraja sie kontynuowac swoje smiertelne zycie nawet po Przeistoczeniu. W jakis sposob musza godzic ze soba te dwa zycia, trzymajac kazde w sekrecie przed drugim. Bohaterowie musza nauczyc sie polegac na sobie, aby zwyciezac. Jesli sa z jakiegokolwiek powodu slawni, moze to tylko pogorszyc sprawe. Rozegraj pelne preludium, aby bohaterowie byli tak realni i szczegolowi, na ile to mozliwe, ale zacznij sage wkrotce po Przeistoczeniu. Glowna idea polega na tym, by grac w okresie zmiany.

Bedziesz musial szczegolowo opisac codzienny swiat kazdego bohatera, aby mieli czym sie zajac. Sprowokuj na tyle ciekawa i nieodparta sytuacje w miescie, by przyciagnela ich do swiata wampirow. Zestawiaj ze soba te dwa przeciwne swiaty tak czesto i zywo, na ile potrafisz, i zmus bohaterow do tego, aby probowali je rownowazyc.

****

KSIEGA TRZECIA: PERMUTACJE

Won rozkladu jest dla mnie niczym zapach perfum. Morowe powietrze muska mnie dotykiem starego kochanka. Kiedy slysze pisk opon na asfalcie, kiedy widze blask neonow rozswietlajacych spiace miasto, wiem, ze jestem w domu.

Nawet kiedy Glod skrada sie na granicy swiadomosci, kiedy oszalamia mnie chaos delirium, wiem, ze to moje miejsce. Tu stol biesiadny zawsze jest zastawiony. Tu muzyka zycia przygrywa kazdemu posilkowi.

Kochankowie przechadzaja sie, reka w reke. Czuje, jak narasta moj Glod. Ich zycie nalezy do mnie, jesli tylko zechce. Bestia miota sie, ale nie wypije ich krwi. Trzeba panowac nad Bestia, choc nie mozna jej unicestwic. Kazdego dnia musze staczac z nia walke.

Pilem krew wielu. Ich twarze staja w pamieci, plyna przed oczami - niektore nawiedzaja mnie, inne dziekuja. Pelne usta blagaja o rozkosz, domagaja sie ekstazy. Wpatruja sie we mnie, blagaja o zycie, lecz znajduja jedynie ulge. Moj glod przypieczetowal ich los. Moja potrzeba stala sie ich koncem. Moje pragnienie ostatnim gwozdziem do ich trumny.

Czyz ci, co umarli, nie byli zbrodniarzami? Czyz te twarze nie szukaly smierci, jeszcze zanim ich spotkalem? Poznali mnie, kiedy nasze drogi sie zeszly. Smierc zadala smierc, tak jak zycie daje zycie. Jestem Bestia.

Przemoc gra dla mnie muzyke sily. Spiewa o mojej potrzebie i budzi moj glod. Ide za dzwiekami tej melodii, szukajac jej zrodla - paw przebrany w stroj kolorow.

Kiedy rzucam te umalowana kobiete o ziemie, wyciaga z torebki pieniadze. Pasozyt. Powoli nachylam sie nad nia. Rak. Jej wielkie oczy napotykaja moje. Choroba. Spijam jej esencje. Proch. Bestia jestem, aby Bestia sie nie stac.

Ten, ktory walczy z potworami, powinien uwazac,
aby samemu nie stac sie przez to potworem.
A jesli zbyt dlugo spogladasz w otchlan,
otchlan wejrzy takze w ciebie.
- Friedrich Wilhelm Nietzsche, „Poza dobrem i zlem”

ROZDZIAL SIODMY: CECHY

Dobrzy pragna sily, jedynie by plakac jalowymi lzami.
Silni dobra chca: slabsi ich potrzebuja.
Madrzy pragna milosci; a ci, co kochaja, chca madrosci.
- P. B. Shelly, „Prometheus Unbound”

W Wampirze Cechy sa podstawa bohatera - opisuja, tworza i okreslaja bohatera - kim jest on naprawde i jaki rzeczywiscie on jest. Pomagaja ci opisac wady i zalety twojego bohatera, pozwalaja przelozyc go na rzeczywistosc gry i jezyk kostek, a co najwazniejsze, pomagaja sie na nim skoncentrowac i go zrozumiec.

Cechy opisuja tylko ogolne parametry bohatera. Prawdziwa istota bohatera powstaje w wyobrazni gracza i spelnia sie przez to, w jaki sposob odgrywa on jego role. Cechy w Wampirze celowo zostaly potraktowane ogolnikowo - przynajmniej ich liczbowa strona - dlatego nie powinienes zbytnio koncentrowac sie na Karcie Bohatera. Wszystko, co ustaliles w procesie kreacji bohatera tworzac jego zarys i kontury, nabierze pelnego ksztaltu podczas gry. Nie mysl o Cechach swojego bohatera jako o tym, co tworzy bohatera. Prawdziwego bohatera stworzy dopiero twoja gra aktorska, a nie jego Cechy.

Specjalizacja

Do kazdego Atrybutu i Zdolnosci o wartosci 4 lub wyzszej gracz moze dobrac Specjalizacje. Chociaz ogolny opis Cech znajduje sie dalej, warto o tym powiedziec teraz. Niektore Cechy maja swoje

szczegolne dziedziny, w ktorych bohater moze byc nad wyraz biegly - twoj bohater moze bardzo dobrze prowadzic samochod, ale moze byc wyjatkowo dobry w jezdzie terenowej. Wiekszosc graczy dobiera sobie Specjalizacje, aby ubarwic postac bohatera, ale Specjalizacje moga takze miec rzeczywiste znaczenie w opowiesci. Gracz moze poslugiwac sie Specjalizacja jako pomoca w rozgrywce nawet jesli jego bohater nie ma danej Cechy o wymaganej wartosci 4 lub wyzszej, jednak wowczas nie bedzie to mialo zadnego wplywu na mechanike gry.

Specjalizacja pozwala wykonac powtorny rzut kazda kostka, na ktorej wypadlo 10 oczek, kiedy bohater wykonuje akcje, w ktorej dana Specjalizacja ma bezposrednie zastosowanie. Kostki, na ktorych poczatkowo wypadly „dziesiatki" wliczaja sie do sumy uzbieranych sukcesow, ale gracz moze probowac uzyskac nastepne, rzucajac po raz kolejny kostkami za kazde uzyskane 10 oczek.

Klany

Jestesmy Syjamczykami, czy tego chcesz.
Jestesmy Syjamczykami, czy tego nie chcesz.
- the cats, „Lady and the Tramp"

Opisane dalej siedem klanow to cialo i dusza Camarilli. Oczywiscie nie sa jedynymi istniejacymi wampirzymi klanami, jednak w tej siodemce zwieraja sie tylko te klany, ktore popieraja Camarille, stajac sie przez to naturalna czescia zycia i spolecznoscia Rodziny. Gracz moze wyciagnac genealogie swojego bohatera z jednego z tych siedmiu klanow, choc moze tez zdecydowac sie pozostac Wloczega - wampirem bez klanu.

BRUJAH

Klan Brujah prawie w calosci tworza wszelkiego rodzaju buntownicy, wiecznie szukajacy ostatecznego wyrazu swej indywidualnosci. Brujah sa punkami, skinami, gangami motorowymi, rockersami, cpunami, socjalistami i anarchistami. Zwykli byc nieustepliwi, bardzo agresywni, bezwzgledni, czuli na urazy i bardzo halasliwi. W Rodzinie stanowia grupe, ktorej nie sposob opanowac.

To malkontenci, fanatyczni w swych nienormalnych przekonaniach - jedyna idea, ktora ich jednoczy, jest wspolne pragnienie obalenia systemu spolecznego - czy to wampirzego, czy smiertelnego - i zastapienia go wlasnym (lub niczym w ogole). Wielu z nich to twardoglowi krzyzowcy najgorszego autoramentu, calkowicie oddani wlasnym celom i slepi na wszelkie inne odcienie prawdy.

Chociaz Brujah sa niewiarygodnie klotliwi, pomagaja sobie w potrzebie, bez wzgledu na zaszle klotnie i antagonizmy. Kiedy Brujah wzywa, reszta odpowie na to wezwanie, ale jesli zorientuje sie, ze zostala wezwana bez powodu, zebrany tlum wscieknie sie.

Klan ma kiepska organizacje i tylko sporadycznie prowadzi informacyjne spotkania. W istocie Brujah sa przekonani, ze to wlasnie ich chaotyczne zachowanie pozwala im otrzymac obiekty swych pragnien. Inni czlonkowie Rodziny przymykaja oko na ich wybryki - gdyby dotyczylo to innych czlonkow Rodziny, nie uszloby im plazem - zas zachowanie Brujah kwituje sie jedynie westchnieniem: „ach, ci Brujah". Po Brujah mozna sie spodziewac wszystkiego - i bezczelnych odzywek, i wulgarnych wyzwisk. Rodzina nauczyla sie traktowac Brujah z dystansem, z jakim nie odnosi sie do zadnego innego wampira.

Przydomek:
Halastra
Wyglad:
Brujah lubia ubierac sie modnie, w to, co aktualnie jest najbardziej wyzywajace, choc niektorzy z nich ubieraja sie na zupelnie inna modle, denerwujac reszte klanu, a dzieki temu - „najbardziej" buntowniczo. Dzis popularne sa skorzane kurtki, irokezy, lancuchy i czarne buty, podobnie jak staroswieckie kostiumy, zwlaszcza renesansowe. Brujah moga takze ubierac sie charakterystycznie, przyjmujac poze ulicznych chuliganow, neonazistow czy nawet militarystow.
Schronienie: Brujah mieszkaja po prostu tam, gdzie chca, zwykle wyrzucajac pechowych lokatorow, ktorzy tam mieszali. Maja w zwyczaju przenosic sie z miejsca na miejsce, nigdy nie pozostajac gdzies dluzej niz

miesiac.

Zwykle maja wiele roznych „melin", gdzie moga w ukryciu przeczekac niespokojne czasy. Niektorzy Brujah wypracowali sobie nowa taktyke - wprowadzaja sie do mieszkania jakiejs rodziny z przedmiescia i Zdominowuja ja, aby byla posluszna. Brujah „wisi" na jednej rodzinie kilka tygodni i odchodzi, kiedy mu sie znudzi. Niektorzy Brujah, zanim odejda, „rekrutuja" zbuntowanych nastolatkow.

Pochodzenie:

Kiedy Brujah szukaja sobie potomkow, oczywiscie preferuja buntownikow. Bardzo rzadko opiekuja sie neonata. Zwykle pozostawiaja go samemu sobie, a jego ojciec wzywa go i pomaga tylko z kaprysu. Ojciec czesto pozostaje anonimowy, aby uniknac gniewu surowego ksiecia.

Ojciec zwykle stwarza na raz kilkoro dzieci, formujac rod. Kiedy Brujah tworza potomstwo, rzadko staraja sie o pozwolenie ksiecia, a w tym wypadku wiecej dzieci ma wieksze szanse przezycia. To strategia liczebnosci - im wiecej stworzy sie potomkow, tym bardziej prawdopodobne, ze niektorzy przezyja.

Kreacja bohatera:

Brujah czesto pelnia w zyciu role kryminalisty lub punka, ale wielu z nich jest takze intelektualistami. Zwykle maja bardzo agresywna Postawe i skrajne Usposobienie. Fizyczne Atrybuty sa pierwszorzedne, podobnie jak Umiejetnosci. Jako Cechy Pozycji Brujah z reguly maja Znajomosci, Sprzymierzencow i Trzode.

Klanowe Dyscypliny:

Potencja, Prezencja, Szybkosc

Ulomnosci:

Czlonkowie tego klanu wpadaja w szal znacznie szybciej niz inne wampiry. Oczywiscie Brujah calkowicie temu zaprzeczaja; w istocie, staja sie nad wyraz drazliwi (moga nawet wpasc w szal), kiedy tylko poruszy sie ow temat. Stopien trudnosci dla testu Szalu jest zawsze o 2 wyzszy niz normalnie.

Organizacja:

Ten klan jest kiepsko zorganizowany i rzadko odbywa formalne spotkania. Jednak jego przynaleznosc do Camarilli daje anarchistom wiecej niz innym klanom. W istocie, lezy to w naturze tego ruchu.

Cytat:

„Wszystkie wrazliwe istoty zasluguja na to, aby byly wolne - to nasze przyrodzone prawo. Kiedy obalimy ten dekadencki system, ktory probuje nami rzadzic, bedziemy takze mogli obalic system, ktory rzadzi smiertelnymi. Bedziemy zbawcami Ziemi!"

Stereotypy:

- Nosferatu - Sa bezprawnie odrzucani ze wzgledu na swoj wyglad. Tylko my ich szanujemy, mimo ich okrucienstwa.
- Tremere - Nasi smiertelni wrogowie. Nie ma gorszych nad tych manipulatorow.
- Ventrue - Ci niegodziwi, knujacy politycy sa najwiekszymi w swiecie hipokrytami.
- Gangrel - Potrafia walczyc; bez dwoch zdan.
- Toreador - Zdegenerowane bekarty. Byliby przyzwoitymi sprzymierzencami, gdyby nie ich uzaleznienie od ludzkiej rozpusty.
- Malkavian - Niektorzy to fajni kumple, ale wszyscy sa dziwakami.

[Karta Bohatera - patrz wczescniej]
[ponizej tylko:]
Usposobienie: RYCERZ
Postawa: CHAM
Klan: BRUJAH
Pokolenie: XIII
Rola: REWOLUCJONISTA
Dyscypliny: SZYBKOSC, POTENCJA, PREZENCJA
Pozycja: ZNAJOMOSCI, SPRZYMIERZENCY, TRZODA

GANGREL

Gangrelici sa wloczegami, rzadko pozostajacymi dluzej w jednym miejscu. Roznia sie pod tym wzgledem od wiekszosci czlonkow Rodziny, ktorzy staraja sie znalezc sobie schronienie i przyzwyczaic do niego. Ten klan nie ma zadnych wyznaczonych przywodcow; ogolnie rzecz biorac, Gangrelici sa obojetni na takie sprawy. Wycofali sie z zycia spolecznego cicho i formalnie, jednak nosza w sercu poczucie wspolnoty.

To klan osobnikow o silnej woli przetrwania - wampirow potrafiacych o siebie zadbac. Wcale nie maja w pogardzie cywilizacji czy spolecznosci reszty Rodziny, jednak doskonale sie bez tego obchodza. Znani sa ze spokoju, z jakim przemierzaja kraj Lupinow (wilkolakow), mowi sie bowiem, ze przyjaznia sie ze zmiennokształtnymi.

Gangrelici sami swietnie potrafia zmieniac ksztalt, co moze tlumaczyc ich latwosc swobodnego poruszania sie po odludziu. Nikt nie slyszal, aby potrafili zmieniac sie w cokolwiek innego poza wilkami i nietoperzami, ale stare podania o starszych Gangrelitach mowia, iz potrafia oni przyjmowac forme mgly. Przypisuje sie im zwierzece rysy - z pewnoscia z powodu Dyscypliny Zmiany, w ktorej sa biegli; w istocie, najstarsi z nich z ledwoscia przypominaja ludzkie istoty.

Gangrelici sa blisko zwiazani z Cyganami. W rzeczywistosci, jesli dac wiare opowiesciom, Cyganie sa smiertelnymi potomkami Przedpotopowca, ktory zalozyl linie Gangrel. Ponoc znajduja sie pod jego ochrona i czlonek Rodziny, ktory ich skrzywdzi lub Przeistoczy jednego z nich, bedzie przed nim odpowiadal. Niezaleznie od tego, co jest prawda a co nie, czlonkowie Rodziny niechetnie podnosza reke na Cyganow. Od czlonkow klanu Gangrel oczekuje sie, zgodnie z dlugotrwala tradycja, ze beda pomagac Cyganom, kiedykolwiek zajdzie potrzeba. Wiadomo rowniez, ze Cyganie pomagaja Gangrelitom. Niektorzy Gangrelici wiele wyniesli z cyganskiej kultury, wlaczajac w to manieryzmy, elementy jezyka, a nawet stroju.

Przydomek:

Pustelnicy

Wyglad:

Czlonkowie tego klanu zwykle wyrozniaja sie zwierzecymi rysami twarzy, zwlaszcza gdy znaja Dyscypline Zmiany. Zwykle ubieraja sie bardzo prosto i tak tez sie zachowuja.

Schronienie:

Gangrelici z natury sa koczownikami i prawie nigdy nie osiadaja na stale. Choc moga zyc w obrebie jednego miasta, zwykle nie dbaja o stale schronienie, lecz kazdego dnia spia w innym miejscu. Czesto mozna ich spotkac w parkach, ogrodach zoologicznych i innych zadrzewionych obszarach miasta. Wiekszosc z nich potrafi zapasc sie pod ziemie i tak kazdego wschodu umykac promieniom slonca.

Pochodzenie:

Gangrelici zawsze bardzo starannie dobieraja sobie potomstwo, poszukujac tych, ktorzy maja wole przetrwania. Jednak kiedy Przeistocza smiertelnikow, pozostawiaja dzieci samym sobie, aby znalazly sobie wlasne sciezki w swiecie. Chociaz ojcowie moga obserwowac je z ukrycia, prawie nigdy nie wtracaja sie w ich zycie. Kiedy nadchodzi odpowiedni czas, ujawniaja sie swoim zoltodziobom i ucza ich zwyczajow klanu.

Kreacja Bohatera:

Gangrelici zwykle pelnia w zyciu role Wolnego Strzelca lub Robotnika - Jacusia Pracusia. Ich Usposobienie i Postawa zwykle sa bardzo podobne. Fizyczne Atrybuty sa pierwszorzedne, podobnie jak Talenty. Powszechne wsrod nich Cechy Pozycji to: Sprzymierzency (Cyganie) i Mentor (ojciec).

Klanowe Dyscypliny:

Animalizm, Hart, Zmiana

Ulomnosci:

Za kazdym razem, kiedy Gangrelici wpadaja w szal, coraz bardziej zaczynaja przypominac zwierzeta - gracz prowadzacy bohatera z klanu Gangrel musi dodawac mu nowe zwierzece rysy, ilekroc wpada on w szal. Wraz z wiekiem Gangrelici coraz bardziej przypominaja to, czym naprawde sa - Bestie. Zwierzece rysy ujemnie wplywaja na spoleczne umiejetnosci bohatera. Za kazde piec nowych rysow gracz musi obnizyc o 1 pkt wartosc jednego ze Spolecznych Atrybutow.

Organizacja:

Gangrelici naprawde nie uwazaja sie za klan. Prawie nigdy nie odbywaja spotkan i rzadko

przychodza na zebrania Camarilli. Jednak wspolne towarzystwo bawi ich bardziej niz innych czlonkow Rodziny i czesto mozna ich spotkac razem.

Cytat:

„Miasto nie jest naszym domem. To po prostu jedyne miejsce, gdzie mozemy dlugo zyc. Nasz lud stal sie chory i zepsuty, bowiem zyjemy w tym czysccu na tyle dlugo, iz uzaleznilismy sie od skazonej krwi smiertelnikow."

Stereotypy myslenia:

- Nosferatu - Krewni wielkiego ducha; mamy z nimi wiele wspolnego.
- Tremere - Choc nie zdaja sobie z tego sprawy, jestesmy wrogami. Podazaja zla droga i chca nas wszystkich zgubic.
- Ventrue - Kazda sekta musi miec przywodcow; kazdy przywodca musi sluzyc sekcie. Nasi przywodcy nie sa ani gorsi, ani lepsi niz wiekszosc.
- Toreador - Gardzimy nimi, poniewaz nie zasluguja na nic lepszego. Musza nauczyc sie dawac, zamiast tylko brac.
- Brujah - Ich charakter jest czysty, ale ich poglady niejasne.
- Malkavian - Sa rezerwuarem wewnetrznej mocy, ale nawet oni sami nie wiedza, jak ja uwolnic.

[Karta Bohatera:]
Usposobienie: OCALENIEC
Postawa: SAMOTNIK
Klan: GANGREL
Pokolenie: XIII
Rola: HIPPIS
Dyscypliny: ANIMALIZM, HART, ZMIANA
Pozycja: SPRZYMIERZENCY, TRZODA, MENTOR

MALKAVIAN

Malkaviani sa szaleni, wszyscy i kazdy z osobna. Jednak z szalenstwa plynie madrosc, a z madrosci sila. Malkavianie sa prawdziwymi istotami chaosu. Ale znani sa tez jako klowni i figlarze. Nie wszystko, co ich dotyczy, ma sens.

Hanba klanu sa jego destruktywni i nihilistyczni czlonkowie. Malkavianie maja reputacje sadystow i slabo panuja nad czlowieczenstwem, ktore im jeszcze pozostalo. Tacy Malkavianie sa na szczescie w mniejszosci. Czlonkowie tego klanu nieustannie zaskakuja Rodzine; czesto nie wydaja sie oblakani. Niektorzy z Rodziny wierza, ze Malkavianie maja niezasluzona opinie, zhanbiona przez kilku naprawde psychotycznych czlonkow tego klanu. Nalezy przy tym pamietac, ze wiekszosc normalnie wygladajacych ludzi ma bardzo slaby kontakt z rzeczywistoscia.

Malkavianie maja swoja uhonorowana czasem tradycje robienia kawalow czlonkom Rodziny, a takze bydlu. Natura tych „figli" moze byc bardzo rozna, poczynajac od zabaw bezpiecznych, na potencjalnie smiertelnych konczac. Malkavianie odnosza sie do siebie zaleznie od indywidualnego prestizu, ocenianego w klanie na podstawie platanych figli. Wielu Malkavianow swiecie wierzy, ze Jyhad jest zartem, ktory zrobil zalozyciel ich rodu.

Malkavianie sa bardzo wybredni, jesli idzie o tego, kogo Przeistaczaja. Zwykle wybieraja osobnikow na skraju obledu. Czlonkowie klanu dlugo i zawziecie poszukuja takich, ktorzy poznali tak wiele prawdy, iz zeszli do otchlani chaosu i wskutek tego odkryli wyjatkowa perspektywe rzeczywistosci. Jesli wybrany potomek jest jednak zdrowy, ojciec sprawi mu mozliwie najciezsze Przeistoczenie i Przemienienie, starajac sie, aby podczas tego procesu smiertelnik oszalal.

Przydomek:

Swiry

Wyglad:

Czlonkowie tego klanu wygladaja bardzo roznie i prowadza bardzo rozny tryb zycia.

Schronienie:

Malkavianie mieszkaja wszedzie tam, gdzie czuja sie wygodnie. Wielu z nich wybiera szpitale i

zaklady dla psychicznie chorych. Niektorzy nawet uchodza wzgledem personelu za pacjentow.

Pochodzenie:

Czlonkowie tego klanu wybieraja na neonatow tylko tych, ktorzy sa bliscy smierci lub sa na tyle szaleni, iz egzystencja wampira okaze sie w pewien sposob konsekwencja ich bytu. Wierza, ze wszyscy smiertelni powinni miec szanse przezyc swe naturalne zycie.

Kreacja Bohatera:

Malkavianie moga pelnic w zyciu kazda role - im bardziej niezwykla, tym lepsza. Moga miec bardzo rozna Postawe, ktora rzadko oddaje ich prawdziwe Usposobienie. Mentalne Atrybuty sa pierwszorzedne, podobnie jak Talenty w wypadku Zdolnosci. Moga miec prawie kazda Ceche Pozycji.

Klanowe Dyscypliny:

Nadwrazliwosc, Dominacja, Mimikra

Ulomnosci:

Wszyscy czlonkowie tego klanu maja jakies Zaburzenia. Bohater rozpoczyna gre, majac jedno z nich. Gracz moze wybrac dowolne Zaburzenie (patrz: rozdzial 8), ale bohater nigdy nie bedzie w stanie kompletnie go stlumic, bez wzgledu na to, ile punktow Sily Woli poswieci. Dotyk szalenstwa ciazy na czlonkach tego rodu od zawsze.

Organizacja:

Wielu Malkavianow prawdopodobnie nie zdaje sobie nawet sprawy, ze tworza klan, a reszta usilnie zaprzecza, jakoby byli Malkavianami.

Cytat:

„Powiedziales, szalenstwo? Boisz sie mnie? Obawiasz sie tego, co moglbym zrobic, co moglbym powiedziec? Zdumiewajaca reakcja! Czy to ci przypadkiem nie przeszkadza?”

Stereotypy myslenia:

- Nosferatu - To najzabawniejszy klan ze wszystkich i pewnie najuczciwszy, bo jawnie pokazuja to, co inni z takim trudem probuja ukryc.
- Tremere - Oni wiedza to, co my wiemy, ale stronia od tego. Ciagle usiluja uniknac tego, co jest nieuniknione. Natura pelna jest roznych cykli.
- Ventrue - Z nimi jest najlepsza zabawa, bo wszystko biora serio.
- Gangrel - Sa inni niz reszta, podobnie jak my, ale sa jeszcze wiekszymi samotnikami.
- Toreador - Jacy rozkoszni hedonisci - to nie zycie, ktorym zyja, ale nieustanne umieranie. Gdyby kiedys to sobie uprzytomnili, ich zabawa skonczylaby sie.
- Brujah - Maja jakas wizje, ale w swoim fanatyzmie sa tak samo slepi, jak reszta.

[Karta Bohatera:]
Usposobienie: BLAZEN
Postawa: EKSCENTRYK
Klan: MALKAVIAN
Pokolenie: XIII
Rola: NEUROTYCZNY KOMIK
Dyscypliny: NADWRAZLIWOSC, DOMINACJA, MIMIKRA
Pozycja: TRZODA, WPLYWY, SRODKI, ZNAJOMOSCI

NOSFERATU

Ze wszystkich klanow Nosferatu przypominaja ludzi najmniej. Wygladaja niczym dzikie zwierzeta. Ich zapach i wyglad jest nieprzyjemny - ktos moglby nawet powiedziec, ze potworny. Dlugie, bulwiaste uszy, szorstka skora, resztki wlosow, pociagle twarze, poznaczone odrazajacymi brodawkami i guzkami naleza u nich do cech najmniej przyprawiajacych o mdlosci.

Nosferatu po swoim Przeistoczeniu przechodza wyjatkowo bolesny okres transformacji. W ciagu tygodni ich smiertelny wyglad wolno sie zmienia, przyjmujac oblicze Nosferatu. Na poczatku dziecko cieszy sie swymi nowo zyskanymi mocami, lecz wkrotce rozpoczyna sie bol i przemiana. Psychiczna trauma przemiany w tak odrazajaca potwornosc jest czesto bardziej dotkliwa, niz fizyczne symptomy.

Nosferatu zwykle Przeistaczaja takich smiertelnikow, ktorzy sa w jakis sposob wypaczeni - emocjonalnie, fizycznie, duchowo czy intelektualnie. Uwazaja, ze Przeistoczenie jest zbyt straszne, aby

dotknac nim jakakolwiek wartosciowa ludzka istote. Przez przemiane w wampira Nosferatu maja nadzieje zbawic smiertelnych, dajac im „druga szanse". Zadziwiajace jest, jak czesto to skutkuje. Pod swa grozna powloka Nosferatu maja zaskakujaco praktyczne i zdrowe umysly.

Mowi sie, ze czerpia przyjemnosc z faktu bycia brudnym i nieprzyjemnym, i niewiele robia, aby wygladac lepiej (nie dlatego, ze byloby tak wiele do zrobienia). Naprawde sa weseli w calej tej swojej nedzy, zwlaszcza gdy inni sa zmuszeni wejsc do ich krolestwa. Znani sa tez ze swej zrzedliwosci i sprosnosci. Nie ma co liczyc, ze dostosuja sie do standardow cywilizowanego spoleczenstwa.

Chociaz Dyscyplina Mimikry pozwala Nosferatu poruszac sie w smiertelnym spoleczenstwie, nie potrafia utrzymywac z nim spolecznych stosunkow. Dlatego musza zyc na uboczu. Zwyczaje, ktore sie rozwinely pod wplywem takiego trybu zycia, odbijaja sie nawet na stosunkach z innymi wampirami. Nosferatu unikaja wszelkich kontaktow, wolac wlasne, samotne zycie od chaosu interakcji z innymi.

Chociaz Nosferatu moga sie wcale nie przyjaznic z innymi wampirami, przejawiaja zaskakujaca swiadomosc tego, co dzieje sie w miescie. Lubia podsluchiwac z ukrycia rozmowy innych wampirow i podobno nawet zakradaja sie do schronienia ksiecia, poznajac najglebsze sekrety starszych. Jesli ktos pragnie dowiedziec sie czegos o miescie lub ich niesmiertelnych mieszkancach, wystarczy ze porozmawia z Nosferatu.

Nosferatu utrzymuja ze soba bliski kontakt i stworzyli nawet w Rodzinie wyjatkowa subkulture. Pelnia wzgledem siebie role gospodarzy, z wielka grzecznoscia i dzentelmenstwem. Dziela sie miedzy soba zebranymi wiadomosciami i w efekcie sa najlepiej poinformowanymi wampirami w Rodzinie.

Przydomek:

Szczury

Wyglad:

Przemiana, jaka klatwa wywarla na czlonkach tego klanu jest najbardziej dominujaca cecha genealogiczna. Szczyca sie wielkimi klami, ich skora jest szorstka i pomarszczona, i zwykle nie maja wlosow (chyba ze w niewlasciwych miejscach).

Schronienie: Nosferatu najczesciej mieszkaja pod ziemia, czy to w wilgotnych piwnicach, czy w systemie kanalizacyjnym miasta. Ponad ziemia goszcza w opuszczonych domach lub cmentarzach.

Pochodzenie:

Staraja sie wybierac zoltodziobow sposrod wyrzutkow i nieudacznikow spoleczenstwa: bezdomnych, umyslowo chorych i beznadziejnie antyspolecznych.

Kreacja Bohatera: Wiekszosc Nosferatu pelni w zyciu role nizszej klasy i ma silnie kontrastujace Usposobienie i Postawe. Fizyczne Atrybuty sa pierwszorzedne, podobnie jak Talenty.

Klanowe Dyscypliny:

Animalizm, Mimikra, Potencja

Ulomnosci:

Nosferatu sa tak brzydcy, ze ich Aparycja wynosi zero. Nalezy po prostu wykreslic ten Atrybut z Karty Bohatera. Wszystkie akcje wymagajace Aparycji koncza sie dla nich niepowodzeniem (sa naprawde szkaradni).

Organizacja:

Zwykle sa wzgledem siebie ostrozni i raczej nie przestaja z innymi. Sa zjednoczeni duchem, maja ustalona siec powiazan, ale prawie nigdy nie odbywaja zadnych spotkan klanowych.

Cytat:

„Nie szukam klopotow, a kiedy sie pojawia, kryje sie przed nimi. Cholerna racja, sliczny chlopczyku. Mozesz nazwac mnie tchorzem, ale w moim zyciu znalem paru Krewnych, ktorzy zareagowali o kilka sekund za pozno. Nie chodzi o to, ze nie mozemy umrzec, ale raczej o fakt, ze nie bedzie to juz naturalne."

Stereotypy myslenia:

- Tremere - Mroczne typy; poznali sie na czyms.
- Ventrue - Zbyt cholernie poprawni; zadzieraja nosa...
- Gangrel - Fajni goscie; wiedza, kim sa.
- Toreador - Pustoglowe szczeniaki, ktorym trzeba spuscic lanie.
- Brujah - Calkiem przyjemni kolesie, kiedy strzasnac z nich cale gowno.
- Malkavian - Nieznosni, czyz nie? Nie wolno im ufac.

[Karta Bohatera:]
Usposobienie: GBUR
Postawa: ORGANIZATOR
Klan: NOSFERATU
Pokolenie: XII
Rola: SKORUMPOWANY PRZEMYSLOWIEC
Dyscypliny: ANIMALIZM, MIMIKRA, POTENCJA
Pozycja: SRODKI, WPLYWY, SWITA, POKOLENIE

TOREADOR

Czlonkowie tego klanu znani sa ze swego hedonizmu, choc jest to zafalszowany obraz tego, kim naprawde sa. Sa dumnymi i arystokratycznymi czlonkami Rodziny, sa bardzo pobudliwi i kultywuja wybredne gusta, ale ich hedonizm zachodzi rzeczywiscie odrobine za daleko. Artysci zawsze pozostaja niezrozumiali.

Toreadorzy sa najbardziej obyci ze wszystkich klanow. Zajmuja sie pieknem w sposob, jaki nie potrafi zglebic zaden smiertelnik. Posluguja sie estetycznym zmyslem i smakiem, ktore otrzymali w darze podczas Przeistoczenia, aby byc tak chlonnymi i namietnymi, jak to tylko mozliwe. Idealem Toreadora jest jedynie piekno i nic innego nie liczy sie tak jak ono, choc w wielu wypadkach poszukiwanie piekna wiaze sie z poszukiwaniem przyjemnosci, przez co Toreadorzy pozostaja nikim wiecej, jak sensualistami.

Jak wszyscy prawdziwi artysci, Toreadorzy poszukuja zyciowej prawdy z obawy, iz zycie nie ma sensu. Ta walka o prawde i ostateczne ocalenie zrodzila w nich poczucie misji - protektorow geniuszu ludzkiej rasy. Oni naprawde kochaja z moca i namietnoscia smiertelnych i nigdy nie przestaja podziwiac ich tworczosci.

Caly klan uwaza swych czlonkow za promotorow sztuki, ich protektorat obejmuje najwiekszych swiatowych artystow. Celowo szukaja artystow, ktorych uwazaja za najbardziej utalentowanych, i ofiaruja im dar niesmiertelnosci, chroniac w ten sposob ich geniusz przed niszczaca sila starzenia sie i smiercia. Nieustannie poszukuja nowych talentow, poswiecaja im wiele czasu i zastanawiaja sie, kogo uchronic a kogo pozostawic wlasnemu przeznaczeniu. Wsrod Toreadorow mozna znalezc najwybitniejszych muzykow i artystow, jacy kiedykolwiek zyli.

Najslabsza strona Toreadorow jest ich wrazliwosc na piekno. Otaczaja sie tak bezgranicznie elegancja i luksusem, ze czesto zatracaja sie w nieustannej pogoni za rozpusta. Niektorych czlonkowie klanu zajmuje tylko i wylacznie wlasna, nieustajaca przyjemnosc - to przez ich ekscesy cierpi reputacja calego klanu.

Przydomek:

Degeneraci

Wyglad:

Czlonkowie tego klanu zwykle sa przystojni. Zawsze ubieraja sie zgodnie z najnowsza moda, w najdrozszych sklepach. Z calej Rodziny tylko Toreadorow zajmuje ludzka, wiecznie zmienna moda, ktora sie ciesza lub szybko nudza.

Schronienie:

Czesto mieszkaja w luksusowych willach lub apartamentach w poblizu centrum miasta, pragnac sie znalezc w samym srodku wydarzen.

Pochodzenie: Szczyca sie tym, ze wybieraja na inicjacje klanowa tylko najbardziej wzorowych przedstawicieli ludzkiego spoleczenstwa. Wiekszosc Toreadorow byla wczesniej artystami lub muzykami, a wielu z nich tworzy nadal.

Kreacja bohatera:

Toreadorzy czesto pelnia w zyciu role zabawiacza lub dyletanta. Maja Postawe szarmanta, ale moga miec bardzo rzadkie Usposobienie. Spoleczne Atrybuty sa pierwszorzedne, podobnie jak Umiejetnosci. Zwykle maja nastepujace Cechy Pozycji: Slawa, Srodki, Swita.

Klanowe Dyscypliny: Nadwrazliwosc, Prezencja, Szybkosc

Ulomnosci:

Czlonkowie tego klanu nie tylko czerpia korzysci ze swej artystycznej wyobrazni i wrazliwosci, ale takze sa ich wiezniami. Czesto przytlacza ich piekno, ktore widza wokol siebie i zamieraja wowczas w

bezruchu fascynacji. Przykuwaja ich uwage takie rzeczy jak obrazy, neony czy nawet wschody slonca. Szybkie przelamanie fascynacji wymaga udanego testu Sily Woli, w przeciwnym razie Toreador bedzie stal, zauroczony i bezradny, minutami a nawet godzinami. Ta cecha tlumaczy, dlaczego Toreadorzy tak czesto zakochuja sie w smiertelnikach.

Organizacja:

Czlonkowie tego klanu spotykaja sie czesto, chociaz ich zebrania sa raczej towarzyskimi spotkaniami, niz naradami. W razie potrzeby potrafia sie zjednoczyc i stac bardzo aktywni, ale w normalnych warunkach sa zbyt apatyczni, aby stanowic jakas wieksza sile.

Cytat:

„Pamietam moja pierwsza milosc, piekna kobiete o srebrzystym smiechu. Przez dziewiec lat bylismy stalymi partnerami, lecz na koniec musialem ja zostawic. Blagala mnie, abym ja zabral ze soba, a ja nie moglem. Mozesz mnie nazwac okrutnym, ale ostatecznie zdalem sobie sprawe, ze nie byla prawdziwa artystka, lecz imitatorka. Byla bez wartosci. Nie mysle, zebym kiedykolwiek ja odzyskal."

Stereotypy myslenia:

- Nosferatu - Te ohydne bestie juz dawno powinny zostac wykluczone z Camarilli. Nienawidza piekna i dlatego szydza z nas.
- Tremere - Uczciwosc nie jest slowem, ktore kojarzymy z tym klanem, ale szanujemy ich za ich poswiecenie.
- Ventrue - Patrycjusze naszego ludu. Tylko Ventrianie sa na tyle subtelni, aby docenic sztuke, choc nie w takim stopniu jak my.
- Gangrel - Nawet nie probujemy ich zrozumiec. Czy oni w ogole naleza do Rodziny?
- Brujah - Maja maly szacunek dla osiagniec cywilizacji, ale pojmuja zalety zmiany.
- Malkavian - Chociaz chaos moze byc piekny, utrudnialby zycie.

[Karta Bohatera:]
Usposobienie: TWORCA
Postawa: SZARMANT
Klan: TOREADOR
Pokolenie: XIII
Rola: ARTYSTA PERFORMANCE'U
Dyscypliny: NADWRAZLIWOSC, PREZENCJA, SZYBKOSC
Pozycja: SRODKI, SWITA

TREMERE

Czlonkowie tego klanu sa mu oddani i wyjatkowo dobrze zorganizowani. Inni zawsze postrzegali ich jako tajemniczych i nie godnych zaufania. Sa agresywni, intelektualni i wladczy, a szanuja tylko tych, ktorzy walcza i nie poddaja sie, mimo nierownych szans. Tremere wierza, ze musza wykorzystywac inne klany, aby im sie powodzilo. „Przyjaznij sie z nimi, pozwol im sadzic, ze jestes jednym z nich, ale nigdy nie zapominaj, ze sluzysz naszemu klanowi, od poczatku do konca" - szepcza tremeryjscy starsi swoim potomkom. „Jesli musisz posluzyc sie swymi przyjaciolmi w sluzbie klanowi, wtedy wiesz, ze twoj czas nie poszedl na marne."

Tremerianie sa naprawde nieco dziwni. Uwazaja sie za bylych magow, ktorzy swiadomie porzucili swa „sztuke" na korzysc mocy i wiecznego zycia wampira. Nigdy nie mowia o swoim zalozycielu i niektorzy twierdza, ze go nie mieli i zamiast niego posluzyli sie jakimis mistycznymi mocami, ktore pozwolily uzyskac ich stan. Jednak wiekszosc starszych z Rodziny temu zaprzecza.

Ich wiez z substancja krwi najwyrazniej bardzo sie poglebila, bowiem chodza sluchy, jakoby poslugiwali sie krwia jako srodkiem zapewniajacym im ponadnaturalne moce. Wielu takze sadzi, ze znajomosc tych praktyk przechodzi z pokolenia na pokolenie i obecnie mlodsi Tremerianie postrzegaja to jako cos naturalnego i pospolitego, a z pewnoscia nie jako magie.

Przywodcy klanu maja swa siedzibe w Wiedniu, choc posiadaja fundacje („domy cechu" sluzace magicznym praktykom) na kazdym kontynencie swiata. Mowi sie, ze rada siedmiu starszych kontroluje caly klan z wiedenskiej fundacji. Stamtad dowodza scisle zorganizowana, silnie zhierarchizowana grupa, ktora nie dopuszcza, by jakikolwiek obcy odkryl ich praktyki.

Tremerianie zywia powszechnie gleboka milosc i lojalnosc wzgledem swego klanu, a od mlodszych czlonkow klanu Tremere oczekuje sie bezwzglednego posluszenstwa wobec starszych. Nie sprawdza sie to juz w praktyce tak, jak niegdys. Choc sa w linii Tremere mozna znalezc buntownikow i anarchistow, panuje przekonanie, iz przybieraja oni tylko taka poze, zgodnie z przykazaniem klanu, jako czesc dlugofalowej strategii klanowej.

Przydomek:

Czarodzieje

Wyglad:

Tremerianie tradycyjnie nosza czarne marynarki i zakiety lub nawet plaszcze z wysokim, postawionym kolnierzem, z tajemnymi symbolami wyszytymi na podszewce. Chociaz nie jest to juz regula, ciagle preferuja czern i efektowne ubrania (w stylu fraku). Wielu Tremerian lubuje sie takze w roznych rekwizytach, jak np. laseczki; podobno niektore z tych „ozdob" sa poteznymi, mistycznymi talizmanami.

Schronienie:

Tremerianie mieszkaja w fundacjach, ktore znajduja sie w prawie kazdym miescie, gdzie sa jacys czlonkowie klanu. Fundacje przyjmuja kazdego z klanu Tremere. Ci, ktorzy mieszkaja na swoim, maja wiele roznych mieszkan.

Pochodzenie:

Tremerianie wybieraja na neonatow najbardziej agresywnych i ambitnych ludzi, preferujac mezczyzn. Starannie ich ksztalca i zywia przez lata, nazywajac „adeptami".

Kreacja bohatera:

Tremerianie zwykle pelnia w zyciu role profesjonalistow i osob dobrze wyksztalconych. Ich Usposobienie i Postawa zwykle stanowia archetypy powiazane z wladza i nauka. Mentalne Atrybuty sa pierwszorzedne, podobnie jak Wiedza. Czesto maja jako Ceche Pozycji Mentora.

Klanowe Dyscypliny:

Dominacja, Nadwrazliwosc, Thaumaturgia

Ulomnosci:

Kiedy powstaja tremerianscy neonaci, musza pic krew siedmiu starszych klanu. Oznacza to, ze wszyscy Tremerianie sa co najmniej o krok od polaczenia z klanem Wiezia Krwi i dlatego musza postepowac bardzo ostroznie, kiedy w poblizu znajduja sie ich przywodcy.

Organizacja:

Tremerianie sa scisle zorganizowani i bardzo zhierarchizowani. Mlodsi czlonkowie powinni sluzyc starszym bez slowa, ale nie jest to juz taka regula, jak bylo niegdys.

Cytat:

„Musimy przezyc Gehenne i ustanowic zasady porzadku nowego swiata, kiedy koszmar zostanie juz pokonany. Jesli mamy zwyciezyc, musimy kontrolowac inne klany. Nie mozna tracic czasu. Jesli nie uda sie ich sklonic do pomocy, trzeba ich do tego zmusic."

Stereotypy myslenia:

- Nosferatu - Z tych stworzen mozna by uczynic uzyteczne slugi, jednak sa zbyt niezdrowe, aby je dluzej tolerowac.
- Ventrue - Zbyt podzieleni, aby byli naprawde skuteczni; tym niemniej, sa naszymi glownymi rywalami w sprawowaniu wladzy nad Camarilla.
- Gangrel - Szlachecka Rodzina, na swoj sposob.
- Toreador - Bezczynni hedonisci. Nie pojmuja, ze Gehenna zakonczy ich styl zycia raz na zawsze.
- Brujah - Ignoranccy buntownicy, ktorzy nawet nie pojmuja, z czym walcza. Uznaja tylko sile.
- Malkavian - Czesto wydaja sie calkiem normalni, ale na ich rodzie ciazy dziwna klatwa. Czasem sa uzyteczni.

[Karta Bohatera:]
Usposobienie: CWANIAK
Postawa: DZIECKO
Klan: TREMERE
Pokolenie: XIII
Rola: PRESTIDIGITATOR
Dyscypliny: NADWRAZLIWOSC, DOMINACJA, THAUMATURGIA

Pozycja: TRZODA, MENTOR, SWITA

VENTRUE

Ventrianie sa staromodni i tradycjonalni, a zarazem wyrafinowani i dzentelmenscy. Wierza w dobry gust nade wszystko i ciezko pracuja, aby wygodnie ulozyc sobie zycie. Najczesciej pelnia role przywodcow Camarilli i sa ostroznymi, honorowymi, towarzyskimi i eleganckimi czlonkami Rodziny.

Ventrianie uwazaja sie za klan wspolczesny i zaprzeczaja, jakoby zyli przeszloscia. Moze to byc prawda wzgledem najpotezniejszych czlonkow klanu, jednak wielu z nich nie potrafi porzucic zwyczajow i ubiorow modnych za czasow, kiedy zostali Przeistoczeni. Ventrianin nigdy nie zapomni swej postawy i przekonan z czasow smiertelnego zycia.

Najczesciej mozna ich znalezc w wyzszych sferach smiertelnego swiata. Ich wyrafinowany gust bardzo okazuje sie bardzo przydatny wsrod elity smiertelnego spoleczenstwa i pozwala im kontrolowac wielu wplywowych obywateli miasta. Dzieki wzglednej latwosci, z jaka Ventrianie asymiluja sie z takim towarzystwem, czesto zdobywaja monopol na polityczna wladze w miescie. To wlasnie do nich zwracaja sie o pomoc inni czlonkowie Rodziny, kiedy cos idzie zle.

Klan Ventrue holduje gleboko zakorzenionej tradycji, wedlug ktorej kazdy czlonek tego rodu zawsze znajdzie bezpieczne schronienie u innego, bez obawy odmowy. Dlatego tez wielu Ventrian woli pomoc swoim krewnym zanim w ogole zajdzie potrzeba odwolania sie do tradycji.
Udzielenie uciekinierowi schronienia moze zaklocic kariere.

Ventrianie sa bardzo dumni ze swego przewodnictwa w spolecznosci Rodziny i zawsze beda twierdzic, iz to oni zalozyli Camarille. Zrobia niemal wszystko, aby utrzymac sie u wladzy w miastach i Camarilli, przez wzglad na co niezwykle dbaja o swa reputacje.

Przydomek:

Blekitna krew

Wyglad:

Ventrianie nie pozbywaja sie latwo swojego stylu zycia, dlatego czesto ubieraja sie bardzo staromodnie - peleryny, koronkowe mankiety, cylindry i smokingi. Mlodsi czlonkowie wciaz ubieraja sie bardzo poprawnie - najlepiej opisalby to uniwersytecki stroj studenta.

Schronienie:

Staraja sie mieszkac w dworkach, czesto swych przedsmiertnych rezydencjach.

Pochodzenie:

Zwykle wybieraja na neonatow starszych i bardziej doswiadczonych ludzi, zwykle przedstawicieli wyzszych klas. Czasami Przeistaczaja tylko swoich wlasnych spadkobiercow.

Kreacja bohatera:

Ventrianie zwykle pelnia w zyciu role osobistosci wyzszych sfer. Mentalne Atrybuty sa pierwszorzedne, podobnie jak Wiedza. Powszechnymi Cechami Pozycji sa Srodki i Wplywy.

Klanowe Dyscypliny:

Dominacja, Hart, Prezencja

Ulomnosci:

Ventrianie maja wybredne i rzadkie gusta, nawet jesli chodzi o krew. Gracz musi wybrac sobie ograniczenie, jesli chodzi o rodzaj spozywanej przez bohatera krwi, np. bedzie pil krew tylko ludzi mlodych, nigdy zwierzat, tylko dziewic itp. Bohater nie moze pic innej krwi, nawet kiedy gloduje czy jest pod przymusem.

Organizacja:

Chociaz Ventrianie spotykaja sie czesto, ich narady sarkastycznie nazywane sa „towarzyskimi debatami” ze wzgledu na to, ze wiecej mowia niz robia. Ventrianie uwazaja dyskusje za jedyny cywilizowany sposob zalatwienia jakiejkolwiek sprawy.

Cytat:

„Najlepiej pokonac swoich wrogow, po prostu ich przezywajac. Poniewaz jestesmy rozsadni i stoimy ponad tak blahymi sprawami jak zemsta, jestesmy przywodcami naszego ludu. Nasi koledzy niewiele robia dla Camarilli, wiec musimy dzwigac ten ciezar sami.”

Stereotypy myslenia:

- Nosferatu - Straszliwe kreatury, ale nie moga zaradzic temu, kim sa.
- Tremere - Porzadni goscie, wspieraja Camarille w stu procentach, ale ich cele sa niejasne.
- Gangrel - Sa tacy jacys nieokrzesani, ale mozna im ufac.
- Toreador - Smakosze i artysci, choc troche za bardzo wolni od zahamowan.
- Brujah - Wszyscy to sadysci i buntownicy. Sa zdziczali i nie do opanowania.
- Malkavian - Nawet w polowie nie sa tak szaleni, jakich udaja.

[Karta Bohatera:]
Usposobienie: CWANIAK
Postawa: TWORCA
Klan: VENTRUE
Pokolenie: XIII
Rola: NACZELNIK GMINY
Dyscypliny: DOMINACJA, HART, PREZENCJA
Pozycja: SRODKI, WPLYWY, ZNAJOMOSCI, SPRZYMIERZENCY, TRZODA

TABELA POKOLEN

Pokolenie	***Maksymalna wartosc Cech***	***Zasob Krwi***	***Punkty Krwi/Tura***
Trzecie	10	?	?
Czwarte	9	50	10
Piate	8	40	8
Szoste	7	30	6
Siodme	6	20	5
Osme	5	15	3
Dziewiate	5	14	2
Dziesiate	5	13	1
Jedenaste	5	12	1
Dwunaste	5	11	1
Trzynaste +	5	10	1

Maksymalna wartosc Cech:
Ten wskaznik wyznacza najwyzsza wartosc, jaka moga osiagnac Cechy wampira. Jest to wyjatkowo wazne, jesli chodzi o Dyscypliny. Zauwaz, ze dla bohatera gracza niemozliwe jest, aby mial wartosc wieksza niz 5 w jakiejkolwiek Cesze, przynajmniej na poczatku sagi.
Zasob Krwi:
Starozytne wampiry maja duzo wiekszy Zasob Krwi - moga magazynowac w swoim organizmie wiecej krwi (czy raczej jej energii) niz mlodsze wampiry.
Punkty Krwi/Tura:
Opisuje to, jak wiele Punktow Krwi moze wykorzystac wampir w jednej turze, wykorzystujac je na dodatkowe kostki lub leczenie stopni obrazen.

Archetypy osobowosci

Na ile mozemy stwierdzic, jedynym celem ludzkiej egzystencji jest rozpalenie swiatla znaczenia w mroku calego istnienia.
- C. G. Jung

My, ludzie, od podstaw mamy wrodzone odgrywanie rol. W kazdej chwili naszego zycia gramy jakas role. Nasza istota sklada sie z wielu warstw osobowosci, niektore sa udawane, inne naturalne.
Archetypy osobowosci sa srodkiem na zdefiniowanie tych roznych osobowosci. Opisuja stale role, ktore stanowia wspolna charakterystyke naszej tozsamosci i ktore wszyscy dzielimy razem. Psycholog Carl Jung przedstawil idee Archetypow jako srodek na zdefiniowanie pierwotnych rol, umiejscowionych w

zbiorowej nieswiadomosci ludzkosci. Nigdy nie probowal nadac im nazw, poniewaz wierzyl, ze naprawde nikt nie moze ujac tak uniwersalnych symboli w slowa. My jednak cos takiego zrobilismy, aby wlaczyc ten pomysl do Wampira. Dlatego postaraj sie potraktowac to z odrobina sceptycyzmu.

Archetypy dotycza nie tylko osobowosci, ale takze miejsc i przedmiotow. Sa dla Narratora srodkiem pozwalajacym wytlumaczyc graczom ich bohaterow i tlo, i ustosunkowac to wzgledem ich wlasnego zycia. Archetypy pomagaja wydobyc sens rzeczy i pomagaja Narratorowi odnalezc wlasciwa droge w jego opowiesciach.

Bohaterowie naprawde nie wciskaja sie w te sztywne i ciasne kategorie. Archetypy sa jedynie forma dla niezliczonej liczby roznych osobowosci i nie powinny byc odbierane jako absolutne standardy. Sa podstawowym wzorcem, a kazdy osobnik rozni sie od tego wzorca na wiele sposobow. Te Archetypy osobowosci stanowia przyklad roznorodnosci spotykanych osobowosci; maja pomagac, a nie ograniczac.

Kluczem do korzystania z Archetypow sa relacje miedzy Usposobieniem a Postawa bohatera. Usposobienie jest prawdziwa osobowoscia bohatera, tym czym naprawde jest, choc nie ujawnia tego innym. Wiekszosc ludzi nie zyczy sobie, aby inni poznali ich intymna nature, dlatego tworza fasade, za ktora moga ukryc swoje prawdziwe ja - falszywy fronton. Postawa bohatera moze byc konsekwentna i stala, niczym jego Atrybuty, ale tez moze sie zmieniac z minuty na minute. Niezwykle otwarci, szczerzy, uczciwi lub prosci osobnicy maja identyczne Usposobienie i Postawe.

Archetypy znajduja praktyczne zastosowanie w grze, poniewaz kazdy Archetyp oferuje inny sposob odzyskiwania punktow Sily Woli. Tak wiec, Usposobienie bohatera ma istotne znaczenie w odzyskiwaniu jego Sily Woli. Procedura wyglada tak: kiedy gracz widzi mozliwosc odzyskania Sily Woli - co jest zaleznie od wykonanej akcji lub sytuacji i co rozni sie w kazdym Archetypie - pyta sie wowczas Narratora, czy jego bohater ja odzyskal, a Narrator akceptuje te prosbe lub odrzuca.

Jesli Narrator uzna, ze prosba jest na miejscu, nagradza bohatera, przyznajac mu od 1 do 3 punktow Sily Woli, zaleznie od natury jego dzialania. Narrator nie powinien nagradzac bohatera, jesli podejrzewa, iz gracz wykonal dana akcje celowo z mysla o odzyskaniu Sily Woli, a nie odgrywal swej roli naprawde. Wiecej szczegolow na ten temat znajdziesz pod haslem: „Sila Woli”, w tym rozdziale. Szczegoly dotyczace zwiekszania stalego poziomu Sily Woli znajduja sie w rozdziale 8.

Narrator powinien zachecac swoich graczy, aby rozwijali wlasne Archetypy, dzieki temu lepiej opisujac Usposobienie czy Postawe swoich bohaterow i dajac im w ten sposob mozliwosc stworzenia naprawde wyjatkowych osobowosci.

Tworca

Twoje ambicje wykraczaja daleko poza twoje potrzeby; probujesz stworzyc cos o trwalej wartosci dla tych, co przyjda po tobie. Ludzie potrzebuja wielu rzeczy, a ty doznajesz satysfakcji, dajac im to, co potrafisz zrobic. Jestes typem osoby, ktora usiluje stworzyc cos wartosciowego, zalozyc miasto, stworzyc firme lub pozostawic po sobie jakis trwaly spadek. Wielu amerykanskich pionierow bylo z Usposobienia Tworcami.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc tworzysz lub zakladasz cos waznego lub o trwalej wartosci.

Epikurejczyk

Zycie nie ma sensu, jest plytkie i bezcelowe, dlatego bawisz sie kazda jego chwila. Rzym sie pali, a ty pijesz wino i spiewasz. Jestes hedonista, sensualista, sybaryta i po czesci zwierzeciem. W twoim zyciu nie istnieja takie slowa jak zakaz, samowyrzeczenie czy samodyscyplina. Najbardziej interesuja cie terazniejsze korzysci. Przedkladasz zabawe nad kazda, nieco ciezsza prace. Wiekszosc Epikurejczykow ma niska Samokontrole, dlatego tak lubuja sie w przesycie.

- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc bawisz sie naprawde dobrze i mozesz w pelni wyrazic swoje uniesienie (nawet wiecej punktow, jesli miales naprawde rozrywkowa noc).

Cham

Znaja cie jako sadyste, chuligana i twardziela, bawi cie znecanie sie nad slabszymi. Wszystko musi isc zgodnie z twoim planem i nie tolerujesz tych, ktorzy wchodza ci w droge. Liczy sie tylko wladza i sila; w istocie, dostrzegasz tylko tych, ktorzy potrafia udowodnic swoja sile.

Nie widzisz nic zlego w wymuszaniu swojej woli na innych. Nie lubisz niczego bardziej od

sprzeciwiania sie, przesladowania, prowokowania i zastraszania tych, ktorymi pogardzasz - a takich jest wielu. Uczucie dobroci i litosci nie jest ci zupelnie obce, ale uznajesz je za slabosc i ukrywasz pod maska okrucienstwa wobec innych. Wiekszosc Chamow przesladuje slabszych, ale niektorzy staja w ich obronie.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc zastraszysz lub fizycznie zmusisz kogos do tego, aby spelnil twoje zadania.

Opiekun

Zawsze probujesz pomoc osobom ze swego otoczenia, usilujac rozpoznac biede i smutki nieszczesliwych. Ludzie wokol ciebie polegaja na twej stabilnosci i sile, ktora ich uspokaja i mobilizuje. Ty jestes osoba, do ktorej zwracaja sie ludzie, gdy maja jakis problem.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc szczesliwie kogos ochronisz lub wspomozesz. Czasami wystarczy sam przyjazny usmiech lub wsparcie ramieniem we wlasciwym momencie. Musisz w jakis sposob komus pomoc, choc moze on o tym nie wiedziec.

Dziecko

Masz wciaz niedojrzala osobowosc i temperament - duzy dzieciak, ktory nigdy nie dorosl. Choc potrafisz (na szczescie) o siebie zadbac, wolisz, aby ktos nad toba czuwal, bo czujesz sie wtedy bezpiecznie. Czesto poszukujesz kogos, kto by sie o ciebie troszczyl - jakiegos opiekuna. Niektorzy uwazaja cie za zepsutego szczeniaka, a inni widza tylko niewinnego cherubinka, nie skazonego przez swiat i zlo. To bardzo powszechny Archetyp wsrod tych czlonkow Rodziny, ktorzy przeszli Przeistoczenie w mlodosci i choc pozniej dojrzeli umyslowo, to jednak nie emocjonalnie.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc ktos zaoferuje ci swa pomoc, nie zadajac niczego w zamian.

Konformista

Jestes oportunista. Branie sprawy w swoje rece nie lezy w twojej naturze. Latwo sie adaptujesz, harmonizujesz, dostosowujesz, przystosowujesz i godzisz z kazda nowa sytuacja, w ktorej sie znajdziesz. Kryjesz sie w cieniu najjasniejszej gwiazdy - osoby, ktora uwazasz za wzor, powierzajac swoj los w jej rece. Nie chcesz i nie lubisz przeciwstawiac sie dominujacym trendom czy buntowac sie. Nienawidzisz sprzecznosci i niestabilnosci, i wiesz, ze pomagajac silnemu przywodcy, zapobiegasz nadejsciu chaosu. Kazda trwala grupa potrzebuje jakiegos Konformisty.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc twoja grupa (rod) dokona czegos, dzieki twemu wsparciu i pomocy.

Cwaniak

Jaki ma sens ciezka praca, jesli mozna miec cos za nic? Po co harowac, jesli sama rozmowa zalatwia to, co chcesz osiagnac? Zawsze probujesz znalezc jakis latwiejszy sposob, najkrotsza droge do sukcesu i bogactwa. Niektorzy ludzie moga nazywac twoje postepowanie oszustwem lub jawna kradzieza, ale ty wiesz, ze robisz to samo co wszyscy, tyle ze lepiej. Zycie to gra, wiec sprawia ci ogromna satysfakcje przechytrzanie innych. Cwaniacy pelnia w zyciu wiele rol, mozesz byc wiec zlodziejem, oszustem, ulicznym wloczega, przedsiebiorca, kierownikiem lub po prostu malwersantem.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc uda ci sie sklonic kogos podstepem do tego, aby cie wyreczyl zgodnie z twoim zamierzonym celem.

Gbur

Jestes z natury drazliwa i grubianska osoba, bierzesz wszystko na powaznie i nie znajdujesz w zyciu nic do smiechu (choc mozesz miec ciezki dowcip). Cynizm to twoje drugie imie; to narzedzie, za pomoca ktorego wszystko osadzasz. Masz swietne pojecie o rzeczywistych mechanizmach dzialan, zwlaszcza jesli tycza sie one areny ludzkich staran. Juz dawno temu glupota postepowania innych przestala cie zaskakiwac.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc ktos popelni jakas glupote dokladnie tak, jak to przewidziales. Musisz to glosno zapowiedziec innym bohaterom lub prywatnie, Narratorowi.

Ekscentryk

Zawsze znajda sie ludzie, ktorzy nie pasuja do reszty i ty jestes takim heretykiem. Twoje

przekonania, motywacje i pojecie stosownosci sa calkowita antyteza status quo. Jestes nie tyle bezcelowym buntownikiem, co niezaleznym myslicielem, ktory nie nalezy do spolecznosci, w ktorej sie narodzil. Nie przeklinasz moralnosci innych, ale przywykles do wlasnego dziwnego kodeksu zachowania. Ekscentrycy zwykle cechuja sie lekcewazacym stosunkiem, a niektorzy maja naprawde udziwnione gusta i pragnienia.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc zagrasz spolecznosci i jej przykazaniom na nosie, bez ponoszenia konsekwencji (czesciej wampirzej spolecznosci niz ludzkiej).

Organizator

Nie znosisz chaosu i balaganu, dlatego starasz sie panowac nad sytuacja i zaprowadzac porzadek, aby zlikwidowac anarchie. Lubisz byc u wladzy, twoim celem jest organizacja rzeczy i spraw, z przyzwyczajenia starasz sie, aby wszystko szlo gladko. Pokladasz bezwzgledna wiare we wlasny osad i zwykle oceniasz wszystko w kategoriach biale-czarne: „To nie zadziala", „Jestes ze mna lub przeciwko mnie", „Mozna to zrobic na dwa sposoby - moj lub zly".
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc mozesz przewodzic grupie, by wypelnic jakies znaczace zadanie.

Fanatyk

Masz swoj cel, ktoremu jestes calkowicie podporzadkowany; to glowna sila twojego zycia, na dobre czy na zle. Poswiecasz temu kazda odrobine swojej krwi i namietnosci; mozesz nawet sie czuc sie winnym, kiedy trawisz czas na cokolwiek innego. Nie dopuscisz, aby cokolwiek stanelo ci na drodze - w kazdym razie nic, czego nie moglbys pokonac. Mozesz na tym ucierpiec ty i wszyscy z twojego otoczenia, lecz twoj cel jest dla ciebie wszystkim - cel uswieca srodki. Zanim rozpocznie sie gra, postaraj sie opisac swoj cel i zdefiniowac, w jaki sposob moze on wplywac na twoje zachowanie.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc dokonasz czynu, ktory zblizy cie do osiagniecia celu.

Szarmant

Jestes rownie elegancki, jak niemoralny; niektorzy widza w tobie szubrawca, Don Juana, hulake lub po prostu prozniaka - ale ty uwazasz sie za ich wszystkich razem wzietych. Jestes swietnym aktorem, ktory uwielbia robic wszystko na pokaz. Nic nie absorbuje cie bardziej niz publicznosc, ktora potrafi cie docenic. To prawda, ze kochasz ludzi, ale jeszcze bardziej kochasz robic na nich wrazenie. Choc rzeczywiscie mozesz byc doskonalym kochankiem, flirt sprawia ci prawie rowna satysfakcje jak rozkosz samego aktu. Szarmanci znacznie roznia sie miedzy soba temperamentem i ambicjami, ale laczy ich wspolne pragnienie zwracania na siebie uwagi.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc uda ci sie kogos oczarowac lub wywrzec na kims wrazenie. Osadza to zawsze Narrator, nawet jesli sprawa dotyczy reszty bohaterow.

Blazen

Jestes glupcem, idiota, zartownisiem, klownem lub komikiem, wiecznie strojac sobie zarty z siebie i z innych. Nieustannie dopatrujesz sie humoru w kazdej sytuacji i zawsze usilujesz walczyc z przyplywami wewnetrznej depresji. Nienawidzisz smutku i bolu, i stale starasz sie odciagnac mysli innych od mrocznej strony zycia. Czasem robisz niemal wszystko, aby zapomniec o cierpieniach zycia. Twoje szczegolne poczucie humoru nie zawsze dziala na twych przyjaciol, ale sprawia, ze czujesz sie lepiej. Niektorym Blaznom udaje sie uciec cierpieniom i sa oni naprawde szczesliwi, lecz wiekszosc nigdy nie zaznaje ulgi.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc poslugujac sie humorem podniesiesz na duchu osoby z twojego otoczenia, zwlaszcza jesli pozwoli ci to zapomniec o wlasnym bolu.

Sedzia

Jako osoba ugodowa, mediator, arbiter, pojednawca i rozjemca, zawsze usilujesz sprawic, aby wszystko bylo lepsze. Szczycisz sie swym racjonalizmem, umiejetnoscia oceny i zdolnoscia dedukcji, pozwalajaca wyciagac sensowne wnioski z podanych faktow. Walczysz o prawde, choc zdajesz sobie sprawe, jak trudno ja stwierdzic. Szanujesz sprawiedliwosc, gdyz jest ona srodkiem, dzieki ktoremu prawda moze triumfowac.

Uwazasz, iz kazdy czlowiek ma w sobie tworczy potencjal, ktory jednak trudno jest wydobyc i

wykorzystac. Nienawidzisz niezgody i sporow, stronisz od dogmatyzmu. Czasami Sedziowie sa dobrymi przywodcami, choc ich brak intuicji moze czasem prowadzic do podtrzymywania status quo, zamiast poszukiwania lepszych rozwiazan.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc uda ci sie wydobyc prawde z sieci klamstw lub twoje sady pogodza ze soba sklocone osoby.

Samotnik

Jestes typem osoby, ktora zawsze jest samotna, nawet w tlumie. Jestes wedrowcem, lowca i samotnym wilkiem. Chociaz inni moga myslec, ze jestes samotny, opuszczony, wyalienowany lub izolujesz sie, naprawde wolisz wlasne towarzystwo od kompanii innych. Moze tak byc z wielu roznych powodow: nie rozumiesz ludzi lub rozumiesz ich az nazbyt dobrze, ludzie cie nie lubia albo lubia cie za bardzo, a moze po prostu zagubiles sie w swoich wlasnych myslach. Masz swoje wlasne ku temu powody.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc samotnie i bez pomocy innych wypelnisz jakas wazna misje, ktora w jakis sposob pomoze calej grupie. Liczba odzyskanych punktow zalezy od doniosłosci osiagniecia.

Meczennik

Kazdy posiada potrzebe cierpienia, ale tylko niektorzy sie nia kieruja. Jeszcze mniej osob zyje zyciem Meczennika, ale ty do nich nalezysz. Twoje pragnienie samoposwiecenia wyplywa z poczucia nizszosci, uczucia braku kontroli albo nadmiernie rozwinietej wrazliwosci. Dla swych przekonan i idealow jestes gotow zniesc dlugotrwale i ciezkie cierpienia.

W najlepszym wypadku, Meczennik oczekuje tylko sympatii i zauwazenia swoich cierpien, mogac nawet udawac czy wyolbrzymiac bol lub strate. W najgorszym razie, Meczennik wybierze cierpienia lub nawet Ostateczna Smierc, niz mialby sie wyprzec swej religii, przekonan, pryncypiow, celu czy przyjaciol.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc poswiecasz sie w rzeczywisty i natychmiastowy sposob za swoje przekonania lub inna osobe.

Buntownik

Jestes malkontentem, obrazoburca i nieposlusznym wolnomyslicielem. Masz niezalezne przekonania i wolna wole, dlatego niechetnie wiazesz z jakas szczegolna idea czy ruchem. Nalezysz tylko do siebie i pragniesz jedynie wolnosci. Nie jestes dobrym podwladnym ani tez swietnym przywodca (chyba ze twoi podwladni chca isc za toba wszedzie tam, gdzie ich prowadzisz). Zwykle nie sluchasz sie autorytetow, posuwajac sie nawet do glupoty.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc twoj bunt przeciw status quo okaze sie miec jak najlepsze intencje.

Ocaleniec

Bez wzgledu na wszystko, zawsze usilujesz przezyc. Mozesz wytrzymac, dac sobie rade, wylizac sie, wytrwac i przezyc prawie kazda sytuacje. Kiedy marsz staje sie ciezki, ty idziesz dalej. Nigdy nie tracisz nadziei i nigdy sie nie poddajesz. Nigdy. Nic nie zlosci cie bardziej, niz osoba, ktora nie walczy o lepsze lub ktora ulega bezimiennym silom wszechswiata.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc przezyjesz trudna sytuacje dzieki swojemu sprytowi i wytrwalosci.

Tradycjonalista

Jestes ortodoksyjnym, konserwatywnym i ekstremalnie tradycjonalnym osobnikiem. Wszystko, co bylo dla ciebie dobre za czasow twej mlodosci, jest wystarczajaco dobre i teraz. Prawie wcale sie nie zmieniasz.

Ogolnie rzecz biorac, przeciwstawiasz sie zmianom z powodu samej zmiany - jaki ona ma cel? Niektorzy moga cie uwazac za sknere, reakcjoniste lub po prostu za starego piernika. Zawsze usilujesz zachowac status quo.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc uda ci sie obronic status quo i zapobiec zmianie.

Wizjoner

Niewielu jest na tyle odwaznych, silnych czy obdarzonych taka wyobraznia, aby wyjsc poza

ciazace jarzmo spoleczenstwa, poza doczesne mysli i ujrzec cos wiecej. Spoleczenstwo traktuje takich ludzi zarowno z szacunkiem, jak i lekcewazeniem - gdyz to Wizjonerzy wioda spoleczenstwo ku przyszlosci, ale czasem tez mamia je i zwodza.

Mozesz byc spirytualista, szamanem, zwolennikiem ruchu New Age, mistykiem, filozofem lub wynalazca, ale kimkolwiek jestes, zawsze szukasz czegos wiecej. Siegasz wzrokiem ponad peta konwencjonalnej wyobrazni i stwarzasz nowe mozliwosci. Chociaz mozesz chodzic z glowa w chmurach i miec niepraktyczne zdolnosci, pelen jestes nowych pomyslow i sposobow nowego postrzegania.
- Odzyskujesz Sile Woli, ilekroc uda ci sie przekonac innych, aby uwierzyli w twoje wizje i postepowali zgodnie z twoja wizja przyszlosci.

ATRYBUTY

Atrybuty Fizyczne

Te Cechy okreslaja, jak silny, zreczny i wytrzymaly jest bohater. Sa glownymi, pierwszorzednymi Cechami bohaterow nastawionych na dzialanie i akcje. Fizyczne Atrybuty odnosza sie tylko do zalet i wad ciala.

Sila

To miara twojej wrodzonej fizycznej sily - twoja zdolnosc udzwigu, nosnosci i zadawania fizycznych obrazen. Osoba o wysokiej wartosci Sily jest zwykle potezniej zbudowana i wieksza od tych, ktorych wartosc tej Cechy jest nizsza. Oczywiscie, zawsze znajda sie wyjatki.
Sila ma zastosowanie, gdy probujesz cos udzwignac, przeniesc, pchnac, rzucic lub uszkodzic. Wartosc Sily dodaje sie do Sumy podczas bezposredniej walki. Sile wykorzystujesz rowniez wtedy, gdy probujesz wykonac jakikolwiek skok.

Specjalizacje:

Silny chwyt, Masywnosc, Krzepa, Sylwetka, Szerokie bary, Sila, Potezny wyglad, Pekate bicepsy, Zylaste miesnie, Wielka postura

* Kiepska: Mozesz utrzymac ciezar 20 kg
** Przecietna: Mozesz utrzymac ciezar 50 kg
*** Dobra: Mozesz utrzymac ciezar 125 kg
**** Wybitna: Mozesz utrzymac ciezar 200 kg
***** Niezwykla: Mozesz utrzymac ciezar 325 kg

Zrecznosc

Ta Cecha jest miara twej ogolnej fizycznej sprawnosci - szybkosci, zwinnosci i gibkosci. Wyznacza mozliwosci zwinnego i szybkiego poruszania sie oraz dokladnosc i wyczucie w operowaniu roznymi przedmiotami. Na Zrecznosc skladaja sie koordynacja wzrokowo-ruchowa, sprawnosc motoryczna i manualna, czas reakcji, odruchy i zwinnosc ciala.

Specjalizacje:

Plynnosc ruchow, Gibkosc, Rownowaga, Zwinnosc, Wdziek, Sprezystosc, Wysportowanie, Koci refleks, Bystrosc, Pewny krok, Szybki bieg, Czuly dotyk.

* Kiepska: Masz obie lewe rece, wiec nie uzywaj pily lancuchowej.
** Przecietna: Potrafisz zuc gume i jednoczesnie isc.
*** Dobra: Masz wspaniale, choc surowe mozliwosci w lekkoatletyce.
**** Wybitna: Potrafisz zonglowac piecioma nozami.
***** Niezwykla: Potrafisz zonglowac piecioma nozami z zawiazanymi oczami.

Zywotnosc
Zywotnosc jest miara ogolnej kondycji zdrowotnej i odpornosci na bol; okresla jak dlugo mozesz kontynuowac swoj wysilek oraz ile mozesz zniesc fizycznego bolu. Zywotnosc jest twoja potencjalna moca zarowno fizyczna, jak i mentalna, a jednym z najwazniejszych jej elementow jest wola przezycia.

Specjalizacje:
Niestrudzona energia, Wytrzymalosc, Twardosc, Determinacja, Agresywnosc, Wytrwalosc, Rosla postawa, Odpornosc, Silacz, Poswiecenie

* Kiepska: Masz watla budowe ciala i mozesz byc chorowity.
** Przecietna: Masz srednia kondycje zdrowotna.
*** Dobra: Masz dobra sylwetke ciala - rezultat regularnych cwiczen.
**** Wybitna: Mozesz biegac w maratonach.
***** Niezwykla: Jestes na tyle twardy, ze mozesz przezyc prawie wszystko.

Atrybuty Spoleczne

Twoje Cechy Spoleczne opisuja twoj osobisty urok, znajomosc ludzkiego umyslu i wyglad. Twoje Spoleczne Cechy okreslaja pierwsze wrazenie, jakie wywarles na innych, zdolnosci przywodcze i nature twoich stosunkow z innymi.

Charyzma
Charyzma okresla, na ile potrafisz zafascynowac innych swoja osoba i przyciagac ich ku sobie. Poslugujesz sie Charyzma, aby emocjonalnie pozyskac innych i zdobyc ich zaufanie. Ta Cecha wynika bardziej z posiadania charyzmatycznej osobowosci, niz umiejetnosci manipulacji innymi. To suma zachowania, uroku i sily oddzialywania bohatera. Charyzma odzwierciedla twoja sile przekonywania innych, tak aby ci zawierzyli.

Specjalizacje:
Oglada, Elokwencja, Towarzyskosc, Ujmujaca postawa, Urok osobisty, Dostojenstwo, Geniusz, Dobre maniery, Wytwornosc, Wyrafinowanie, Prostota, Wdziek

* Kiepska: Wszyscy cie unikaja.
** Przecietna: Dajesz sie lubic.
*** Dobra: Ludzie ufaja tobie i zwierzaja ci sie.
**** Wybitna: Masz w sobie cos, co przyciaga ku tobie ludzi.
***** Niezwykla: Moglbys przewodzic narodowi.

Oddzialywanie
Ta Cecha mierzy twoja zdolnosc aktywnej autoekspresji, przejawiajacej sie wtedy, gdy chcesz kogos sklonic, aby cos zrobil. Ma zastosowanie zawsze, gdy probujesz na kogos bezposrednio wplynac lub kims manipulowac. Wykorzystujesz Oddzialywanie do oszukiwania, oglupiania, bluffowania, przechytrzania i przegadywania innych. Mozesz bardzo skutecznie manipulowac nowo poznanymi ludzmi, lecz osoby znajace cie od dawna rzadko daja sie nabrac.

Oddzialywanie wykorzystuje sie we wszystkich rzutach, kiedy bezposrednio probujesz na kogos wplynac lub go do czegos przekonac. Nie ma na to wplywu fakt, czy ta osoba cie lubi, czy tez nie (choc moze sie to odbic na stopniu trudnosci zamierzonej akcji).

Jesli akcja Oddzialywania nie powiedzie sie i twoj rozmowca zorientuje sie, co probowales zrobic (jesli wypadnie pech), moze sie bardzo rozzloscic. Ludzie sa manipulowani przez caly czas i zwykle to ignoruja. Jednak kiedy sobie to uswiadomia, moze to wzbudzic ich niepokoj. Oddzialywanie moze przynosic wspaniale efekty, ale jawna manipulacja jest ryzykowna. Bohaterowie z wysoka wartoscia Oddzialywania nie naleza do zaufanych przyjaciol tych, ktorzy ich dobrze znaja.

Specjalizacje:

Gladki jezyk, Ekspresja, Spryt, Perswazja, Slodycz, Wymownosc, Zuchwalosc, Przymilnosc, Elokwencja, Schlebianie, Zagadywanie, Sofistyka, Dowcip

* Kiepska: Wyrazasz sie zaledwie w kilku slowach.
** Przecietna: Moze ktos ci uwierzy.
*** Dobra: Bylbys dobrym prawnikiem.
**** Wybitna: Powinienes kandydowac na wysokie stanowisko.
***** Niezwykla: Moglbys sprzedawac lod Eskimosom.

Aparycja

Ta Cecha opisuje twoj wyglad w kategoriach atrakcyjnosci i sily prezencji. Wcale nie musisz byc piekny, aby miec wysoka Aparycje; wystarczy ze masz w sobie cos, co podoba sie innym. Aparycja nie jest statycznym modelem piekna, to urok i powab wynikajacy ze sposobu, w jaki sie poruszasz i mowisz, to twoja witalnosc i ekspresja. To miara tego, na ile interesujacy i atrakcyjny wydajesz sie innym.

Aparycja brana jest pod uwage w kazdej spolecznej sytuacji, gdzie nie ma wymiany slow. Jest o wiele wazniejsza, niz moglbys sadzic; to, jak odbierasz innych, w duzym stopniu zalezy od ich wygladu, bez wzgledu na to, jak jestes otwarty i tolerancyjny. Moze nie lubisz sie do tego przyznawac, ale to prawda.

Aparycja nie jest Cecha, ktora wykorzystuje sie tylko w rzutach, ale czesto sluzy Narratorowi jako pomoc w ocenie zwyczajowej reakcji innych na twoja osobe, kiedy spotykaja cie po raz pierwszy.

Dlatego tez Aparycja moze wplywac na inne rzuty Spoleczne, ktore wykonujesz wzgledem takich osob (w niektorych wypadkach wartosc Aparycji determinuje maksymalna liczbe sukcesow w Spolecznych akcjach, dzieki czemu odrazajaca osoba moze zdobyc co najwyzej minimalny sukces).

Specjalizacje:

Smiala postawa, Ponetna postawa, Ujmujaca postawa, Seksualny powab, Bystrosc, Szczera twarz, Imponujacy wyglad, Szlachetnosc, Mily wyglad, Przystojniak, Pieknosc, Urok, Spojrzenie orla

* Kiepska: Sciagasz na siebie wrogosc innych.
** Przecietna: Latwo cie zignorowac, tak latwo zlewasz sie z tlumem.
*** Dobra: Masz sympatyczny wyglad i ludzie dobrze cie traktuja.
**** Wybitna: Jestes na tyle przystojny/piekna, by byc modelem/ka i wzbudzac z tego powodu zainteresowanie i szacunek.
***** Niezwykla: Pierwsza reakcja na twoj widok jest niebianski zachwyt, gleboka zazdrosc albo zupelna troskliwosc.

Atrybuty Mentalne

Cechy Mentalne reprezentuja calokształt sprawnosci umyslowej twojego bohatera, wliczajac w to pamiec, percepcje, zdolnosci uczenia sie i kojarzenia.

Percepcja

Ta Cecha okresla, na ile swiadomy jestes otaczajacego cie srodowiska. Czasami odnosi sie do swiadomych dzialan, jak poszukiwanie czegos, ale czesciej okresla intuicje - po prostu cos zauwazasz albo nie. Z zalozenia, Percepcja jest wrazliwoscia na swiat, jakoscia szeroko otwartych oczu, tak powszechna wsrod dzieci (dla ktorych swiat jest bezgranicznym i tajemniczym miejscem) i rzadko przejawiana przez osoby najbardziej sterane zyciem.

Percepcja ma zastosowanie, gdy chcesz sprawdzic, czy twoj bohater pojal cos intuicyjnie albo uswiadomil sobie pewne fakty czy skojarzenia. Pomaga okreslic, jak bardzo jest wyczulony na zasadzki, podteksty wypowiedzi politykow i subtelnosci kolorystyki w obrazach.

Specjalizacje:

Wrazliwosc, Uwaga, Cierpliwosc, Sondowanie, Spostrzegawczosc, Intuicja, Wizjonerstwo, Wnikliwosc, Bystrosc

* Kiepska: Jestes slepy na wszystko, czego nie masz tuz przed oczami.
** Przecietna: Jestes swiadomy subtelnych interakcji w twoim otoczeniu.
*** Dobra: Wyczuwasz nastroje i istote rzeczy.
**** Wybitna: Stale jestes wyczulony na niuanse zycia.
***** Niezwykla: Mozesz dostrzec igle w stogu siana.

Inteligencja

Twoja inteligencja reprezentuje zarowno pamiec, jak i zdolnosci uczenia sie oraz kojarzenia. Ma zastosowanie wraz ze Zdolnosciami, ktore wymagaja pelnego procesu myslenia. Niektorzy opisuja ja jako osobnicza bystrosc umyslu i umiejetnosc oceny, ale to cos wiecej - to latwosc pojmowania, sprawnosc rozumowania i ewaluacji. Inteligencja jest miara indywidualnej glebi i gietkosci mysli.

Potoczny zdrowy rozsadek, tzw. olej w glowie i madrosc nie sa elementami Atrybutu Inteligencji; sa one aspektami bohatera, ktore oddaje sam gracz. Jednak niska Inteligencja moze cechowac bohatera, ktory nie potrafi zrozumiec skomplikowanych mysli i ktory bardzo powoli sie uczy - moze on po prostu postrzegac rzeczy w kategoriach biale-czarne i nie rozumiec, ze naprawde maja one odcienie szarosci.

Z drugiej strony, bohaterowie o wysokiej Inteligencji sa wytrawnymi myslicielami, zdolnymi rozszyfrowac wiele roznych poziomow dyskusji czy problemu. Charakteryzuja sie wnikliwa ocena i swietnie potrafia oddzielic prawde od klamstwa, przynajmniej kiedy maja czas przemyslec sprawe. Inteligencja pozwala wyrazac raczej starannie przemyslane opinie, niz podejmowac blyskawiczne decyzje, co zalezy od Refleksu.

Specjalizacje:

Analiza, Kreatywnosc, Przyswajalnosc, Pragmatyzm, Przebieglosc, Bystrosc, Interpretacja, Jasnosc myslenia

* Kiepska: Iloraz Inteligencji 80
** Przecietna: Iloraz Inteligencji 100
*** Dobra: Iloraz Inteligencji 120
**** Wybitna: Iloraz Inteligencji 140
***** Niezwykla: Iloraz Inteligencji 160+

Refleks

Atrybut Refleksu okresla zdolnosc do szybkiego i wlasciwego reagowania na nowe sytuacje, jak rowniez bystrosc myslenia i spryt. Najprosciej nazwac go miara szybkosci myslenia. Bardziej wnikliwe spojrzenie definiuje Refleks jako bystrosc, przenikliwosc i sprawnosc pojmowania problemow w najprostszych kategoriach.

Osoby o slabym Refleksie sa czasem niezdolne do podjecia wlasciwej decyzji z uwagi na zaskoczenie (niczym jelen schwytany w swiatla reflektorow). Slaby Refleks moze oznaczac, ze latwiej dajesz sie oszukac i nabrac, niz wiekszosc ludzi, jako ze jestes naiwnym i prostym odkrywca ludzkiej natury. Jesli masz dobry Refleks, potrafisz szybko reagowac w nowo zaistnialej sytuacji i rzadko dajesz sie zaskoczyc nagla zmiana biegu wypadkow - cokolwiek sie zdarzy, bedziesz gotow.

Specjalizacje:

Bystrosc, Spryt, Przenikliwosc, Praktycyzm, Przebieglosc, Zrownowazenie, Kreatywnosc

* Kiepska: Wysylasz pieniadze teleewangelistom.
** Przecietna: Wiesz kiedy podbijac stawki, a kiedy pasowac w pokerze.
*** Dobra: Umiesz poruszac sie po miescie w godzinach szczytu (nie strzelajac do nikogo).
**** Wybitna: Moglbys byc improwizujacym komikiem.
***** Niezwykla: Masz superkomputer zamiast mozgu - taki jest szybki.

ZDOLNOSCI

Talenty

Talenty obejmuja wszystkie nie szkolone i intuicyjne Zdolnosci. Talentow nigdy nie mozna nabyc przez trening czy nauke, ale mozna je zdobyc przez bezposrednie doswiadczenia - zwykle podczas opowiesci. Jesli twoj bohater wykonuje akcje wykorzystujac Talent, ktorego nie posiada, nie ma on wplywu na rzut; liczba kostek odpowiada tylko wartosci wlasciwego Atrybutu. Talenty sa tak naturalnymi i wrodzonymi Zdolnosciami, iz zaklada sie, ze kazdy posiada choc ich zalazek.

Aktorstwo

Praktykujesz imitowanie emocji, postaw czy pewnych nastrojow. Nawet jesli nigdy nie byles na scenie, moglbys wykonywac adekwatny zawod, jesli zostalbys do tego zmuszony. Jednak samo posiadanie tej Zdolnosci nie oznacza, ze uzywasz jej nieetycznie. Wielu szanowanych politykow zwyklo nadawac mocy i glebi swym przemowieniom (np. Winston Churchill czy Franklin Roosvelt). Mozesz udawac placz, gniew, przyjazn i mestwo.

* Nowicjusz: Statysta, potrafisz udawac trupa.
** Praktykant: Rozwinales w sobie szerokie zdolnosci aktorskie.
*** Fachowiec: Potrafisz odegrac prawie kazda role.
**** Ekspert: Z pewnoscia jestes profesjonalista albo masz taki potencjal.
***** Mistrz: Mozesz zdobyc lub juz zdobyles Oskara.

Te Zdolnosc maja:

Aktorzy filmowi i teatralni, Politycy, Oszusci, Ewangelisci

Specjalizacje:

Symulowanie, Odgrywanie rol, Inspiracja, Udawanie emocji, Scena, Uczucia religijne

Czujnosc

Przez lata nauczyles sie zauwazac to, co dzieje sie wokol ciebie, nawet jesli aktywnie nie koncentrujesz sie na otoczeniu. Jestes zdolnym straznikiem, bowiem nauczyles sie byc czujnym przez dluzszy okres czasu. Czujnosc po prostu okresla, na ile jestes swiadomy otaczajacego cie swiata. Mowi, ile uwagi poswiecasz rzeczom innym, niz tylko burczenie wlasnego brzucha czy wlasne watpliwosci.

* Nowicjusz: Starasz sie byc wyczulony na zmiany nieco bardziej niz inni.
** Praktykant: Jestes ostrozny i bardzo uwazny wzgledem swego otoczenia.
*** Fachowiec: Jestes niezwykle czujny.
**** Ekspert: Jestes wyjatkowo ostrozny i rzadko tracisz czujnosc.
***** Mistrz: Zauwazasz wszystko, co sie wokol ciebie dzieje.

Te Zdolnosc maja:

Straznicy, Mysliwi, Ochroniarze, Reporterzy, Wlamywacze

Specjalizacje:

Ochrona osob, Pulapki, Zasadzki, Lasy, Tlum, Halasy, Paranoja

Atletyka

Ta Zdolnosc opisuje twoja ogolna sprawnosc sportowa i zaklada znajomosc wiekszosci dyscyplin sportowych. Wykorzystuje sie ja, aby sprawdzic, czy bohaterowi uda sie przeskoczyc przepasc, plynac w czasie sztormu, grac w pilke nozna, uprawiac szermierke czy wspiac na drzewo.

Atletyka obejmuje zlozone ruchowo akcje; fizyczne dzialania wymagajace tylko jednego typu ruchowej akcji, jak np. podciaganie sie, nie wymagaja zastosowania Atletyki, podobnie jak inne akcje atletyczne, przyporzadkowane innej Zdolnosci.

* Nowicjusz: Mala Liga
** Praktykant: Akademia Wychowania Fizycznego

*** Fachowiec: Gracz Druzyny Uniwersyteckiej
**** Ekspert: Profesjonalny sportowiec
***** Mistrz: Zloty medalista olimpijski

Te Zdolnosc maja:
Zawodowi sportowcy, Entuzjasci sportowi, Tancerze, Czlonkowie druzyn szkolnych, Dzieci
Specjalizacje:
Plywanie, Wspinaczka wysokogorska, Akrobatyka, Taniec, wybrana dyscyplina sportowa

Bojka

Potrafisz walczyc bez broni. Ta Zdolnosc obejmuje takie czynnosci, jak uderzenia piescia, kopniecia, chwyty, duszenie, rzuty, drapanie i gryzienie. Mozna sie bic na smierc i zycie, ale zwykle ta forma walki nie jest zabojcza.

* Nowicjusz: Wiesz co masz robic, ale nie masz wielkiego doswiadczenia.
** Praktykant: Wiesz gdzie uderzyc, aby zranic.
*** Fachowiec: Mozesz sobie wybrac miejsce przy barze.
**** Ekspert: Masz czarny pas.
***** Mistrz: Moglbys byc czempionem boksu i zdobyc Zlota Rekawice.

Te Zdolnosc maja:
Adepci sztuk walki, Zolnierze, Kryminalisci, Oficerowie policji, Wykidajlowie
Specjalizacje:
Bloki, Boks, Zapasy, Karate, Judo, Tai Chi, Chwyty, Rzuty, Pokazy

Uniki
Najskuteczniejszym sposobem na wygranie walki jest nie dac sie trafic. Wybor tego Talentu jest bardzo rozsadny. Cecha ta okresla twoja zdolnosc unikania zarowno ciosow w walce wrecz, jak i miotanych pociskow w walce dystansowej, co wymaga uchylania sie przed uderzeniami lub dania nura za oslone.

* Nowicjusz: Padasz na ziemie, kiedy ktos krzyknie „Padnij!”.
** Praktykant: Podczas strzelaniny potrafisz znalezc ukrycie.
*** Fachowiec: W grze w Dwa Ognie zawsze odpadasz ostatni.
**** Ekspert: Szczesliwy strzal trafi cie moze raz od wielkiego swieta.
***** Mistrz: Kule sie ciebie (prawie) nie imaja!

Te Zdolnosc maja:
Kryminalisci, Uliczni wojownicy, Wojskowi, Wykidajlowie, Bokserzy
Specjalizacje:
Skok, Uskok, Uchylanie sie, Zaslona, Pad

Empatia
Rozumiesz emocje innych, potrafisz je podzielac i dzieki temu wlasciwie na nie reagowac. Czesto potrafisz przejrzec prawdziwe motywy dzialan innych, po prostu ich sluchajac. Potrafisz takze wyczuc, kiedy ktos klamie. Jednak empatia ma tez ujemna strone - poniewaz jestes tak otwarty na uczucia innych, czesto odczuwasz te same emocje, co inni wokol ciebie.

* Nowicjusz: Ludzie opowiadaja ci na spotkaniach swoje problemy.
** Praktykant: Czasem podzielasz cierpienia innych.
*** Fachowiec: Zadziwiajaco dobrze odczytujesz cudze motywacje.
**** Ekspert: Nie ujdzie twej uwadze zadne klamstwo.
***** Mistrz: Czesto konczysz czyjes wypowiedzi.

Te Zdolnosc maja:

Aktorzy, Media, Ponadprzecietni sprzedawcy, Artysci tworzacy w grupach

Specjalizacje:

Emocje, Prawda, Spirytyzm, Osobowosc, Pochodzenie

Zastraszanie

Sztuka zastraszania ma wiele form, poczynajac od subtelnych sugestii, na stosowaniu fizycznej przemocy konczac. Kazda metoda zastraszania wymaga wlasciwego czasu i miejsca. Znasz teorie dominacji i wiesz jak sie nia posluzyc, aby uzyskac to, czego pragniesz. Ludzie biegli w Zastraszaniu wydaja sie emanowac aura wladzy.

* Nowicjusz: Szesciolatek ustepuje ci z drogi.
** Praktykant: Wygrywasz przypadkowe pojedynki wzrokowe.
*** Fachowiec: Ciezko jest wytrzymac twoje spojrzenie.
**** Ekspert: Moglbys byc najsurowszym sierzantem musztry.
***** Mistrz: Mozesz sprawic, ze dzikie zwierzeta podkula ogon i uciekna.

Autorytet

Rozciagajac nad ludzmi swoj autorytet i dajac przyklad potrafisz sprawic, aby ludzie poszli za twoim przewodnictwem i sluchali twych polecen. Autorytet jest nie tyle znajomoscia technik przewodzenia ludziom, co raczej typem osoby, za ktora ludzie pojda. Autorytet czesto wykorzystuje sie w koniunkcji z Charyzma.

* Nowicjusz: Mozesz prowadzic druzyne Malej Ligi.
** Praktykant: Twoj glos jest dominujacy i potrafisz wymoc cisze.
*** Fachowiec: Jestes swietnym przywodca w czasie zamieszek.
**** Ekspert: Przyciagasz swych zwolennikow, nawet sie nie starajac.
***** Mistrz: Jestes Napoleonem, Churchillem albo... Hitlerem.

Te Zdolnosc maja:

Politycy, Oficerowie wojskowi i policyjni, Szefowie gangow, Kierownicy

Specjalizacje:

Rozkazy, Przemowienia, Zniewalanie, Przyjazn, Szlachectwo, Wojsko

Uliczny instynkt

Ulice sa glownym zrodlem informacji i pieniedzy, jak i duzych klopotow. Uliczny instynkt znajduje szerokie zastosowanie; co najwazniejsze, pozwala ci wtopic sie w koloryt lokalny, nie zwracajac na siebie uwagi. Dzieki temu Talentowi mozna takze poznac plotki, dowiedziec sie o glosnych kradziezach i nauczyc ulicznego slangu.

* Nowicjusz: Wiesz, kto sprzedaje narkotyki.
** Praktykant: Uwazaja cie za twardziela.
*** Fachowiec: Czlonek slynnego gangu
**** Ekspert: Spedziles wiekszosc swego zycia na ulicy.
***** Mistrz: Jesli czegos nie wiesz, widac, nie zostalo to jeszcze powiedziane.

Te Zdolnosc maja:

Czlonkowie gangow, Menele, Reporterzy, Bezdomni, Detektywi

Specjalizacje:

Kradziez kieszonkowa, Narkotyki, Wygadanie, Zwroty slangowe

Spryt

Wiesz, jak ukryc swoje wlasne cele; co wiecej, potrafisz odczytac motywacje innych i wykorzystac je przeciwko nim. Interesuja cie cudze sekrety i intrygi, pracujesz nad odkryciem ludzkich slabosci.

Bieglosc w Sprycie czyni z ciebie doskonalego konwersanta lub doskonalego szpiega.

* Nowicjusz: Kilka slodkich klamstw nikogo nie skrzywdzi.
** Praktykant: Mozesz swobodnie poruszac sie w nocnym klubie.
*** Fachowiec: Moglbys byc kryminalnym prawnikiem.
**** Ekspert: Akwizytorzy Amway nic dla ciebie nie znajda.
***** Mistrz: Perry Mason chcialby byc taki dobry.

Te Zdolnosc maja:
Prawnicy, Oszusci, Podrywacze, Politycy
Specjalizacje:
Odkrywanie slabosci, Namawianie, Slodkie klamstewka

Inne Talenty
Poszukiwanie, Podstep, Intryga, Ekspresja, Malarstwo, Rzezba

Umiejetnosci

Umiejetnosci sa Zdolnosciami, ktore poznaje sie przez nauke i praktyke oraz regularne cwiczenia. Jesli chcesz wykorzystac jakas Umiejetnosc, ktorej nie znasz - nie masz w niej zadnej wartosci, stopien trudnosci zwieksza sie dla ciebie o 1. Po prostu jestes nie wyszkolony w technikach danej Umiejetnosci i dlatego trudniej ci wykonac dane zadanie niz komus, kto ma na jego temat jakies pojecie.

Oswajanie
W tych samych okolicznosciach zwierzeta zachowuja sie inaczej niz ludzie. Zdolnosc rozumienia zachowan zwierzat moze okazac sie bardzo przydatna. Bohaterowie wyszkoleni w Oswajaniu nie tylko moga przewidziec zachowanie zwierzat, ale rowniez moga posluzyc sie ta wiedza, aby je uspokoic lub rozwscieczyc. Oswajanie pozwala takze tresowac zwierzeta.

* Nowicjusz: Mozesz zaprzyjaznic sie z udomowionym zwierzeciem.
** Praktykant: Potrafisz nauczyc szczeniaka, gdzie ma sie zalatwiac.
*** Fachowiec: Mozesz wytresowac psa - przewodnika niewidomych.
**** Ekspert: Potrafisz tresowac cyrkowe zwierzeta.
***** Mistrz: Potrafisz udomowic dzikie zwierze.

Te Zdolnosc maja:
Treserzy, Straznicy Zoo, Milosnicy natury, Wlasciciele zwierzat
Specjalizacje:
Psy, Koty, Konie, Papugi, Zwierzeta gospodarskie

Prowadzenie samochodu
Potrafisz prowadzic samochod i pewnie takze inne pojazdy. Samo posiadanie Umiejetnosci Prowadzenia samochodu nie znaczy wcale, ze znasz sie na wszystkich ladowych pojazdach. Liczba kostek w rzucie moze zostac zwiekszona lub zmniejszona, zaleznie od twojego ogolnego doswiadczenia z danym pojazdem.

* Nowicjusz: Potrafisz prowadzic pojazdy z automatyczna skrzynia biegow.
** Praktykant: Potrafisz obslugiwac reczna skrzynie biegow.
*** Fachowiec: Kierowca zawodowy
**** Ekspert: Kierowca Formuly 1
***** Mistrz: Krzysztof Cholowczyc

Te Zdolnosc maja:
Kierowcy, Kierowcy rajdowi, prawie kazdy urodzony w XX wieku

Specjalizacje:
Zakrety, Nagle hamowanie, Reczna skrzynia biegow

Etykieta
Wychwytujesz drobne niuanse towarzyskiego zycia i potrafisz zachowywac sie zarowno dyskretnie, jak i szykownie. Wiesz, jak dobrze wspolzyc ze smiertelnym spoleczenstwem. Twoja specjalnoscia jest kultura, ktora jest ci najblizsza. Wykorzystujesz Etykiete podczas takich akcji, jak taniec, uwodzenie, spor. Etykieta znajduje takze zastosowanie w dyplomacji.

* Nowicjusz: Wiesz, kiedy sie zamknac.
** Praktykant: Wiesz, ze nie nalezy zakladac kolorowych ubran na spotkania przy herbacie.
*** Fachowiec: Wiesz jaka lyzka jesc zupe (choc nie mozesz juz jesc).
**** Ekspert: Potrafilbys dobrze wspolzyc prawie z kazdym.
***** Mistrz: Moglbys zapobiec III Wojnie Swiatowej.

Te Zdolnosc maja:
Dyplomaci, Prozni bogacze, Zwierzchnicy
Specjalizacje:
Business, Wyzsze sfery, Kultura uliczna

Bron palna
Umiejetnosc w Broni palnej oznacza, ze masz rozlegla wiedze na temat wszelkich typow pistoletow i karabinow, od prostej dwudziestki dwojki po karabin maszynowy Ingram Mac-10. Bron palna nie oznacza umiejetnosci operowania ciezka maszyneria, jak dziala czolgowe i bron artyleryjska. Jednak bieglosc w Broni palnej oznacza takze umiejetnosc jej naprawy.

* Nowicjusz: Uslyszales jedna czy dwie porady w sklepie z bronia.
** Praktykant: Potrafisz wycelowac.
*** Fachowiec: Znasz kilka sztuczek, jakie mozna zrobic z bronia.
**** Ekspert: Jestes opanowany i spokojny, nawet pod presja.
***** Mistrz: „Wesolo ci, co, smieciu?”

Te Zdolnosc maja:
Czlonkowie gangow, Policjanci, Kryminalisci, Zolnierze, Mysliwi
Specjalizacje:
Strzelby, Bron reczna, Pistolety, Karabiny maszynowe, Serie

Walka wrecz
Umiejetnosc walki z bronia jest cenna umiejetnoscia w gotycko-punkowym srodowisku. Bieglosc w tej Umiejetnosci pozwala poslugiwac sie bronia reczna, taka jak np. noze, sai, obciazone skarpety, tonfa i bron biala. Ta umiejetnosc jest w dzisiejszych czasach prawie przezytkiem, poniewaz spoleczenstwo polega na broni palnej. Jednak wez pod uwage, ze drewniany kolek czy srebrna wlocznia sa bronia do walki wrecz...

* Nowicjusz: Widziales noz w akcji.
** Praktykant: Przeszedles szesciotygodniowy kurs fechtunku.
*** Fachowiec: Przecietny uliczny przestepca
**** Ekspert: W twoich rekach kazda bron jest zabojcza.
***** Mistrz: Bruce Lee z para nunczaku

Te Zdolnosc maja:
Policjanci, Szermierze, Entuzjasci Kendo, Przestepcy, Czlonkowie gangow
Specjalizacje:
Miecze, Topory, Rapiery, Noze, Palki, Rozbrajanie

Muzyka

Komponujesz muzyke i grasz; za kazdy punkt wartosci tej Umiejetnosci potrafisz grac na jednym instrumencie. Oczywiscie, im wartosc jest wyzsza, tym lepiej na nich grasz, zwlaszcza na tym, ktory poznales jako pierwszy. Muzyka to takze zdolnosc komponowania muzyki - im wyzsza wartosc, tym wieksze sa twoje zdolnosci muzyczne. Powinienes wybrac instrumenty, na jakich grasz.

* Nowicjusz: Kiedy sie postarasz, zagrasz kilka prostych akordow.
** Praktykant: Potrafisz wygrywac rytm na gitarze w amatorskim zespole.
*** Fachowiec: Mozesz zarabiac, grajac w klubie.
**** Ekspert: Moglbys grac na gitarze solowki, odbywajac miedzynarodowe tournée.
***** Mistrz: Wolfgang Amadeus Mozart

Te Zdolnosc maja:

Muzycy rockowi, Disc Jockeye, Piosenkarze, Dyrygenci

Specjalizacje:

Gitara, Komponowanie, Spiew, Tuba, Improwizacje solowe

Naprawa

Potrafisz naprawiac proste i zlozone urzadzenia wszelkiego typu. Umiejetnosc obejmuje drzwi, samochody, a nawet komputery. Mistrzostwo w tej Zdolnosci oznacza, ze jestes prawdziwa zlota raczka. Ta umiejetnosc dotyczy wszystkiego, od prostej stolarki po mechanike. Majac wlasciwe narzedzia, potrafisz naprawic prawie wszystko.

* Nowicjusz: Potrafisz skompletowac niezbedny zestaw narzedzi.
** Praktykant: Majac wystarczajaco duzo czasu, mozesz okablowac caly dom.
*** Fachowiec: Dorabiasz sobie jako mechanik.
**** Ekspert: W kilka minut potrafisz naprawic komputer.
***** Mistrz: Jesli cos sie zepsuje, naprawisz to.

Te Zdolnosc maja:

Najemni pracownicy, Stolarze, Elektrycy, Mechanicy

Specjalizacje:

Stolarka, Komputery, Elektronika, Maszyny, Pojazdy, Elektryka

Zabezpieczenia

Znasz wlasciwe techniki i potrafisz posluzyc sie narzedziami, sluzacymi otwieraniu zamkow, samochodowym kradziezom, zakladaniu i dezaktywowaniu antywlamaniowych alarmow, otwieraniu sejfow i skrytek, a takze wiele innym formom wlamania i przelamywania zabezpieczen. Wiele osob posiadajacych Umiejetnosc Zabezpieczen nie wykorzystuje jej do prowadzenia dzialalnosci przestepczej, a raczej na odwrot - zabezpiecza ludzi przed takimi ewentualnosciami albo dedukuje po fakcie, jak to sie moglo stac.

* Nowicjusz: Potrafisz otworzyc wytrychem prosty zamek.
** Praktykant: Potrafisz krasc samochody.
*** Fachowiec: Potrafisz rozbroic domowy alarm.
**** Ekspert: Potrafisz otworzyc sejf.
***** Mistrz: Przed toba i Fort Knox nie jest bezpieczny.

Te Zdolnosc maja:

Kryminalisci, Slusarze, Oficerowie policji, Detektywi, Specjalisci ochrony

Specjalizacje:

Elektronika, Szybkosc, Cisza, Otwieranie zamkow, Kradziez samochodowa, Rozbrajanie alarmow, Sejfy, Skrytki

Skradanie sie

Skradanie sie jest Umiejetnoscia pozwalajaca ci przekradac sie i kryc tak, by nikt cie nie widzial, ani nie slyszal. Zwykle stopien trudnosci wyznacza wartosc Percepcji tych, przed ktorymi chcesz sie skryc. Skradanie sie nabiera wyjatkowego znaczenia, kiedy wampiry uczestnicza w Lowach.

* Nowicjusz: Potrafisz sie skryc w ciemnosci.
** Praktykant: Potrafisz ukryc sie w cieniu.
*** Fachowiec: Jestes doswiadczonym mysliwym.
**** Ekspert: Potrafisz bezglosnie przejsc po pieciocentymetrowej warstwie suchych lisci.
***** Mistrz: Przywodca klanu Ninja

Te Zdolnosc maja:

Kryminalisci, Szpiedzy, Reporterzy

Specjalizacje:

Zakradanie sie, Ukrywanie sie, Czajenie sie, Ukrycie w cieniu, Ukrycie w tlumie, Czolganie sie

Sztuka przetrwania

Odludzie jest niebezpiecznym miejscem, przynajmniej dla tych, ktorzy go nie znaja. Sztuka przetrwania to umiejetnosci wyszukiwania sobie schronienia, znajdywania wlasciwej i wzglednie bezpiecznej drogi oraz tropienia. Kiedy stosujesz Umiejetnosc Skradania sie na odludziu, nie mozesz rzucic wieksza liczba kostek niz wartosc twojej Sztuki przetrwania, niezaleznie od wartosci twojego Skradania sie.

* Nowicjusz: Przezyjesz osmiokilometrowy spacer.
** Praktykant: Zapoznales sie z odludziem.
*** Fachowiec: Potrafisz przyrzadzac naturalne leki.
**** Ekspert: Na odludziu czujesz sie jak w domu.
***** Mistrz: Znalazlbys oaze w Dolinie Smierci.

Te Zdolnosc maja:

Dzicy, Mysliwi, Lesniczy, Wedrowcy, Tubylcy

Specjalizacje:

Tropienie, Arktyka, Dzungla, Polowanie

Inne Umiejetnosci

Pilotowanie, Gotowanie, Zeglarstwo, Malowanie

Wiedza

Wiedza obejmuje wszystkie Zdolnosci, ktore wymagaja regularnej dyscypliny umyslowej, nie zas cielesnej. Tak wiec wszystkie rzuty na Wiedze stosuje sie tylko w koniunkcji z Cechami Mentalnymi. Chociaz punktowym wartosciom Wiedzy przypisalismy kolejne stopnie naukowe, szkola nie jest jedynym srodkiem na zdobycie Wiedzy, choc najbardziej powszechnym. W wiekszosci wypadkow Wiedze zdobywa sie w szkole, lecz mozna sie tez uczyc samemu lub brac korepetycje.

Jesli nie masz opanowanej danej Wiedzy, nie mozesz nawet wykonac rzutu, ktory jej wymaga. Sa oczywiscie wyjatki, np. kiedy Narrator uzna, ze rzut dotyczy jedynie trywialnych wiadomosci, ktore kazdy mial szanse poznac.

Biurokracja

Ta Wiedza dotyczy przekupywania urzednikow miejskich i radzenia sobie z politycznym systemem. Dotyczy takze wiedzy urzedniczej, co oczywiscie zaklada przynajmniej podstawowe zdolnosci organizacyjne, ktore moga okazac sie niezwykle przydatne w grze.

* Student: Masz dobre zdolnosci organizacyjne.

** Absolwent: Pojmujesz struktury wladzy (wiesz, kto naprawde rzadzi).
*** Magister: Mozesz bez konca stosowac taktyke wymijajaca.
**** Doktor: Potrafisz zarzadzac administracja na wysokim szczeblu.
***** Profesor: Umialbys zalatwic sobie spotkanie z prezydentem USA.

Te Zdolnosc maja:
Prawnicy, Politycy, Dziennikarze, Kierownicy, Urzednicy
Specjalizacje:
Negocjacja, Intryga, Przekupstwo, Dyplomacja, Krzyzowanie planow, Odwlekanie, Obchodzenie systemu, Bluffowanie

Informatyka
Wiesz jak obslugiwac i programowac komputery. Moze nawet potrafisz opracowac wlasny system. Jesli chcesz wlamywac sie do komputerowych systemow, musisz znac te Wiedze.

* Student: Potrafisz odpalic gre komputerowa.
** Absolwent: Miales co najmniej czworke z Programowania w kodzie binarnym.
*** Magister: Jestes kompetentnym programista i mozesz opracowac swoj wlasny software.
**** Doktor: Zyjesz z oszukiwania Ma Bell.
***** Profesor: Dlaczego nie grasz w Cyberpunk 2020TM?

Te Zdolnosc maja:
Programisci, Analitycy danych, Gracze, Studenci, Hackerzy
Specjalizacje:
Hacking, Programy wirusowe, Odzysk danych

Finanse
Znasz sie na wycenie roznych rzeczy i potrafisz wlasciwie ocenic wartosc wielu rozmaitych przedmiotow. Twoje doswiadczone oko wyceni prawie kazdy przedmiot z dosc duza dokladnoscia. Finanse czesto wykorzystuje sie w polaczeniu z innymi Zdolnosciami, aby uzyskac dobra cene.
* Student: Potrafisz dokonywac podstawowych obliczen i mozesz prowadzic ksiege rachunkowa.
** Absolwent: Chodzac do szkoly businessu lub zdobywszy jakies praktyczne doswiadczenie, znasz sie na wyzszym zarzadzaniu.
*** Magister: Moglbys byc bankierem w miedzynarodowym banku.
**** Doktor: Mozesz zwielokrotnic kazda swoja inwestycje.
***** Profesor: Jestes ekonomicznym geniuszem i mozesz robic pieniadze na wszystkim.

Te Zdolnosc maja:
Ksiegowi, Menedzerowie, Businessmani, Ekonomisci, Handlarze Narkotykow
Specjalizacje:
Ksiegowosc, Korporacje, Handel akcjami, Wygadanie, Inwestycje

Sledztwo
Jestes wyszkolony w dostrzeganiu szczegolow, ktore umykaja innym, i moglbys byc detektywem. Ta Wiedza odzwierciedla takze umiejetnosci bohatera dotyczace poszukiwania informacji w bibliotekach, jak i przez wywiady.

* Student: Detektyw - amator
** Absolwent: Oficer policji
*** Magister: Prywatny detektyw
**** Doktor: Agenci FBI, CIA, KGB, MI 5, Interpolu
***** Profesor: Sherlock Holmes

Te Zdolnosc maja:

Detektywi, Inspektorzy ubezpieczeniowi, Reporterzy, Agenci FBI, Wywiadowcy

Specjalizacje:

Poszukiwania, Tropienie faktow, Sledzenie, Praca detektywa

Prawo

Prawo nie jest bez znaczenia i osoby ze znajomoscia prawa potrafia ja dobrze wykorzystac. Jesli kiedykolwiek bedziesz chcial wyjsc z wiezienia, ta Zdolnosc okaze sie niezwykle przydatna.

* Student: Wiedza praktyczna, oficer policji
** Absolwent: Aplikant, poczatkujacy prawnik
*** Magister: Prawnik, adwokat
**** Doktor: Sedzia
***** Profesor: Sedzia Najwyzszego Trybunalu

Te Zdolnosc majaa:

Policjanci, Prawnicy, Sedziowie, Detektywi, Kryminalisci, Widzowie TV, Legislatorzy

Specjalizacje:

Sad, Kontrakty, Rozstrzyganie sporow, Sprawy kryminalne, Procedura policyjna

Lingwistyka

Zaklada sie, ze znasz swoj rodzimy jezyk, ale jesli chcesz porozumiewac sie w jezyku obcym, musisz sie go nauczyc. Za kazdy punkt wartosci Lingwistyki, twoj bohater biegle posluguje sie jednym jezykiem obcym. Jednak Lingwistyka daje bohaterowi takze pojecie o strukturze jezyka, ktora lezy u podstaw mysli. Ta Zdolnosc pomoze ci zidentyfikowac akcent i rozwiazywac slowne zagadki.

* Student: Jeden dodatkowy jezyk
** Absolwent: Dwa dodatkowe jezyki.
*** Magister: Trzy dodatkowe jezyki
**** Doktor: Cztery dodatkowe jezyki
***** Profesor: Piec dodatkowych jezykow

Te Zdolnosc maja:

Podroznicy, Naukowcy, Dyplomaci, Tlumacze

Specjalizacje:

Przeklenstwa, Technika, Dyplomacja, Polityka

Medycyna

Medycyna jest nauka o ludzkim ciele i technikach leczenia chorob. Mimo ze cialo wampira jest inne, znajomosc Medycyny pomaga opatrywac najpowazniejsze rany. Jest to Wiedza o strukturze i funkcjonowaniu ciala, wykorzystaniu lekow oraz stawianiu diagnozy i leczeniu chorob.

* Student: Znasz podstawy nastawiania kosci i zapobiegania szokowi.
** Absolwent: Przeszedles kurs pierwszej pomocy.
*** Magister: Jestes lekarzem, potrafisz stawiac diagnozy i leczyc choroby.
**** Doktor: Potrafisz przeprowadzac operacje chirurgiczne.
***** Profesor: Jestes wielkiej slawy specjalista.

Te Zdolnosc maja:

Lekarze, Pielegniarze

Specjalizacje:

Farmacja, Pierwsza pomoc, Chirurgia pourazowa, Choroby, Neurochirurgia

Okultyzm

Znasz sie na okultyzmie, a zwlaszcza wampirzej wiedzy tajemnej. Jest to znajomosc mrocznej strony swiata, wiedzy o klatwach, voo-doo, magii i mistycyzmie, na co w wiekszosci skladaja sie tylko spekulacje i wymysly. Ta Wiedza ma ogromne znaczenie dla wielu wampirow i jej zdobywanie moze byc glownym watkiem twojej sagi. Wartosc 4 lub 5 oznacza gleboka znajomosc wampiryzmu i innych aspektow okultyzmu (w wiekszosci bedacych wytworami wyobrazni).

* Student: Parasz sie gnoza, ale nie jestes wtajemniczony.
** Absolwent: Zaczynasz rozumiec, o co chodzi.
*** Magister: „Sa rzeczy nie z tego swiata, naprawde."
**** Doktor: Znasz kilka sekretow wiedzy tajemnej.
***** Profesor: W pelni poznales wiele wielkich tajemnic. Nie musisz juz pytac sie ojca, o co chodzi!

Te Zdolnosc maja:

Dziwacy, Czlonkowie ruchu New Age, Okultysci, Naukowcy, ciekawscy

Specjalizacje:

Wampiry, Wiedzmy, Mistyczne moce

Polityka

Ta Wiedza oznacza znajomosc biezacej polityki oraz ludzi, ktorzy sa u wladzy i tego, jak ja zdobyli. Ta Zdolnosc moze okazac sie przydatna we wszelkich kontaktach ze smiertelnymi wladzami. W pewien sposob pomaga takze byc dobrym politykiem, jako ze znajomosc tego tematu moze czasem podsunac jakis pomysl...

* Student: Protestujacy lub przypadkowy obserwator
** Absolwent: Pracownik kampanii lub specjalizacja w dziedzinie polityki
*** Magister: Menedzer kampanii lub piszacy przemowienia
**** Doktor: Polityk
***** Profesor: Machiavelli

Te Zdolnosc maja:

Czlonkowie partii, Politycy, Prawnicy, Protestujacy

Specjalizacje:

Polityka lokalna, Miasto, Kongres, Elektorat, Nihilizm, Dogmatyzm, Radykalizm

Nauki przyrodnicze

Znasz przynajmniej podstawy fizyki, chemii, botaniki, biologii, geologii i astronomii. Twoja wiedza sprawdza sie najlepiej, kiedy znajdujesz dla Nauk przyrodniczych zastosowanie praktyczne.

* Student: Majac Mlodego Chemika, potrafisz zrobic sztynkbomby.
** Absolwent: Rozumiesz wazniejsze teorie i zagadnienia.
*** Magister: Moglbys wykladac nauki na uniwersytecie.
**** Doktor: Kiedys moze dostaniesz nagrode Nobla.
***** Profesor: Albert Einstein

Te Zdolnosc maja:

Inzynierowie, Badacze, Wynalazcy, Technicy, Piloci

Specjalizacje:

Biologia, Fizyka, Chemia, Astronomia, Teoria wzglednosci, Fizyka nuklearna

Inna Wiedza

Psychologia, Historia sztuki, Filozofia, Teatrologia, Dziennikarstwo, Militarystyka, Geografia, Historia, Teologia, specyficzna dziedzina wiedzy/trywium

DYSCYPLINY

Podejdz do mnie przystojniaku, nigdy nie widzialam tak blekitnych oczu,
Wiesz, ze nie moge uciec
Wydaje sie, ze spotkalismy sie we snie;
Wydaje sie, jakby mnie znal, tak mi sie przygladal.
- Heart, „Magic Man"

Dyscypliny sa nadnaturalnymi mocami, ktore w pewnym stopniu posiadaja wszystkie wampiry; sa mocami, ktore odrozniaja ich od smiertelnikow. Silny czlowiek udzwignie taki sam ciezar, jak silny wampir; jednak jesli wampir zna Dyscypline Potencji, jego efektywna sila gwaltownie rosnie.

Pochodzenie tych „mistycznych" mocy jest tajemnica dla prawie wszystkich wampirow. Zwykle czlonkowie Rodziny po prostu akceptuja Dyscypliny, traktujac jako kolejny dowod swej wyzszosci nad wszystkimi istotami chodzacymi po ziemi. Niezaleznie od swego pochodzenia, Dyscypliny sa integralna czescia wampirzej egzystencji.

Opisalismy tu 10 Dyscyplin, ktore bohater moze posiasc. Jak wszystkie inne Cechy w Wampirze, Dyscypliny takze podlegaja wartosciowaniu od 1 do 5. Wyjatkowo potezne wampiry moga posiadac zdolnosci wykraczajace poza te skale, lecz sa one zastrzezone tylko dla wyjatkowych osobnikow i Narrator moze je opisac dla wlasnych potrzeb. Nazwa i punktowa wartosc kazdej posiadanej Dyscypliny powinna zostac odnotowana na Karcie Bohatera we wlasciwym, oznaczonym miejscu.

Bohaterowie rozpoczynaja sage, majac do wydania jedynie 3 punkty w kategorii Klanowych Dyscyplin - mocy, ktore najczesciej kojarzone sa z klanem bohatera. Mozna jednak zdobyc dodatkowe Dyscypliny, wykorzystujac podczas Procesu Kreacji Bohatera „punkty wolne".

ANIMALIZM

Animalizm to empatia w stosunku do zwierzat i wladza nad swiatem zwierzecym, jak rowniez nad zwierzeca czescia kazdego z nas; uosabia Bestie, czyhajaca w duszy kazdego Kainity. Osoby posiadajace Dyscypline Animalizmu moga zrozumiec i uspokoic zwierzece zadze, kontrolowac akcje tych stworzen, dotykajac serca bestii tkwiacej wewnatrz nich. Wampiry nie posiadajace tej Dyscypliny, ani Oswajania zwykle sa agresywne w stosunku do zwierzat, ktore czuja sie wyraznie nieswojo w obecnosci nieumarlych i zrobia wszystko, aby od nich uciec.

Jako Narrator, wyposaz kazde spotkane przez bohatera zwierze w wyjatkowa osobowosc i sposob wyrazu. Napotkane zwierze moze sie w koncu zaprzyjaznic z bohaterami, dlatego im lepiej je scharakteryzujesz na poczatku, tym dluzej bedzie sie ono wydawalo ciekawe graczom. Pamietaj, ze zwierzeta moga myslec w bardzo prostych kategoriach i traktowac wszystko doslownie.

Gangrelici, ktorzy sa mistrzami Animalizmu, nadali poszczegolnym mocom tej Dyscypliny nazwy, ktore oddaja ich uczucia wzgledem swych zwierzecych braci.

*** Slodki Szept**

Wiekszosc zwierzat jest nie ma wystarczajacej inteligencji, by moc prowadzic dluzsza konwersacje na dowolny temat, jednak dzieki tej mocy mozesz nawiazac z nimi empatyczny kontakt i czegos sobie od nich zazyczyc. Taka wymiana zdan odbywa sie mentalnie - aby przekazac swoje mysli zwierzeciu, wcale nie musisz syczec ani szczekac. Musisz jedynie spojrzec zwierzeciu w oczy, aby zainicjowac kontakt. Podczas konwersacji musisz utrzymywac kontakt wzrokowy, a jesli zostanie on przerwany, musisz nawiazac go powtornie, o ile chcesz dalej rozmawiac ze zwierzeciem. Oczywiscie nie ma zadnych gwarancji, ze zwierze bedzie chcialo rozmawiac, a jesli zechce - ze bedzie postepowac uczciwie.

Po nawiazaniu kontaktu wzrokowego mozesz temu zwierzeciu przekazac jakies zlozone polecenia, ktore ono wykona najlepiej jak potrafi. Jednak polecenie musi byc ujete w formie prosby, do ktorej zwierze nalezy przekonac (innymi slowy, musisz to odegrac).

„Przysluga" nie powinna byc zbyt skomplikowana, tak aby intelekt zwierzecia mogl ja pojac. Przykladowo, mysz nie bedzie potrafila rozpoznac ludzi, a pies nie bedzie wiedzial, co to jest telefon. Z pewnoscia tez nie mozna wymagac od jakiegokolwiek zwierzecia, by zaatakowalo osobe „ktora uderzy mnie z zamiarem zranienia".

Zwierze gleboko sobie przyswaja te polecenia, tak ze beda one przez jakis czas wplywaly na jego zachowanie. Przykladowo, mozesz poinstruowac kota, by przyszedl do ciebie i obudzil cie, kiedy ktos wejdzie do piwnicy, a kot bedzie to pamietal przez wiele dni albo i tygodni.

System: Aby porozmawiac ze zwierzeciem, nie trzeba wykonywac zadnych rzutow, jednak jesli bohater pragnie od niego jakiejs przyslugi, gracz musi wykonac rzut na Oddzialywanie + Oswajanie (ST: 6). Na stopien trudnosci maja wplyw okolicznosci i sposob odegrania tej sceny. Zaleznie od wewnetrznej natury bohatera, jego zblizenie ze zwierzeciem moze sie bardzo roznic - to zalezy nie tyle od gracza, co przede wszystkim od Usposobienia jego bohatera. Nawiazany kontakt moze miec charakter zastraszenia, kuszenia, schlebiania, racjonalizacji, emocjonalnej prosby lub jakikolwiek inny. Nalezy rozegrac te interakcje, lecz gracz powinien byc swiadom, ze nie odgrywa samego bohatera, ale raczej tkwiaca w nim Bestie.

**** Przywolanie**

Zwierzeca istota wewnatrz ciebie urosla w sile i teraz zwierzeta odpowiadaja na twoje wezwanie. Mozesz Przywolac zwierzeta prawie dowolnego gatunku, sciagajac je do siebie.

Bohater musi wydac odglos zwierzecia, ktore pragnie wezwac - zawyc jak wilk, czy zacwierkac jak ptak.

Glownym ograniczeniem tej mocy jest fakt, ze nie mozesz Przywolywac jednoczesnie zwierzat roznych gatunkow. W jednym czasie dziala tylko jedno Przywolanie i nie ma sposobu jego odwolania, skoro juz zostalo uczynione. Dlatego zastanow sie, zanim to zrobisz.

Zwierzeta wezwane w ten sposob nie sa wcale zobowiazane sluchac twoich polecen, choc zwykle sa przyjazne i ciekawe powodu, dla ktorego je wezwales

System: Gracz musi wykonac rzut na Charyzme + Sztuke przetrwania, aby okreslic na ile skuteczne okazalo sie Przywolanie (ST: zwykle 6), i porownac wynik z ponizsza tabelka. Na wezwanie moga odpowiedziec tylko te zwierzeta, ktore znajduja sie w zasiegu glosu Przywolania.
Przywolania moga miec charakter bardzo skomplikowany, dlatego Narrator moze zwiekszyc stopien trudnosci, jesli gracz zbytnio przesadzi. Przykladowo, wampir moze wezwac po prostu wszystkie szczury z kanalow (ST: 6), wszystkie biale szczury (ST: 7) lub wezwac okreslonego szczura, ktory osmielil sie go ugryzc (ST: 8).

1 sukces	Przybywa tylko jedno zwierze
2 sukcesy	Przybywa tylko 25% zwierzat, ktore uslyszaly Przywolanie
3 sukcesy	Przybywa 50% zwierzat
4 sukcesy	Przybywa wiekszosc zwierzat
5 sukcesow	Przybywaja wszystkie zwierzeta

**** Piesn Pokoju**

Ta moc pozwala ci wygnac dzikosc z serca zwierzecia lub smiertelnika, co sprawia, ze ofiara staje sie pasywna i obojetna. Jedynie dotykajac istote, na ktora chcesz wplynac, oraz spiewajac piesn pocieszenia i otuchy dla Bestii w niej tkwiacej mozesz odebrac jej plomien indywidualnosci i wolnej mysli.

Kiedy usuniesz Bestie z serca wybranej ofiary, utraci ona wole walki i oporu. Nie bedzie mogla wykorzystac ani odzyskac Sily Woli, ani tez opierac sie jakimkolwiek atakom. Czlonkowie Rodziny sa odporni na dzialanie tej mocy.

Wszelkie istoty, ktore zostaly pozbawione Bestii, sklonne sa zaakceptowac prawie wszystko, co sie z nimi stanie, przyjmujac to jako calkowicie normalne i naturalne w tym stanie oraz nie wykazujac zadnych reakcji. Pozniej moga sie zastanawiac, dlaczego nie zareagowaly, jednak zwykle beda w ogole unikac mysli zwiazanych z tym wydarzeniem.

System: Gracz musi wykonac rzut na Oddzialywanie + Empatie (ST: 7). Musi uzbierac tyle sukcesow, ile wynosi wartosc Sily Woli ofiary (piec dla wiekszosci zwierzat). To jest zlozona akcja i kazde niepowodzenie oznacza, ze wampir musi zaczynac wszystko od poczatku; natomiast pech - ze nie bedzie mogl juz nigdy wiecej skrasc Bestii tej ofiary.

**** Duchowa Wiez**

Kiedy patrzysz zwierzeciu w oczy, twoj duch czy raczej swiadomosc wchodzi w to zwierze i

opanowuje je. Pozwala ci to przejac kontrole nad zachowaniem zwierzecia, jakbys sam byl tym zwierzeciem. Twoje cialo jest pozbawione swiadomosci i pozostaje przez ten czas w bezruchu, zupelnie jakbys spoczywal w letargu.

System: Gracz musi wykonac rzut na Charyzme + Oswajanie (ST: 8), kiedy jego bohater patrzy zwierzeciu w oczy (mozna posiasc tylko zwierze posiadajace oczy). Liczba sukcesow okresla swobode dzialania i moc, jaka bohater zachowuje w ciele zwierzecia. Mniej niz trzy sukcesy oznaczaja, ze gracz musi poswiecac punkty Sily Woli, kiedy chce podjac akcje, ktora bezposrednio narusza instynkty opanowanego zwierzecia.

1 sukces	Nie mozna wykorzystywac Dyscyplin
2 sukcesy	Mozesz wykorzystywac Nadwrazliwosc
3 sukcesy	Mozesz takze wykorzystywac Prezencje
4 sukcesy	Mozesz takze wykorzystywac Dominacje
5 sukcesow	Mozesz takze wykorzystywac Thaumaturgie

Jesli gracz uzyska mniej niz piec sukcesow, bohater najczesciej bedzie sie zachowywal jak zwierze, ktore posiadl - jego duch jest przesloniety potrzebami i odruchami zwierzecego ciala. Czasami bedzie myslal i czul jak to zwierze, nawet kiedy wiez zostanie zerwana. Gracz przez jakis czas zachowuje sie jak zwierze, ktorym byl, zachowujac wiele jego instynktow. Bedzie to trwalo do czasu, az poswieci 7 punktow Sily Woli, aby oprzec sie temu i przelamac zwierzece wplywy.

Pod koniec kazdego, szczegolnie ekscytujacego wydarzenia, gracz powinien wykonac rzut na Refleks + Empatie (ST: 8), aby sprawdzic, czy swiadomosc bohatera pozostala w ciele zwierzecia. Niepowodzenie oznacza, ze umysl bohatera powrocil do wlasnego ciala, lecz wciaz mysli on w czysto zwierzecych kategoriach. Pech wprowadza bohatera w szal.

Korzystajac z tej mocy, wampiry moga podrozowac w ciele zwierzecia nawet w ciagu dnia. Jednak w tym celu musza byc rozbudzone, wiec gracz musi wykonac wlasciwy rzut, aby pozostac rozbudzonym (patrz: rozdzial 9).

******* Przeniesienie Bestii**

Poznales juz najglebsze tajemnice dzikich kuzynow czlowieka. Uzbrojony w te wiedze, lepiej dajesz sobie rade z Bestia tkwiaca wewnatrz ciebie. Kiedy Bestia stanie sie zbyt potezna, aby ja opanowac, mozesz przeniesc swe feralne zadze na inna istote.

Wskutek tego, indukujesz swoj szal w innym zwierzeciu, czlowieku lub wampirze, dzieki czemu sam go unikasz. Odbiorca tej glebokiej, dzikiej energii musi byc istota zdolna przyjac na siebie ten ciezar - jedynie istoty posiadajace Czlowieczenstwo na poziomie 7 lub mniejszym sa na tyle dzikie, aby zapewnic dom twojej Bestii.

Kiedy przekazesz tej pechowej istocie swoja Bestie, dostanie ona szalu, ktorego natura w sposob oczywisty bedzie przejawiac twoja osobowosc. Szal bedzie przebiegal dokladnie tak, jakbys ty sam siedzial wewnatrz tej istoty.

System: Wampir musi byc ogarniety szalem lub byc jego bliski, kiedy chce posluzyc sie ta moca. Gracz musi wykonac rzut na Oddzialywanie + Oswajanie (ST: 8). Powinien tez wyznaczyc istote, ktora stanie sie jego celem - musi to byc ktos w zasiegu wzroku. Wynik rzutu nalezy porownac z ponizsza tabelka:

1 sukces:	Bohater wyciaga Bestie, lecz przenosi ja na przyjaciela.
2 sukcesy	Przeniesienie powiodlo sie, lecz wysilek wyczerpal bohatera i nie moze on podejmowac zadnej akcji w nastepnej turze.
3 sukcesy	Bohaterowi powiodlo sie calkowicie.

Kiedy proba sie nie powiedzie, intensywnosc szalu wzrosnie, poniewaz kiedy bohater odprezyl sie oczekujac uwolnienia od dzikich pragnien Bestii, ona wykorzystala sposobnosc, by drazyc go glebiej. Szal bedzie wiec trwal dwukrotnie dluzej i bedzie dwukrotnie trudniejszy do opanowania; bedzie takze wielokrotnie powazniejszy w skutkach niz normalnie. Pech w tym rzucie przynosi jeszcze bardziej katastrofalny skutek - wzmocniony szal jest tak ekstremalny, ze nawet punkty Sily Woli nie pomoga

skrocic czasu jego trwania i opanowac efektow.

Jezeli bohater oddali sie od celu zanim zakonczy sie przeniesiony szal, utraci swoja Bestie, pewnie na stale. Nie bedzie juz podatny na szal, ale tez nie bedzie mogl wykorzystywac, ani odzyskiwac swojej Sily Woli i zacznie w nim narastac apatia. Aby odzyskac swoja Bestie, bedzie musial odnalezc osobe, ktora ja teraz nosi (i na pewno nie jest z tego zadowolona) i schwytac ja na powrot. Bedzie musial sie tak zachowywac, by sklonic Bestie do powrotu, o ile w ogole bedzie ona chciala wrocic.

NADWRAZLIWOSC

Ta Dyscyplina to ponadzmyslowa wrazliwosc, empatia i postrzeganie. Na osoby posiadajace te Dyscypline zwykle silnie oddzialuja srodowiskowe bodzce, zwlaszcza piekno. Halasy moga sie stac dla nich bardzo nieznosne. Prawie wszystkie moce Nadwrazliwosci wymagaja jakichs rzutow na Percepcje, pozwalajacych okreslic, ile bohater pojal i zrozumial.

*** Wyostrzony Zmysl**

Mozesz wyostrzyc wszystkie swoje piec zmyslow do ponadprzecietnego stopnia. Mozesz to zrobic kiedykolwiek, a efekt bedzie trwal, jak dlugo zechcesz. Ta moc pozwala ci zwiekszyc dwukrotnie zasieg slyszenia i widzenia, zarowno pod wzgledem samej odleglosci, jak i warunkow efektywnosci tych zmyslow. Twoje pozostale zmysly moga okazac sie rownie przydatne - dzieki wyostrzonemu wechowi mozesz tropic nawet wtedy, gdy nie widac sladow, a przez sam dotyk mozesz zidentyfikowac prawie kazdy przedmiot.

Moc ta ma tez efekty uboczne, jako ze w stanie wyostrzonych zmyslow moga ci przeszkadzac glosne dzwieki i razic ostre swiatlo. Twoj zmysl moze nawet na krotki czas „oslepnac", co zalezy od natezenia bodzcow (np. halasu czy blysku) i moze trwac nawet do kilku dni.

Tak wiec, kiedy poslugujac sie Wyostrzonymi Zmyslami zostaniesz poddany dzialaniu swiatla slonecznego, mozesz zostac oslepiony na tydzien, nawet jesli wczesniej wyleczysz posloneczne obrazenia.

Czasem tez mozesz doswiadczac niespokojnych przeczuc, ostrzegajacych o nadchodzacym niebezpieczenstwie. Takie przeczucia zwykle wywoluja niepokoj i konsternacje, poza tym ze moga sie okazac calkowicie bezpodstawne.

System: Glowne wykorzystanie tej mocy wiaze sie z podawaniem w grze przez Narratora dokladniejszych opisow, ale pewne okolicznosci wymagaja rzutow. Kiedy bohater ma szanse wyczuc zagrozenie, Narrator w tajemnicy wykonuje za gracza rzut na podstawowa wartosc jego Nadwrazliwosci. Stopien trudnosci zalezy od okolicznosci (i uznania Narratora). Na przyklad: przeczucie tego, ze ktos wycelowal bron w tyl glowy bohatera, mozna sprawdzic wedlug ST: 5; natomiast nagle uzmyslowienie sobie faktu, ze siedzacy za stolem naprzeciwko bohatera ksiaze cos przeciwko niemu knuje, mozna sprawdzic wedlug ST: 9.

**** Widzenie Aury**

Potrafisz zobaczyc czyjas aure, ktorej kolory odzwierciedlaja nastroj, tozsamosc i intencje jej wlasciciela. Dzieki tej mocy mozesz takze rozpoznawac inne wampiry, gdyz maja one charakterystyczna, blada aure.

Nawet najplytsza i bardzo prosta osoba ma zwykle aure zlozona z kilku roznych kolorow. Aura moze zmieniac kolory cyklicznie lub calkowicie przypadkowo. Kolory aury zmieniaja sie zgodnie z aktualnym stanem emocjonalnym, a poniewaz ludzie tak czesto maja uczucia mieszane, aura takze sklada sie z mieszanych kolorow.

System: Gracz musi wykonac rzut na Percepcje + Empatie (ST: 8). Narrator moze poprosic gracza, aby wykonal rzut w sposob, ktory nie pozwoli mu zobaczyc swojego rezultatu - liczby sukcesow, niepowodzenia czy pecha. Kazdy sukces okresla, jak dobrze bohater widzi aure i na ile ja zrozumie (porownaj z tabelka). Pech oznacza mylna interpretacje.

1 sukces	Mozna rozroznic jedynie intensywnosc aury (bezbarwna lub jasna)
2 sukcesy	Mozna rozpoznac kolor
3 sukcesy	Mozna rozpoznac wzor
4 sukcesy	Mozna zauwazyc subtelne zmiany

5 sukcesow Mozna zidentyfikowac mieszanine kolorow i wzor

Spojrz na Tabele Kolorow Aury, ktora przedstawia przykladowe, wyrozniajace sie kolory i odpowiadajace im emocje.

Aure danej osoby mozna zobaczyc tylko raz, w jednej przejrzystej wizji. Jesli bohater chce zobaczyc ja powtornie, kazde niepowodzenie oznacza pech, jako ze patrzac na aure bardzo latwo wyobrazic sobie to, co chce sie zobaczyc.

Tabela Kolorow Aury

Stan emocjonalny	Kolor
Obawa	Pomaranczowy
Agresja	Purpurowy
Gniew	Czerwony
Gorycz	Brazowy
Spokoj	Jasny blekit
Wspolczucie	Rozowy
Konserwatyzm	Lawendowy
Depresja	Szary
Pragnienie lub Zadza	Gleboka czerwien
Nieufnosc	Jasna zielen
Wscieklosc	Karminowy
Zawisc	Ciemnozielony
Podniecenie	Fioletowy
Hojnosc	Rozany
Szczescie	Cynober
Nienawisc	Czarny
Idylla	Zolty
Niewinnosc	Bialy
Milosc	Niebieski
Obsesja	Zielony
Smutek	Srebrny
Uduchowienie	Zloty
Podejrzliwosc	Ciemnoniebieski
Wampir	Odpowiedni kolor jest blady
Zmieszanie	Kolor plamisty, zmiany kolorow
Marzenia	Szybko mieniace sie kolory
Diabolista	Aura przecinana czarnymi zylkami
Szal	Gwaltownie falujace kolory
Psychotyk	Hipnotycznie wirujace kolory
Uzycie magii	Miriady iskier

***** Astralny Dotyk**

Dzieki tej mocy mozesz odbierac wrazenia z trzymanego przedmiotu, jakie mial ktos, kto go ostatnio trzymal. Takie czytanie przedmiotow zwykle ogranicza sie do krotkiego „przeblysku" obrazu, ale czasem mozna tez rozpoznac rase, plec i nawet aure tej osoby. Astralny Dotyk mowi takze, w jaki sposob ostatni wlasciciel przedmiotu wszedl w jego posiadanie lub ujawnia nawet, co zaszlo, kiedy trzymal on go po raz ostatni.

System: Gracz musi wykonac rzut na Percepcje + Empatie. Stopien trudnosci uzalezniony jest od mentalnej i duchowej sily ostatniego posiadacza czytanego przedmiotu oraz od czasu, jaki uplynal od tamtej pory.

Liczba sukcesow okresla ilosc uzyskanych informacji, zarowno w kategorii przeblyskow - obrazow sceny, kiedy ostatnia osoba trzymala przedmiot, jak i natury tej osoby. Ogolnie nalezy przyjac, ze na jeden sukces uzyskuje sie jeden przeblysk i jeden aspekt tozsamosci bylego posiadacza przedmiotu

(Usposobienie, Postawa, aura, imie, plec, wiek).

****** Telepatia**

Potrafisz sondowac powierzchniowe mysli prawie kazdej istoty i slyszec je tak, jakby byly wypowiadane na glos. Majac wystarczajaco duzo czasu, mozesz dowiedziec sie o badanej istocie prawie wszystkiego. Przykladowo, moglbys w ten sposob poznac ojca innego wampira.

System: Gracz musi wykonac rzut na Inteligencje + Spryt, gdzie stopien trudnosci wyznacza Sila Woli inwigilowanej ofiary. Za kazdy sukces odbiera sie jeden przedmiot informacji i przenika sie jeden poziom swiadomosci.

Umyslu wampira nie mozna czytac w normalny sposob i trzeba na to poswiecic swoja Sile Woli. Dopiero kiedy bohater poswieci 1 punkt Sily Woli, moze wykonac opisany wyzej rzut.
Narrator powinien opisywac umysl czytanej osoby, poslugujac sie ciagiem skojarzen z jej strumienia swiadomosci. To zmusi gracza do samodzielnej interpretacji tego, co sie dzieje w sondowanym umysle. Dla przykladu, mozesz powiedziec: „Gleboki smutek... Gdzie Damian? Zmartwienie... Nie moge dluzej czekac, on to slyszy! Podejrzliwosc...” Wydaje sie oczywiste, ze troche trudno jest pojac, co sie dzieje w cudzej psychice, zwlaszcza w niespokojnym umysle.

******* Projekcja Astralna**

Potrafisz tak rozszerzac swa swiadomosc, ze mozesz oddzielic swoj umysl od ciala. W tym stanie mozesz poruszac sie bez pomocy ciala, mogac podrozowac prawie wszedzie, po calej Ziemi. Jednak kiedy twoja astralna forma osiagnie najdalszy punkt orbity Ksiezyca, natkniesz sie na cos, co nazywa sie Granica Ksiezycowej Sfery i stanowi nieprzekraczalna bariere.

Twoje fizyczne cialo pozostaje w bezruchu, jakby spoczywalo w letargu. Twoja swiadomosc porusza sie w astralnej formie i dlatego nie mozesz wiedziec, co sie dzieje z twoim cialem i w jego otoczeniu. Mozesz sie co najwyzej zorientowac, kiedy twoje cialo ogarna plomienie.

Twoja astralna forma polaczona jest z fizycznym cialem tzw. srebrnym sznurem, niematerialna lina, sciagajaca twa swiadomosc do ciala. Jesli podczas astralnego wypadku srebrny sznur zostanie przeciety, zgubisz sie i w pelni przeniesiesz na plan astralny, krolestwo duchow i cieni. Powtorne odnalezienie wlasnego ciala wymaga zmudnej i przerazajacej wedrowki.

System: Kiedy bohater podrozuje w astralnej formie, gracz musi poswiecic punkt Sily Woli i wykonac rzut na Percepcje + Okultyzm (stopien trudnosci zalezy od zlozonosci podrozy), aby okreslic, jak powiodla sie astralna podroz. Rzut po prostu okresla, czy bohater odnalazl cel swojej podrozy.

Nalezy wykonac kolejny rzut, jesli bohater zdecyduje sie obrac nowy punkt przeznaczenia. Niepowodzenie oznacza, ze bohater sie zgubil (choc moze odnalezc droge powrotna, idac za srebrnym sznurem), zas pech - zerwanie srebrnego sznura.

W astralnej formie mozna sie poruszac z predkoscia 800 km/h. Forma astralna bohatera jest naga - w podrozy nie moze mu towarzyszyc zaden fizyczny przedmiot, chociaz chodza pogloski, ze magiczne artefakty moga podrozowac astralnie.

Interakcje z fizycznym swiatem sa mozliwe, o ile bohater poswieci punkt Sily Woli (choc bez tego moze swobodnie poslugiwac sie Widzeniem Aury i Telepatia). To przez jedna ture pozwoli bohaterowi objawic sie w postaci ducha. Normalnie bohater moze ogladac wszystkie wydarzenia wokol siebie, jakie zachodza w fizycznym swiecie bez obawy wykrycia, choc osoby posiadajace Dyscypline Nadwrazliwosci moga przeczuwac, ze ktos jest w poblizu.

Kiedy w trakcie podrozy dwoch bohaterow spotka sie lub gdy jeden spotka istote zamieszkujaca astralny swiat, jak np. ducha (ktory zwykle zwiazany jest z jednym miejscem), moga ze soba wchodzic w interakcje, tak jak mialoby to miejsce w fizycznym swiecie. Mozna rozmawiac, dotykac sie i nawet walczyc. Choc nie mozna zranic astralnej formy, celem walki zawsze jest przerwanie srebrnego sznura przeciwnika (punkty Sily Woli odzwierciedlaja Stan Zdrowia; kiedy wszystkie zostana stracone, srebrny sznur ulega przerwaniu). Fizyczne Atrybuty oczywiscie nie sa efektywne, dlatego musza zajac ich miejsce Cechy Spoleczne lub Mentalne. Dokladniej: Refleks zastapi Zrecznosc, Oddzialywanie zastapi Sile, a Inteligencja - Zywotnosc.

Wampiry raczej nie podrozuja w formie astralnej po swiecie duchow, choc czasem moga sie z nim kontaktowac. W swiecie duchow podrozuja duchy i Lupini, ktorzy moga ich wyczuc i zaatakowac. Mowi sie, ze ci, co znaja droge, moga udac sie przez przestrzen astralna do Arkadii, zwanej inaczej

Faerielandia, ale to moze wymagac jeszcze wyzszej wartosci Nadwrazliwosci.

SZYBKOSC

Ta Dyscyplina odnosi sie do niezwyklej szybkosci wampirow. Pozwala wampirom poruszac sie niesamowicie szybko w sytuacji stresowej i w ciagu jednej tury podjac wiele dzialan. Normalnie kazdy musi w turze dzielic swoja Sume, jednak bohater z Szybkoscia moze wykonac dodatkowe akcje bez tych ograniczen.

Za kazdy punkt wartosci Szybkosci wampir moze wykonac jedna dodatkowa akcje, poslugujac sie przy kazdej pelna swoja Suma. W kazdej turze, w ktorej bohater stosuje Szybkosc, musi zuzyc jeden Punkt Krwi, nawet jesli nie wykorzystuje wszystkich przyslugujacych mu z tego tytulu akcji. Dla przykladu, wampir posiadajacy Szybkosc 4, ktory chce wykonac w turze tylko trzy akcje, takze musi poswiecic jeden Punkt Krwi.

DOMINACJA

Ta Dyscyplina oddaje mistyczna zdolnosc oddzialywania wampirow na umysly i dzialania innych. Dominacja jest aspektem sily umyslu i woli, wplywa na opinie i mysli, jednak nie na emocje.

Dyscyplina ta nazywana jest czasem Przeszywajacym Spojrzeniem, bowiem jej zastosowanie zawsze wymaga wzrokowego kontaktu z ofiara. Dlatego tez mozna Zdominowac tylko jedna osobe na raz. To jedna z najpotezniejszych Dyscyplin, choc zarazem bardzo wymagajaca i trudna w zastosowaniu. Zdominowanej osobie mozna wydawac ustne polecenia i sugestie. Zakres kontroli nad ofiara wyznacza kazda z opisanych ponizej mocy.

Wampiry posiadajace Dyscypline Dominacji zwykle naleza do osob lubiacych miec wladze. Jesli beda zbytnio polegac na jej mocy, po jakims czasie manipulacja i wladza stana sie dla nich wszystkim. Narrator powinien wiec rozwazyc, czy bohaterowie posiadajacy wysoka wartosc Dominacji moga wydawac punkty doswiadczenia na zwiekszanie takich Zdolnosci, jak np. Empatia.

Sa pewni smiertelni, zwani „neutralnymi", ktorych nie mozna w zaden sposob Zdominowac, jednak tylko jeden na milion ma te moc. Ponadto Inkwizycja zna pewne rytualy, ktore nadaja smiertelnym moc takiej odpornosci. Najlepsi lowcy czarownic sa neutralni lub pozostaja pod ochrona tych rytualow.

Ograniczenia: Nie mozna Zdominowac wampira, ktorego krew jest silniejsza - bohater musi pochodzic z tego samego lub wczesniejszego pokolenia, niz poddawana jego Dominacji ofiara. Wampiry moga opierac sie kazdej probie Dominacji, zuzywajac jeden punkt Sily Woli za kazdy sukces, jaki wypadl w rzucie Dominacji. Dzieki temu pozostana wowczas odporne na wszelkie nastepne proby Dominacji do konca sceny. Osoba bedaca celem Dominacji musi poswiecic pelna Sile Woli, stopniowe zuzywanie nie na wiele sie zda.

Kiedy w rzucie Dominacji wypadnie pech, ofiara stanie sie do konca opowiesci odporna na przyszle proby Zdominowania, dokonywane przez tego wampira.

*** Rozkaz**

Mozesz wydac komus jednowyrazowe polecenie, ktore ten ktos musi natychmiast spelnic. Rozkaz musi byc prosty. Musi to byc slowo posiadajace tylko jedno znaczenie - skacz, siadz, wstan, zasmiej sie, placz, biegnij, przeskocz, oslepnij, usmiechnij sie, skrzyw sie, kaszlnij. Jesli slowo jest wieloznaczne, ofiara zareaguje chwilowym zmieszaniem. Mozesz wstawic slowo Rozkazu w cale zdanie i jedynie lekko je zaakcentowac, aby inni sie nie zorientowali.

System: Gracz musi wykonac rzut na Oddzialywanie + Zastraszanie (stopniem trudnosci jest Sila Woli ofiary). Wiecej sukcesow zmusza podmiot do aktywniejszego dzialania.

**** Mesmeryzm**

Mozesz zaimplantowac w podswiadomosci ofiary sugestie. Wymaga to intensywnej koncentracji oraz wydania starannych i precyzyjnych instrukcji, aby ofiara postapila wlasciwie z twoim zamierzeniem. Mozesz sprawic, aby Mesmeryzm zadzialal natychmiast lub wyznaczyc wydarzenia, ktore zaktywizuja sugestie.

Musisz utrzymywac kontakt wzrokowy do czasu, az przekazesz wszystkie polecenia, ale za to przekazywane sugestie moga byc bardzo skomplikowane (rozegraj to, jesli lubisz). Istotny jest staranny

dobor slow, gdyz ofiara, na ile to mozliwe, bedzie sie starala nieswiadomie przeciwdzialac idei sugestii.

Mozesz wydac komus zupelnie oczywiste polecenie, jak np. „wejdz po drabinie" czy „udawaj, ze jestes psem", jednak sila Mesmeryzmu moze oddzialywac o wiele dluzej i byc o wiele bardziej subtelna. Po przekazaniu inicjalnych sugestii kontakt wzrokowy nie jest juz konieczny.

Sugestie nie moga zmuszac ofiary do dzialan przeciwnych jej wrodzonemu Usposobieniu. Jednej osobie mozna zaimplantowac tylko jedna sugestie na raz.

System: Gracz musi wykonac rzut na Oddzialywanie + Autorytet (stopniem trudnosci jest Sila Woli ofiary). Liczba sukcesow okresla, na ile dobrze przyjela sie sugestia. Mniej niz trzy sukcesy oznaczaja, ze ofiary nie mozna zmusic do zrobienia czegokolwiek, co wydaje jej sie dziwne. Np. ofiara moze uciec, ale raczej na pewno nie bedzie udawala kurczaka. Mniej niz piec sukcesow oznacza, ze ofiara zastosuje sie do sugestii, o ile nie narazi jej to na niebezpieczenstwo. Np. businessman nie podejmie sie walki w pojedynke, ale wykidajlo tak i to z wielkim zapalem. Przy uzyskaniu pieciu sukcesow mozna zaszczepic prawie kazde polecenie.

***** Zapomnienie**

Dzieki tej mocy mozesz krasc, modelowac lub usuwac czyjas pamiec. To skuteczna technika, dzieki ktorej twoje ofiary zapomna, ze piles ich krew lub nawet fakt, ze cie w ogole spotkali. Ta moc moze wyrzadzic wiele zla, jako ze pozwala skrasc z czyjejs pamieci prawie dowolne wspomnienie. Jednak nie zawsze jest ona calkowicie skuteczna. Przykladowo, ofiara moze pamietac, ze ktos ugryzl ja w szyje, lecz sadzic, iz zrobil to kochanek.

Czasami pamiec powraca po latach, wywolujac zmieszanie i przerazenie.

System: Gracz musi wykonac rzut na Refleks + Spryt (stopniem trudnosci jest Sila Woli ofiary) i porownac wynik z ponizszym zestawieniem, aby sie przekonac, co moze zrobic z pamiecia ofiary.

1 sukces	Utrata pamieci trwa jeden dzien
2 sukcesy	Mozna usunac pamiec, lecz nie mozna jej zmienic
3 sukcesy	Mozna nieco zmienic pamiec
4 sukcesy	Mozna zmienic pamiec lub usunac z niej cala scene
5 sukcesow	Mozna przekonstruowac cale okresy zycia

****** Uwarunkowanie**

Z uplywem czasu mozesz Uwarunkowac kazdego, by potem nie mogl opierac sie twojej Dominacji, a zarazem stal sie odporniejszy na Dominacje innych. Czlonkowie Rodziny czesto Uwarunkowuja swoich sluzacych, aby zapewnic sobie lojalna swite. Proces Uwarunkowywania polega na tym, iz poddawany czestej Dominacji smiertelnik z kazda kolejna proba opiera sie coraz slabiej.

Uwarunkowanie nie jest czyms, co skutkuje od razu. Nalezy starannie cwiczyc umysl ofiary do rodzaju pozadanej kontroli, a to zabiera czas. Pelne Uwarunkowanie zajmuje tygodnie lub nawet miesiace.

Uwarunkowana swita ma bardzo mala wyobraznie i zwykle wykonuje podane polecenia absolutnie doslownie. Uwarunkowanie niszczy wolna wole ofiar, zmieniajac je w automaty.

System: Gracz musi wykonac rzut na Charyzme + Autorytet (stopniem trudnosci jest Sila Woli podmiotu).Uwarunkowanie jest zlozona akcja. Narrator w tajemnicy ustala konieczna liczbe sukcesow i sprawdza, ile gracz ich uzbieral. Zwykle jest to liczba, okreslana wartoscia Samokontroli ofiary, pomnozona 5 do 10 razy. Gracz moze zorientowac sie, czy ofiara zostala skutecznie Uwarunkowana, jedynie przez sposob rozgrywania sytuacji.

Uwarunkowana ofiara jest tak absolutnie Zdominowana, ze do zachowania nad nia pelnej kontroli nie jest juz konieczna obecnosc wampira i kontakt wzrokowy. Ofiara postepuje dokladnie wedlug slow swego pana, jak dlugo jest w zasiegu jego glosu. Nie trzeba juz sprawdzac rzutami, czy polecenia zostaly przyjete, chyba ze ofiara w ogole nie moze zobaczyc wampira. Nawet jesli taki rzut nie powiedzie sie, ofiara pewnie nadal bedzie wykonywala czesc danych jej polecen. Innym wampirom trudniej jest Zdominowac taka ofiare, jako ze Uwarunkowanie zwieksza dla nich stopien trudnosci takich akcji o 2 (maksymalnie do 10).

******* Opetanie**

Dzieki tej mocy mozesz przejac calkowita kontrole nad umyslem i cialem wybranej osoby. Wchodzac w umysl innej osoby mozesz bardzo precyzyjnie kontrolowac jej dzialania. Ofiara staje sie automatem, calkowicie niezdolnym do niezaleznych dzialan. Kiedy kontrolujesz jej umysl, twoje cialo pozostaje nieruchome, jak w letargu.

Nie mozesz Opetac innych czlonkow Rodziny. Taka kontrola nad innymi wampirami jest tylko mozliwa tylko za posrednictwem Wiezi Krwi.

System: Kiedy chcesz kogos Opetac, bohater musi calkowicie zniszczyc jego Sile Woli. Zachodzi kontrakcja: ofiara wykonuje rzut na Sile Woli, natomiast ty wykonujesz rzut na Charyzme + Zastraszanie (ST: 7 dla obojga). Za kazdy twoj sukces, jakim przewyzszasz sume sukcesow ofiary, traci ona jeden punkt Sily Woli. Zwyciestwo w rzucie odniesione przez ofiare niewiele jej pomaga, a raczej przedluza psychiczna walke, gdyz sukcesy ofiary pozwalaja jej jedynie dodac odpowiednia im liczbe kostek do kolejnego rzutu w nastepnej turze. Jednak jesli wypadnie ci pech, twoja ofiara stanie sie na stale odporna na wszelkie twoje proby Dominacji.

HART

Hart okresla niezwykla odpornosc i zywotnosc, dzieki czemu znajacy te Dyscypline czlonkowie Rodziny staja sie bardziej odporni na obrazenia, na ktore wszystkie wampiry sa szczegolnie podatne. Wszystkie wampiry maja doskonala kondycje i moga zminimalizowac zranienia otrzymane z broni palnej i jakiejkolwiek innej. Jednak wiekszosc jest bardzo podatna na dzialanie promieni slonecznych i ognia, ktore latwo ich rania. Wampiry z Dyscyplina Hartu nie tak latwo poddaja sie silom tych zywiolow i sa nawet bardziej odporne na „zwykle" obrazenia.

System: Zaleta Hartu jest odpornosc na promienie sloneczne i ogien. Na kazdy punkt wartosci tej Dyscypliny, dysponujesz jedna kostka wiecej w rzucie na wylizanie z obrazen otrzymanych od ognia i promieni slonecznych. Hart takze wplywa na ogolne zdolnosci wylizywania sie z ran (patrz: rozdzial 8).

ILUZJA

Czlonkowie Rodziny znajacy te Dyscypline potrafia sie ukryc przed innymi, a nawet w tlumie. Kiedy nie chca byc widziani, inni, a zwlaszcza smiertelni, rzadko ich zauwazaja, nawet jesli stoja bezposrednio przed nimi. Chociaz ta Dyscyplina oddzialuje na umysly innych i nie czyni naprawde niewidzialnym, koncowy efekt jest prawie taki sam - czlonkow Rodziny poslugujacych sie Iluzja po prostu nie mozna zobaczyc. Jednak urzadzenia detekcyjne wciaz moga ich wykryc.

Dopoki wampir celowo nie zapragnie byc widzialnym, pozostaje calkowicie niewidoczny. Wampir, ktory ma wyzsza wartosc tej Dyscypliny, moze powoli zniknac innym z oczu po prostu nie myslac o tym, aby wciaz pozostawac na widoku.

Nadwrazliwosc i Iluzja sa sobie przeciwstawne. Kiedy bohater wykorzystuje Iluzje wobec czlonka Rodziny, ktory przewyzsza go wartoscia Nadwrazliwosci, nie bedzie mogl sie przed nim ukryc, jesli tamten zechce go zobaczyc. Jednak jesli to bohater bedzie mial wyzsza wartosc Iluzji, wtedy nawet wampir z Nadwrazliwoscia zostanie zmylony jego moca.

Smiertelni nie potrafia zlokalizowac czlonka Rodziny poslugujacego sie ta Dyscyplina, jednak Narrator moze uznac, ze osoby dysponujace psychicznymi mocami moga go bezposrednio zobaczyc. Ponadto dzieci, a zwlaszcza takie, ktore cechuja sie wlasna, wyjatkowa perspektywa postrzegania wszechswiata i nie w pelni zaakceptowaly rzeczywistosc narzucana przez rodzicow, moga czesto przejrzec Iluzje.

*** Plaszcz Cienia**

Twoja zdolnosc ukrywania sie nie jest w pelni rozwinieta, dlatego wciaz jeszcze potrzebujesz jakiejs zaslony, za ktora moglbys sie schowac (lub przynajmniej musisz znajdowac sie w miejscu, ktore wzrok latwo omija). Najczesciej taka zaslona sa uliczne cienie lub wneka na drzwi, ale moc zadziala rowniez wtedy, gdy schowasz sie za drzewem lub slupem latarni (bez wzgledu na to, jak waskim), stojacymi na linii wzroku tego, przed kim pragniesz sie ukryc.

Kiedy juz sie ukryjesz, musisz zachowac calkowity bezruchu, a staniesz sie niewidoczny. Jesli sie poruszysz, jesli padnie na ciebie i oswietli cie swiatlo albo obserwator przemiesci sie tak, ze znajdziesz sie bezposrednio na linii jego wzroku, Plaszcz Cienia spadnie i staniesz sie na powrot widoczny.

System: Nie trzeba wykonywac zadnych rzutow, bowiem ta moc Iluzji dziala tylko wtedy, gdy

spelnione sa pewne warunki. Jednak osoby o wyzszej wartosci Nadwrazliwosci niz Iluzja bohatera zobacza go przez cienie.

**** Niewidoczna Obecnosc**

Twoja moc pozostawania niewidocznym rozwinela sie na tyle, ze potrafisz calkowicie zniknac i byc niewidocznym nawet w ruchu.

Jestes zupelnie ignorowany przez innych do czasu, az ktos nie zacznie ciebie szukac. Ludzie beda ciebie mijac w taki sposob, aby cie nie dotknac i nawet beda sie tobie usuwac z miejsca. Ich nieswiadomosc zrobi niemal wszystko, aby nie dopuscic do swiadomosci faktu, ze ty tam jestes.

System: Zwykle nie wykonuje sie zadnych rzutow; jednak jesli bohater mowi lub dopuszcza sie jakiegos agresywnego, fizycznego czynu (np. walka), prawdopodobnie sciagnie na siebie uwage innych. Narrator moze wtedy poprosic o wykonanie rzutu na Refleks + Skradanie sie, aby okreslic, czy bohater nadal pozostaje niewidoczny. Jesli bohater chce pozostawac niewidoczny i mowic, gracz musi wyrzucic co najmniej trzy sukcesy.

***** Maska o Tysiacu Twarzach**

Ta potezna moc nie kryje cie przed wzrokiem innych, ale sprawia, ze wygladasz jak ktos inny. Twoj wyglad naprawde sie nie zmienia - po prostu sprawiasz, aby ludzie mysleli, ze widza kogos innego.

System: Gracz musi wykonac rzut na Oddzialywanie + Aktorstwo (ST: 7), aby okreslic, na ile skuteczna jest moc Maski. Porownaj wynik rzutu z ponizszym zestawieniem.

1 sukces	Ludzie wciaz moga cie rozpoznac na policyjnym pokazie
2 sukcesy	Bohater wyglada jakos inaczej; swiadkowie opisuja go roznie
3 sukcesy	Bohater uzyskuje pozadany wyglad
4 sukcesy	Wyglad, sposob poruszania sie i zachowania sa zupelnie inne
5 sukcesow	Bohater moze nawet wygladac, jak osoba przeciwnej plci

****** Znikniecie ze swiadomosci**

Twoja moc rozwinela sie do tego stopnia, ze mozesz nagle zniknac z widoku. Nawet jesli stoisz twarza w twarz ze smiertelnym, mozesz wykorzystac te moc i po prostu zniknac. Swiadkowie takiego aktu zniknieciа, zwlaszcza smiertelni, zwykle na ture zastygaja w oslupieniu. Zareaguje co najwyzej jedna osoba z wiekszej grupy (jak na pozar w miejscu, gdzie zniknales), ale to wyjatek. Ponadto smiertelni o slabej woli moga w ogole zapomniec, ze cie kiedykolwiek widzieli.

System: Gracz musi wykonac rzut na Charyzme + Skradanie sie (stopniem trudnosci jest Refleks + Czujnosc swiadkow). Jesli gracz uzyska wiecej niz trzy sukcesy, calkowicie zniknie z widoku. Jesli uzyska wiecej sukcesow, niz Sila Woli swiadka, calkowicie zapomni on o istnieniu bohatera; jednak bohater musi sie natychmiast oddalic, w przeciwnym razie swiadek przypomni go sobie.

******* Plaszcz Gromady**

Ta niewiarygodna moc pozwala ci rozciagnac dowolna z twoich mocy Iluzji na wszystkich znajdujacych sie obok ciebie. Nie tylko ty sie ukryjesz, ale wraz z toba kazdy, kogo takze pragniesz ukryc.

Jesli jeden z bohaterow narazi sie na wykrycie, wowczas twoja moc przestanie go chronic, choc bedzie dzialac na reszte. Jednak jesli to ty zdradzisz swoja pozycje, Plaszcz opadnie zupelnie i wszyscy stana sie widoczni.

System: Bohater moze ukryc pod Plaszczem jedna dodatkowa osobe na kazdy punkt wartosci Skradania sie, jaka posiada. Spojrz na poszczegolne moce powyzej i sprawdz, jakie rzuty nalezy wykonac, aby okreslic skutecznosc wybranej mocy. Wykonuje sie jeden rzut dla wszystkich; pozostali bohaterowie nie wykonuja oddzielnych rzutow.

POTENCJA

Ta Dyscyplina okresla niesamowita sile, jaka moze wyrozniac sie wampir. Ta dodatkowa moc fizyczna pozwala dokonywac wielkich czynow, daleko wykraczajacych poza to, czego moglby dokonac zwykly smiertelnik. Potencja pozwala wampirom wykonywac skoki na wielkie odleglosci, podnosic wieksze ciezary i zadawac silniejsze ciosy, niosace wieksze obrazenia.

System: Dyscyplina Potencji zapewnia automatyczne sukcesy niemal we wszystkich rzutach na Sile - jeden automatyczny sukces za kazdy punkt wartosci. Tak wiec, wiekszosc rzutow bohatera na Sile konczy sie automatycznym powodzeniem, w ogole bez koniecznosci ich wykonywania. W bojce i walce wrecz te automatyczne sukcesy odnosza sie takze do rzutow na zadawane obrazenia.

PREZENCJA

Wampir z Dyscyplina Prezencji jest wyjatkowo atrakcyjny i pociagajacy. Ludzie pragna przebywac w towarzystwie takiego wampira, byc oswietleni blaskiem, ktory od niego bije. Nie musi on przy tym specjalnie sie o to starac, bowiem Prezencja jest naturalnym aspektem jego osobowosci. Prezencja, jesli jest wykorzystywana z subtelnoscia, stanowi potezna Dyscypline.

Dyscyplina Prezencji daje wladze nad emocjami ludzi, nie ich opiniami, ani rozsadkiem. Prezencja nie sluzy rozkazywaniu; jej efekt jest calkowicie pozawerbalny.

Prezencja sprawia, ze inne osoby odbieraja wampira inaczej i reaguja na niego w okreslony sposob, lecz nie jest to bezposrednim oddzialywaniem na umysl, co stanowi domene Dominacji. W odroznieniu od Dominacji, Prezencja dziala jednoczesnie na wiele osob i nie wymaga kontaktu wzrokowego. Wampir musi byc jedynie widoczny, aby osoby, na ktore pragnie wplynac, mogly zobaczyc jego twarz.

Osoby poddane dzialaniu Prezencji moga poswiecic punkty Sily Woli, aby moc na jedna ture oprzec sie jej efektom, podobnie jak w wypadku Dominacji. W ciagu tej tury osoby te moga po prostu sie odwrocic i dzieki temu uniknac stalych efektow. Czlonkowie Rodziny zwykle o tym wiedza, lecz smiertelni rzadko.

*** Zachwyt**

Kiedy poslugujesz sie ta moca, wszyscy znajdujacy sie w poblizu ciebie darza cie glebokim zainteresowaniem. Zrobia niemal wszystko, aby znalezc sie blisko ciebie, jakkolwiek ta ich fascynacja nie zaslepia ich na tyle, by narazali sie na niebezpieczenstwo. Efekt Zachwytu utrzymuje sie dopoki poddane jego dzialaniu osoby znajduja sie w twojej obecnosci; jednak kiedy ujrza cie nastepnym razem, prawdopodobnie znow rozbudzisz ich uczucia wzgledem siebie.

Precyzyjne poslugiwanie sie Zachwytem daje ci fenomenalna moc masowej komunikacji. Prezencja wplywa na ludzi oddzialujac na ich emocje, wiec naprawde bez znaczenia jest to, co do nich mowisz, jednak dzieki tej Dyscyplinie latwo mozesz ich przekonac do pewnych kierunkow dzialan lub szlachetnosci swojego celu.

System: Gracz musi wykonac rzut na Charyzme + Aktorstwo (ST: 7). Poddane wplywowi osoby moga zuzyc punkt Sily Woli, aby przelamac efekt, jednak musza to robic co kilka minut i tak dlugo, dopoki pozostaja w poblizu bohatera. Jednak gdy ktos zuzyje liczbe punktow Sily Woli rowna liczbie sukcesow bohatera, Zachwyt calkowicie przestanie na niego dzialac i stanie sie on odporny na wplyw bohatera juz do konca sceny.

Liczba sukcesow okresla tez, ile osob objetych jest wplywem Zachwytu:

1 sukces	jedna osoba
2 sukcesy	dwie osoby
3 sukcesy	szesc osob
4 sukcesy	20 osob
5 sukcesow	wszystkie osoby w poblizu wampira (np. cale audytorium)

**** Straszliwe Spojrzenie**

Wampir ukazujacy w calej swej okazalosci wampirza potege moze wzbudzic wsrod smiertelnych wielkie przerazenie i wstret. Zwykle wystarczy tylko obnazyc kly i pazury, glosno przy tym syczac. Stosuje to wiekszosc wampirow, lecz ty jestes w tym wyjatkowo biegly i potrafisz doprowadzic smiertelnych do szalenstwa ze strachu, wymusic strachem posluszenstwo lub spowodowac, by z wrzaskiem uciekli. Zastraszone osoby tak boja sie twojego wygladu, ze zrobia wszystko, aby tylko uniknac twego gniewu.

System: Gracz musi wykonac rzut na Charyzme + Zastraszanie (stopniem trudnosci jest Refleks ofiary +3). Jeden sukces wystarczy, by ofiara sie przestraszyla, a trzy lub wiecej - by uciekla ze strachu. Ponadto kazdy sukces redukuje o 1 kostke Sume ofiary, zmniejszajac w ten sposob liczbe kostek, ktorymi

ofiara dysponowalaby w nastepnej turze.

Taki rzut wykonuje sie tylko raz w turze, choc mozna go powtarzac w kolejnych turach - wykonujac akcje zlozona, by uzbierac liczbe sukcesow konieczna do calkowitego zawladniecia ofiara. Ostatecznie ofiara moze stracic wszystkie kostki ze swojej Sumy i byc niezdolna do podjecia zadnej akcji, poza skuleniem sie na ziemi i placzem. Niepowodzenie oznacza, ze proba przestraszenia zawiodla - wszystkie uzbierane sukcesy przepadaja, ofiara moze dzialac normalnie, a gracz musi zaczynac probe od poczatku, w nastepnej turze. Pech oznacza, ze ofiara nie ulegla wrazeniu bohatera i do konca opowiesci bedzie odporna na wszelki wplyw jego Prezencji.

***** Zauroczenie**

Zauroczenie sluzy przekonaniu kogos do tego, aby ci sluzyl. Ofiara tej mocy jest Zauroczona twoja osoba i bedzie na twoje uslugi. Jednak w odroznieniu od Opetania - mocy Dominacji, Zauroczona osoba zachowuje swobode dzialania i mysli. To zarazem dobrze i zle.
Ofiara przypuszczalnie jest zadowolona, mogac przebywac w poblizu ciebie i zwykle rzadko przypomina sobie okrucienstwo wladzy, jaka ma nad nim wampir. Nie mozna jednak przewidziec, jak Zauroczona osoba bedzie sie starala zadowolic wampira. Ze wzgledu na swoja wolna wole Zauroczona osoba nie moze byc uwazana za czlonka Swity.

System: Gracz musi wykonac rzut na Aparycje + Empatie, aby Zauroczyc wybrana osobe (stopniem trudnosci jest Sila Woli ofiary). Liczba sukcesow okresla, jak dlugo ofiara pozostanie Zauroczona. Nie ma sposobu przedluzenia okresu Zauroczenia; w istocie, kiedy czas minie, ofiara raczej nie bedzie dobrze wspominala wampira.

1 sukces	jedna godzina
2 sukcesy	jeden dzien
3 sukcesy	jeden tydzien
4 sukcesy	jeden miesiac
5 sukcesow	jeden rok

****** Wezwanie**

Dzieki tej mocy mozesz wezwac do siebie wybrana osobe, nawet z bardzo daleka, a ona przybedzie, wedle twojego zyczenie. Wezwana osoba moze nawet nie zdawac sobie sprawy, dlaczego przemierza pokoj w kierunku okrytego plaszczem nieznajomego, ale calkowicie ulega ona mocy poteznej aury wampira.

Wampiry znane sa z tego, ze potrafia Wezwac jakas osobe, doslownie zawracajac ja w polowie drogi, z innej czesci swiata; to prawda - osoba ta posluzy sie najbardziej bezposrednim srodkiem transportu, aby jak najszybciej przybyc do swego pana. Mozesz Wezwac tylko te osoby, ktore aktualnie widzisz lub ktore wczesniej spotkales. Wezwana osoba dokladnie wie, gdzie cie szukac i przybywa bez zwloki. Jesli Wezwiesz kogos z Nowego Jorku do Chicago, a w miedzyczasie udasz sie do Seattle, Wezwany zmieni trase i dotrze do Seattle.

Czas, jaki zajmie Wezwanej osobie dotarcie na miejsce, moze byc rozny, jednak zawsze posluzy sie ona najszybsza dostepna sobie metoda podrozy. Rozne sprawy, jak pieniadze, opozniaja ten czas, ale jesli Wezwana osoba nie bedzie miala pieniedzy na bilet lotniczy, pojedzie nawet autostopem. Wezwanie nalezy codziennie powtarzac, jesli czas dotarcia trwa dluzej niz dzien - Wezwanie dziala 24 godziny.

System: Gracz musi wykonac rzut na Charyzme + Spryt. Zwykle stopien trudnosci Wezwania wynosi 5, ale jesli Wzywany jest osoba nieznajoma, stopien trudnosci zwieksza sie do 7. Jesli wampir w przeszlosci skutecznie posluzyl sie na tej osobie Dyscyplina Prezencji, wowczas stopien trudnosci wynosi tylko 4, jednak jesli osoba ta oparla sie wczesniej Prezencji wampira - wynosi 8. Liczba sukcesow okresla reakcje Wzywanej osoby:

1 sukces	Wzywany przybywa, ale wolno i z wahaniem.
2 sukcesy	Wzywany przybywa wbrew woli, latwo zrazajac sie trudnosciami.
3 sukcesy	Wzywany przybywa z rozsadna szybkoscia.
4 sukcesy	Wzywany przybywa pospiesznie, pokonujac wszelkie trudnosci.
5 sukcesow	Wzywany doslownie pedzi, robiac wszystko, aby cie dopasc.

******* Majestat**

Otacza cie aura szacunku i strachu. Dopoki smiertelni lub nawet czlonkowie Rodziny nie przestana zywic uczuc wzgledem ciebie, prawdopodobnie beda traktowac cie z respektem, nieswiadomie. W istocie, sam twoj widok sprawia, ze szczeki opadaja w zachwycie i nawet najodwazniejsi sie ciebie lekaja. Po prostu wydajesz sie tak potezny, ze nikomu nawet przez mysl nie przejdzie, by stanac ci na drodze czy rzucic wyzwanie. Nikt cie nie zaatakuje ani tez w zaden sposob nie skrzywdzi tak dlugo, dopoki efekt Majestatu pozostaje nieodparty.

System: Osoby poddane dzialaniu Majestatu musza wykonac rzut na Odwage (stopniem trudnosci jest Charyzma + Zastraszanie bohatera), kiedy chca zachowac sie wobec wampira niegrzecznie, razaco czy nawet nieusluznie. Osoba, ktorej nie powiedzie sie rzut, odczuwa wobec wampira swa niewiarygodna niklosc. Czlonkowie Rodziny, jesli rzut im sie nie powiedzie, moga zuzyc punkt Sily Woli, aby przelamac w sobie to uczucie.

ZMIANA

Ta Dyscyplina pozwala wampirom zmieniac w cos nieludzkiego ksztalt calego swojego ciala lub tylko jego czesci. Dzieki temu wampirom moga wyrosnac pazury, moga sie zmienic w nietoperza, zapasc pod ziemie lub przemienic w mgle.

Kiedy wampir jest zmieniony, moze poslugiwac sie wiekszoscia pozostalych Dyscyplin. Tak wiec, czlonek Rodziny w zwierzecej postaci wciaz moze widziec aury i komunikowac sie ze zwierzetami. Tylko kiedy wampir przyjmie forme mgly, ma pewne ograniczenia, np. nie moze nawiazac kontaktu wzrokowego, a wiec poslugiwac sie Dominacja. Ubranie bohatera i jego rzeczy osobiste zmieniaja sie wraz z nim, jednak wieksze trzymane przedmioty nie.

Zadna transformacja nie jest mozliwa, kiedy serce wampira zostanie przebite kolkiem. Niektorzy podejrzewaja, ze jest to mozliwe przy znajomosci wyzszych mocy tej zdolnosci, ale nigdy nie zostalo to potwierdzone.

*** Krwawy Blysk**

Doskonale widzisz w zwyklej ciemnosci. Masz nawet mozliwosc ograniczonego widzenia w absolutnej ciemnosci (np. w podziemnej jaskini, gdzie nie dochodzi swiatlo), co stanowi fakt, ktory zadziwia uczone glowy Rodziny. Kiedy poslugujesz sie ta moca, twoje oczy swieca dziwna czerwienia.

System: Zadne rzuty nie sa potrzebne, lecz przemiana trwa cala ture.

**** Wilcze Pazury**

Mozesz sprawic, by z kazdego palca wyrosly ci dlugie na 3 cm pazury. Te pazury moga okazac sie swietna bronia i mozesz siee nimi wielokrotnie atakowac. Rany zadane tymi pazurami sa wyjatkowo paskudne i na tyle powazne, ze nie mozna ich normalnie wyleczyc przez zuzycie Punktow Krwi.

System: Zadne rzuty nie sa potrzebne; przemiana zachodzi automatycznie i zajmuje jedynie jedna ture. Jednak ta przemiana kosztuje kazdorazowo 1 Punkt Krwi.

***** Wtopienie sie w Ziemie**

Jest to jedna z najwyzej cenionych mocy, jakie wampiry moga posiadac. Wtopienie sie w Ziemie ocalilo zycie niezliczonej rzeszy wampirow. Ta moc sprawia, ze ziemia staje sie czescia ciebie i mozesz sie w nia zapasc. Swiadkowie tego aktu widza to tak, jakbys po prostu zapadl sie pod ziemie.

Mozesz Wtopic sie tylko w ziemie. Absolutnie niemozliwe jest Wtopienie, kiedy ziemie zakrywa jakas inna substancja. Przykladowo, nawet jesli dzieli cie od ziemi cienka warstwa linoleum, calkowicie uniemozliwia ono posluzenie sie ta moca.

Wtopienie sie w Ziemie stanowi na otwartej przestrzeni doskonaly sposob na ukrycie sie. Ziemia uniemozliwia dostep promieniom slonecznym i pozwala przespac cale wieki. Wiele starozytnych wampirow posluguje sie Wtopieniem, aby bezpiecznie odpoczywac i dzieki temu zyskiwac sile i moc. Niektorzy szepcza, ze tysiace Starozytnych spi w ziemi, czekajac przebudzenia w noc Gehenny.

System: Zadne rzuty nie sa potrzebne; przemiana jest automatyczna i kosztuje 1 Punkt Krwi.

****** Cien Bestii**

Dzieki tej mocy mozesz przemienic sie w wilka lub nietoperza. Kiedy znajdujesz sie w ktorejs z tych postaci, zyskujesz wszelkie wynikajace z tego korzysci, jak np. rozwiniete zmysly wilka czy zdolnosc latania nietoperza.

System: Zadne rzuty nie sa potrzebne, ale przemiana wymaga zuzycia jednego Punktu Krwi. Pelna transformacja zajmuje trzy tury (choc Narrator moze zezwolic na przemiane w ciagu jednej tury za 3 Punkty Krwi).

******* Forma Mgly**

Posiadasz wampiryczna moc legendarnej przemiany w mgle. Kiedy sie nia posluzysz, cala twoja osoba wydaje sie wolno rozwiewac.

Forma mgly ma wiele zalet. Mozesz lotnie przemieszczac w dowolnym kierunku z predkoscia marszu, fizyczne ataki nie moga ci zaszkodzic i z latwoscia przeciskasz sie przez najmniejsze otwory. Ponadto promienie sloneczne raza cie z mniejsza sila - otrzymujesz obrazenia mniejsze o jedna kostke.

W przeciwienstwie do powszechnej opinii, wampiry pod postacia mgly nie sa szczegolnie podatne na silne wiatry. Wiatr, nawet wiejacy z sila huraganu, nie moze rozwiac mgly. Jednak silny wiatr moze zwiewac mgle, podobnie jak spychac inne przedmioty. Przy okreslaniu, jak silnemu wiatrowi mozesz sie oprzec, bierze sie pod uwage tylko twoja Potencje.

System: Zadne rzuty nie sa potrzebne; transformacja wymaga zuzycia tylko jednego Punktu Krwi. Pelna transformacja trwa trzy tury (choc Narrator moze zezwolic na przemiane w ciagu jednej tury za 3 Punkty Krwi).

THAUMATURGIA

Tylko nieliczni czlonkowie Rodziny potrafia praktykowac wymagajaca Dyscypline Thaumaturgii. Jest to praktyka czarnej magii i w duzej mierze jest domena klanu Tremere, ktory ja stworzyl i zazdrosnie strzeze jej sekretow.

Ten rodzaj magii wywodzi sie bezposrednio z teorii i praktyk Zakonu Hermesa, sredniowiecznego zakonu magow. Tylko nieliczni ludzie wiedza cokolwiek o tej magii krwi. Tremerianie w ciagu wielu wiekow rozwineli te sztuke, aby w pelni wykorzystywac wampirza moc. Wiekszosc smiertelnych czarodziejow gardzi tremerianska Thaumaturgia, a zarazem boi sie jej.

Thaumaturgia pozwala tez odprawiac rozne rytualy oraz wybrac ktoras z kilku Drog: Pokusy Plomieni, Sciezki Umyslu czy Wladzy nad Pogoda. Ich opis znajduje sie zaraz po wlasciwych mocach magii krwi.

*** Smak Krwi**

Masz wiele prostych, percepcyjnych zdolnosci zwiazanych z krwia. Potrafisz ocenic, ile krwi nosi cialo wampira lub smiertelnika, powiedziec, kiedy wampir ostatnio sie posilal i okreslic przyblizone pokolenie czlonkow Rodziny.

Wystarczy ze dotkniesz krwi, a dowiesz sie o niej wszystkiego.

System: Gracz musi wykonac rzut na Percepcje + Okultyzm (ST: 7). Liczba sukcesow okresla trafnosc i liczbe uzyskanych informacji.

**** Krwawa Furia**

Przez sam dotyk mozesz zmusic innego czlonka Rodziny, aby posluzyl sie moca swej krwi, niezaleznie od jego woli. Dotkniety wampir moze nagle zauwazyc u siebie gwaltowny wzrost Sily, nie znajac tego przyczyny. Ponadto rosnie podniecenie dotknietego wampira, wiec do konca sceny stopien trudnosci wszystkich testow Szalu wzrasta dla niego o 1.

System: Gracz musi wykonac rzut na Zrecznosc + Spryt; stopien trudnosci wyznacza Sila Woli ofiary. Kazdy sukces zmusza ofiare do natychmiastowego zuzycia Punktu Krwi zgodnie z zyczeniem Thaumaturgika.

***** Potencja Krwi**

Potrafisz kontrolowac wlasna krew, sprawiajac ze na krotki czas wzrasta jej moc i obniza sie w ten sposob twoje pokolenie.

System: Wykonaj rzut na Oddzialywanie + Sztuke przetrwania (ST: 8); sukcesy wyznaczaja

zarowno liczbe pokolen, o jaka zmniejszylo sie prawdziwe pokolenie wampira, jak i czas dzialania mocy, liczony w godzinach.

****** Kradziez Vitae**

Potrafisz mistycznie na odleglosc przenosic krew do swojego organizmu, a nawet spijac krew z Zasobu Krwi innych stworzen, zyskujac Punkty Krwi.

System: Gracz musi wykonac rzut na Inteligencje + Medycyne; stopien trudnosci wynosi 6, jesli krew jest stacjonarna (np. bank krwi), lub rowna sie Sile Woli zaatakowanej ta moca ofiary. Liczba sukcesow okresla, ile Punktow Krwi zostalo przeniesionych. Kradziona krew musi znajdowac sie w zasiegu 15 metrow i byc w polu widzenia, a wiec atakujacy robi to jawnie.

******* Kociol Krwi**

Potrafisz oddzialywac na krew innych. Dotykajac kogos, mozesz zagotowac jego krew. Ofiara doznaje straszliwych obrazen i traci wiekszosc krwi. Teoretycznie oznacza to smierc kazdego smiertelnika, na ktorym zastosowales te moc, a takze powoduje wielkie obrazenia u wampirow.

System: Gracz musi wykonac test Sily Woli, stopien trudnosci wyznacza liczba Punktow Krwi +4 (maksymalnie 10) wampira, ktorego krew pragniesz zagotowac. Ofiara doznaje takze obrazen - 1 stopien na kazdy punkt zagotowanej krwi.

RYTUALY

Rytualy sa poteznymi czarami, ktore wymagaja niezwykle drobiazgowego wykonania, w bardzo specyficznych okolicznosciach i zgodnie z wlasciwa procedura. Wszyscy czlonkowie Rodziny, ktorzy znaja Thaumaturgie, potrafia tez odprawiac rytualy. Adept musi nie tylko znac podstawowe zalozenia magii krwi, ale takze wykazac sie znajomoscia magicznych formul koniecznych do odprawiania rytualow.

Kazdy rytual w Wampirze ma swoja moc, wyznaczana wartoscia od 1 do 5 (lub wiecej). Umiejetnosc odprawienia danego rytualu zalezy od wartosci Thaumaturgii bohatera, ktora powinna byc co najmniej rowna Stopniowi Mocy tego rytualu. Rytualy odprawia sie w ciagu 5 minut na kazdy Stopien Mocy.

Czasami formula rytualu wymaga pewnych materialnych komponentow. Moga to byc piora, drzazgi, bloto, ziola, oko kijanki czy zabie jezyki. W wielu rytualach uzywa sie krwi.

Majac 1 punkt wartosci Thaumaturgii, wampir automatycznie potrafi odprawiac jeden rytual I Stopnia Mocy. Jesli bohater chce poznac nowe rytualy musi znalezc sobie nauczyciela (lub zwoj), ktory nauczy go wlasciwych procedur i inkantacji. Nauka poprawnego odprawiania rytualu moze zajac do kilku dni (I Stopien Mocy) lub trwac wiele lat (V Stopien Mocy).

Ponizej podalismy przykladowe rytualy I Stopnia Mocy. Jesli chcesz wlaczyc do swojej sagi silniejsze rytualy, musisz je wymyslic sam.

Ochrona Poswieconego Schronienia

Ten jednogodzinny rytual sprawia, ze nawet jeden promien sloneczny nie wpadnie przez okna w promieniu 7 metrow od miejsca jego odprawienia. Swiatlo sloneczne po prostu odbija sie od okien. Moc rytualu utrzymuje sie tak dlugo, dopoki wampir, ktory go odprawil, pozostaje w zasiegu jego efektu. Odprawiajacy rytual wampir musi kropla wlasnej krwi naznaczyc kazde okno w zasiegu efektu rytualu. Zuzywa w ten sposob co najmniej 1 Punkt Krwi.

Przebudzenie z Poranna (Wieczorna) Werwa

Ten polgodzinny rytual nalezy odprawic tuz przed tym, kiedy wampir przygotuje sie do snu. Rytual wymaga zachowania calkowitego skupienia. Jesli cos zakloci wampirowi koncentracje lub wykona on po zakonczeniu rytualu, przed snem jakas czynnosc, magia rytualu stanie sie nieskuteczna. Rytual trwa caly dzien i pozwala wampirowi natychmiast przebudzic sie w razie jakiegokolwiek niebezpieczenstwa. W ciagu dwoch pierwszych tur akcji zostaje zniesiona zasada ograniczenia Sumy, wynikajaca z Czlowieczenstwa. Choc po tym czasie nalezy sie do niej zastosowac, to jednak bohater bez wzgledu na swoje Czlowieczenstwo i warunki pozostanie przebudzony tak dlugo, aby (oby!) zlikwidowac zagrozenie. Podczas odprawiania rytualu nalezy spalic kilka ptasich pior, a popiol rozrzucic wokol miejsca snu.

Nawiazanie Kontaktu z Ojcem

Ten bardzo praktyczny rytual odprawia sie w ciagu pieciu minut. Po jego zakonczeniu wampir moze nawiazac telepatyczny kontakt ze swoim ojcem, niezaleznie od dzielacej ich odleglosci. W ciagu wielu lat udoskonalono rytual tak, by pozwalal porozumiewac sie z kazdym czlonkiem Rodziny, zwiazanym z odprawiajacym Wiezia Krwi, a nawet z kazdym, kto napil sie jego krwi przed ostatnim zachodem slonca. Komunikacja jest obustronna, ale w odroznieniu od telepatycznej mocy Nadwrazliwosci, rytual nie pozwala sondowac umyslu. Wampir odprawiajacy rytual musi miec przy sobie przedmiot, ktory wczesniej nalezal do jego ojca.

Unikniecie Kolkowego Fatum

Ten rytual odprawia sie godzine. Odprawiajacy go wampir musi znajdowac sie w zamknietym „drewnianym kregu". Krag tworza wszelkie drewniane przedmioty, nawet meble czy boazeria, jednak krag musi byc zamkniety. Dzieki temu az do nastepnego zachodu slonca wampir nie musi sie juz lekac, ze jego serce zostanie przebite kolkiem. Magia rytualu sprawia, ze przy pierwszej probie przebicia serca wampira kolkiem, kazdy drewniany kolek natychmiast sie rozsypie. Nalezy zauwazyc, ze moc rytualu uaktywnia dopiero sama proba, wiec gdy ktos bedzie jedynie trzymal kolek nad sercem wampira, drewno nie rozpadnie sie. Na zakonczenie rytualu wampir powinien umiescic w swoich ustach drewniana drzazge (jesli drzazga zostanie wyjeta, rytual traci moc).

Diabelski Dotyk

Moca tego rytualu wampir moze przeklac smiertelnika, sprawiajac, by wszyscy, ktorzy nie sa z nim blisko zwiazani emocjonalnie, odczuwali wobec niego wyrazna niechec. Ludzie beda go tak nienawidzic, ze zrobia wszystko, aby tylko uprzykrzyc mu zycie. Efekt rytualu trwa tylko jedna noc, znikajac wraz z pierwszymi blaskami dnia. Ofiara musi byc obecna podczas rytualu, a odprawiajacy go wampir musi podrzucic jej grosik (lub dowolna, wlasna monete), przykladowo wsuwajac go do kieszeni jej ubrania.

Drogi

Inne moce zyskiwane wskutek dlugotrwalych studiow sztuki Thaumaturgii zwykle wychodza z jednej z trzech Drog - Pokusy Plomieni, Sciezki Umyslu lub Wladzy nad Pogoda. Tych Drog nie mozna wybrac podczas kreacji bohatera, dopiero w trakcie sagi bohater musi znalezc sobie nauczyciela lub zdobyc wiedze z tekstow zrodlowych. Poza tym, jesli gracz chce poznac te Drogi i sie w nich rozwijac, musi „zaplacic" punktami doswiadczenia; koszt podany jest w rozdziale 8.

Stosujac ktoras z tych szczegolnych mocy, trzeba za kazdym razem poswiecic Punkt Krwi i wykonac test Sily Woli wzgledem stopnia trudnosci rowny Stopniowi Mocy +3. Niepowodzenie w rzucie oznacza, ze magia zawiodla, ale nie nastepuje utrata punktu Sily Woli, co ma miejsce w wypadku pecha.

Pokusa Plomieni

Dzieki tej mocy bohater potrafi stworzyc plomien. Niski Stopien Mocy pozwala tworzyc tylko niewielkie ognie, jednak wampiry biegle w Thaumaturgii potrafia rozpalac duzo wieksze i o wiele goretsze. Bohater moze stworzyc ogien gdziekolwiek w zasiegu wzroku, ale musi wykonac udany rzut na Percepcje + Czujnosc, aby umiescic go we wlasciwym miejscu. Rzut nie jest potrzebny, jesli zrodlem plomienia ma byc wlasne cialo. Stwarzane przez te Droge plomienie sa nienaturalne i nie moga niczego spalic, przynajmniej dopoki wampir do tego nie dopuszcza. Tak wiec „plonaca dlon" nie spali reki wampira, ani nawet go nie zrani - bedzie jedynie zrodlem swiatla. Jesli Thaumaturgik podpali w ten sposob wlasne cialo, ogien wcale nie sparzy tych, ktorzy go dotykaja.

1 sukces	Swieczka
2 sukcesy	Plonaca dlon
3 sukcesy	Male ognisko
4 sukcesy	Duze ognisko
5 sukcesow	Pozar

Sciezka Umyslu

Ta Droga pozwala wampirowi sila umyslu przemieszczac przedmioty. Moze je podnosic, przesuwac, obracac w kolko itp. Jesli wampir stosuje te moc na zywych istotach, moga sie one probowac mu oprzec; wampir i ofiara staczaja ze soba pojedynek Sily Woli (kontrakcja). Przedmioty nie moga poruszac sie szybciej niz sam wampir, dlatego nie mozna nimi „rzucac" ze zbyt wielka wprawa. Jednak mozna nimi manipulowac tak, jakby byly trzymane w dloniach wampira - siekiera mozna rabac drzewo albo i ludzi, mozna strzelac z broni itp. - zakladajac, ze wampir ma wystarczajaca moc, by podniesc dany przedmiot.

Wiele zalezy od ciezaru poruszanego telekinetycznie przedmiotu - wampir musi miec dostateczna wartosc tej Drogi, aby w ogole probowac poruszyc ciezsze przedmioty. W wypadku wartosci 3, wampir potrafi lewitowac, niezalezne od swej wagi. W innym razie maja zastosowanie ponizsze ograniczenia wagi.

1 sukces	pol kilograma
2 sukcesy	10 kg
3 sukcesy	100 kg
4 sukcesy	250 kg
5 sukcesow	pol tony

Wladza nad Pogoda

Obranie tej Drogi oznacza umiejetnosc wplywania na pogode. Stopien trudnosci dla tej magii zalezny jest od aktualnej pogody. Bardzo trudno (ST: 9) jest sciagnac piorun przy slonecznej pogodzie, ale latwo wywolac mgle w Londynie (ST: 3).

Gracz musi wykonac rzut na Oddzialywanie + Sztuke przetrwania. Liczba sukcesow determinuje sile nowej zmiany srodowiskowej i stopien obrazen odnoszonych od uderzenia pioruna.

1 sukces	Mgla
2 sukcesy	Deszcz
3 sukcesy	Wiatr
4 sukcesy	Burza
5 sukcesow	Piorun (rzuc na obrazenia 10 kostkami, stopien trudnosci trafienia jest adekwatny do zasiegu strzalu)

CECHY POZYCJI

Tak dawno sie stalem tym, kim teraz jestem.
Schwytalo mnie zycie, jak bezbronna owce.
Teraz juz nigdy nie pokaze twarzy w poludnie
Mozesz mnie ujrzec tylko przy blasku ksiezyca.
Pod rondem kapelusza skrywam wzrok bestii
Mam twarz grzesznika, ale rece ksiedza mam.
- Sting, „Moon over Bourbon Street"

Te Cechy opisuja szczegolne przywileje twojego bohatera. Musisz sie jednak zastanowic, dlaczego i w jaki sposob zdobyles kazda z twoich Cech Pozycji. Skad wziales swoje Srodki? Jakie masz Znajomosci? Skad biora sie wszystkie twoje Wplywy? Nadaj sens Cechom twojej Pozycji i dopasuje je do roli twojego bohatera.

W trakcie gry bedziesz wykonywal testy Cech Pozycji, aby uzyskac informacje, srodki czy przyslugi. Czesto bedziesz je przy tym laczyl z jakims Atrybutem, np. wykonasz rzut na Charyzme + Wplywy, chcac sklonic policje, by sie odczepila, czy na Refleks + Srodki, chcac sklonic rodzicow, by wypisali ci ten ostatni czek - jako pozyczke, oczywiscie.

Sprzymierzency

Twoimi Sprzymierzencami sa smiertelni, ktorzy pomagaja ci i wspieraja - moga nalezec do twojej rodziny lub byc przyjaciolmi albo nawet stanowic organizacje, z ktora sympatyzujesz. Sprzymierzency

zyja wlasnym zyciem, wiec nie sa na kazde twoje zawolanie, ale czesto maja Wplywy w towarzystwie oraz dostep do Znajomosci i Srodkow. Sprzymierzeniec jest jedynie smiertelnikiem, z ktorym sie przyjaznisz i ktory chroni cie i pomaga z przyjazni czy dla wlasnego interesu.

Na kazdy punkt wartosci tej Cechy, masz jednego Sprzymierzenca. Jest on osoba wplywowa w miescie, w ktorym mieszka. Sprzymierzeniec moze byc sierzantem policji, radca burmistrza czy nawet (jesli masz wartosc 4 lub 5) samym burmistrzem.

Sprzymierzency sa z zasady bardzo uczciwi i lojalni. Jednak utrzymywanie przyjazni zabiera czas i energie, bowiem przyjaciele w zamian rowniez oczekuja od bohatera pomocy, kiedy zajdzie taka potrzeba. Choc pewnie nie wiedza, ze jestes wampirem, moga znac niektore z twoich mocy i czasem prosic cie o przysluge. To dobry sposob na rozpoczecie opowiesci.

* Jeden Sprzymierzeniec, o umiarkowanym wplywie i wladzy
** 2 Sprzymierzencow, obaj o umiarkowanej wladzy
*** 3 Sprzymierzencow, jeden z nich calkiem wplywowy
**** 4 Sprzymierzencow, jeden z nich bardzo wplywowy
***** 5 Sprzymierzencow, jeden z nich wyjatkowo wplywowy

Znajomosci

Znasz ludzi z wielu roznych okresow swojego zycia, a oni wszyscy razem stanowia prawdziwy bank informacji i pomocy, ktore pewnego dnia moga okazac sie tobie bardzo przydatne.

Twoje Znajomosci to nie tylko ludzie, ktorymi manipulujesz lub ktorym placisz za informacje, ale takze przyjaciele, na ktorych naprawde mozesz polegac (Blizsze Znajomosci) i oczekiwac sprawdzonych wiadomosci (w ich dziedzinie). Powinienes w trakcie sagi albo i wczesniej opisac swoje Blizsze Znajomosci jako pelnych bohaterow. Masz takze pewna liczbe Dalszych Znajomosci, rozproszonych po calym miescie. Kiedy pragniesz skontaktowac sie z osoba z Dalszej Znajomosci, wykonaj rzut na Znajomosci wzgledem stopienia trudnosci rownego 7. Liczba sukcesow okresla liczbe takich osob, z ktorymi udalo ci sie skontaktowac; oczywiscie bedziesz musial je przekupic lub inaczej przekonac do udzielenia potrzebnych ci informacji.

* Jedna Blizsza Znajomosc
** Dwie Blizsze Znajomosci
*** Trzy Blizsze Znajomosci
**** Cztery Blizsze Znajomosci
***** Piec Blizszych Znajomosci

Slawa

Cieszysz sie wsrod smiertelnych powszechna slawa, przypuszczalnie jako gwiazda filmowa czy jako pisarz. Daje ci szereg przywilejow, kiedy poruszasz sie wsrod smiertelnych, ale zarazem sciaga na ciebie troche za duza uwage. Slawa moze niesc korzysci z zainteresowania mass mediow, dajac ci szanse oddzialywania na swiatopoglad ludzi.

Czasem Slawa wydaje sie sprawiac wiecej klopotow, niz jest tego warta, zwlaszcza w sytuacjach, gdy pragniesz pozostac incognito, a wszyscy cie rozpoznaja. Jednak otwiera tez nowe mozliwosci, jak wolny wstep do klubow, udzial w przyjeciach i spotkaniach, ktore w innym razie bylyby dla ciebie zamkniete. Twoim przeciwnikom trudniej jest sie ciebie pozbyc, jako ze nie mozesz po prostu „zniknac". Czasami Slawe laczy sie w rzutach z Oddzialywaniem („Sprawdz, czy udalo ci sie przekonac portiera, by cie wpuscil - ST: 8"), ale duzo czesciej stanowi po prostu miare twojego rozglosu.

Kazdy punkt wartosci Slawy zmniejsza o 1 stopien trudnosci dla testow polowan w gesto zaludnionych obszarach (ludzie zwykle tlocza sie wokol ciebie).

* Jestes znany w pewnej subkulturze spolecznosci miasta, np. wsrod elity
** Twoja twarz rozpoznaje wiekszosc ludzi; rozglos lokalny
*** Jestes slawny; twoje nazwisko i twarz znane sa wielu ludziom
**** Jestes bardzo slawny; kazdy cos wie na twoj temat

***** Jestes persona slawna w calym kraju - aktorem, politykiem lub artysta

Pokolenie

Ta Cecha okresla pokolenie, do ktorego nalezysz. Pokolenie ma decydujacy wplyw na calkowity potencjal mocy kazdego wampira. Jesli nie masz tej Cechy, zaczynasz gre jako wampir XIII pokolenia. Wiecej informacji o pokoleniach znajdziesz w rozdziale „Zalozenia".

* XII Pokolenie: 11 Punktow Krwi, mozesz wykorzystac w turze 1 PK
** XI Pokolenie: 12 Punktow Krwi, mozesz wykorzystac w turze 1 PK
*** X Pokolenie: 13 Punktow Krwi, mozesz wykorzystac w turze 1 PK
**** IX Pokolenie: 14 Punktow Krwi, mozesz wykorzystac w turze 2 PK
***** VIII Pokolenie: 15 Punktow Krwi, mozesz wykorzystac w turze 3 PK

Trzoda

Stworzyles sobie grupe smiertelnikow, ktorych bez obaw mozesz traktowac jako stalych zywicieli. Trzoda takze moze cie chronic i spelniac wiele roznych uslug. Jednak nie masz tak scislej wladzy nad zywicielami z Trzody, nie sa oni tak lojalni jak czlonkowie Swity, ani tak blisko z toba zwiazani jak Sprzymierzency. W rezultacie Cecha Trzody okresla jedynie liczbe Zywicieli, ktorych masz stale pod reka. Wartosc twojej Trzody dolicza sie do liczby kostek w testach polowan, co opisane jest w rozdziale 9.

* 3 zywicieli
** 7 zywicieli
*** 15 zywicieli
**** 30 zywicieli
***** 60 zywicieli

Wplywy

Wplywy odzwierciedlaja twoje zdolnosci oddzialywania na polityczne i spoleczne procesy zachodzace w smiertelnym spoleczenstwie. To twoja umiejetnosc przekonywania smiertelnych do dzialan w twoim interesie, wynikajaca zwykle z pewnej wladzy, jaka masz nad nimi. Moze to oznaczac, ze masz prestizowa rodzine, masz haka na komendanta policji albo po prostu pelnisz jakies polityczne stanowisko. W skrocie, Wplywy sa miara twojej politycznej wladzy w spoleczenstwie, zwlaszcza w policji i biurokracji.

W niektorych rzutach mozna traktowac Wplywy jako Zdolnosc, zwlaszcza gdy masz do czynienia z jakims malym urzednikiem.

* Umiarkowane wplywy; wplyw na polityke lokalna
** Dobre powiazania; wplyw na polityke miasta
*** Wplywowa pozycja; wplyw na polityke stanowa
**** Wysoki status spoleczny; wplyw na polityke regionalna
***** Szerokie wplywy; wplyw na polityke krajowa

Mentor

Ta Cecha mowi, ze jeden (twoj ojciec?) lub kilku starszych troszczy sie o ciebie. Wartosc tej Cechy okresla status twojego Mentora we wspolnocie Rodziny. Twoj Mentor moze byc przecietnym wampirem, swietnie rozeznanym w miescie lub Starozytnym, ktory zdobyl wielka wladze zarowno w swiecie smiertelnych, jak i nieumarlych. Twoj Mentor moze ci sluzyc rada, chronic cie przed innymi starszymi, przemawiac za toba do ksiecia, ostrzegac cie, kiedy wtracasz sie w sprawy innych starszych i informowac cie o mozliwosciach zdobycia wladzy i statusu.

Mentor czesto jest twoim ojcem, chociaz moze nim byc kazdy wampir, ktory sie toba interesuje. Jesli wartosc tej Cechy jest wysoka, Mentorem moze byc nie jedna osoba, ale cala grupa. Tak wiec, Mentorem moze byc rod, jak i rzadzaca rada klanu. Tremerianie czesto maja te Ceche Pozycji, ze wzgledu na pomoc, jaka otrzymuja od swoich starszych.

Mentor moze oczekiwac czegos w zamian za pomoc, ktora zapewnia. Choc rownie dobrze moze sie po prostu cieszyc twoim towarzystwem, wzywajac ciebie - swego „praktykanta" tylko w razie potrzeby,

co moze dac poczatek wielu wspanialym opowiesciom. Jednak ogolnie rzecz biorac, otrzymujesz wiecej, niz dajesz w zamian.

* Mentor jest obywatelem o malych wplywach
** Mentor jest starszym, cieszacym sie szacunkiem
*** Mentor jest czlonkiem starszyzny
**** Mentor jest ksieciem i ma nad miastem wielka wladze
***** Mentor jest Egzekutorem i jest wyjatkowo potezny

Srodki

Ta Cecha okresla twoj kapital - srodki finansowe lub twoj dostep do nich. To nie tylko pieniadze, ale i dobra materialne, ktore czesto mozesz wymienic na gotowke. Uplynnienie dobr moze zajac tygodnie lub nawet miesiace, zaleznie od tego, co chcesz sprzedac.

Ta Cecha oznacza, ze otrzymujesz podstawowa, miesieczna pensje, ktorej suma zalezy od punktowej wartosci Srodkow. Jednak musisz sprecyzowac zrodla swych dochodow, jako ze moga sie one „wyczerpac" zaleznie od okolicznosci w sadze.

* Male oszczednosci: Masz apartament i byc moze motor. Jesli sprzedasz dobra, utrzymasz 1000 USD gotowka. Miesieczny dochod: 500 USD.
** Srednia klasa: Masz apartament lub wlasny domek. Jesli sprzedasz dobra, otrzymasz 8000 USD gotowka. Miesieczny dochod: 1200 USD.
*** Duze oszczednosci: Masz wlasny dom (lub cos odpowiedniego). Jesli sprzedasz dobra, otrzymasz 50 000 USD gotowka. Miesieczny dochod: 3000 USD.
**** Dobrze ci sie wiedzie: Posiadasz bardzo duzy dom lub moze stara posiadlosc, dworek. Jesli sprzedasz dobra, otrzymasz 500 000 USD gotowka. Miesieczny dochod: 9000 USD.
***** Jestes fantastycznie bogaty: Latwo operujesz milionami. Jesli sprzedasz dobra, otrzymasz 5 000 000 USD gotowka. Miesieczny dochod: 30 000 USD.

Swita

Masz jednego lub kilku slug i asystentow, ktorzy sa twoimi lojalnymi i niezawodnymi towarzyszami. Swita moze skladac sie z ghuli, osob zwiazanych z toba Wiezia Krwi czy ludzi, ktorych przez lata tak Zdominowales, ze nie potrafia juz dzialac samodzielnie lub ktorych tak zauroczyles swoja Prezencja, ze zrobia dla ciebie wszystko.

Zawsze musisz miec jakas wladze nad czlonkami Swity - placac im, ofiarujac wlasna krew lub bezposrednio kontrolujac ich umysly. Dzieki temu zwykle sa lojalni, choc nie koniecznie zawsze. Jesli beda mieli okazje, moga cie zdradzic, zwlaszcza jesli zle ich traktowales.

Swita nie powinna skladac sie z supermanow, nawet jesli sa to ghule. Kazdy powinien miec jakas slabosc. Przykladowo, jeden czlonek Swity moze byc bardzo lojalny, ale miec male umiejetnosci, inny zas moze byc niezwykle silny, ale miec niezalezny umysl. Zaden z czlonkow Swity nigdy nie powinien stanowic idealnego goryla; w Wampirze nie ma tak latwo. Czlonkowie Swity takze powinni byc swego rodzaju bohaterami - to doda sadze splendoru. Niech nikt ich nie naduzywa.

* Jeden czlonek Swity
** Dwoch czlonkow Swity
*** Trzech czlonkow Swity
**** Czterech czlonkow Swity
***** Pieciu czlonkow Swity

Status

Masz swoja reputacje i pozycje we wspolnocie Rodziny (co w wypadku bohaterow zawsze dotyczy Camarilli). Twoj Status zawsze wyplywa ze Statusu twojego ojca i reputacji linii krwi, do ktorej nalezysz.

m wiekszy masz Status, tym lepiej traktuja cie starsi i tym wiekszym cieszysz sie szacunkiem. Anarchistow traktuje sie tak, jakby mieli Status zerowy, przynajmniej dopoki nie zdobeda wladzy i nie beda

przyciagac uwagi na tyle, by brano ich powaznie. Status czasami wiaze sie w rzutach z Cechami Spolecznymi, gdyz w odzwierciedla twoj prestiz w spoleczenstwie.

* Znany: neonata
** Szanowany: obywatel
*** Wysoki Status: starszy
**** Potezny: czlonek starszyzny
***** Eminencja: ksiaze

CECHY CHARAKTERU

Tylko wolny ma usposobienie wiernego,
Tylko wierny pragnie byc sprawiedliwym,
Tylko sprawiedliwy ma wole bycia wolnym.
- W.H. Auden, „In Time of War: Commentary"

Te trzy aspekty twojego bohatera opisuja jego swiatopoglad, jego wewnetrzna spojnosc i moralna sile. Te Cechy maja pomoc ci zrozumiec swojego bohatera, nauczyc sie nim kierowac, a nie zmuszac do jakichkolwiek dzialan. Jednak wampir jest istota o wielkich namietnosciach i czasami niezbedne sa testy jego Charakteru; nieudane rzuty oznaczaja, ze bohater nie okazal sie byc na tyle opanowany, by uniknac wpadniecia w szal, nie wykazal sie wystarczajaca skrucha, by uniknac utraty Czlowieczenstwa i nie byl na tyle dzielny, by stawic czola przerazajacym okolicznosciom.

Sumienie

Jestes tolerancyjny i masz litosc w sercu nawet dla tych, ktorzy cie skrzywdzili lub zdradzili, niechetnie zywisz uraze i usilujesz przebaczyc tym, ktorzy cie zranili czy zdradzili.

Sumienie jest Cecha samouswiadomienia, ktora pozwala ci oceniac wlasne zachowanie. Wyrzuty Sumienia maja swoje podloze w twoim nastawieniu do swiata, w twoich przekonaniach i wzorcu moralnym, ktory prezentujesz. Sa wewnetrznymi nakazami twojej samooceny i glosem twojego prawdziwego ja - nie fasada, ktora mozesz pokazywac swiatu. Testy Sumienia przeprowadza sie dla sprawdzenia, czy odczuwasz skruche za niemoralne czyny i czy nie straciles przez jej brak Czlowieczenstwa.

* Cnotliwy
** Moralny
*** Sprawiedliwy
**** Dobrotliwy
***** Skruszony

Samokontrola

Jestes osoba niezwykle powsciagliwa i potrafisz nad soba panowac. Jestes zdyscyplinowany i opanowany na tyle, by powstrzymac sie przed popelnieniem czynow, do ktorych w innym razie zmusilyby cie twoje instynkty. Ta Cecha okresla stopien kontroli, jaka masz nad swoimi odczuciami, emocjami i - co najwazniejsze - czynami.

Samokontrola ma zastosowanie, kiedy chcesz oprzec sie napadowi szalu. Kiedy testujesz Samokontrole, nie wolno ci skorzystac z wiekszej liczby kostek, niz twoj aktualny poziom Zasobu Krwi. To bardzo prosta zasada - im bardziej jestes glodny, tym trudniej ci sie oprzec. Wiecej informacji znajdziesz pod haslem „Szal", w nastepnym rozdziale.

* Spokojny
** Powsciagliwy
*** Zdyscyplinowany
**** Niewzruszony
***** Absolutnie opanowany

Odwaga

Jestes osoba dzielna, twarda i calkiem wytrwala. Odwaga jest jakoscia umyslu, ktora pozwala ci stawiac czola przeciwnosciom, trudnosciom i niebezpieczenstwom. Odwaga ma zastosowanie wowczas, gdy chcesz oprzec sie pokusie ucieczki ze strachu przed tym, czego wampiry instynktownie sie boja - przed swiatlem slonecznym, ogniem, krzyzem trzymanym przez osobe swietej mocy. Wiecej informacji znajdziesz pod haslem „Rötschreck", w nastepnym rozdziale.

*	Smialy
**	Dzielny
***	Niezachwiany
****	Mezny
*****	Nieustraszony

Czlowieczenstwo

Moze nie ma schronienia na tym swiecie dla niedojrzalych wiekiem
Moje serce tlucze sie, jak skrzydla dzikich ptakow w klatce
Moja najwieksza nadzieja moja najwieksza przyczyna zmartwienia
Moje serce ucieka z tej klatki i skrwawione kryje sie
Krzyki namietnosci byly jak rany wymagajace uleczenia
Nie moglam uslyszec ich przez huk gromu.
- Indigo Girls, „Prince of Darkness"

Czlowieczenstwo jest miara smiertelnej natury twojego bohaterze, jaka mu pozostala po smierci, mimo przeklenstwa wampiryzmu. Czlowieczenstwo wplywa na moralna sile, z jaka twoj bohater opiera sie swoim nowo odkrytym potrzebom i instynktom. Czlowieczenstwo jest najwazniejsza Cecha bohater, bowiem wraz z jego utrata zanikaja wszelkie zwiazki bohatera z ludzka natura. Bohater, ktory zupelnie stracil swoje Czlowieczenstwo, staje sie calkowicie nieludzkim potworem i nie podlega juz kontroli gracza. Jesli gracz chce kontynuowac gre, musi sobie stworzyc nowego bohatera.

To podstawowy powod, dla ktorego chcesz ocalic Czlowieczenstwo bohatera, ale jest tez wiele innych. Dla przykladu, w rzucie na Empatie nie przysluguje ci wieksza liczba kostek, niz wynika to z punktowej wartosci twojego Czlowieczenstwa. Im mniejsze jest twoje Czlowieczenstwo, tym glebiej spisz i trudniej jest ci sie obudzic w razie niebezpieczenstwa. Zwykle czesciej wpadasz wtedy w szal w stresowych sytuacjach, jako ze w chwili zagrozenia trudniej ci zapanowac nad pierwotnymi instynktami. Czyny, jakich dopuszczasz sie pod wplywem szalu, moga doprowadzic do jeszcze wiekszej utraty Czlowieczenstwa.

Te Ceche mozna postrzegac jako cos, co dzieli wampira od czlowieka. Wampiry o wysokim Czlowieczenstwie sa najbardziej ludzkie, natomiast te o niskim - brutalne i potworne. Oczywiscie, nie jest to moze az tak wyraziste; wielu ludzi ma niskie Czlowieczenstwo, np. sadystyczni zabojcy, wiec moze byc i tak, ze wampir okaze sie nawet bardziej ludzki, niz niektorzy ludzie.

x	Potworny
*	Straszny
**	Bestialski
***	Zimny
****	Niewrazliwy
*****	Zdystansowany
******	Nieprzystepny
*******	Normalny
********	Czuly
*********	Wspolczujacy
**********	Ludzki

Wplyw Czlowieczenstwa

* W duzym stopniu Czlowieczenstwo jest miara ludzkiego wygladu wampira i tego, na ile moze uchodzic za czlowieka w normalnym spoleczenstwie. Im mniejsza wartosc Czlowieczenstwa, tym bardziej bestialski wyglad.
* Wampiry zwykle spia bardzo gleboko i nawet w razie niebezpieczenstwa trudno jest im sie obudzic. Podczas dnia, zwlaszcza zaraz po przebudzeniu, nie wolno ci posluzyc sie wieksza liczba kostek w jakimkolwiek rzucie i w jakiejkolwiek akcji niz wartosc twojego Czlowieczenstwa. Wiecej informacji o wplywie Czlowieczenstwa na akcje w ciagu dnia znajdziesz pod haslem „Przebudzenie" w rozdziale „Drama".
* Czlowieczenstwo wplywa bezposrednio na testy Charakteru, kiedy usilujesz powstrzymac sie przed wpadnieciem w szal. Nie mozesz wtedy rzucic wieksza liczba kostek, niz wartosc twojego Czlowieczenstwa. Tak wiec, kiedy pograzasz sie w otchlani bestialstwa, coraz slabiej opierasz sie swej dzikiej naturze. Wraz z utrata Czlowieczenstwa bohater wolno, ale stopniowo zbliza sie do nocy, kiedy straci cala samokontrole.
* Dlugosc letargu zalezy bezposrednio od wartosci Czlowieczenstwa. Im mniejsza jest wartosc Czlowieczenstwa bohatera, tym dluzej pozostaje on w letargu.

Sila Woli

Ogarnia mnie pragnienie, fala zadzy i nienasycenia, ktorej nie moge opanowac. Jak drzewo opierajace sie burzy, nie uginam sie wcale, ale w koncu sie zlamie. Moge czekac, powstrzymujac sie z tygodnia na tydzien, pozwalajac agonii zwyciezac, ale ostatecznie nie bede mogl juz tego zniesc i bede zmuszony znowu zabic...

- Thomas Braundenburg, „Soul Whisper"

Sila Woli okresla podatnosc bohatera na przemozne potrzeby i pragnienia, ktore moga go kusic. Jednak w odroznieniu od innych Cech, Sily Woli sie nie testuje (w kazdym razie rzadko); to Cecha, ktora sie zuzywa. Kiedy wykorzystujesz w jakims celu punkt Sily Woli, odejmujesz go od „wskaznika" Sily Woli (kwadraciki), nie zas od wartosci Sily Woli (koleczka). Wartosc pozostaje stala, podczas gdy punkty ze wskaznika ulegaja podczas opowiesci zuzyciu.

Sila Woli na wskazniku rosnie i spada, wahajac sie znacznie podczas calej opowiesci. Stan wskaznika zmniejsza sie o jeden, ilekroc gracz wykorzystuje punkt Sily Woli do zrobienia czegos wyjatkowego, jak np. zachowania samokontroli, czy uzyskania automatycznego sukcesu. Kiedy bohaterowi nie pozostanie juz zaden punkt Sily Woli, nie bedzie mogl juz sie tak wytezac, jak robil to wczesniej; bohater jest psychicznie wyczerpany i nie ma w sobie nawet tyle energii, by moc kogos przeklinac - zuzyl cala swoja Sile Woli.

*	Slaby
**	Niesmialy
***	Nieasertywny
****	Niedowierzajacy
*****	Pewny
******	Smialy
*******	Twardy
********	Opanowany
*********	Niewzruszony
**********	Niezlomny

Stosowanie Sily Woli

Sila Woli jest jedna z najbardziej aktywnych Cech w Wampirze, a to dlatego, ze jest tak wiele roznych sposobow jej wykorzystania, odzyskania i zmiany. Sila Woli jest swego rodzaju soczewka gry, jako ze bedzie skupiac wiele twojej uwagi, dlatego lepiej by dla ciebie bylo, gdybys opanowal ponizsze zasady.

* Mozesz zuzyc punkt Sily Woli, aby uzyskac jeden dodatkowy sukces w akcji. W ten sposob mozesz

poswiecic tylko jeden punkt w turze, ale za to ten jeden sukces zyskujesz automatycznie. Dzieki temu masz gwarantowane powodzenie w kazdej prostej akcji, co jest wynikiem koncentracji woli bohatera. Przy zlozonych akcjach, ten jeden dodatkowy sukces moze stanowic te decydujaca roznice miedzy powodzeniem, a porazka. Sa pewne sytuacje, w ktorych Narrator moze zabronic takiego wykorzystania Sily Woli. Tylko wampiry moga wykorzystywac Sile Woli w ten sposob.
* W pewnych sytuacjach Narrator moze ci powiedziec, ze twoj bohater robi cos instynktownie, dzialajac pod wplywem pierwotnych potrzeb czy reakcji organizmu („W smiertelnym strachu odskakujesz od okna, kiedy wpadaja przezen promienie slonca."). Mozesz wtedy wykorzystac punkt Sily Woli, aby tego uniknac i postapic zgodnie ze swoja wola. Jednak uczucie moze powrocic, a wtedy znow bedziesz musial zuzyc kolejny punkt. Czasami powraca to wiele razy czesciej, niz masz punktow Sily Woli, czasami zas wystarczy tylko jeden punkt, by calkowicie pokonac pokuse.
* Kiedy jedno z twoich Zaburzen psychicznych zmusza cie do takich dzialan, ktorych nie lubisz, mozesz wtedy zuzyc punkt Sily Woli, aby sie opanowac. Za kazdym razem, kiedy probujesz je opanowac, musisz poswiecic kolejny punkt. W koncu, kiedy poswiecisz wystarczajaca liczbe punktow Sily Woli, opanujesz Zaburzenie calkowicie i na stale. To jedyny sposob pokonania Zaburzen, choc nie skutkuje w wypadku wrodzonych Zaburzen Malkavianow.

Sile Woli mozna zwiekszyc na stale tylko dzieki wykorzystaniu punktow doswiadczenia, ale jej wskaznik moze sie w trakcie opowiesci bardzo zmieniac. Ponizej przedstawilismy rozne sposoby zmiany wskaznika Sily Woli.

Odzyskiwanie Sily Woli

Bohater odzyskuje punkty we wskazniku swojej Sily Woli, kiedy odpoczywa lub ma mozliwosc nabrania pewnosci siebie. Kiedy i jak bohater odzyskuje Sile Woli, to zalezy od Narratora.

Ponizej wyroznilismy trzy sposoby odzyskiwania Sily Woli przez bohatera. Nie ma to wplywu na wartosc Sily Woli (ktora mozna zmienic tylko przez doswiadczenie).
* Na koncu opowiesci (nie sesji gry), bohaterowie odzyskuja swoja Sile Woli - wracaja im wszystkie punkty, az do poziomu wartosci Sily Woli. Narrator moze ograniczyc te zasade, uzalezniajac ja od tego, czy bohaterowie czuja sie choc troche zadowoleni z siebie lub zakonczyli opowiesc przynajmniej umiarkowanym sukcesem, np. Opowiesc zakonczyla sie czesciowym patem. Nie zdobyliscie wszystkiego, co mogliscie, ale nie klopoczcie sie juz tym. Odzyskaliscie cala wasza Sile Woli.
* (Zasada opcjonalna) Podczas opowiesci bohater odnosi swoje male zwyciestwa, ktore wedlug uznania Narratora moga spowodowac, by odzyskal on wiare w siebie (a przez to wszystkie lub czesc punktow swojej Sily Woli). Np. Uratowales swoja matke z rak Sabatnikow, zanim zdazyli dokonac jej Przeistoczenia. Odzyskujesz trzy punkty Sily Woli.
* (Zasada opcjonalna) Kiedy gracz spelnia okreslone kryteria Archetypu swojego bohatera, odzyskuje w ten sposob od 1 do 3 punktow Sily Woli, zaleznie od zdania Narratora. Gracz musi odegrac wlasciwe sceny, ktore musza byc zaaprobowane przez Narratora. Np. Jako Cwaniakowi, udaje ci sie sprytnie namowic barmana, aby dal ci klucz do swojego samochodu. Odzyskujesz za ten szwindel dwa punkty Sily Woli.

Jesli zadna z tych zasad nie pasuje do twojego stylu gry, mozesz przyjac, ze bohaterowie odzyskuja jeden punkt Sily Woli po kazdym wieczornym przebudzeniu. To chyba najprostszy sposob, tym bardziej ze codziennie traca jeden Punkt Krwi, a to gwarantuje stopniowe odzyskiwanie Sily Woli.

Zasob Krwi

Dlaczego twoje zamki otwarte i ubrania rozrzucone
Jakby to cos wiecej, niz zwykly sen tak sprawil?
Dlaczego pocalunki, ktore dal, zdradzaja
Wrazeniem, co wywolaly jego zeby?
- Owidiusz

Zasob Krwi jest po prostu miara ilosci krwi, jaka wystepuje w organizmie wampira. Wskaznik

Zasobu Krwi moze byc pusta, co oznacza tyle, ze bohater zuzyl cala dostepna w jego ciele krew. W tej sytuacji traci Stopien Zdrowia za kazdym razem, kiedy zasady wymagaja od niego zuzycia Punktu Krwi (np. kiedy mija noc). Innymi slowy, kiedy Zasob Krwi sie wyczerpie, bohater nie moze korzystac z Punktow Krwi.

Zasob Krwi jest waznym czynnikiem w testach Samokontroli. W jakimkolwiek rzucie dotyczacym Cechy Samokontroli nie mozesz nigdy posluzyc sie wieksza liczba kostek, niz twoj aktualny poziom Zasobu Krwi. Tak wiec, jesli zostaly ci tylko trzy Punkty Krwi, wtedy mozesz rzucic tylko trzema kostkami, aby uniknac wpadniecia w szal, nawet jesli twoja Samokontrola wynosi 4. To odzwierciedla negatywny efekt glodu, jaki wywiera on na Samokontroli.

Korzystanie z Zasobu Krwi

Kazda noc zycia kosztuje jeden Punkt Krwi (wymazujesz go po przespanym dniu). Jednak bohaterowie moga wykorzystywac Punkty Krwi takze w innych celach. Liczba Punktow Krwi, jaka bohater moze zuzyc w ciagu jednej tury, jest okreslona przez jego pokolenie, choc efekt mozna sumowac w ciagu kilku tur.

* Mozna zuzyc jeden Punkt Krwi, aby odzyskac jeden Stopien Zdrowia, jednak tylko wtedy, gdy bohater odpoczywa i nie jest aktywny. W ciagu jednej tury mozna wyleczyc w ten sposob jeden Stopien Zdrowia. Wiecej informacji znajdziesz w nastepnym rozdziale.
* Jeden Punkt Krwi mozesz zuzyc jako dodatkowy punkt wartosci wybranego Atrybutu Fizycznego (Sila, Zrecznosc, Zywotnosc). Gracz musi o tym oznajmic i przez reszte sceny otrzymuje te dodatkowa kostke. Mozna w ten sposob zuzyc tylko jeden Punkt Krwi w ciagu tury, ale efekt sumuje sie w ciagu wielu tur, w ktorych zuzyjesz kolejne Punkty Krwi. Po trzech turach i zuzyciu trzech Punktow Krwi bohater moze np. zwiekszyc swoja Sile o +2 punkty i Zrecznosc o +1 punkt. Oczywiscie czlonkowie Rodziny z nizszych pokolen czesto moga w jednej turze zuzywac wiecej krwi.
* Wampir moze przekazac czesc swojego Zasobu Krwi innemu, pozwalajac mu w ten sposob odzyskac Stopnie Zdrowia czy wykonac jakas wyjatkowa akcje. Bohater musi rozpruc wlasna arterie i pozwolic innemu napic sie z niej. Niektorzy bohaterowie moga wtedy wpasc w szal i probowac wypic wiecej niz powinni, dlatego taki akt moze okazac sie ryzykowny. Ponadto, jesli ktos pije po raz trzeci krew tego samego Kainity, zwiaze sie z dawca Wiezia Krwi, chyba ze juz jest zwiazany z innym wampirem.

Kiedy bohater pije krew zwierzecia lub czlowieka, przyjmuje pokarm - krew jest wampirowi niezbedna do zycia. W grze mowa jest wtedy o zyskiwaniu Punktow Krwi. Gdy bohater ma 10 Punktow Krwi (lub nieco wiecej, zaleznie od pokolenia), jest w pelni nasycony i pijac wiecej krwi, nic juz nie zyskuje. Jesli wampir wypije wszystka krew swojej ofiary, umiera ona. Jesli wypije wiecej niz polowe, osoba ta musi byc hospitalizowana i moze nawet umrzec (smiertelni traca jeden Stopien Zdrowia za kazdy stracony Punkt Krwi).

Jesli bohater nie chce ryzykowac utraty Czlowieczenstwa, lepiej aby nauczyl sie kontrolowac.

TABELA PUNKTOW KRWI

Źrodlo	*Zasob Krwi*
Wampir	10 - 50
Lupin	25
Przecietny czlowiek	10
Dziecko	6
Krowa	5
Pies	2
Kot	1
Torebka z plazma	1
Szczur	1/2
Ptak	1/4

Zdobywanie Punktow Krwi

Kiedy wampir pije krew ludzka lub zwierzeca, moze zwiekszyc swoj Zasob Krwi. W ciagu jednej tury moze wypic do trzech Punktow Krwi. Im krotsza tura, tym wolniej bohater przyjmuje pokarm. Wielu

czlonkow Rodziny pije bardzo wolno, aby jak najdluzej cieszyc sie rozkosza tego aktu. Nie sposob przyjac wiecej niz trzy Punkty Krwi w ciagu trzech sekund (najkrotsza akcja w turze).

Kiedy czlowiek zostanie ugryziony, nie moze juz opierac sie atakom wampira, stajac sie pelnym uczestnikiem tej ekstazy. Tak wiec wampir moze przestac obawiac sie swojej ofiary, kiedy tylko zatopi w niej swoje kly. W wypadku osobnikow o wyjatkowo silnej woli (Sila Woli 9+), moga oni kontynuowac opor dluzej, ale w koncu nawet oni ulegna pokusie Pocalunku. Niektorzy smiertelni, ktorzy poznali uniesienie Pocalunku, majac mozliwosc moga rozbudzic w sobie jego pragnienie.

Jesli wampir wypije wiecej niz polowe Zasobu Krwi swojej ofiary, zycie tej osoby znajduje sie w powaznym niebezpieczenstwie i zwykle konieczna jest pomoc, aby zapewnic jej mozliwosc przezycia. Jesli wampir wypije wiecej niz trzy czwarte krwi ofiary, potrzebna jest natychmiastowa hospitalizacja, w przeciwnym razie zywiciel na pewno umrze.

Zraniona osoba zwykle ma mniej krwi niz zwykle. Przyjmij, ze przecietnego wzrostu czlowiek ma o jeden Punkt Krwi mniej za kazdy Stopien obrazen. Ranne wampiry nie traca w ten sposob krwi. Natomiast ludzie odzyskuja Punkty Krwi z szybkoscia jednego na dzien, jesli nie maja przeprowadzonej pelnej transfuzji krwi. Niektore zwierzeta moga miec o wiele wiecej krwi niz ludzie, lecz ich krew jest mniej odzywcza i przez to mniej wartosciowa, jesli chodzi o Punkty Krwi.

Stara krew nigdy nie jest tak silna jak krew swieza, chyba ze ma wyjatkowa moc, jak np. krew starszych, ktora przez jakis czas zachowuje swoja energie.

Kiedy wampir pije krew Starozytnego, kazdy wypity punkt moze byc warty dwa Punkty Krwi lub wiecej. Dzieki temu mozna zyskac olbrzymia liczbe Punktow Krwi, naprawde pijac niewiele krwi tych istot. Starsi potrafia kumulowac energie krwi, ktora pija, w ten sposob efektywnie zwiekszajac swoj Zasob Krwi. Kazdy „punkt" ich krwi jest wiec warty 1/10 calosci ich Zasobu Krwi.

Starsi maja rzeczywiscie duzo wieksze Zasoby Krwi niz inne wampiry, choc fizycznie wcale nie sa wieksi. Moga przechowywac taka ilosc krwi tylko dlatego, iz potrafia kumulowac jej energie. Kiedy wiec inny wampir napije sie takiej krwi, przyjmuje wysoce skoncentrowana doze (ktora czesto ma takze wyjatkowe wlasciwosci). Krew Lupinow takze ma wielka moc; przeczytaj o wilkolakach w Dodatku.

Stan Zdrowia

A ten, kto zdrowia nie wypije
Niech wsrod trupow legnie.
- John Dyer, „Toast: Here's a Health to the King"

To miara tego, jak zdrowy i zywotny jest bohater. Sa rozne Stopnie Zdrowia, a prawie kazdy charakteryzuje sie ujemnym modyfikatorem akcji rannej osoby. Bohater, ktory jest Zraniony (-1), ma o jedna kostke mniej we wszystkich rzutach, zas bohater, ktory jest Zmasakrowany (-5), ma az o piec kostek mniej. Jesli ujemny modyfikator akcji spowoduje, ze graczowi nie pozostanie juz ani jedna kostka, ktora moglby rzucic, bohater nie moze podjac zadnej akcji.

STAN ZDROWIA

Kontuzjowany:		Bohater jest tylko kontuzjowany i nie ma zadnych ujemnych mod. akcji.
Zraniony:	-1	Bohater jest tylko lekko ranny; nie ma to wplywu na ruch.
Ranny:	-1	Male obrazenia; nieznaczny wplyw na poruszanie.
Powaznie ranny:	-2	Bohater nie moze biegac, ale wciaz moze chodzic.
Ciezko ranny:	-2	Bohater ma ciezkie obrazenia i moze tylko utykac.
Zmasakrowany:	-5	Bohater jest smiertelnie ranny i moze tylko pelzac.
Unieruchomiony:		Bohater jest zupelnie niezdolny do ruchu.

Wampir, ktory jest Unieruchomiony, nie moze w ogole podjac jakiejkolwiek akcji. Pozostaje w bezruchu i jedyna akcja, jaka moze wykonac, jest leczenie siebie przez zuzycie Punktow Krwi lub wypicie krwi, ktora ktos mu poda. Smiertelnik, ktory osiagnie ten Stopien obrazen, jest bardzo bliski smierci; jesli straci jeszcze jeden Stopien Zdrowia, umrze. Jesli wampir otrzyma powazna rane, bedac Unieruchomiony, tak samo umrze Ostateczna Smiercia.

ROZDZIAL OSMY:

SYSTEM

Nic tak bardzo nie determinuje kim bedziemy, jak rzeczy, na ktore nie zwracamy uwagi.
- Sandor McNab

Ten rozdzial omawia, w jaki sposob bohater zmienia sie w trakcie sagi. Opisuje wiele roznych systemow, okreslajacych zmiany zachodzace w bohaterze, zarowno dotyczacych zbierania punktow doswiadczenia, jak i otrzymanych obrazen.

Rozdzial dzieli sie na trzy podrozdzialy, z ktorych kazdy omawia kilka roznych systemow, odnoszacych sie do zmian w bohaterze. Podrozdzial „Rozwoj bohatera" opisuje, w jaki sposob moga rosnac (i zmniejszac sie) Cechy. „Fizyczne stany" zawieraja systemy dotyczace obrazen, leczenia i letargu. „Psychiczne stany" dotycza systemow Szalu, Rötschrecku, Zaburzen Psychicznych i Wiezi Krwi.

Jednym z najwspanialszych aspektow odgrywania roli bohatera jest mozliwosc obserwowania, jak bohater zmienia sie w miare uplywu czasu. Sledzenie rozwoju i dorastania bohatera mozna porownac do ogladania na wlasne oczy rozwoju dziecka. Jednak w Wampirze rozwoj nie zawsze oznacza, ze bohater staje sie lepszy. Czesciej oznacza, ze bohater wolno i stopniowo pograza sie w otchlan. Taka jest natura tej gry. Staraj sie skupic na dazeniu ku doskonalosci i przezywaniu ciezkich okresow, probuj tez docenic artyzm, jaki wyplywa z szoku utraty Czlowieczenstwa lub wlasnego rozumu.

Rozwoj Bohatera

Doswiadczenie jest dzieckiem Mysli, zas Mysl jest dzieckiem Dzialania.
- Benjamin Disraeli, „Vivian Grey"

My, ludzie, wciaz poznajemy nowe maszyny i nieustannie sie uczymy - niemal mimowolnie. Poznajac nie tylko fakty i wyliczenia, ale takze nowe drogi stworzenia, mozemy stac sie tym, kim chcemy byc. Wampiry nie ucza sie z taka latwoscia, trudno jest bowiem odwrocic inercje ich smierci, ale ich dlugie zycie pozwala im zgromadzic prawdziwy skarbiec wiedzy i nauki. One takze sie zmieniaja. W miare uplywu lat coraz trudniej im nabywac nowa wiedze, niemniej jednak ucza sie. Neonaci boja sie starszych nie tylko ze wzgledu na ich rozwiniete moce, ale takze z powodu ich madrosci i zglebionej wiedzy.

Cecha	Koszt
Nowa Zdolnosc	3
Nowa Droga Thaumaturgii	7
Nowa Dyscyplina	10
Sila Woli	aktualna wartosc
Czlowieczenstwo	aktualna wartosc x 2
Charakter	aktualna wartosc x 2
Zdolnosc	aktualna wartosc x 2
Atrybut	aktualna wartosc x 4
Droga Thaumaturgii	aktualna wartosc x 4
Klanowa Dyscyplina	aktualna wartosc x 5
Inna Dyscyplina	aktualna wartosc x 7

Uwaga: Bohaterowie bez klanu, Wloczedzy, nie maja Klanowych Dyscyplin. Dla nich koszt 1 pkt. wszystkich Dyscyplin rowny jest aktualnej wartosci x 6, co odzwierciedla ich brak specjalizacji.

Punkty doswiadczenia

Podczas opowiesci bohaterowie ucza sie wielu rzeczy. Wiekszosc z tego, co poznaja, nie daje sie wpisac do Karty Bohatera, ale raczej stanowi cos, co zapamietuja sami gracze. Moga sie w ten sposob nauczyc, aby nigdy nie pozostawiac otwartych drzwi samochodu lub nigdy nie wchodzic w ciemna alejke,

majac swiatlo za plecami. Czasem jednak ucza sie czegos, co mozna juz zapisac.

Na koniec kazdej opowiesci Narrator nagradza kazdego bohatera punktami doswiadczenia, zwykle dajac kazdemu po rowno. Gracze zas zapisuja sobie, ile tych punktow doswiadczenia zdobyli. Dzieki punktom doswiadczenia mozna zwiekszac wartosci Cech. Koszt zwiekszenia kazdej Cechy jest bardzo rozny; pokazuje to tabelka. Koszt prawie zawsze opiera sie na wielokrotnosci aktualnej wartosci Cechy (tak, musisz to sobie policzyc). Tak wiec, jesli bohater ma Czujnosc o wartosci 2 i gracz pragnie zwiekszyc te Ceche do 3, bedzie go to kosztowalo 4 punkty doswiadczenia. Jesli bohater w ogole nie posiada tej Cechy, koszt jest opisany jako „nowa" Zdolnosc czy Dyscyplina. Po jednej opowiesci mozna zwiekszyc Ceche tylko o 1 punkt - nigdy wiecej.

Kiedy dzieki punktom doswiadczenia rosna Cechy Charakteru, to jednak Czlowieczenstwo ani Sila Woli wcale sie przez to nie zwiekszaja. Od momentu rozpoczecia sagi traktowane sa jako oddzielne Cechy (choc oczywiscie nalezy wykreslic 1 punkt z Cech Charakteru, ilekroc utraci sie punkt Czlowieczenstwa).

Rozgrywka

Jako Narrator, nie powinienes pozwalac graczom wydawac punkty doswiadczenia na zwiekszenie wartosci Cech, ktore akurat chca zwiekszyc - sprawa jest nieco bardziej zlozona, niz na to wyglada. Zwiekszana Cecha musi dotyczyc czegos, czego bohater mial szanse nauczyc sie podczas opowiesci - wykorzystanie danej Cechy zapewnilo mu wspanialy sukces lub popelnil powazny blad, ktory mogl stac sie dla niego nauczka.

W wypadku zwiekszania Sily Woli, bohater musi doswiadczyc czegos, co utwierdziloby go w poczuciu wiekszej pewnosci siebie.

Powinienes pozwolic jedynie na takie zmiany, ktore mialy miejsce w opowiesci lub wciaz mozna je w nia wplesc. Przemiana bohatera powinna logicznie pasowac do calosci opowiesci, nie powinna zas dotyczyc zmian, ktore czyni gracz, chcac po prostu odmienic w pewien sposob swojego bohatera. System zdobywania doswiadczenia bedzie na tyle realistyczny, na ile go takim uczynisz. Jesli bedziesz zmuszal graczy do tego, by nadawali doswiadczeniu sens, lepiej wplynie to na caloksztalt rozwoju ich bohaterow.

Nagradzanie punktami doswiadczenia

Gracze kochaja cie za to, a zarazem nienawidza. Przyznawanie punktow doswiadczenia wymaga umiejetnosci ostroznego wywazenia miedzy checia nagradzania graczy a zachowaniem rownowagi gry. Jesli bedziesz stosowal sie do ponizszych wskazowek, raczej nie powinienes miec wiekszych problemow, jednak czuj sie swobodnie i eksperymentuj, dopoki nie poczujesz, ze wszystko gra.

Koniec rozdzialu

Przyznaj kazdemu bohaterowi od 1 do 5 punktow doswiadczenia na zakonczenie kazdego rozdzialu (sesji gry). Jeden punkt przyznaje sie niezaleznie od sukcesu czy porazki rodu, po prostu za caloksztalt dzialalnosci (pamietaj, czasem uczymy sie mimowolnie).

Jeden punkt - automatycznie: Kazdy gracz otrzymuje 1 punkt po kazdej sesji gry.

Jeden punkt - za doswiadczenie: Doswiadczenia bohatera wyniesione z akcji rozdzialu moga go czegos nauczyc. Zanim przyznasz ten punkt, zapytaj gracza o to, czego jego bohater mogl sie nauczyc.

Jeden punkt - za aktorstwo: Gracz swietnie odgrywal swoja role - moze nie tyle zabawnie, co po prostu wlasciwie. Nagradzaj tylko za wyjatkowa gre aktorska; twoje standardy powinny rosnac. W wiekszosci wypadkow nagradzaj tylko te osobe, ktora z calej trupy najlepiej odgrywala swoja role.

Jeden punkt - za wczucie sie w role: Gracz bardzo dobrze odgrywal Usposobienie i Postawe bohatera. Niektorym graczom trudno jest zachowac konsekwencje w odgrywaniu obu tych aspektow psychiki, dlatego na nagrode zasluguja tylko ci, ktorzy dali Narratorowi odczucie pelnego odegrania zarowno swojej fasady, jak i prawdziwego ja.

Jeden punkt - za heroizm: Zwykle brakuje tego w Rodzinie, dlatego te rzadkie akty heroizmu zasluguja na nagrode. Kiedy bohater ryzykuje dla innych - np. otrzymawszy wiele powaznych obrazen kontynuuje walke z Lupinem, by reszta rodu mogla uciec - przyznaj mu punkt doswiadczenia. Jednak nie dopusc do tego, by bohaterowie naduzywali tej zasady. Od heroizmu do glupoty jest tylko krok.

Koniec opowiesci

Na koniec kazdej opowiesci mozesz przyznac kazdemu graczowi od 1 do 3 dodatkowych punktow doswiadczenia, niezaleznie od nagrodzenia ich 1-5 punktami za ukonczenie ostatniego rozdzialu.
Jeden punkt - za zwyciestwo: Rod zakonczyl swoja misje lub cel powodzeniem. Moze nawet nie bylo to calkowite zwyciestwo, ale choc przynajmniej marginalny sukces.
Jeden punkt - za niebezpieczenstwo: Bohaterowie doswiadczyli podczas opowiesci wielkiego niebezpieczenstwa i udalo im sie je przezyc.
Jeden punkt - za madrosc: Gracz (a wiec i bohater) wykazal sie sporym intelektem lub pomyslowoscia i wymyslil cos, co pozwolilo rodowi odniesc sukces.

Jesli chcesz przyznac wiecej punktow doswiadczenia, tak aby bohaterowie rozwijali sie szybciej, po prostu wymysl nowe warunki, ktorych spelnienie zapewni dodatkowa nagrode. Moga sie one nawet roznic z opowiesci na opowiesc, zaleznie od szczegolnych okolicznosci kazdej z nich.

Rozwijanie Dyscyplin

Dyscypliny sa prawdopodobnie najtrudniejszym aspektem w rozwoju bohatera, choc sa tez z pewnoscia najistotniejsze, jesli bohater naprawde zamierza zyc wiecznie - jedynie wampiryczne moce zapewniaja realne i pewne bezpieczenstwo.

Chociaz bohaterowie zwiekszaja i nabywaja Dyscypliny dzieki punktom doswiadczenia, Narrator moze zapragnac to w jakis sposob ograniczyc. Przykladowo, jesli bohater pragnie nauczyc sie nowej Dyscypliny, w ktorej aktualnie nie ma zadnej wartosci, moze musiec poszukac sobie nauczyciela lub odkryc magiczny amulet, ktory rozbudzi w nim talent tej Dyscypliny. Jak to bedzie funkcjonowac - zalezy tylko od Narratora; jesli Narrator nie powie inaczej, gracz po prostu kupuje punkty wartosci Dyscyplin za zdobyte punkty doswiadczenia.

Poza Dyscyplinami opisanymi juz w rozdziale 7, starsze wampiry posiadaja inne, potezniejsze moce. Moga one zostac wymyslone przez Narratora albo znalezione w dodatkach do tej gry. Bohaterowie moga zdobywac nowe Dyscypliny, ale nalezy zachowac w tym wyjatkowy umiar; poza tym chodza pogloski, ze czasem nalezy w tym celu spozyc krwi starszego...

Rozwijanie Czlowieczenstwa

Gracze moga takze zwiekszac wartosc Cechy Czlowieczenstwa, ale tylko wowczas, jesli ich bohaterowie wykaza sie dlugotrwalym i konsekwentnym zachowaniem, ktorego podlozem sa odczucia artystyczne badz estetyczne. Gracz moze dzieki punktom doswiadczenia zwiekszyc wartosc Czlowieczenstwa, jesli jego bohater wykonal jakis „dobry uczynek". Narrator, jak zawsze, jest ostatecznym sedzia i on okresla, kiedy zachodzi taka mozliwosc.

Jako Narrator, bardzo surowo oceniaj sposob, w jaki bohaterowie odzyskuja Czlowieczenstwo. Pamietaj, ze podczas sagi bohaterowie powinni powoli tracic coraz wiecej swojego Czlowieczenstwa. Juz samo zachowanie Czlowieczenstwa powinno byc dla bohatera na tyle trudne, ze zyskiwanie dodatkowych punktow wartosci tej Cechy graniczy wrecz z niemozliwoscia.

Mozesz postanowic, ze Czlowieczenstwo bedzie dla bohaterow szczegolna nagroda za przezycie wartkiej opowiesci, ktora jednak nie miala do zaoferowania zadnej rzeczywistej czy praktycznej nagrody. Jedynie ocalenie jakiegos nieszczesnika czy zmudne poszukiwania prawdy lub idei dobra moga zapewnic zdobycie nowych punktow Czlowieczenstwa. Jednak nawet wtedy gracz nie powinien byc pewny swego; mozesz zazadac przeprowadzenia testu jakiejs Cechy Charakteru i dopiero pomyslny wynik pozwolilby zdobyc ow punkt.

Przykladowo, wampir z wysoka Nadwrazliwoscia moze przeczuc straszliwe niebezpieczenstwo, jakie grozi jakiemus smiertelnikowi gdzies w Paryzu. Dzialajac pod wplywem tego przeczucia i nie znajac zrodla niebezpieczenstwa, bohater moze jednak udac sie do Paryza, aby odszukac te osobe. Ostatecznie odnajdzie smiertelnika i odkryje dziwna wiez, ktora ich laczy. Na koniec odkryje, ze ow czlowiek jest smiertelnym spadkobierca jego ojca i ze potrzebuje ochrony. Bohater wciagniety w sprawy tego smiertelnika dostrzeze swoje Czlowieczenstwo w nowym swietle.

Rozwijanie Sily Woli

Bohater moze kupic stale punkty wartosci Sily Woli za punkty doswiadczenia, jednak czasem mozesz dac graczowi szczegolna szanse zwiekszenia tej Cechy. Mozliwosc zdobycia Sily Woli staje sie motorem dzialan bohaterow wielu opowiesci, zwlaszcza tych twoich bardziej niesamowitych.

Bohaterowie moga takze stracic stale punkty Sily Woli. Zachodzi to wowczas, kiedy gracz ma pecha w tescie Sily Woli. Na szczescie zdarza sie to rzadko, gdyz Sile Woli testuje sie tylko podczas szalu, wykorzystywania niebezpiecznych sil Thaumaturgii i opierania sie Dominacji.

Rozwijanie Cech Pozycji

Cechy Pozycji nigdy nie zmieniaja sie za sprawa punktow doswiadczenia. Zamiast tego zmiana w Pozycji zachodzi na skutek biegu wydarzen w sadze. Kiedy Narrator zauwazy taka zmiane, Cechy Pozycji bohatera wzrosna. Gracz moze poprosic Narratora o zmiane jednej z Cech jego Pozycji, kiedy uzna, iz powinna sie ona zmienic, jednak cos takiego nie powinno miec miejsca zbyt czesto. Narrator moze opracowac liste warunkow, jakie bohater musi spelnic, jesli chce zwiekszyc wartosc swojej Pozycji; Narrator moze, ale nie musi pokazywac tej listy graczowi. Przykladowo, aby zyskac nowego czlonka Swity, wampir musi znalezc wlasciwa osobe, zaprzyjaznic sie z nia lub ja Zdominowac i nauczyc obowiazkow, ktore beda do niej nalezec.

Rozwoj osobowosci

Badz wszystkim, czym mozesz byc, najwiekszym wyzwaniem ze wszystkich... Soba.
- Reklama

Podczas sagi osobowosc bohatera moze ulegac zmianom, jednak najczesciej zachodza one w sposobie odgrywania roli, a nie na Karcie Bohatera. Dla przykladu, wraz z uplywem czasu zmieniaja sie cele bohatera - okreslenie kiedy i jak te cele sie zmieniaja, moze ci pomoc glebiej odgrywac swoja role. Jednak jesli zmieni sie Postawa lub prawdziwe Usposobienie bohatera, nalezy to zaznaczyc na Karcie Bohatera. Za pomoca punktow doswiadczenia nigdy nie wolno zmieniac zadnego aspektu osobowosci.

Postawa

Chociaz Postawa wpisana do Karty Bohatera jest tylko sposobem, w jaki bohater najczesciej sie objawia sie innym, nie jest przy tym absolutnym standardem zachowania. Zmiana Postawy bohatera moze pomoc graczowi skupic sie na zmianie osobowosci. Gracz moze zmienic Postawe swojego bohatera w dowolnym momencie gry, jednak powinien o tym poinformowac Narratora albo ukazac to poprzez swoja gre aktorska.

Czasami Narrator, sledzac sposob odgrywania bohatera, moze sugerowac graczowi zmiane Postawy jako ostrzezenie dajace mu do zrozumienia, iz dostrzegl zmiane w osobowosci jego bohatera. Wiedz jednak, ze to wcale nie jest najwazniejsze. Postawa jest tylko narzedziem, dzieki ktoremu gracz ma skupic sie na swojej roli i bezposrednio ja odgrywac. Jesli gracz pragnie zmienic Postawe i ta zmiana wydaje sie wlasciwa, nie powinien sie czuc skrepowany, by ja zmienic.

Usposobienie

Gracz moze takze zmienic Usposobienie swojego bohatera, choc zasady sa w tym wzgledzie nieco bardziej rygorystyczne, niz w wypadku Postawy. Usposobienie bohatera to os jego psychiki i wszystko to, kim jest on naprawde - to miejsce jego prawdziwej istoty. Zmiana Usposobienia bliska jest zmianie osobowosci - kiedy zachodzi, wszystko staje sie inne. Nie nalezy podejmowac takiej decyzji zbyt pochopnie, trzeba ja gleboko rozwazyc. Narrator powinien zmusic gracza do odgrywania tej zmiany w ciagu kilku sesji gry; wokol tej niezwyklej transformacji mozna nawet stworzyc opowiesc. Czasami jednak ma miejsce sytuacja odwrotna -zmiana osobowosci zachodzi nagle i ma swoje uzasadnienie jako reakcja bohatera na wydarzenia z jego otoczenia. Zmiana w Usposobieniu czasami odbija sie na Charakterze - co zalezy od decyzji Narratora, choc nigdy nie wplywa na Czlowieczenstwo czy Sile Woli.

Odrodzenie

Baw sie dziecino baw, po zachodzie dnia juz czas.
Wrazenie takie mam,
Ze wszystko ma swoj czas
Spij dziecino spij, noc skonczyla sie, juz czas.

- INXS, „New Sensation”

Pomimo tragedii swej egzystencji, wampiry moga pokonac swoje przeklenstwo i na powrot stac sie smiertelnymi. Choc jest to niezwykle skomplikowane, stanowi glowny motyw gry i staje sie czyms, co zaprzata mysli i kieruje ambicjami wielu bohaterow.

Poszukiwanie Odrodzenia moze przyniesc grze naprawde cudowne chwile. Kiedy bohaterowie wspolnie szukajacy Odrodzenia dotra w koncu do punktu, w ktorym stanie sie ono mozliwe, beda musieli podjac decyzje, czy nadal wciaz pragna odzyskac smiertelnosc.

Odrodzenia nigdy nie mozna osiagnac przez zasady, zamiast tego musi sie ono stac glownym elementem opowiesci i czescia rozgrywki. W Rodzinie krazy wiele rozmaitych mitow i legend mowiacych o tym, jak moze dojsc do Odrodzenia. Ktore z nich sa prawdziwe, a ktore falszywe - zalezy to od Narratora. Jednak moze on - calkowicie prawomocnie, a nawet za nasza rada - uniemozliwic osiagniecie Odrodzenia, jesli tylko nie jest ono celem sagi. Jesli ty, jako Narrator, dopuszczasz taka mozliwosc, ponizej znajdziesz kilka pomyslow na temat tego, w jaki sposob wampiry moga sie Odrodzic.

- Jesli bohaterowi uda sie zabic swojego ojca i ojca swojego ojca, i ojca ojca swego ojca, moze przelamac ciazace na nim przeklenstwo. Jednak nie zawsze jest to regula, czasami trzeba pojsc ta droga wzdluz calej swej linii krwi wstecz, az do Przedpotopowego lub moze nawet dalej. Dlaczego jednym wystarczy zabic tylko swych panow, aby zyskac wolnosc, podczas gdy inni musza zajsc wzdluz linii krwi duzo dalej, nie wiadomo. Jesli jest w tym jakas logika, jeszcze jej nie odkryto.
- Jesli bohater poswieci sie za kogos i zginie, mozliwe ze jego smierc bedzie smiercia smiertelnika. Poswiecenie jest tak wznioslym aktem, ze w czasie smierci wampir powraca do swej smiertelnej formy. W wypadku, kiedy bohater ostatnio zmarl, moze to rzucic nowe swiatlo na cala te sytuacje. Ten rodzaj „poetyckiej sprawiedliwosci” w niektorych sagach moze byc nie na miejscu.
- Istnieje kilka skomplikowanych rytualow, ktore moga zdjac przeklenstwo i ocalic bohatera. Nalezy poznac te rytualy, znalezc „ingrediencje”, wybrac wlasciwy czas i miejsce. Jesli jeden z tych warunkow nie zostanie spelniony wlasciwie, rytual zakonczy sie smiercia bohatera, a nie jego zbawieniem.
- Mowi sie, ze na koniec rytualu Golkondy mozna dokonac wyboru pomiedzy pozostaniem smiertelnym a sama Golkonda. Wielu starszych temu zaprzecza, ale jako ze raczej nie osiagneli oni Golkondy, trudno stwierdzic, czy znaja prawde.

Diabolizm

Odplacaj innym pieknym za nadobne
Ale jakim pieklem stanie sie ten swiat?
- Metallica, „Fight Fire With Fire”

Wampiry moga gromadzic nieobliczalna moc, zwiekszajac nawet w potencje wlasnej krwi i zblizajac sie do samej istoty sily Kaina. W rzeczywistosci to wlasnie zadza tej mocy zrodzila i wciaz podsyca odwieczny rodzinny konflikt - wielka Jyhad. To zadza sily sprawia, ze neonaci zabijaja swoich ojcow, zas ze strachu przed nia starsi przesladuja swoje dzieci.

Proceder, ktory polega na tym, iz jeden wampir zabija drugiego, aby zyskac na sile, nazywany jest diabolizmem lub Amarantem. Amarant jest legendarnym, wieczne zywym kwiatem, bezcennym skarbem i, zgodnie z legenda, daje sie go starszemu na tydzien przed napascia. „Diabolista” okresla tego, kto dla krwi poluje wsrod wlasnego rodzaju.

Kiedy jeden czlonek Rodziny pije krew drugiego tak dlugo, az sie cala wyczerpie (az do utraty wszystkich Stopni Zdrowia), i pije nadal, spija wowczas sama esencje zywiciela. Zywiciel nie tylko umiera, ale przekazuje zabojcy swoja sile zycia.

Jesli zywiciel byl wampirem i nalezal do wczesniejszego pokolenia niz wampir, ktory wypil jego krew, esencja jego zycia pozwala zabojcy cofnac sie o jedno pokolenie wstecz. Niesie to wiele korzysci: pozwala zwiekszac Cechy powyzej wartosci 5 pkt. (jesli nowo zyskane pokolenie to VII lub nizsze), Zdominowac wieksza liczbe wampirow (mozna Zdominowac wampiry tylko pozniejszych pokolen) oraz posiadac wiekszy Zasob Krwi i lepiej go wykorzystac (wiecej szczegolow w rozdziale 7). Jesli pokolenie zywiciela bylo nizsze co najmniej o trzy stopnie, jego krew moze obnizyc pokolenie kilku Diabolistow.

Jesli bohater pragnie pic nadal, kiedy spije juz cala krew wampirzego zywiciela, gracz musi

przeprowadzic test Sily wedlug stopnia trudnosci 9. Kazdy sukces oznacza, ze ofiara traci jeden Stopien Zdrowia. Bohater nie spija juz krwi, lecz zamiast niej wysysa z ciala wampira jego ducha. Kiedy zywiciel straci wszystkie Stopnie Zdrowia, umiera Ostateczna Smiercia, a jego sila zycia przechodzi na bohatera. Jesli zywiciel nie nalezal do wczesniejszego pokolenia, nie na wiele to sie zdaje. Czegos takiego nie mozna robic ze smiertelnymi, jako ze ich sily zyciowe wyczerpujaa sie wraz z utrata wszystkich Punktow Krwi.

Za kazdym razem, kiedy gracz czyni cos takiego, Narrator powinien zazadac od niego przeprowadzenia testu Czlowieczenstwa, zwlaszcza jesli zabity wykazywal sie jakimis dobrymi i szlachetnymi cechami.

Uwaga: Krew wielu starszych jest niesamowicie potezna. Czesto moze byc wykorzystana w wielu innych celach. Mowi sie, ze kiedy mlodszy wampir napije sie takiej krwi, moze ona na jakis czas napelnic go moca jednej lub kilku Dyscyplin. Dzieki temu, choc tylko jeden diabolista moze obnizyc swoje pokolenie, inni takze moga wykorzystac krew wampirzej ofiary (chocby przechowujac ja w fiolkach), dodajac sobie wigoru w inny sposob.

Golkonda

Czyz cala forma natury zwrocila sie przeciw niemu
Ruina i zmieszaniem cisnietym,
On, nieosloniety mogl uslyszec potezny huk
I stac bezpieczny wsrod walacego sie swiata.
- Horacy, „Ody”

Temat Wampira czesto obraca sie wokol Wedrowki Bohatera - poszukiwan prawdy o sobie samym. To wlasnie jest podroz Prometeusza, greckiego bohatera, ktory przyniosl nam ogien.

Kiedy bohater odkupuje swoj grzech i osiaga kres swych poszukiwan, staje przed wyborem - albo na powrot stanie sie smiertelnym, albo przemieni sie w wampira nowego rodzaju, ktory nie odczuwa juz potrzeby szalu, pozywienia i tak silnego pociagu do grzechu.

Golkonda jest stanem bytu, w ktorym bohaterowi udaje sie opanowac swoj szal i zapanowac nad Bestia. Wszyscy czlonkowie Rodziny swiatlego umyslu poszukuja tego stanu, pragnac calkowitego wyzwolenia z udreki niesmierci. Golkonda to stan bytu, ktory wcale nie tak latwo osiagnac, lecz mimo to dla wielu stanowi jedyny cel warty jakichkolwiek staran. Golkonda nie jest odzyskaniem utraconej smiertelnosci. Naprawde oznacza po prostu samoakceptacje, a wiec i wladze nad wlasnym bestialstwem. Golkonda to ostateczne zaakceptowanie wlasnego przeklenstwa i wynikajaca z tego wladza nad tym przeklenstwem.

Podstawa Golkondy jest akt skruchy. Niekoniecznie musi to oznaczac rodzaj religijnego aktu zalu; to raczej gleboko osobiste i bezposrednie uswiadomienie sobie popelnionych grzechow. Bohater musi spelnic jakies zadoscuczynienie, czym moze byc np. dotacja na cele charytatywne, pomoc komus w potrzebie, a w niektorych wypadkach nawet ukaranie samego siebie. Ciezszy grzech wymaga wiekszego zadoscuczynienia.

Narrator wlasciwie nie powinien nigdy pozwolic osiagnac bohaterowi Golkondy. Jedynie jesli wykaze sie on jakims wspanialomyslnym czynem, dazeniem ku doskonalosci, a jego doswiadczenia beda wyrazac skruche za popelnione czyny, tylko wtedy mozna dac mu jakas szanse. Tylko Narrator moze ocenic, czy bohater naprawde odczuwa skruche i wspolczucie. Czy gracz dobrze odgrywal ten caly proces zalu i ubolewania? Golkondy nigdy nie osiaga sie latwo. Spelnienie przychodzi najczesciej dopiero na samo zakonczenie sagi. Potem mozna rozpoczac nowa sage, w ktorej wystapi ten sam bohater, choc bedzie ona mala calkowicie inny konspekt i motyw.

Ukonczenie tego procesu powinno zajac wiele sesji gry. Kilku bohaterow moze probowac osiagnac Golkonde, ale zwykle tylko nielicznym sie to udaje.

Golkonde mozna traktowac jako swego rodzaju ruch w Rodzinie, ale jesli nazwiemy to ruchem, niewiele ma on wspolnego z jakas organizacja. Ci, ktorzy osiagneli Golkonde, sa bardzo ewangelistyczni i namawiaja innych, aby i oni podazali ta droga pokoju. Pragna, by cala Rodzina doswiadczyla swietosci, jaka oferuje Golkonda. Niektorzy nawet podrozuja z miasta do miasta, opowiadajac o Golkondzie i namawiajac do niej tych, ktorzy pragna dowiedziec sie czegos wiecej. Nie ujawniaja sekretow osiagniecia

Golkondy, daja jedynie wskazowki, bowiem kazdy poczatkujacy musi znalezc swoja wlasna droge.

Mowi sie, ze istnieje Przedpotopowy, ktory osiagnal Golkonde i to on wspiera tych, ktorzy szerza jej slowo. Mowi sie tez, ze rola tego Starozytnego w Jyhad polega na psuciu szykow innym, uniemozliwiajac im zwyciestwo w knowaniach zmierzajacych do zniszczenia calej Rodziny. Tylko Inconnu mogliby cos wiedziec na temat tej istoty. Oczywiscie, krytycy Golkondy oczerniaja caly ruch, nazywajac go mala intryga wielkiej Jyhad. Prawda w tej materii prawdopodobnie nigdy nie wyjdzie na jaw, przynajmniej az do nocy Gehenny.

Wedrowka

Naprawde nie ma zadnych zasad, okreslajacych kiedy bohater osiaga Golkonde, gdyz nalezy ona do tych aspektow gry, ktore ujawnia tylko gra aktorska graczy. Golkonda jest wysublimowanym i niematerialnym stanem bytu, dlatego tylko Narrator odpowiada za okreslenie warunkow gry, wedlug ktorych w bohaterze zachodzi ta duchowa przemiana. Gracz moze nawet nie zdawac sobie sprawy, kiedy jego bohater osiagnal Golkonde, dopoki Narrator nie zleci mu nieco innego wykonywania niektorych rzutow kostkami.

Golkonda bliska jest swa natura wedrowce. Wedrowka ta jest nie tyle drobiazgowym poszukiwaniem, co raczej duchowa i mentalna podroza w glab siebie. Czesto prowadzi ona na plan astralny czy wprost w chaos wlasnego umyslu. Sposob odegrania tej wedrowki powinien byc wrecz doskonaly, pomijajac juz fakt, iz gracz moze probowac to odegrac tylko wtedy, gdy jego bohater dojrzeje po wielu opowiesciach na tyle, ze gracz dokladnie go pozna, zrozumie kim i jaki jest jego bohater. Golkonda przypomina transformacje osobowosci, dlatego bohater musi miec pelna i bogato opisana psychike, aby w ogole moc sie uczestniczyc w wedrowce.

Wedrowka ku Golkondzie czesto zaczyna sie od poszukiwan bohatera, pragnacego dowiedziec sie, co to wlasciwie jest. W pierwszym rozdziale opowiesci Narrator powinien wzbudzic wsrod graczy pragnienie Golkondy i stopniowo wzmacniac te pokuse. Bohaterowie powinni zaczac powoli uswiadamiac sobie, czym ona jest naprawde.

Nastepny rozdzial opowiesci zwykle obraca sie wokol poszukiwan starszego, ktory moze powiedziec bohaterom o Golkondzie cos wiecej. Zwykle jest to jeden z enigmatycznych czlonkow Inconnu - ktos, kto juz osiagnal Golkonde. Taki mentor musi sie przekonac do bohaterow, aby pomoc im w osiagnieciu Golkondy, i moze wymagac od nich wypelnienia roznych „zadan", aby udowodnili swoja wartosc.

Bohaterowie musza udowodnic, ze naprawde odczuwaja skruche. Zadania beda wymagaly od bohaterow rekompensaty za przeszle czyny, naprawienia wyrzadzonego zla, czy nawet powrotu do rodzin swoich dawnych ofiar, aby im pomoc. Rozgrywka z tym zwiazana ujawnia wszystkie zaszlosci z calej sagi i sprawia, ze gracze przezywaja je na nowo. Na szczescie poglebia to tylko wiez, jaka ich laczy z wlasnymi bohaterami.

Kiedy bohaterowie ostatecznie udowodnia mentorowi swoja wartosc (choc moze tylko jeden z nich sie sprawdzi), zapoczatkuje on ostateczny etap wedrowki - rytual. Ceremonia moze trwac kilka tygodni czy nawet kilka miesiecy i wiaze sie z odbyciem wielu podrozy w glab wlasnych snow. Ten etap nazywany jest Tchnieniem i opowiada o nim wiele opowiesci. Mowi sie, ze sny wywolane sa za sprawa krwi najblizszego przyjaciela, ktory wraz z wedrowcem podrozuje po krainie snow.

Mentor musi nadzorowac Tchnienie i czesto ma ono miejsce w jego schronieniu. Nikt naprawde nie wie, co dzieje sie podczas tego rytualu, bowiem przezyli go tylko ci, ktorym udalo sie osiagnac Golkonde, zas oni nigdy nie mowia o swym doswiadczeniu. Wiekszosc z tych, co przezyli, przylaczyla sie do Inconnu i wiedzie swoje zycie z dala od cywilizacji smiertelnych.
(Uwaga: nie wszyscy Inconnu osiagneli Golkonde - jedynie mniejszosc.)

Jednak mimo zwiazanej z tym wszystkim rozgrywki, jest kilka praktycznych warunkow osiagniecia Golkondy. Sa tak samo wazne, jak wspomniane wczesniej elementy opowiesci i gry. Po pierwsze i najwazniejsze, Czlowieczenstwo bohatera musi miec wartosc 7 pkt. lub wyzsza (jesli kiedykolwiek zmniejszy sie ponizej 7 pkt., bohater opusci Golkonde). Po drugie, Sumienie bohatera musi miec wartosc co najmniej 4 pkt. Poza tym, przez caly okres wedrowki ku Golkondzie bohater musi zuzywac punkty Sily Woli, aby tlumic w sobie wszelka pokuse szalu, zle nie postepowac i nie zboczyc z prawdziwej sciezki. Zwykle nalezy poswiecic co najmniej 15 punktow. Odzwierciedla to determinacje bohatera w poszukiwaniu Golkondy i autoafirmacje, ktora ta wedrowka wzbudza.

Korzysci Golkondy

Kiedy bohater osiagnie juz Golkonde, zachowuje wewnetrzny spokoj. Jego zycie pozbawione jest strachu i litowania sie nad soba. Jest panem swojej Bestii, akceptujac ja jako czesc samego siebie.

Jest tylko jedna wielka korzysc plynaca z osiagniecia Golkondy, ale za to wystarczajaca. Kiedy wampir osiagnie Golkonde, nie wpada juz w szal, ani tez Rötschreck nie ma nad nim wladzy. Gracz nie musi juz wykonywac testow Odwagi ani Samokontroli, dopoki jego bohater pozostaje w Golkondzie.

Pomniejsza korzyscia jest fakt, ze bohater nie musi juz tak czesto spozywac krwi. Bohater traci tylko jeden Punkt Krwi na tydzien, a nie codziennie. Kiedy wampir osiagnie wiek, w ktorym wzrosnie potrzeba spozywania silniejszej krwi, stan Golkondy pozwoli mu panowac nad tym pragnieniem i latwo je gasic.

Kraza plotki o tym, ze czlonkowie Rodziny w Golkondzie potrafia wykorzystac pelny potencjal swej wampirzej postaci. Tak wiec, zwykle ograniczeni pokoleniem, np. pod wzgledem stopnia mocy Dyscyplin, bohaterowie w Golkondzie moga dzieki doswiadczeniu rozwinac kazda moc.

Fizyczne stany

Ponizej opisane systemy omawiaja wspolczynniki Stanu Zdrowia i efekty utraty Stopni Stanu Zdrowia. Opisuja obrazenia i sposoby leczenia, jak rowniez letarg, gleboki sen wampirow.

Obrazenia

Pamietaj, Doktorze, kiedy pobudzic wole, zdolnosci regeneracyjne ludzkiego ciala niewiarygodnie rosna.
- Cooper, agent FBI, „Twin Peaks”

Bohater moze zostac ranny w taki czy inny sposob, jednak wszystkie rany, czyli obrazenia Wampir opisuje w kategoriach Cechy Stanu Zdrowia. Gracz zapisuje obrazenia bohatera poslugujac sie Stopniami Stanu Zdrowia; kazda odniesiona rana oznacza utrate jednego Stopnia Stanu Zdrowia.

Kiedy bohater otrzymuje obrazenia, po prostu zaznaczasz na Karcie Stopnie Stanu Zdrowia, tak ze ostatnie oznaczenie okresla aktualny Stan Zdrowia. Kiedy bohater odzyskuje Stopnie Stanu Zdrowia, po prostu wymazujesz oznaczenia.

Wyobraz to sobie jako spektrum, z pozycja „Kontuzjowany” u jednego konca i pozycja „Unieruchomiony” u drugiego. Kiedy bohater otrzymuje nowe rany, posuwasz sie stopniowo w dol tego spektrum, az ostatecznie osiagniesz pozycje „Unieruchomiony”. Kiedy bohater sie leczy, usuwasz znaczki jeden po drugim, az do zupelnego wyleczenia.

Kazdy sukces w wykonanym przez przeciwnika rzucie na obrazenia oznacza utrate jednego Stopnia Stanu Zdrowia. Tak wiec, kiedy np. wypadna dwa sukcesy, bohater zaznacza dwa Stopnie Stanu Zdrowia, poczynajac od pozycji „Kontuzjowany”, w dol - do: „Zraniony”. Kiedy wampir otrzymuje kolejne obrazenia, bedac juz Unieruchomionym, traci 1 Punkt Krwi za kazdy dodatkowy stopien obrazen. Kiedy straci wszystkie swoje Punkty Krwi, staje sie calkowicie bezradny i umiera od promieni wschodzacego slonca, chyba ze wczesniej ktos go ocali. Kiedy wampir zostaje Unieruchomiony i nie ma juz Punktow Krwi, zapada w letarg - wyjatkowo gleboki sen, ktory moze trwac lata, a nawet cale stulecia. Wiecej szczegolow znajdziesz dalej, pod haslem „Letarg”.

[uwaga do skladu: ta tabelka wedlug tekstu powinna znajdowac sie na drugiej stronie, pod haslem: „Jak umieraja smiertelni”]

Tabela czasu rekonwalescencji smiertelnych

Stan Zdrowia	Czas
Kontuzjowany	Jeden dzien
Zraniony	Trzy dni
Ranny	Jeden tydzien
Ciezko ranny	Jeden miesiac
Smiertelnie ranny	Trzy miesiace
Zmasakrowany	Trzy miesiace*

*Smiertelni nie tylko musza wyleczyc ten stopien obrazen, ale traca tez jeden punkt wartosci ktoregos z Fizycznych Atrybutow. Smiertelni, ktorzy zostali Unieruchomieni, moga zostac wyleczeni tylko za zgoda Narratora; niektorzy spedza reszte zycia w spiaczce.

Leczenie

Wampiry sa martwe i nigdy regeneruja swych ran w naturalny sposob. Aby sie wyleczyc, musza sie posluzyc Punktami Krwi. Jeden Punkt Krwi regeneruje jeden Stopien Stanu Zdrowia; zawsze zajmuje to jedna ture czasu.

Kiedy wampir sie leczy, zwykle pozostaje w spoczynku, nie podejmujac zadnej innej akcji. Moze jednak probowac wyleczyc sie w trakcie wykonywania innych akcji. Gracz musi wowczas wykonac rzut na Zywotnosc + Sztuke przetrwania, aby przekonac sie, czy regeneracja okazala sie skuteczna (ST: 6). Sukces oznacza, ze bohaterowi udalo sie wyleczyc, mimo wykonywania innych czynnosci. Niepowodzenie oznacza, ze nie udalo sie odzyskac Stopnia Stanu Zdrowia, a Punkt Krwi przepada. Pech powoduje, ze bohater traci jeszcze jeden Stopien Stanu Zdrowia.

Powazne rany

Wampiry czasem odnosza rany tak ciezkie, ze nie mozna ich wyleczyc za pomoca Punktow Krwi. Nazywa sie je powaznymi ranami, a najczesciej ich przyczyna jest swiatlo sloneczne, ognia, pazury i zeby innych nieumarlych.

Wyleczenie powaznych ran wymaga zarowno krwi, jak i czasu. Regeneracja mozliwa jest tylko w wypadku wampirow, ktore znaja Dyscypline Hartu.

Wyleczenie kazdego stopnia powaznych obrazen wymaga jednego dnia odpoczynku i zuzycia az pieciu Punktow Krwi za kazdy wyleczony Stopien Stanu Zdrowia. Pozostale stopnie powaznych obrazen mozna wyleczyc w ciagu nocy, jesli bohater poswieci piec kolejnych Punktow Krwi i jeden punkt Sily Woli za kazdy wyleczony stopien. Powazne rany nalezy zaznaczac na karcie inaczej niz zwykle. Narrator moze uznac dowolna rane za powazna.

Ostateczna Smierc

Chociaz wampiry nie sa juz smiertelne, wciaz wisi nad nimi grozba ostatecznej smierci. Kuszaca jest wizja wampira, ukazujaca go niemal jako boga, zdolnego prawie do wszystkiego i mogacego wytrzymac prawie wszystko, ale jednak istnieja sposoby na jego zabicie. Wampira, ktory umrze po raz kolejny, nie mozna juz powrocic do niemartwego zycia i mowi sie, ze doznal on Ostatecznej Smierci.

Najpowszechniejszym sposobem na unicestwienie wampira jest zadanie mu powaznych ran, kiedy juz jest ciezko ranny. Jesli wampirowi nie pozostanie juz ani jeden Punkt Krwi oraz ani jeden Stopien Stanu Zdrowia, a otrzyma jeszcze powazna rane, ulega calkowitemu zniszczeniu. Czasami Ostatecznej Smierci towarzyszy gwaltowny i calkowity rozpad ciala, z ktorego po kilku minutach pozostaje jedynie kupka popiolu.

Wampira moze takze zabic inny wampir, wypijajac cala jego krew. Cisnienie glebiny morskiej, eksplozja, pewne wampirze choroby i dekapitacja sa kolejnymi przykladami sposobow unicestwienia wampira. Bedziesz musial sam okreslic w swojej sadze, w jaki sposob te zagrozenia powoduja smierc, opierajac sie na podanych tu zasadach.

Jak umieraja smiertelni

Kiedy smiertelnik zostanie Unieruchomiony, od smierci dzieli go tylko jeden Stopien obrazen. Umrze, jesli otrzyma jeszcze choc jedna rane lub okaze sie niemozliwe powstrzymanie uplywu krwi z jego ciala. Smierc jest dla smiertelnikow ostateczna, chyba ze zostana Przeistoczeni na krotko przed tym, zanim odejda do wiecznosci. Wampir moze wziac cialo swiezego trupa i przemienic go w wampira, jesli od czasu jego smierci nie uplynelo wiecej niz piec minut.

Oczywiscie smiertelni lecza sie inaczej niz wampiry. Dzieki wlasciwej pomocy medycznej przechodza okres rekonwalescencji, ktorej czas podaje Tabela Rekonwalescencji. Zauwaz, ze podany

czas okresla jedynie czas wyleczenia danego Stopnia Stanu Zdrowia, a przeciez pozostale Stopnie obrazen takze nalezy wyleczyc. Tak wiec, wyleczenie Smiertelnie rannego zajmuje trzy miesiace czasu, a potem nastepuje dalsza rekonwalescencja, podczas ktorej smiertelnik leczy sie kolejno ze Stopni: Ciezko ranny, Ranny itp.

Przyczyny obrazen

Mysle o izolacji i abstynencji, i o tym, jak jedno moze byc tak okrutne wzgledem drugiego. Nadchodzi czas, kiedy nie moge juz dluzej wytrzymac, a kiedy juz sie nasyce, nie moge wtedy zniesc widoku krwi na rekach.

- Tamalary, „Confessions" („Wyznania")

Wiele jest sposobow zranienia wampira. Niektore z nich dotycza takze smiertelnych i stad sa calkowicie dla nas zrozumiale, inne zas dotycza tylko wampirow. Przyczyny obrazen podalismy nizej.

Walka

Obrazenia zwiazane z walka zostaly szczegolowo omowione w podrozdzialach „Walka" i „Strzelanina", znajdujacych sie w rozdziale „Drama". Kazdy sukces w rzucie na obrazenia powoduje u ofiary ataku utrate jednego Stopnia Stanu Zdrowia.

Upadek

Czasami bohaterowie spadaja z duzej wysokosci, a strach, ktory temu towarzyszy, podtrzymuje napiecie, kiedy gracze wykonuja swoje rzuty. Posluz sie ponizsza tabelka do okreslenia obrazen. Bohaterowie, smiertelni lub nieumarli moga wykonac test Zywotnosci, aby sprobowac uniknac zranienia. Stopien trudnosci wynosi 8, a kazdy sukces oznacza, ze traci sie o jeden Stopien Stanu

Ogien

Ogien stanowi dla wampirow prawdziwe zagrozenie i boja sie go one bardziej niz czegokolwiek innego. Ogien zawsze powoduje powazne rany i stad moze wampira zabic. Nawet najmniejszy plomien moze potencjalnie zranic wampira, jednak wampiry, ktore znaja Dyscypline Hartu, moga uniknac poparzen. Gracz moze wykonac rzut liczba kostek rowna wartosci tej Dyscypliny, wzgledem opisanego ponizej stopnia trudnosci. Gracz musi wykonywac taki rzut w kazdej turze, w ktorej jego bohater ma kontakt z plomieniami. Wynik rzutu okresla, ilu obrazen uniknal bohater. Jesli rzut zakonczy sie niepowodzeniem, bohater traci od jednego do trzech Stopni Stanu Zdrowia (nastepna tabelka), natomiast za kazdy sukces traci o jeden Stopien Stanu Zdrowia mniej. Jesli wypadnie pech, wowczas bohater doznaje specjalnych obrazen - moze stracic wzrok lub spalic sobie reke czy noge.

Stopien trudnosci	Temperatura plomienia
3	swieca (pierwszy stopien poparzen)
5	pochodnia (drugi stopien poparzen)
7	palnik (trzeci stopien poparzen)
9	chemiczny ogien
10	roztopiony metal

Obrazenia	Rozmiar plomienia
1 Stopien Stanu Zdrowia	pochodnia; czesc ciala spalona
2 Stopnie Stanu Zdrowia	ognisko; polowa ciala spalona
3 Stopnie Stanu Zdrowia	pozar; cale cialo spalone

Slonce

Swiatlo sloneczne jest dla wampirow naprawde zabojcze. Promienie sloneczne powoduja powazne rany, a wampir plonie w kazdej turze, w ktorej jest wystawiony na dzialanie slonca. Jesli bohater zna Dyscypline Hartu, moze wykonac rzut liczba kostek rowna jej wartosci, aby uniknac poparzen. Stopien trudnosci zalezy od intensywnosci promieni, pory dnia i zaslony z chmur czy smogu; okresla to

zamieszczona nizej tabelka.

Jesli nie wypadnie zaden sukces, bohater traci od jednego do trzech Stopni Stanu Zdrowia, zaleznie od tego, jak bardzo wystawiony jest na dzialanie swiatla slonecznego (tabelka ponizej). Jesli rzut sie powiedzie, kazdy sukces odejmuje jeden Stopien obrazen. Pech oznacza, ze bohater zajal sie ogniem i cierpi teraz zarowno od slonca, jak i od ognia.

Powszechnie dostepne sa „lampy sloneczne", ktore emituja promieniowanie ultrafioletowe, wlasciwe sloncu. Takie lampy nie sa tak zabojcze jak slonce, ale moga porazic czy nawet zranic wampira, choc nie beda to rany powazne.

Stopien trudnosci	Promienie
3	swiatlo rozproszone, zaslona ciezkich chmur lub swit czy zmrok
5	solidne, pelne, ciezkie ubranie
7	swiatlo pada przez okno
9	waski, bezposredni promien sloneczny lub otwarta przestrzen przy pochmurnej pogodzie
10	Bezposrednie promienie z pelnego slonca

Obrazenia	Ekspozycja ciala
1 Stopien Stanu Zdrowia	tylko czesc ciala (np. tylko reka)
2 Stopnie Stanu Zdrowia	cialo czesciowo zakryte (ubranie z kapturem)
3 Stopnie Stanu Zdrowia	wiekszosc ciala odkryta (zwykle ubranie)

Ekstremalna temperatura

Ekstremalna temperatura (95oC i wiecej) rani wampira tak samo jak ogien. Nalezy posluzyc sie tym samym systemem otrzymywania obrazen, nanoszac poprawki uwzgledniajace sytuacje. Zwykle sama temperatura nie jest tak zabojcza jak ogien, chyba ze straszliwie wzrosnie.

Agonia

Stan zdrowia wampirow pogarsza sie na skutek braku mozliwosci regeneracyjnych i opieki. Kiedy serce wampira zostanie przebite kolkiem, staje sie on calkowicie bezradny, lecz nadal traci codziennie 1 Punkt Krwi. Kiedy wyczerpie sie caly Zasob Krwi, wampir zacznie tracic Stopnie Stanu Zdrowia - codziennie jeden. Kiedy Stan Zdrowia dojdzie do Stopnia Unieruchomienia, wampir zapada w letarg. Zauwaz, ze wampiry nie „umieraja" od agonii.

Choroby

Chociaz wampiry moga sie zarazic i nawet roznosic ludzkie choroby, nie umieraja od nich. Moga czuc sie chore i tracic Stopnie Stanu Zdrowia, ale nie moga umrzec od ludzkich chorob. Utrata Stopni Stanu Zdrowia moze byc nawet znaczna, ale kiedy obrazenia zostana zregenerowane, wampir jest zostaje uznany za wyleczonego. Czasami choroba nie wywoluje nawet zadnych objawow, a wampir staje sie jedynie nosicielem przekazujacym chorobe swoim zywicielom. Jednak chodza pogloski o kilku wampirzych chorobach, ktore potrafia zabic czlonka Rodziny w przeciagu kilku dni.

Kolek

Kolek wbity w serce wampira nie zabija go, lecz tylko calkowicie unieruchamia. Po jakims czasie wampira przezywa wskutek braku krwi agonie, co ostatecznie prowadzi do letargu. Oczywiscie, wczesniej moga go dopasc i zniszczyc ogien lub slonce. Niezwykle trudno jest przebic kolkiem serce podczas walki. Co najmniej trzy sukcesy sa konieczne, aby trafic w tak precyzyjnie wyznaczone miejsce.

Wrogie srodowisko

Chociaz wampiry nie umieraja z zimna, cierpia skutki przemarzania, a w szczegolnie niskich temperaturach moga nawet calkowicie zamarznac. Zimno jest szczegolnie niebezpieczne, poniewaz wampiry nie maja wlasnej cieploty ciala, pomijajac chwile po posilku, wiec jakiekolwiek ubranie jest bez znaczenia. Kiedy bohater znajduje sie przez pewien okres czasu na dworze, wystawiony na zimno, gracz musi wykonac specjalny rzut. Wszystko zalezy od temperatury, ale zwykle wystarczy spedzic na dworze

okolo pol godziny. Gracz wykonuje rzut na Zywotnosc + Hart wzgledem stopnia trudnosci 3, rosnacego o 1 za kazdym nastepnym rzutem. Czas, jaki dzieli kolejne rzuty, wyznacza Narrator; nalezy przy tym pamietac, ze wampiry sa duzo bardziej odporne na zimno niz ludzie. Wampiry moga zuzywac Punkty Krwi, aby sie rozgrzac, choc nie zapewni to trwalego ciepla.

Letarg

Jak mogles przekonac sie wczesniej, wampirom nie tak latwo jest umrzec. Jednak kiedy ich obrazenia stana sie zbyt wielkie, zapadaja one w bardzo gleboki sen, znany jako letarg.
Kiedy wampir zostanie zraniony po utracie wszystkich Stopni Stanu Zdrowia i straci takze wszystkie Punkty Krwi, zapada wowczas w letarg (choc jesli rany sa powazne, moze sie to zakonczyc Ostateczna Smiercia). Bohater traci calkowita zdolnosc ruchu i pozostaje nieprzytomny, choc potezniejsi Kainici (jak np. Przedpotopowi) wciaz moga sie w tym stanie poslugiwac swoimi Dyscyplinami.

Ponadto, kiedy bohater zapadnie w letarg, traci jeden punkt wartosci dowolnego Fizycznego Atrybutu, ktory wybiera gracz.

Wampiry posiadajace Czlowieczenstwo 10 szybko sie budza - w ciagu dnia czy kilku, natomiast posiadajace nizsze - dopiero po kilku tygodniach czy miesiacach. Krew Starozytnego moze czasem obudzic wampira z letargu wczesniej.

Czlowieczenstwo	Czas letargu
10	Jeden dzien
9	Trzy dni
8	Jeden tydzien
7	Dwa tygodnie
6	Jeden miesiac
5	Jeden rok
4	Jedna dekada
3	Pol wieku
2	Jedno stulecie
1	Piec stuleci
0	Tysiac lat +

Kiedy wampir spoczywa w letargu, zuzywa Punkty Krwi jak zwykle - codziennie jeden, ale kiedy krew sie wyczerpie, nie nastepuje juz utrata Stopni Stanu Zdrowia.
Bohater moze zapasc w letarg dobrowolnie. Kiedy bohater zasypia, gracz po prostu informuje Narratora, iz zapada on w letarg. Wielu starozytnych Kainitow dobrowolnie zapada w letarg w bezpiecznym miejscu, aby uniknac ryzyka napadow szalu i innych niebezpieczenstw. Dobrowolny letarg nie powoduje utraty punktu wartosci Fizycznego Atrybutu.

Psychiczne stany

Opisane tu systemy dotycza zmian w psychice bohatera, wplywajacych na jego zachowanie. Do roznych stanow psychicznych zalicza sie: szal, kiedy bohater pozwala objawic sie swojej Bestii; Rötschreck, kiedy lek przed sloncem i ogniem przeradza sie w nieodparta fobie; i Degeneracje, wynikajaca z utraty czlowieczenstwa. Opisalismy tu rowniez rozne Zaburzenia Psychiczne, na ktore wampiry cierpia (i ktore posiadaja wszyscy Malkavianie), a takze mistyczna Wiez Krwi.

Szal

Wampiry, podobnie jak ludzie, sa istotami podlegajacymi instynktom. Jednak instynkty wampirow to instynkty lowieckie, a nie zbierackie. Wampiry sa doskonalymi drapieznikami i stoja na szczycie piramidy zywieniowej. Sa doskonalymi maszynami do zabijania - wyslannikami smierci.

Jednak aby wampiry mogly przezyc we wspolczesnym swiecie, musza nauczyc sie panowac nad swoja Bestia. Zew krwi jest tak silny, ze tylko naraza wampira na niebezpieczenstwo w dzisiejszym, zlozonym swiecie.

Sila plynaca z furii Bestii jest czasem uzyteczna, ale jej zaslepienie przekresla wszelkie korzysci.

Wampiry staraja sie ujarzmic Bestie, ale niezaleznie od wysilkow, nie zawsze im sie to udaje. Czasem Bestia wyswobadza sie i zniszczenie, jakie sieje, daleko wykracza poza horror kazdej ludzkiej furii. Kazdy wampir musi nieustannie pilnowac sie, aby utrzymac Bestie na wodzy, wewnatrz siebie. Ponizsze zasady okreslaja, kiedy i w jaki sposob sie ona uwalnia.

W sytuacjach kiedy Narrator uwaza, ze instynkty wampira moga wziac gore nad bohaterem, gracz musi wykonac test Samokontroli. Jesli rzut powiedzie sie, bohater pokonal w sobie odruch szalu. Niepowodzenie oznacza, ze bohater wpada w krotkotrwaly szal, nieopanowana wscieklosc Bestii. Wowczas bohater tylko czesciowo znajduje sie pod kontrola gracza.

Prowokacja

Zawsze ty, jako Narrator, okreslasz jakie okolicznosci moga sprowokowac szal. Czasem mozesz zignorowac oczywiste czynniki, a zmusic gracza do wykonania testu za to, co uwaza on za drobnostke. Twoja interpretacja natury gotycko-punkowego swiata ujawnia sie wlasnie wtedy, kiedy prosisz graczy o wykonanie testu szalu.

Zasady dotyczace szalu celowo pozostaja otwarte, aby jak najlepiej sprawdzaly sie w twojej sadze. Jesli pragniesz stworzyc sage pelna akcji, o bohaterach bardzo pewnych siebie, mozesz zlagodzic zasady przeprowadzania testow szalu. Z drugiej strony, jesli pragniesz aby gracze stali sie bardziej swiadomi podstawowych slabosci swych bohaterow i chcesz, aby w grze zmierzyli sie z nimi, wtedy powinienes byc bardziej surowy.

Szal czesto wywolany jest glodem, co moze zakonczyc sie smiercia zywiciela, ktorego bohater osuszy z krwi do dna. Taka sytuacja zachodzi tylko wtedy, gdy bohater jest glodny (trzy Punkty Krwi lub mniej) i zostal spowodowany widokiem, smakiem lub zapachem krwi.

Szal moze byc takze wywolany gniewem i przerodzic sie w wielka, wampirza furie. Atak furii wyzwala wiele czynnikow, ktore zwykle dla kazdego bohatera sa inne. Najczesciej zostaje sprowokowana ponizaniem i wysmiewaniem.

System

Wampir wcale nie musi opierac sie napadowi szalu, ale jesli tego pragnie, musi przeprowadzic test Samokontroli (stopien trudnosci jest rozny). Jest to zlozona akcja i nalezy uzbierac piec sukcesow, aby calkowicie przelamac impuls szalu. Jednak nawet jeden sukces chwilowo powstrzymuje szal (tylko na jedna ture). Stopien trudnosci dla rzutu okresla tabelka.

Gracz nie moze wykorzystac w rzucie wiekszej liczby kostek, niz aktualna liczba Punktow Krwi jego bohatera - glod nieodmiennie wywoluje zatrate moralnosci. Powodzenie rzutu oznacza, ze bohater powstrzymal sie, zas rzut nieudany - ze wpadl szalu. Pech oznacza, ze bohater nabawil sie przy tym jakiegos Zaburzenia Psychicznego, ktore okresla Narrator.

Prowokacja	Stopien trudnosci
Zapach krwi (w stanie glodu)	3
Widok krwi (w stanie glodu)	4
Zastraszanie	4
Zagrozenie zycia	4
Wysmiewanie	4
Rozgniewanie	5
Smak krwi (w stanie glodu)	5
Przyjaciel w niebezpieczenstwie	6
Calkowite ponizanie	7

Odgrywanie szalu

Podczas szalu wampir zdolny jest niemal do kazdego niemoralnego, ryzykownego i psychotycznego dzialania. Pod wplywem szalu bohater musi zachowywac sie ze zwierzecym niepohamowaniem, kierujac sie tylko dorazna satysfakcja - czy oznacza to wsciekly atak, czy absolutny obled - zalezy od bodzcow. Bohater przestaje myslec logicznie, wszystkie jego reakcje sa instynktowne i emocjonalne.

Jesli dostepna jest krew, bohater bedzie pil do oporu, ile moze. Prawdopodobnie zabije zywiciela,

opetany nieopanowanym pragnieniem krwi. Jesli w poblizu nie ma krwi, bohater rzuci sie w jej poszukiwaniu. Bohater staje sie po prostu szalony i niszczy wszystko w zasiegu wzroku. Najpierw zaatakuje przeciwnikow, ale jesli przyjaciele stana mu na drodze (lub w poblizu nie bedzie przeciwnikow), ich takze zaatakuje.

Jednak oprocz oczywistych swoich zlych stron, szal zapewnia bohaterowi pewne korzysci. Po pierwsze, bohater ignoruje tyle ujemnych modyfikatorow obrazen Stanu Zdrowia, ile ma wartosci jego Zywotnosc - po prostu nie odejmuje tylu kostek. Po drugie, nie musi przeprowadzac wiekszosci testow Sily Woli, jako ze jest zdolny niemal do wszystkiego. Stopien trudnosci dla rzutow Dominacji rozszalalego bohatera zwieksza sie o 2. Poza tym, bohater ignoruje obezwladniajacy strach Rötschrecku.

Gracz moze sie zdecydowac poswiecic punkt Sily Woli, aby miec kontrole nad jedna akcja bohatera w ciagu jednej tury. Ten jeden punkt Sily Woli zapewni wystarczajaca kontrole, aby sformulowac jedna mysl czy wyznaczyc sobie cel i jesli jakies inne wydarzenia temu nie przeszkodza, gracz moze kontrolowac zachowanie bohatera przez kilka nastepnych tur. Jednak uswiadom sobie, ze Sila Woli nie powstrzymuje szalu - oferuje jedynie slaby wplyw na to, jaka forme szal obierze.

Jako Narrator, wykorzystaj te zasade tak, by sklonic graczy do bardziej wlasciwego odgrywania szalu. Jesli gracz opisuje akcje swojego bohatera inaczej, niz twoim zdaniem powinno to wygladac podczas szalu, pozwol mu wykonac zamierzona akcje, a potem powiedz, ze stracil punkt Sily Woli. Szal to nie byle zlosc.

Dlugosc szalu

Czas trwania szalu jest rozny. To Narrator decyduje, kiedy dobiega on konca. W pewnych przypadkach szal przebiega wedlug prostego cyklu. Kiedy wszystko sie uspokoi i napiecie spadnie, szal powoli ustepuje. Szal trwa przez cala scene. Kiedy scena zakonczy sie, gracz znowu moze odgrywac swojego bohatera normalnie.

Przyjaciele bohatera moga pomoc mu opanowac szal, przez konfrontacje i rozmowe. Musza wykonac udany test Spoleczny; powodzenie tego rzutu pozwala bohaterowi przeprowadzic test Sily Woli (ktory, jesli jest udany, konczy szal). Jednak moga tego probowac tylko ci, ktorzy sami w obecnosci bohatera powstrzymali sie od szalu lub sa z nim blisko, emocjonalnie zwiazani. Pech w tescie Sily Woli moze oznaczac, ze bohater zaatakuje tych, ktorzy probowali mu pomoc.

Rötschreck

Wampiry nie sa strachliwe, lecz przez wzglad na swa niesmiertelnosc boja sie tego, co moze przyczynic sie do zakonczenia ich egzystencji. Swiatlo sloneczne i ogien sa dla nich najwiekszym zagrozeniem, ktore wywoluje wsrod czlonkow Rodziny paniczny lek, dalece wykraczajacy poza pojecie zwyklego strachu - to Rötschreck.

System

Kiedy wampir zetknie sie z ogniem lub sloncem, Narrator moze zazadac przeprowadzenia testu Odwagi. Wszystko, co naprawde przeraza bohatera, moze wymagac wykonania tego rzutu - najczesciej promienie slonca lub otwarty ogien. Jesli Narrator zechce, moze zazadac przeprowadzenia testu Odwagi w sytuacji, gdy mlody wampir po raz pierwszy styka sie z krzyzem lub nawet kolkiem.

Stopien trudnosci dla testu Odwagi zwykle wynosi 6, ale moze byc inny w zaleznosci od okolicznosci, co opisuje zamieszczona dalej tabelka. Liczba sukcesow rzutu okresla liczbe tur, czas jaki bohater wytrzyma pozostajac w obecnosci rzeczy czy okolicznosci, ktore go przerazaja. Kiedy czas minie, nalezy wykonac kolejny test Odwagi. Niepowodzenie oznacza, ze bohater wpada w Rötschreck, stan podobny do szalu, i traci nad soba kontrole. Pech oznacza, ze bohater nie tylko wpada w Rötschreck, ale nabywa jakiegos Zaburzenia Psychicznego.

Rodzaj Zaburzenia Psychicznego wywolanego pechowym testem Odwagi zwykle zwiazany jest z pierwotnym instynktem ucieczki ze strachu, uwolnieniem sie lub ukryciem.

Gracz moze poswiecic punkt Sily Woli, aby podjac jakas akcje, ktorej w innym razie bohater nie moglby wykonac ze wzgledu na Rötschreck.

Przyczyna	Stopien trudnosci

Przypalanie papierosa	4
Plomien zapalniczki	5
Widok pochodni	5
Ognisko	6
Przycmione swiatlo sloneczne	6
Bohater pali sie	7
Bezposrednie swiatlo slonca	8
Bohater uwieziony w plonacym budynku	9

Odgrywanie Rötschrecku

Kiedy graczowi nie powiedzie sie test Odwagi, bohater nie jest w stanie podjac innej akcji poza paniczna ucieczka. Jesli jest uwieziony w miejscu, skad nie moze uciec, kuli sie z przerazenia. Mimo ze bohater schroni sie i nie bedzie widzial slonca ani ognia, reakcja lekowa utrzyma sie jeszcze przynajmniej kilka minut (w pewnych wypadkach dluzej).

Kiedy bohater znajdzie bezpieczne miejsce, gracz moze wykonac test Sily Woli, aby odzyskac kontrole (ST: 8). Kazdy sukces zmniejsza o minute wyjsciowy czas reakcji lekowej 10 minut.

Degeneracja

Czasami bohater zachowuje sie niemoralnie, swiadomie, czy mimo swych najlepszych intencji (podczas szalu). W takich wypadkach Bestia moze zdobyc nieco wieksza wladze nad jego dusza. Sumienie bohatera reaguje na popelniane czyny i moze wplywac na to, ile ludzkiej natury on straci. Dla wampira oznacza to, jak bardzo zepsula go Bestia.

Jednym z najwazniejszych elementow twojej, jako Narratora, roli jest sposob kontroli utraty Czlowieczenstwa bohaterow. Jesli dopuscisz, by gracze zaniedbali te sprawe, ulegnie zniszczeniu cala struktura gry. I na odwrot - jesli bedziesz zbyt surowy, saga skonczy sie po jakichs trzech sesjach gry. Masz nieco wolnosci w sprawie zasad dotyczacych Czlowieczenstwa, ale nigdy nie pozwol, aby zeszly na manowce.

Kiedykolwiek bohater podejmuje akcje, ktora uwazasz za watpliwa (moralnie), mozesz uznac, ze jest czynem na tyle powaznym, ze zasluguje na utrate Czlowieczenstwa. Rzut Degeneracji wykonuje sie przez test Sumienia.

Stopien trudnosci zwykle wynosi 6, choc moze byc inny, wedle uznania Narratora.
Jesli gracz wyrzuci choc jeden sukces, bohater nie traci punktu Czlowieczenstwa. Jesli rzut zakonczy sie niepowodzeniem lub wypadnie pech, bohater traci zarowno punkt Czlowieczenstwa, jak i Sumienia. Pech oznacza takze, ze bohater nabywa Zaburzenia Psychicznego na skutek szoku psychicznego, spowodowanego utrata Czlowieczenstwa.

Skrucha

Jako Narrator, zawsze powinienes probowac ostrzegac gracza, zanim podejmie akcje grozaca utrata punktu Czlowieczenstwa. Gracze powinni sobie zdawac sprawe z konsekwencji swoich czynow i tak samo miec wyczucie, kiedy nie moga temu zaradzic (np. kiedy maja napad szalu). Kiedy gracze sa zadowoleni i mysla, ze wszystko im wolno, wtedy wlasnie powinienes ich ostrzec. Jednak uwazaj, abys nie wywolal wilka z lasu - kiedy nie ostrzegasz, nie wymagaj rzutu.

Hierarchia grzechow

Kiedy bohater stopniowo degeneruje sie, coraz mniej przyczyn moze spowodowac u niego utrate Czlowieczenstwa. Osoby o wysokim Czlowieczenstwie moga musiec przeprowadzac test Czlowieczenstwa za najlzejsze grzeszki, natomiast osoby o niskim Czlowieczenstwie musza zrobic cos naprawde potwornego, aby musiec wykonywac rzut. Innymi slowy, badz wyjatkowo surowy dla bohaterow o wysokim Czlowieczenstwie, ale tych o niskiej wartosci tej Cechy zmuszaj do rzutow Degeneracji tylko wowczas, kiedy dopuszcza sie naprawde szokujacych okrucienstw.
Nieco dalej znajduje sie tabelka, ktora pomoze ci okreslic, ktore czyny zasluguja na utrate Czlowieczenstwa. Bardzo bestialska osoba na pewno nie straci Czlowieczenstwa, kiedy cos ukradnie, natomiast wysoce moralny bohater moze utracic punkt. Ktos o Czlowieczenstwie 7 nie musi wykonywac rzutow za czyny przypisane wartosci 10. Jednak cala lista dotyczy wampira, ktory ma Czlowieczenstwo

10.

Jako gracz, musisz ufac swojemu Narratorowi. Niezaleznie od wartosci Czlowieczenstwa twojego bohatera, to Narrator zawsze decyduje, kiedy masz przeprowadzic test Sumienia. Nawet jesli moze to wydawac sie bez sensu w stosunku do zasad, Narrator ma prawo tego zazadac. Czlowieczenstwo jest aspektem szczegolnym Wampirowi i Narrator moze zadac rzutow Czlowieczenstwa majac na wzgledzie ksztalt swojej sagi, nadawany przez zamierzony styl gry. W sposobie, w jaki Narrator nakazuje wykonywac rzuty Czlowieczenstwa, uwidacznia sie jego wlasna moralnosc - to nie tylko jest dopuszczalne, ale nawet zalecane.

Czlowieczenstwo	Najlzejsze grzechy wymagajace testu Czlowieczenstwa
10	Przypadkowy zly uczynek
9	Celowy zly uczynek
8	Celowe spowodowanie obrazen
7	Kradziez i napad
6	Zabojstwo przez zaniedbanie
5	Nieusprawiedliwione zniszczenie
4	Morderstwo w afekcie
3	Sadyzm i perwersja
2	Morderstwo z premedytacja
1	Najbardziej zlowrogie i szalencze czyny

Zaburzenia Psychiczne

Jej motor sie kreci i skacza kolory
Wewnatrz twej glowy wiruja potwory.
- Siouxie and the Banshees, „Carousel”

Niektorzy czlonkowie Rodziny maja lub nabawili sie roznych manieryzmow, neurotycznych natrectw lub nawet psychoz, ktorych pozbycie sie wymaga sporego wysilku i czasu. Te umyslowe slabosci zwane sa Zaburzeniami Psychicznymi.

Zaburzenia Psychiczne moga przejawiac sie na wiele roznych sposobow. Dlaczego i skad wzielo sie Zaburzenie Psychiczne, w kategoriach opowiesci, zalezy od wspolnej decyzji gracza i Narratora. Zwykle powstaje ono wkrotce po pechowym tescie szalu, ale rownie dobrze moze je wywolac wiele innych czynnikow. Malkavianie, dla przykladu, zaczynaja sage juz posiadajac jakiegos rodzaju Zaburzenie Psychiczne.

Kiedy bohater nabawi sie Zaburzenia Psychicznego, Narrator musi okreslic jego rodzaj. Mozna w tym celu rzucic kostka i losowo ustalic typ Zaburzenia, lecz my nie polecamy tej metody. W wielu okolicznosciach doswiadczeni gracze moga nawet sami stworzyc wlasne, wyjatkowe Zaburzenia Psychiczne.

Odgrywanie Zaburzen Psychicznych

Zaburzenia Psychiczne wcale nie sa tak nieopanowane, ze zmuszaja gracza do odgrywania swej roli w scisle okreslony sposob. Dodaja raczej grze troche humoru i odrobine realizmu. Bohater wcale nie musi pokazywac po sobie swojego Zaburzenia Psychicznego przez caly czas; ludzie porzucaja swe dziwactwa, aby pozniej do nich powrocic. Zaburzenie moze objawiac sie tylko w chwilach szczegolnego napiecia, jednak nawet wowczas wcale nie przejmuje wladzy nad umyslem bohatera - jedynie nan wplywa.

Twoim obowiazkiem, jako Narratora, jest troska o to, by sprawy nie wymykaly sie spod kontroli. Gracze maja dwa zle przyzwyczajenia, jesli chodzi o Zaburzenia Psychiczne - albo zapominaja, ze je maja, albo tez pozwalaja im wymknac sie spod kontroli, tak ze Zaburzenie zdominowuje przebieg opowiesci i sesji gry.

Kiedy chcesz nauczyc gracza, by przestal ciagle zapominac o swoim Zaburzeniu Psychicznym, po prostu oswiadczaj mu co chwila, ze jego bohater szczesliwie opanowal swoje Zaburzenie, co kosztowalo go jeden punkt Sily Woli.

Kiedy chcesz zapobiec sytuacjom, w ktorych gracz traci kontrole nad swoim Zaburzeniem, bedziesz musial posluzyc sie czasem bardziej stanowcza taktyka. Wez go na strone i powiedz, ze choc lubisz jego odczucie dramy, to troche jednak przesadza ze swoim odgrywaniem. Jesli nadal wykorzystuje Zaburzenie Psychiczne, egoistyczne skupiajac na sobie uwage, zmien jego Zaburzenie na takie, ktore do pewnego stopnia go uciszy, np. na katatonie.

10 przykladow Zaburzen Psychicznych

- Osobowosc wielokrotna: Posiadasz wiele roznych osobowosci. Cierpiac na to Zaburzenie mozesz miec wiecej niz jedno Usposobienie, ktore podczas opowiesci bedziesz na okraglo zmienial. W zwiazku z tym bedziesz co jakis czas zachowywal sie zupelnie inaczej niz poprzednio i podobnie inaczej odzyskiwal Sile Woli. Oczywiscie sprawia to, ze inni staja sie wobec ciebie nieufni i maja na ciebie oko.
- Mitomania: Zyjesz w zmyslonym swiecie zludzen, gdzie jestes niedocenionym herosem. Twoje pragnienie bycia dobrym i czystym spelnia sie przez dokonywanie zmyslonych czynow, ktore czasami przeslaniaja rzeczywistosc.
- Regresja: Stajesz sie podobny do dziecka, cofajac do wczesniejszego okresu zycia, kiedy mniej od ciebie wymagano. Bardzo trudno jest ci o siebie zadbac. W pewien sposob jest to bardzo ekstremalna forma Archetypu Dziecka, dlatego odzyskujesz Sile Woli tak jak Dziecko, a nie zgodnie ze swoim Usposobieniem.
- Perfekcjonizm: Wszystko w twoim zyciu musi byc doskonale. Cala swoja energie wkladasz w zapobieganie sytuacjom, w ktorych cos mialoby pojsc zle. Kiedy tak sie dzieje, bo przeciez w koncu musi, dostajesz bialej goraczki i musisz przeprowadzic test Samokontroli, aby oprzec sie napadowi szalu.
- Nadkompensacja: Ukrywasz swoje moralne wady, przeslaniajac je moralnymi zaletami - az do przesady. Wierzysz, ze jestes wyjatkowo moralny i cnotliwy, w taki czy inny sposob - ze jestes honorowy, lojalny, odwazny, milosierny lub opanowany. Sposob twojego zachowania wcisniety jest w sztywny gorset tego pragnienia. Nieustannie pouczasz innych o ich moralnych slabosciach i bardzo pysznisz sie tym, co uwazasz za swoje zalety. Oczywiscie kiedy rzeczywistosc rozwieje twoje zludzenia, zazenowanie bedzie straszliwe. Nie wierzysz, ze jestes zdolny wpasc w szal, dlatego nie robisz nic, aby sie powstrzymac czy zapobiec sytuacjom, ktore moga do niego doprowadzic.
- Obsesja: Jestes opetany obsesja na punkcie jakiejs sprawy czy fetyszu. Cala swoja energie kierujesz na zaspokojenie jakichs dziwacznych ambicji, jak obsesja na punkcie wladzy, okreslonej osoby, amuletu czy nawet krwi. Po prostu potrzebujesz jakiegos punktu zaczepienia, ktory nada sens twojemu zyciu.
- Paranoja: Jestes przekonany, ze ktos na ciebie poluje i nie ma od tego ucieczki. Masz obsesje na punkcie tych, ktorzy twoim zdaniem cie gonia, i na wszelki sposob probujesz sie przed nimi uchronic. Pod zadnym pozorem nikomu nie zaufasz; podejrzewasz nawet swoich najblizszych przyjaciol.
- Amnezja: Chcac uniknac mysli o tym, co kiedys zrobiles, zapominasz fragmenty swojej przeszlosci - moze nawet fakt, ze jestes wampirem. Przez jakis czas wszystko moze wydawac sie bardzo ciekawe. To stlumienie ma na celu nie dopuscic niebezpiecznych wspomnien do swiadomosci; po prostu zapominasz pewne wydarzenia. Mozesz zapomniec nie tylko traumatyczne zdarzenia, ale nawet doznac calkowitego zaniku pamieci. Ponadto, kiedy cierpisz na to Zaburzenie, mozesz czasem zapomniec niektore Zdolnosci i przez to nie moc sie nimi posluzyc.
- Cyklofrenia: Okresowo wpadasz w stan glebokiej depresji, wykazujac calkowity brak zainteresowania tym, co mogloby zajac twoja wyobraznie. Postrzegasz swiat jako plaski i szary, ktory nie ma tobie nic do zaoferowania. Nie potrafisz sie zmusic do dzialania, dajac sie raczej prowadzic przez innych, niz wkladac swa energie w opor. Z kolei okresami popadasz w odwrotny stan - odczuwasz przyplyw ogromnej energii i nad swoimi planami pracujesz godzinami czy nawet calymi dniami. W tym czasie oprzesz sie nawet potrzebie snu, spalajac na swoje cele krew i Sile Woli.
- Mania Wielkosci: Wyobrazasz sobie, ze jestes duzo wspanialszy i potezniejszy, niz w rzeczywistosci. Moze nawet wierzysz, ze jestes ksieciem czy Egzekutorem lub nawet burmistrzem czy przywodca religijnym. Wyobrazajac sie bezpiecznym od tego, co cie przeraza, unikasz strachu, ktory czai sie tak blisko.

Wiez Krwi

To klejnot zwyciestwa

Otchlan cierpienia
I kiedy zatopisz zeby w miazszu
Nie zapomnisz juz tego smaku
Ulamkow sekund boskosci.
- Faith No More, „The Real Thing"

Miedzy dwoma wampirami moze powstac Wiez Krwi, ktora Wiaze jednego z nich, zmieniajac go w sluge drugiego i, na swoj sposob, w kochanka. O Wiezi Krwi mowi sie jako o Panowaniu jednego wampira nad drugim. Ten, ktory wlada Zwiazanym wampirem, nazywa sie Panem, zas ten, ktory podlega Panowaniu, powszechnie nazywany jest Niewolnikiem. Zwykle to starsi sa Panami, a neonaci Niewolnikami, jednak nie zawsze jest to regula. Istotnym elementem strategii w Jyhad jest zdobywanie Panowania nad wieloma wampirami, bowiem daje to Panu potezna i wierna swite. Z tego powodu Wiez Krwi jest czasem nazywana Przysiega Krwi. Wielu czlonkow Rodziny jest w stosunku do siebie podejrzliwych, gdyz nikt nie jest pewien, kto jest Niewolnikiem Starozytnych, a kto nim nie jest.

Stworzenie Wiezi

Wiez Krwi powstaje na skutek wymiany krwi miedzy dwoma wampirami. Niewolnik musi trzykrotnie napic sie krwi Pana, przy trzech roznych okazjach (nie tej samej nocy). Ilosc wypitej krwi nie gra roli; czasem wystarczy tylko lyk czy nawet sam smak kropli, jesli Panem ma byc Starozytny. Wiez tym rozni sie od Dominacji, ze umozliwia Panowanie slabszej krwi nad silniejsza. Tak wiec wampir z X pokolenia moze Panowac nad wampirem z IX pokolenia.

Im wiecej razy Niewolnik napije sie krwi, tym bardziej Wiez jest silniejsza. Wiekszosc Panow daje Niewolnikom pic swoja krew w ciagu roku wiele razy wlasnie po to, aby wzmocnic Wiez. Wielu Panow obawia sie, ze jesli Wiez ulegnie zerwaniu, ich Niewolnicy beda chcieli sie zemscic i chyba z tego wzgledu tylu z nich tak dobrze traktuje swoich Niewolnikow; w koncu mozna przeciez zerwac kazda wiez. Ekstremalna nienawisc moze oslabic nawet Wiez Krwi.

Niewolnik moze miec tylko jednego Pana. Wampir moze sie Zwiazac tylko z jednym Panem na raz, co zarazem chroni go przed Zwiazaniem z innymi. Chociaz niektore wampiry znaja rytualy, ktore pozwalaja stworzyc Wiez z wieksza liczba wampirow, co zachodzi, gdy Niewolnik napije sie ich krwi przy jednym spotkaniu. W istocie, jedna z najciezszych kar w Camarilli jest zmuszenie kogos do wypicia krwi wszystkich czlonkow Konklawe. Zwykle uczucia wzbudzane za sprawa tak rozleglej Wiezi sa bardziej rozproszone niz normalnie, ale nie sa przez to slabsze. Taka Wiez laczy Niewolnika z cala grupa, a nie z kazdym wampirem oddzielnie.

Wszyscy bohaterowie sa juz do pewnego stopnia przygotowani na Wiez Krwi, gdyz ich ojcowie przynajmniej raz dali im sie napic swojej krwi. W zwiazku z tym, kiedy bohater jeszcze dwukrotnie napije sie krwi swojego ojca, znajdzie sie pod jego Panowaniem. W niektorych wypadkach bohaterowie moga byc od razu Niewolnikami swoich ojcow. Tremerianscy neonaci sa tylko o krok od Zwiazania sie ze swoim klanem, jako caloscia.

Moc Wiezi

Moc Wiezi jest przede wszystkim emocjonalna. Niewolnik postrzega wampira, z ktorym jest Zwiazany, jako centralna postac swojego zycia, ktora nieodmiennie jest opetany. Choc moze pogardzac swoim Panem, zrobi wszystko, aby mu pomoc. Nie zrobi niczego, aby go skrzywdzic i bedzie nawet probowal chronic go przed jego wrogami. Najprawdopodobniej Niewolnik zdaje sobie sprawe, co sie z nim dzieje, przynajmniej intelektualnie, ale nie moze nic na to poradzic.

Wiez Krwi jest jak milosc - kiedy nadejdzie, bohater pozostaje w jej ramionach tak dlugo, dopoki sie nie uwolni. Bohater moze zdawac sobie sprawe ze swego zakochania i nienawidzic tego, do czego zmusza go ta milosc, jednak wcale go to od niej nie uwolni i nie zapobiegnie popelnianiu glupstw, do ktorych sa czasem sklonni ludzie zakochani. Wieez Krwi to prawdopodobnie najsilniejszy przejaw najgoretszych uczuc, do jakich wampiry byly kiedykolwiek zdolne. Kiedy odgrywasz Wiez Krwi, posluz sie ta metafora „milosci", aby zrozumiec, jak gleboko i calkowicie jest bohater oddany swemu Panu.

Pan z wysoka wartoscia Sumienia moze do pewnego stopnia te „milosc" odwzajemniac. Jedna z podstawowych mocy, jakie ma Pan nad Niewolnikiem, jest zdolnosc Dominacji bez kontaktu

wzrokowego. Moze Zdominowac swojego Niewolnika, o ile tylko slyszy on jego slowa. Jesli Niewolnik probuje sie opierac Dominacji swojego Pana, stopien trudnosci dla jego rzutu jest wyzszy o 2.

Wiez Krwi czasami (ale nie zawsze) daje Panu wglad w nastroje i odczucia Niewolnika, a jesli Wiez Krwi utrzymuje sie wystarczajaco dlugo, moze on nawet wiedziec, gdzie Niewolnik aktualnie sie znajduje.

Jesli Pan poprosi bohatera o przysluge, wykona on zadanie, o ile tylko to mozliwe. Jednak jesli zadanie wymaga ryzykowania zyciem, Niewolnik nie musi go wypelniac; nawet milosc nie jest tak slepa. Dotyczy to nawet sytuacji zagrozenia Pana, ktory zostal zaatakowany, mimo ze pierwszy impuls kaze Niewolnikowi pospieszyc mu na pomoc. Znane sa przypadki samoposwiecenia, zwlaszcza jesli Wiez wzmacniala sie przez lata. Jesli Niewolnik jest dobrze traktowany, Wiez wzmacnia sie i rosnie w sile, jesli zas jest ponizany i upodlany, rosnaca nienawisc oslabi moc Wiezi.

Za zgoda Narratora mozna wykorzystac Sile Woli, aby czasowo oprzec sie mocy Wiezi Krwi. Po pierwsze, gracz w tescie Sily Woli (ST: 8) musi uzbierac liczbe sukcesow rowna temu, ile razy bohater napil sie krwi Pana. Wtedy, zaleznie od okolicznosci, zuzycie punktu Sily Woli moze zanegowac wplyw Wiezi na czas od jednej tury do calej sceny. Jesli bohater chce spiskowac przeciw Panu, jeden punkt Sily Woli pozwoli mu to robic przez cala scene. Jednak jesli zechce aktywnie zaatakowac swego Pana, bedzie to wymagalo zuzywania co najmniej jednego punktu Sily Woli na ture, a gracz prawdopodobnie bedzie musial przeprowadzac dodatkowy test Sily Woli w kazdej turze, ktory pozwoli nerwom bohatera wykorzystac ten punkt Sily Woli.

Mozna zerwac Wiez Krwi, choc jest to bardzo trudne. Wymaga to nie tylko olbrzymiego zuzycia Sily Woli w ciagu dlugiego okresu czasu, ale takze koniecznosci unikania swego Pana. Jesli Niewolnik przez dluzszy czas nie widzi swego Pana i nie kontaktuje sie z nim, Wiez w koncu umiera. Pewne typy Usposobienia, jak Dziecko czy Fanatyk, nigdy nie moga zerwac Wiezi Krwi, natomiast innym, jak Cwaniakowi i Samotnikowi, przychodzi to z latwoscia. Nie mozna zerwac Wiezi Krwi za sprawa punktow doswiadczenia czy szczesliwych rzutow kostkami, gracz musi to odegrac.

Chodza sluchy, ze Sabatnicy znaja sposoby na zerwanie Wiezi, ale mowi sie takze, iz trzeba sie najpierw przyporzadkowac sekcie Sabatu. Niezaleznie od wszystkiego, Niewolnik, ktory naprawde nienawidzi swojej Wiezi, a nadal zachowuje wolna wole niezaleznego dzialania, moze uciec do Sabatu - mniej bojac sie Czarnej Reki, niz dalszej poslugi swojemu Panu.

ROZDZIAL DZIEWIĄTY:

DRAMA

To, co nas nie zabija, czyni nas silniejszym.
- Friedrich Wilhelm Nietzsche

Gracz moze podjac w ciagu tury wiele akcji - przeskoczyc plot, uwiesc smiertelnika lub poszukac w bibliotece wiadomosci o wilkolakach. Choc ty, jako Narrator, znasz juz zasady (po przeczytaniu rozdzialu 4) i moze potrafisz ocenic, jaki rodzaj rzutu ma wykonac gracz, jest kilka technik i wariacji regul, ktore moglyby ciebie zainteresowac. O tym wszystkim mowi wlasnie ten rozdzial - sluzy pomoca i objasnia systemy regul, pozwalajace rozgrywac pelne dramatyzmu akcje. Opisalismy tu rozne dzialania bohaterow, wliczajac w to plywanie, uwodzenie i poszukiwanie, takze ciekawe metody rozstrzygania rzutow, jak rowniez sposob odgrywania sytuacji z nimi zwiazanych.

Jednak wcale to nie znaczy, ze rozdzial 9 wyczerpuje temat. Wymienione tu systemy sa jedynie przykladami ukazujacymi, w jaki sposob rozstrzygac akcje podejmowane przez graczy. Posluz sie tymi przykladami, ale i wymysl takze wlasne systemy, dzieki ktorym osiagniesz taki bieg akcji fabuly, ktory bedzie ci najlepiej odpowiadal. Nie zatrzymuj akcji w srodku dramatycznej sceny tylko po to, by czegos poszukac w tym rozdziale - po prostu wymysl cos na poczekaniu, moze w oparciu o zasady systemowe, ktore za pierwszym razem tu znalazles.

Mozesz posluzyc sie ktoryms z systemow tu opisanych tylko wtedy, jesli rzut jest naprawde konieczny. Jesli masz do czynienia z prostym rzutem, nie musisz sie do nich odwolywac. Byc moze nie podoba ci sie wywolywanie dramatyzmu przez takie wlaczenie gry w opowiesc, w takiej sytuacji wykorzystaj zasady automatycznych sukcesow. Cofnij sie do rozdzialu „Cechy” i po prostu czytajac o danej Cesze okresl, czy graczowi sie udalo, bez jakiegokolwiek rzucania kostkami. Jesli nie musisz, mozesz nie prosic graczy o wykonanie rzutow - oni naprawde sobie poradza. Jednak sa sytuacje, w ktorych rzuty kostkami powoduja wzrost napiecia i niepewnosci w oczekiwaniu, czy do graczy usmiechnie sie los.

Istnieje pewna ogolna, wykraczajaca poza idee samej rozgrywki zasada, ktora kaze ci poprosic gracza o wykonanie rzutu tylko wtedy, gdy masz powazne watpliwosci, czy akcja jego bohatera sie powiedzie. Jesli potrafisz rozsadnie zalozyc, ze akcja udala sie, pozwol na to - nie przejmuj sie zasadami i koniecznoscia wykonania rzutu. Wykorzystuj tez zasade automatycznych sukcesow tak czesto, jak tylko sie da, a twoja gra z pewnoscia na tym zyska.

Kiedy zaczynasz rzucac kostkami i kazesz graczom robic to samo, spraw, by kazdy rzut byl wyjatkowy, by kazdy byl inny. Nie marnuj czasu na rzut, kiedy nie ma on specjalnego znaczenia dla opowiesci lub wydaje sie nieciekawy tobie czy graczom. Kazdy rzut powinien stanowic gre w miniaturze, o wlasnej strategii i taktykach wymagajacych opanowania, o zmiennym losie, o przeciwnikach, ktorych trzeba pokonac.

Scena

Nikomu nie drgnie miesien, kiedy zmarly zachodzi do domu.
- Shriekback, „Nemesis”

Scena jest momentem w opowiesci, kiedy trupa skupia sie na aktualnych wydarzeniach i odgrywa je tak, jakby naprawde mialy one miejsce. Moze sie to sprowadzac tylko do samej rozgrywki i krotkiej konwersacji pomiedzy graczami i Narratorem, ale moze takze dotyczyc podejmowania roznych akcji, ktore moga wymagac rzutow kostkami.

Scena przypomina serie ujec filmowych, realizowanych w tym samym miejscu i tym samym czasie fabuly. Stanowi podstawe rozgrywki, kiedy to gracze aktywnie odgrywaja swoje role i raczej opisuja reakcje swoich bohaterow na toczace sie wydarzenia, niz tlumacza Narratorowi swoje przyszle zamierzenia.

Powinienes dac z siebie wszystko, aby sceny w twojej opowiesci byly tak pelne napiecia i

dramatyzmu, tak satysfakcjonujace graczy, na ile tylko to mozliwe. Im bardziej ekscytujaco rozpoczniesz kazda scene, wypelnisz ja zywsza akcja i zakonczysz spelnieniem (lub strategiczna frustracja), tym lepsza bedzie twoja opowiesc.

Opisuj scene nie jako statyczny obraz, lecz jako miejsce lub czas pelne zycia i akcji. Scena powinna zyc swoim wlasnym zyciem, niezaleznie od bohaterow. Szef gangu nie siedzi po prostu za stolem - kiedy bohaterowie go obserwuja, wzywa jednego z podwladnych i zaczyna mu wymyslac. Niech twoje opisy pozostaja otwarte, zapraszaja graczy do wziecia udzialu w scenie. Nie zmuszaj graczy, by ozywiali twoj twor - tchnij wen zycie od samego poczatku.

Czas w opowiesci nie poswiecony scenom nazywa sie antraktem. Ma miejsce wtedy, gdy gracze prowadza zmudne poszukiwania, odbywaja podroz lub po prostu nie chca sobie zawracac glowy nieustannym odgrywaniem zycia bohaterow, sekunda po sekundzie. Antrakt pozwala odprezyc sie po intensywnosci zdarzen sceny. Choc zwykle starasz sie mozliwie skrocic czas antraktu (ogolnie rzecz biorac, jest nudny), to jednak nie powinienes z niego rezygnowac. Wykorzystuj antrakt dla zalatwienia z graczami spraw organizacyjnych, precyzyjniejszego ukierunkowania opowiesci i przyspieszenia rozwoju fabuly.

Prawie w kazdej chwili mozna wydzielic z opowiesci scene. Czesto zachodzi to tak naturalnie, ze nikt nawet nie zdaje sobie sprawy, kiedy to sie stalo. Przykladowo, kiedy omawiasz z graczami sprawe podrozy do Chicago, mozesz nagle zaczac opisywac, co widza wzdluz drogi. Przeszedles z antraktu w scene. Kiedy zaczynasz odgrywac staruszka, ktory podchodzi do bohaterow i prosi o drobne, calkowicie wciagasz graczy w scene. Zaczynajac rozgrywke bez zadnego ostrzezenia, zmuszasz graczy do porzucenia „roli gracza” i przyjecia „roli bohatera”, w ten sposob natychmiast przechodzac do sceny.

Tura

Scene dzieli sie na tury, aby uporzadkowac i usystematyzowac aranzacje zdarzen. Tura jest nieokreslonym okresem czasu, kiedy bohaterowie moga dzialac.

Pomaga ci sledzic bieg wydarzen i gwarantuje, ze kazdy gracz ma taka sama szanse dzialania. W ciagu jednej tury kazdy bohater powinien miec mozliwosc wykonania jednej akcji. Kazdy gracz powinien miec tyle samo czasu na opisanie dzialan swego bohatera. W kazdej turze dawaj graczom mozliwosc opisania zamierzonych przez nich akcji, pytajac ich o to w kolejnosci wyznaczonej inicjatywa. Kiedy wszyscy sie juz wypowiedza, opisz akcje bohaterow niezaleznych.

Nawet jesli wydaje sie to nie miec sensu, powinienes zachowac otwarta strukture tury. Na przyklad, mozesz pozwolic jednemu bohaterowi wejsc na drzewo, drugiemu zas wystrzelic z pistoletu, mimo ze w normalnych warunkach wspiecie sie na drzewo zajmuje zwykle minute czasu, podczas gdy strzal z broni palnej ledwie trzy sekundy. W koncu adrenalina (i krew) sprawia, ze ludzie moga zrobic zdumiewajace rzeczy.

Kilka akcji w turze

Bohater moze wykonac w ciagu tury kilka akcji (np. strzelac w biegu), jednak jesli nie posiada Przyspieszenia, musi dzielic swoja Sume.

Kiedy gracz chce podzielic Sume miedzy dwie rozne akcje, bierze do reki kostki z tej zamierzonej akcji, w ktorej jego bohater ma najmniejsze umiejetnosci (akcja o najmniejszej Sumie) i przydziela je kazdej akcji, ktora chce wykonac.

Kiedy bohater w ciagu tury porusza sie, podejmujac jednoczesnie inne akcje (jak strzal z broni palnej), moze to robic po prostu odejmujac jedna kostke z Sumy za kazde przebyte trzy metry. Zasady robienia unikow przewiduja poruszanie sie bohatera, wiec bohater, ktory rzuca sie za zaslone, nie ma dodatkowych modyfikatorow ujemnych w akcji unikow.

Bohaterowie podejmujacy kilka akcji wykonuja pierwsza z nich w kolejnosci wyznaczonej inicjatywa (chyba ze zwlekaja). W tym czasie moga podjac tylko jedna akcje. Kiedy wszyscy bohaterowie zakoncza swoja pierwsza (lub jedyna) akcje, bohaterowie wykonujacy kilka akcji moga przeprowadzic swoja druga, takze w kolejnosci wyznaczonej inicjatywa. Kiedy wszyscy wykonaja swoja druga akcje, moga wykonac trzecia i wszystkie kolejne, takze wedlug porzadku inicjatywy. Bohaterowie, ktorzy opozniaja swoja akcje, musza ja wykonac zanim pozostali przejda do swych nastepnych, w przeciwnym razie ta akcja im przepadnie. Jednak bohaterowie zawsze moga robic uniki, o ile tylko w Sumie pozostana im jakies wolne na te akcje kostki.

Podajmy przyklad: Jaeger, posiadajacy Przyspieszenie o wartosci 2, walczy z dwoma ghulami Ksiecia. Oswiadcza, ze zada kazdemu z nich po jednym ciosie, wykonujac przy tym unik; wszystkie akcje z pelna Suma. Ghul A musi pokonac dwa metry, zanim zaatakuje swoim kolkiem; w miedzyczasie ghul B decyduje sie podzielic swoja Sume, aby moc wykonac unik i zaatakowac kolkiem. Gracze ustalaja inicjatywe, ktora wypada w nastepujacej kolejnosci: A, Jaeger i B. A dobiega i traci przez to z Sumy akcji ataku jedna kostke. Jaeger atakuje B, ktory robi unik. Wszyscy uczestnicy starcia wykonali swoje pierwsze akcje i pierwsza runda tury dobiegla konca. Teraz A atakuje, Jaeger robi unik i B atakuje. Na koniec pozostala jeszcze akcja Jaegera i uderza on B, powalajac go.

Sceny akcji

Wiele scen, w ktorych dominuje akcja i rzuty kostkami, wymaga odrebnych zasad, aby wszystko przebiegalo gladko. To chwile, kiedy uderza adrenalina i rosnie tempo zdarzen. Sceny akcji to walki, poscigi i niebezpieczne sytuacje, powszechne we wszystkich ksiazkach i filmach przygodowych. Podczas scen akcji tury zwykle sa bardzo krotkie i trwaja okolo trzech sekund. Wiekszosc z opisanych w tym rozdziale systemow odnosi sie do scen akcji i organizowania tur akcji.

W scenie akcji mozna dokonac wielu roznych akcji, co w sumie moze wydawac sie nieco zawile. Pozwol bohaterowi robic prawie wszystko to, czego domaga sie gracz, nawet jesli mialbys wyznaczyc stopien trudnosci rowny 10.

Zadbaj o to, aby na poczatku dokladnie okreslic, gdzie kto sie znajduje w trakcie sceny, jak rowniez ustal mozliwe ukrycia i zaslony oraz ich odleglosc od bohaterow. Jesli tego nie zrobisz, bedziesz zmuszony opisac scene jeszcze raz, slyszac skargi w rodzaju: „Chwileczke, nie powiedziales, ze ktos tam jeszcze zostal!” Mozesz takze opisac warunki pogodowe oraz wplyw, jaki maja one na akcje sceny. Deszcz, wiatr i dym moga modyfikowac wiele rzutow.

Organizacja tury akcji

Podobnie jak scena sklada sie z tur, tak ture tworza rozne fazy. Zwykle jednak nie bedziesz musial dzielic tur, o ile nie beda to tury akcji. Choc wcale nie musisz trzymac sie scisle przebiegu faz w turze akcji, przeczytaj podany nizej opis, aby przynajmniej chwycic ogolna idee tego, jak aranzowac sprawy, kiedy akcja staje sie goraca. Jesli dobrze zorganizujesz akcje, wszystko pojdzie gladko i kazdy bedzie sie wspaniale przy tym bawil.

- *Opis sytuacyjny*

Na poczatku kazdej tury powinienes opisac sytuacje z punktu widzenia bohaterow. Mozesz zasugerowac, co zamierzaja zrobic ich przeciwnicy, jednak nie ujawniaj jeszcze wszystkiego, co ma sie wydarzyc. Czasami sytuacja bedzie od razu oczywista dla wszystkich graczy, jesli bedzie konsekwencja zdarzen poprzedniej tury. Jednak nieustanna korekta opisu jest niezmiernie wazna, gdyz pomaga uniknac zamieszania.

Opis sytuacyjny jest twoja szansa takiej aranzacji zaplanowanych wczesniej zdarzen, by akcja szla gladko mimo dzialan bohaterow. Bedziesz musial stworzyc na tyle ciekawy opis, by dawal bohaterom wiele mozliwosci swobodnego dzialania.

Gracze musza wykonac rzut na inicjatywe, okreslajacy kolejnosc, w ktorej bohaterowie beda dzialac. W wyjatkowo skomplikowanych sytuacjach, mozesz kazac graczom opisac, co zamierzaja w danej turze zrobic, poczynajac od gracza, ktory wyrzucil najnizsza inicjatywe. Taka deklaracja zamiarow wyklaruje sytuacje, ale tez spowolni bieg wypadkow, wiec staraj sie tego unikac.

Jesli chcesz miec wieksza swobode, zrezygnuj z rzutow inicjatywy i pozwol graczom dzialac w kolejnosci, jaka sam ustalisz.

Przyklad: „Slyszycie w oddali jek syren i widzicie, ze stojacy na koncu uliczki punkowiec takze go uslyszal. Wygrywa inicjatywe i biegnie w kierunku ogrodzenia. Co robicie?”

- *Faza decyzyjna*

W kolejnosci odwrotnej do inicjatywy (jesli gracze wykonali rzuty inicjatywy), popros kazdego gracza, aby ci wyjasnil, co i w jaki sposob jego bohater zamierza zrobic. Jesli nie wymagales rzutow inicjatywy, po prostu pytaj graczy w kolejnosci, jakiej siedza wokol stolu lub zgodnie z wartoscia Refleksu ich bohaterow, czy tez wedlug dowolnej logicznej metody, jaka obierzesz. Nastepnie ustalasz, w jaki sposob nalezy opisane akcje przeprowadzic - jaki rodzaj rzutu ma kazdy z graczy wykonac, stopien trudnosci tego rzutu i liczbe potrzebnych sukcesow. Mozesz ten proces uproscic lub skomplikowac, jak

wolisz.

Przyklad: „Jesli chcesz dopasc punkowca, zanim przeskoczy ogrodzenie, musisz wykonac rzut na Zrecznosc + Atletyke. Potrzebujesz szesciu sukcesow, aby go zlapac, ale jemu wystarcza juz tylko trzy, by przeskoczyc przez plot."

- Faza rozstrzygajaca

Zachodzi ona wowczas, kiedy gracze rzucaja kostkami, aby zobaczyc, jakim skutkiem zakonczyly sie dzialania ich bohaterow. Gracze wykonuja rzuty w celu przeprowadzenia akcji opisanych w poprzedniej fazie.

Na koncu tury musisz wszystko podsumowac, opisujac co sie stalo i przekladajac wszystkie rzuty na opis fabularny. Nie mow po prostu: „Udalo ci sie trafic faceta za trzy Stopnie obrazen". Postaraj sie to ubarwic i powiedz: „Pochyliles sie w lewo i celnym prawym sierpowym przywaliles go prosto w twarz. Piesc zabolala cie, ale zlamales mu nos, raniac go tak, ze stracil trzy Stopnie Stanu Zdrowia."

Przyklad: „Zerwales sie blyskawicznie, smialym skokiem pokonujac smietnik i rzuciles za punkowcem w pogon, w glab uliczki. Jeszcze chwila, a zlapiesz go, zanim na dobre sie oddali. Jednak widzisz wyjezdzajacy zza rogu woz policyjny."

Inicjatywa

Na poczatku wiekszosci scen bedziesz chcial ustalic, kto zaczyna pierwszy. Rzut na inicjatywe jest najlepszym sposobem okreslenia kolejnosci dzialan bohaterow. Czasami kolejnosc bedzie oczywista, jak w wypadku zasadzki czy zaskoczonej osoby. Kiedy jednak na poczatku walki zamierzasz pozwolic przeciwnikom oddac do bohaterow wolny strzal, nie powinienes z gory przesadzac o pierwszenstwie wroga wobec zaskoczonych bohaterow i graczy. Pozwol graczom przeprowadzic testy Percepcji (trudniejsze), aby przekonac sie, czy zdaza cos zauwazyc, zanim zli faceci otworza ogien. W przeciwnym razie gracze nie dadza ci spokoju i dlugo jeszcze beda marudzic. Stopien trudnosci zalezy od tego, jak dobrze zostala zastawiona zasadzka (zwykle okolo 8).

Liczba uzyskanych w tym rzucie sukcesow oznacza liczbe kostek, ktore mozna wykorzystac w pierwszej akcji, zwykle na uniki.

W normalnej sytuacji kazdy z graczy wykonuje rzut inicjatywy, podobnie jak ty za przeciwnikow. Kazdy wykonuje rzut na Refleks + Czujnosc (choc mozesz kazac, aby to byl rzut na Refleks + Bojke, Walke wrecz, Bron palnaa lub dowolna, wlasciwa Zdolnosc). Stopien trudnosci zwykle wynosi 4 - bohaterowie z najwieksza liczba sukcesow zaczynaja pierwsi, zas z rowna - jednoczesnie. Bohaterowie, ktorym sie nie udalo, dzialaja po tych, ktorzy mieli najmniej sukcesow. Pech w rzucie inicjatywy oznacza, ze bohater nie moze podjac akcji w tej turze - zaciela mu sie bron, potknal sie i nie moze zadac ciosu ani zrobic uniku, itp.

Podejmowanie akcji

Istnieja trzy podstawowe akcje, ktorych wykonanie nie wymaga wykonywania rzutow kostkami:

- Ustapienie kolejnosci: Bohater pozwala podjac akcje osobie o nastepnej w kolejnosci inicjatywie, po prostu ustepujac swojej kolejnosci. Wciaz moze podjac swoja akcje na koncu tury. Jesli wszyscy, nawet przeciwnicy, ustapia swej kolejnosci, w tej turze nikt nic nie robi.
- Leczenie: Bohater moze nic nie robic i zuzyc Punkt Krwi na uleczenie sie. W ciagu jednej tury mozna wyleczyc automatycznie jeden Stopien Stanu Zdrowia, jesli nie podejmuje sie zadnej innej akcji. Mozna tez zuzyc Punkt Krwi, aby wzmocnic wartosc ktoregos Fizycznego Atrybutu podczas wykonywania innych akcji.
- Poruszanie sie: Bohaterowie moga isc, biec wolno lub szybko. Kiedy ida, w ciagu tury przechodza 7 metrow. Kiedy wolno biegna, moga przebyc odleglosc rowna tylu metrom, ile wynosi wartosc ich Zrecznosci + 12. Kiedy biegna szybko, moga przebyc dystans rowny (3 x Zrecznosc) + 20 m. Nie trzeba przy tym wykonywac zadnego rzutu, jednak poruszanie sie jest w tym wypadku jedyna akcja, jaka bohater moze podjac w ciagu danej tury. W pewnych sytuacjach bieg moze byc ryzykowny i trzeba wtedy wykonac rzut sprawdzajacy, czy bohater utrzymal rownowage, kiedy np. na ziemi lezy szklo lub wokol swiszcza kule. Jesli bohater chce uciec z miejsca walki czy konfrontacji, musi wykonac unik, chyba ze nie znajduje sie w polu ostrzalu lub zabezpiecza sie w jakis inny sposob.

Wszystkie inne rodzaje akcji z reguly wymagaja rzutow. Niektore przyklady akcji zamiescilismy ponizej:

- Atak: Bohater moze do kogos strzelic lub zadac komus cios. Rodzaj rzutu zalezy od formy ataku, przykladowo strzelanie wymaga rzutu na Zrecznosc + Bron Palna.
- Wspinanie sie na mur: Ta akcja wymaga rzutu na Zrecznosc + Atletyke.
- Kontrola nad tlumem: Bohater z Dyscyplina Prezencji moze wykorzystac jej moc, aby rozgonic tlum, wykonujac wlasciwy rzut.
- Unik: Uniki nie tylko pozwalaja uniknac trafienia, ale rowniez oznaczaja zejscie z linii ataku. Bohater moze wykonac rzut uniku, kiedy ktos probuje go uderzyc, w ten sposob (byc moze) unikajac ciosu.
- Wstanie: Podniesienie sie z ziemi zajmuje jedna ture i nie wymaga rzutu. Jesli bohater chce to zrobic, podejmujac jednoczesnie inne akcje, musi odjac kostki z Sumy zamierzonej akcji i sprobowac uzyskac przynajmniej jeden sukces w rzucie na Zrecznosc + Atletyke (stopien trudnosci co najmniej 4).
- Dowodzenie: Bohater moze wydawac polecenia swoim podwladnym, ktorzy ich wysluchaja pod warunkiem udanego rzutu na Charyzme (lub Oddzialywanie) + Autorytet.
- Zaladowanie broni: Mozna to zrobic w ciagu jednej tury, zmieniajac magazynek.
- Poszukiwania: Bohater moze probowac znalezc w ksiazce cenna informacje, wykorzystujac Zdolnosc Sledztwa. Choc zajeloby to prawdopodobnie wiecej czasu niz trzy sekundy, dla dobra dramy mozesz nieco naciagnac realizm.
- Zastartowanie samochodu: Ta akcja nie wymaga rzutu, chyba ze bohater probuje samochod ukrasc.
- Skradanie sie za wrogiem: Ta akcja wymaga jakiegos rodzaju rzutu na Skradanie sie.
- Usuniecie zaciecia broni: Te akcje mozna zwykle wykonac w ciagu jednej tury, wykonujac rzut na Refleks + Bron palna.

Systemy udramatyczniajace

Jedyna rzecza w Santa Carla, ktorej nigdy nie zniose, sa te przeklete wampiry.
- Dziadek, „The Lost Boys”

Ponizej opisalismy roznorodnosc systemow rozstrzygania akcji lub, scislej, mase sposobow wykonywania roznych rzutow. Jesli lubisz rozgrywac dramatyczne sceny, po prostu zapoznaj sie z tymi systemami, aby nabrac pojecia, co moze sie zdarzyc podczas sceny.

Pamietaj, ze sa to jedynie przyklady tego, co mozesz zrobic w sadze. Jesli nie podoba ci sie rozwiazanie problemu Strzelania, zmien je. Nie mysl, ze te zasady stanowia nienaruszalna swietosc, bo tak nie jest. Zostaly napisane dla ciebie, abys z nich korzystal i uzywal tak, jak ci to pasuje.

Akcje fizyczne

Wymienione ponizej systemy opisuja fizyczne dzialania i starcia - dramatyczne sytuacje, w ktorych dominuja Atrybuty Fizyczne.

Przebudzenie

Bohater czesto bedzie chcial obudzic sie w srodku dnia. Dla wampirow stanowi to problem, poniewaz sa istotami prowadzacymi nocny tryb zycia. Kiedy za dnia wydarzy sie cos, co moze wymagac przebudzenia bohatera, jak halas czy ruch w okolicy lozka, nalezy wykonac rzut na Percepcje + Nadwrazliwosc (ST: 8). Wystarczy jeden sukces, aby bohater rozbudzil sie na tyle, by spostrzegl, co sie dzieje. Niepowodzenie oznacza, ze bohater nie obudzil sie, zas pech - ze nie obudzi sie wcale, za wyjatkiem sytuacji najwiekszego zagrozenia.

Kiedy bohater juz sie lekko rozbudzi, gracz moze wykonac test Czlowieczenstwa, aby sprawdzic, jak dlugo jego bohater pozostanie rozbudzony. Stopien trudnosci zwykle wynosi 8, a kazdy sukces oznacza jedna ture czasu, w ktorym bohater pozostaje rozbudzony. Piec sukcesow oznacza, ze obudzil sie calkowicie. Dopoki bohater calkowicie sie nie rozbudzi - nie oprzytomnieje, nie moze podjac zadnej akcji. Niepowodzenie oznacza, ze bohater z powrotem zasnal, lecz jesli wydarzy sie cos, co mogloby go obudzic, gracz moze powtorzyc rzut. Pech powoduje, ze bohater znow zasypia i nic go nie obudzi za wyjatkiem Gehenny.

Kiedy bohater pozostaje przez reszte czasu rozbudzony, mozesz zazadac od gracza testu Czlowieczenstwa, aby sprawdzic, czy nadal pozostanie przytomny. Stopien trudnosci dla tego rzutu takze wynosi 8, lecz wystarczy tylko jeden sukces, aby utrzymac sie na nogach. Niepowodzenie i pech

oznaczaja to samo, co wyzej.

Pamietaj, ze podczas dnia Suma kazdego rzutu nie moze byc wieksza niz wartosc Czlowieczenstwa bohatera.

Wspinanie sie

Choc ludzie musza przy wspinaczce poslugiwac sie rekami i nogami, wampiry maja inne sposoby pokonywania murow, wykonujac chocby solidny skok. Podczas zwyklego wspinania sie wykorzystaj opisany ponizej system, w innym wypadku przejdz do systemu Skokow. Niektore potezne wampiry moga po prostu przemienic sie w nietoperza i poleciec.

Kiedy bohater probuje wspinac sie po jakiejkolwiek powierzchni (drzewo, sciana skalna, budynek), popros gracza o wykonanie rzutu na Zrecznosc + Atletyke. Jesli bohater posluguje sie moca Wilczych Pazurow Dyscypliny Zmiany, gracz moze dodac do Sumy rzutu jedna kostke. Stopien trudnosci zalezy od gladzi powierzchni, jej typu i w mniejszym stopniu od warunkow pogodowych. Kazdy sukces oznacza, ze bohaterowi udalo sie posunac w gore o 2 metry. Kiedy wiec gracz uzbiera liczbe sukcesow wystarczajaca do osiagniecia celu wspinaczki, nie musi juz dalej rzucac. Przykladowo, Malcolm probuje sie wspiac na liczacy 10 m wysokosci mur, tak wiec musi uzyskac piec sukcesow, aby wspiac sie na jego szczyt. Niepowodzenie oznacza, ze w danej turze bohater nie moze sie posuwac wyzej. Pech powoduje, ze bohater spada i nie moze podjac kolejnej proby wspinaczki, dopoki nie zuzyje punktu Sily Woli.

Stopien trudnosci	
2	Latwa wspinaczka: drzewo z wieloma solidnymi galeziami
4	Prosta wspinaczka: sciana skalna z wieloma miejscami chwytu
6	Trudniejsza: drzewo z cienkimi galeziami
8	Zdradliwa: malo miejsc chwytu
10	Wyjatkowo trudna: prawie calkowita gladz

Low

Jednym z najwazniejszych aspektow zycia wampira jest zdobywanie krwi. Jesli nie chcesz rozgrywac lowow, ponizszy system pozwoli ci szybko okreslic, ile krwi zdobyl bohater i czy mial przy tym jakies problemy.

Za kazda godzine, ktora bohater postanowi spedzic na lowach, daj graczowi jedna kostke. Test lowu przeprowadza sie za pomoca tak uzbieranych kostek; stopien trudnosci zalezy od terenu lowieckiego. Pamietaj, ze Cechy Pozycji takie jak Slawa i Trzoda ulatwiaja lowy.

Teren lowiecki	Stopien trudnosci
Slumsy	4
Uboga dzielnica	5
Srodmiescie	6
Obszar magazynow	6
Przedmiescie	7
Dobrze strzezony	8

Sukces w rzucie oznacza, ze bohater wytropil ofiare i zdobyl liczbe Punktow Krwi rowna wynikowi rzutu jedna kostka (po prostu rzuc kostka). Niepowodzenie oznacza, ze bohaterowi nie udalo sie znalezc zywiciela, a pech - ze zaszly jakies komplikacje.

Kiedy wypadnie pech, zacznij rozgrywke od punktu, kiedy sprawy zaczely isc zle. Opisz scene, biorac pod uwage wypowiedz gracza w sprawie tego, co zaszlo do owej fatalnej chwili. Gracz powinien sam wymyslec sposob rozwiazania problemu.

Jesli nie masz czasu na rozgrywke, powiedz ze low udal sie. Nieco pozniej poinformuj gracza, ze jego bohater zarazil sie jakas obrzydliwa choroba.

Podczas lowu czasami przeprowadza sie test szalu, aby sprawdzic, czy bohater oparl sie zadzy osuszenia zywiciela z krwi do cna. Jesli podczas posilania sie bohater ma najwyzej trzy Punkty Krwi, nalezy wykonac test szalu (rzut na Samokontrole). Wiecej szczegolow znajdziesz pod haslem „Szal”, w poprzednim rozdziale.

Skok

Skoki wymagaja testu Sily lub rzutu na Sile + Atletyke, jesli chodzi o skok w dal i bohater moze wziac rozbieg. Stopien trudnosci dla skokow prawie zawsze wynosi 3 (chyba ze sa zle warunki pogodowe lub przestrzen ladowania jest mala). Narrator oblicza, ile sukcesow jest koniecznych do udanego skoku. Nie ma czesciowych sukcesow w skokach - bohaterowi skok albo sie udaje, albo nie.

Jesli trzeba, mozesz posluzyc sie ponizsza tabelka. Liczba wymaganych sukcesow zalezy od pokonywanej odleglosci oraz od tego, czy bohater skacze wzwyz czy w dal (patrz: tabelka ponizej).

Rodzaj skoku	Odleglosc w metrach za kazdy sukces
Wzwyz	0,5
W dal	1

Niepowodzenie lub pech oznaczaja, ze bohater upadl, potknal sie lub skok mu nie wyszedl z jakiegos innego powodu. Jesli rzut po prostu nie powiodl sie, mozesz dac bohaterowi druga szanse, pozwalajac graczowi wykonac rzut na Zrecznosc + Atletyke, aby przekonac sie, czy bohaterowi udalo sie za cos chwycic itp. Jednak pech zawsze oznacza calkowita porazke - bohater spada. Obrazenia otrzymane na skutek upadku omowione zostaly w poprzednim rozdziale, w czesci „Obrazenia".

Jesli gracz, zanim skoczy, wykona rzut na Percepcje + Atletyke (ST: przecietnie 6) i uzyska co najmniej trzy sukcesy, mozesz mu dokladnie powiedziec, ile sukcesow potrzebuje do udanego skoku.

Akty sily

Czesto wykorzystuje sie sama Sile bohatera, bez laczenia jej z jakas Zdolnoscia, w akcjach wymagajacych tylko czystej, brutalnej sily; zawsze mozna jednak doliczyc wartosc Dyscypliny Potencji. Ten system funkcjonuje podobnie do zasady automatycznych sukcesow. Jesli Sila + Potencja bohatera jest rowna lub wyzsza od stopnia trudnosci podejmowanego zadania, powodzenie jest automatyczne. Rzut nalezy wykonac tylko wtedy, kiedy stopien trudnosci przewyzsza Sume. Punkty Krwi spalane na Sile podnosza poporzeczke mozliwosci.

Kiedy bohater wykonuje rzut, rzuca kostkami na Sile Woli, a nie na Sile. To prosta akcja, wiec bohater ma tylko jedna szanse. Stopien trudnosci prawie zawsze wynosi 9, choc moze byc uzalezniony od podloza, porecznosci podnoszonego obiektu i woli Narratora. Kazdy sukces zawyza skutecznosc Sily bohatera o jeden stopien na ponizszej tabelce (do maksymalnie pieciu). Tak wiec, jesli bohater ma Sile 4, a pragnie przewrocic samochod, musi uzyskac w rzucie na Sile Woli trzy sukcesy.

Suma	Akt	Nacisk
1	Zmiazdzenie puszki po piwie	20 kg
2	Polamanie krzesla	50 kg
3	Wylamanie drewnianych drzwi	125 kg
4	Zlamanie belki 5x10 cm	200 kg
5	Wylamanie metalowych drzwi przeciwpozarowych	325 kg
6	Rzut motocyklem	400 kg
7	Przewrocenie malego samochodu	450 kg
8	Zlamanie olowianej rury o srednicy 7,5 cm	500 kg
9	Przebicie piescia betonowego muru	600 kg
10	Rozerwanie stalowej beczki	750 kg
11	Przebicie piescia stalowej plyty o grubosci 2,5 cm	1000 kg
12	Zlamanie metalowego slupa lampy ulicznej	1500 kg
13	Rzut samochodem	2000 kg
14	Rzut polciezarowka	2500 kg
15	Rzut ciezarowka	3000 kg

Naprawa

Naprawienie czegos nie zawsze jest takie latwe, jak zabranie tego do warsztatu. Czasami zadanie trzeba wykonac samemu. Kiedy bohater pragnie dokonac jakiejs mechanicznej naprawy, gracz musi

wykonac rzut ma Zrecznosc + Naprawe. Stopien trudnosci jest uzalezniony od zlozonosci zadania (patrz: tabelka ponizej). Zanim prace bedzie mozna uznac za zakonczona, nalezy zebrac pewna liczbe sukcesow, zwykle od dwoch do dwudziestu. Kazdy rzut oznacza dodatkowy czas naprawy, co zalezy od wymagan opowiesci. Pech oznacza, ze podczas naprawy urzadzenie zostalo w jakis sposob uszkodzone.

Ten system moze okazac sie zabawny w trakcie walki, kiedy na przyklad jeden z bohaterow probuje zastartowac samochod, podczas gdy reszta powstrzymuje zgraje ghuli.

Rodzaj pracy	ST	Liczba sukcesow
Prosta, mechaniczna naprawa	4	3
Lutowanie, spawanie	5	2
Uszkodzenie elektroniczne	5	5
Dopasowanie nowych czesci	6	10
Naprawa zablokowanego silnika samochodu	6	5
Powazna autonaprawa	7	10
Kapitalny remont	8	20
Problem natury technicznej	9	2

Skradanie sie

Kiedy bohater pragnie skryc sie w cieniu lub przekrasc pod nosem strazy, gracz musi wykonac rzut na Zrecznosc + Skradanie sie. Stopniem trudnosci jest Percepcja + Czujnosc straznikow. Za straznika moze byc uwazany kazdy, kto stoi na warcie lub czynnie wypatruje intruzow.

Bohater musi zebrac pewna liczbe sukcesow, aby przekrasc sie tam, gdzie chce. Jesli gracz chce dowiedziec sie, ile sukcesow potrzebuje, musi wykonac rzut na Percepcje + Skradanie sie; stopien trudnosci zwykle wynosi 7. Jakiekolwiek niepowodzenie oznacza wykrycie.

Sledzenie

Czasami bohater bedzie chcial kogos sledzic. Jesli chce w ten sposob zostac zaprowadzony w jakies interesujace miejsce, musi to robic mozliwie dyskretnie. Na tym wlasnie polega sztuka sledzenia - podazasz za kims tak, by ten ktos sie o tym nie dowiedzial.

Na sledzenie skladaja sie dwa elementy: utrzymanie tropu i zadbanie o to, by sledzony nie zauwazyl, ze ma ogon. Sledzic mozna pieszo i samochodem. Rzuty moga byc wykonywane nawet wowczas, kiedy prowadzi ktos inny, np. taksowkarz - „Przepraszam, ale zapomnialem adresu. Niech pan jedzie wedlug moich wskazowek. Teraz, za rogiem w prawo. Nie, zaraz, w lewo!”

Bohater, ktory probuje kogos sledzic, musi wykonac rzut na Percepcje + Sledztwo (lub moze Instynkt Uliczny). Stopien trudnosci zwykle wynosi 6 (choc moze zawierac sie w przedziale od 5 do 9, w zaleznosci od zageszczenia przechodniow, wzglednej predkosci pojazdow i warunkow pogodowych). Kazdy sukces oznacza, ze bohaterowi udaje sie sledzic ofiare przez jedna ture. Nalezy wiec uzbierac pewna liczbe sukcesow, aby dotrzec za ofiara tam, gdzie ona sie udaje. Niepowodzenie oznacza, ze bohater chwilowo zgubil ofiare, ale moze sprobowac jeszcze raz, w nastepnej turze. Jesli i drugi rzut sie nie powiedzie, bohater zupelnie zgubil slad i zabawa dobiega konca (chyba ze przypadkiem ponownie natrafi na ofiare). Pech oznacza, ze bohater nie tylko zgubil ofiare, ale zaaferowany sledzeniem sam popadl w klopoty - probuje go pobic gang, wpadl w odkryta studzienke kanalizacyjna lub mial wypadek samochodowy.

Chociaz test Percepcji jest podczas sledzenia najwazniejszy, nalezy takze wykonac rzut na Skradanie sie, aby sprawdzic, czy ofiara nie zorientowala sie, ze jest sledzona. W kazdej turze rzutu na Percepcje nalezy takze wykonac rzut na Skradanie sie. Gracz musi wykonac rzut na Zrecznosc + Skradanie sie (lub Zrecznosc + Prowadzenie samochodu, jesli bohater jedzie pojazdem).

Stopien trudnosci jest wyznaczony przez Percepcje + Czujnosc ofiary, ale moze ulec modyfikacji o +/- 3, zaleznie od okolicznosci (np. pusta lub zatloczona ulica). Jeden sukces wystarczy, by sledzacy pozostal nie wykryty, a kazdy dodatkowy sukces utrudnia ofierze zauwazenie sledzacego, nawet jesli nieustannie sie rozglada. Niepowodzenie oznacza, ze ofiara nabiera podejrzen i zaczyna rzucac przez ramie ukradkowe spojrzenia (i moze wykonac wlasny test Percepcji; opis nizej). Pech oznacza, ze bohater calkowicie sie odslonil i ofiara juz wie, ze ma ogon.

Jesli ofiara w jakis sposob zostanie ostrzezona (nieudany rzut sledzacego na Zrecznosc +

Skradanie sie, jw.) lub po prostu oglada sie, aby sprawdzic, czy nikt jej nie sledzi (pewnie z przyzwyczajenia), wykonaj rzut na Percepcje + Sledztwo (lub Instynkt Uliczny). Stopien trudnosci rowny jest wartosci Skradania sie + 5 sledzacego. Kazdy sukces oznacza stopniowa konsolidacje podejrzen. Sukcesy mozna sumowac z tury na ture; tabelka ponizej pokazuje, na ile sledzony jest swiadomy faktu, ze jest sledzony. Niepowodzenie oznacza, ze sledzony nie zauwazyl nic niezwyklego i pozbywa sie podejrzen (uzbierane sukcesy przepadaja). Pech powoduje, ze sledzony nabiera przekonania, ze nikt go nie sledzi i przestaje sie ogladac.

Liczba sukcesow	Stopien podejrzliwosci
1	Domysl
2	Podejrzenie
3	Przekonanie
4	Pewnosc
5	Zauwazenie sledzacego

System sztafetowy: Dwoch lub wiecej bohaterow moze podzielic sie zadaniem sledzenia. Jednak o ile nie pracowali w ten sposob wczesniej lub nie cwiczyli tej techniki, stopien trudnosci dla wszystkich rzutow rosnie o 1 za kazda sledzaca pare. Wyglada to tak, ze jeden bohater sledzi ofiare przez ture lub kilka i nastepnie, na sygnal partnera, przekazuje mu swoja role. Jesli para bedzie sie zmieniac, sledzony bardzo dlugo nie bedzie mogl zbierac sukcesow, przez co trudniej mu bedzie wypatrzec sledzacych.

Plywanie

Chociaz pelne zanurzenie w wodzie nie jest dla wampirow smiertelne, wcale nie nalezy do przyjemnosci. Poniewaz wampiry nie oddychaja, nie moga sie utopic, ale mimo to moga utonac. Wampir zanurzony w wodzie bez zadnego oparcia musi wykonac rzut na Zrecznosc + Atletyke; stopien trudnosci wyznaczaja warunki wodne. Liczba uzyskanych sukcesow okresla, jak daleko udalo sie wampirowi doplynac (lub wzglednie, jak dlugo utrzymuje sie na powierzchni). Zwykle sa to 2 metry lub 5 minut, ale moze sie zmieniac tak, aby odpowiadalo potrzebom opowiesci. Pech oznacza, ze bohater stracil grunt (porwal go prad lub wciagnal odplyw).

Jesli dzien zastanie wampira pod woda, promienie sloneczne mimo to moga go zranic - woda jest marna ochrona (traktuj to tak, jakby wampir byl na dworze w pochmurny dzien). Jesli wampir zanurkuje dostatecznie gleboko, gdzie nie siega swiatlo slonca, moze ulec zmiazdzeniu przez cisnienie lub cierpiec z powodu niskiej temperatury0. Pamietaj tez, ze wiele morskich stworzen, jak rekiny czy olbrzymie kalamarnice sa mniej wybredne niz drapiezniki ladowe i podobno lubia padline...

Karkolomna jazda

Ten system okresla powodzenie poscigow czy wykonywanych manewrow dla prawie kazdego rodzaju pojazdu ladowego. Rzuty nie tylko okreslaja osiagana predkosc, ale takze fakt, czy pojazd nie wypadnie z drogi. Kazdy pojazd ma okreslona wartosc maksymalnej Bezpiecznej Predkosci, a takze Manewrowosci. Jedne pojazdy sa szybsze, inne maja wieksza manewrowosc, dlatego szczegoly poscigu czesto zaleza od rodzaju pojazdu (tabelka dalej).

Bohaterowie moga wykonywac specjalne manewry, aby dogonic lub zgubic inny pojazd, jak np. gwaltowny skret o 180o lub jazda bokiem na kolach, aby pokonac blokade drogi. W kazdym razie, kiedy uciekajacy wykonuje specjalny manewr, goniacy musi go powtorzyc, wykonujac taki sam lub podobny rzut.

Gracz musi wykonac rzut na Zrecznosc (lub moze Percepcje) + Prowadzenie Samochodu. Jednak Sume w rzucie ogranicza klasa Manewrowosci prowadzonego pojazdu. Trudnosc manewru i predkosc pojazdu wyznaczaja stopien trudnosci. Powinienes ustalic dla kazdego manewru wyjsciowy stopien trudnosci od 2 do 7, a nastepnie ustalic dopuszczalna predkosc, przy jakiej mozna wykonac ten manewr wedlug wyjsciowego stopnia trudnosci. Najczesciej bedzie to Bezpieczna Predkosc, ale moze troche zalezec od stopnia skomplikowania lub trudnosci manewru. Stopien trudnosci wzrasta o 1 za kazde 15 km/h, o ktore pojazd przekroczy dopuszczalna dla tego manewru predkosc. Kierowca decyduje, z jaka predkoscia pojazd wykonuje manewr, choc nie zawsze bedzie mogl zwolnic na tyle, by uniknac wypadku lub zderzenia.

Rodzaj pojazdu	Bezpieczna Predkosc	Max. Predkosc	Manewrowosc
Szesciokolowa ciezarowka	90	135	3
Autobus	90	150	3
Osiemnastokolowiec	105	165	4
Sedan	105	180	5
Mala furgonetka	105	180	6
Duzy samochod	105	195	6
Duzy samochod sportowy	150	210	7
Kabriolet sportowy	165	225	8
Sportowy samochod	195	255	9
Formula 1, samochod rajdowy	210	360	10

Pogon

Ten prosty system znajduje zastosowanie, kiedy bohater probuje kogos dogonic. Uciekajacy zaczyna z pewna liczba sukcesow. Te liczbe okresla albo Narrator (to najlepsza metoda), albo zsumowane sukcesy uciekajacego w rzutach na Zrecznosc + Atletyke, wykonane w kazdej turze przewagi nad goniacym. Stopien trudnosci dla tego rzutu wynosi 6. Te liczbe sukcesow musi uzbierac goniacy, zeby dopasc uciekajacego. Kiedy to mu sie uda, moze probowac zlapac uciekajaca osobe (patrz zasady Walki). Goniacy moze tylko chciec dogonic uciekajacego na tyle, by moc oddac celniejszy strzal.

Zarowno goniacy, jak i uciekajacy musza wykonywac rzuty na Zrecznosc + Atletyke. Kazdy sukces oznacza przebycie pewnej odleglosci. Niepowodzenie oznacza zwolnienie, a pech upadek, ktory odbiera mozliwosc rzutu w nastepnej turze (trzeba sie najpierw podniesc). Jesli goniacy uzyska w rzucie wiecej sukcesow niz uciekajacy, przewaga uciekajacego zmniejsza sie o te liczbe sukcesow. Jesli zas to uciekajacy wyrzuci wiecej sukcesow, o te liczbe rosnie jego przewaga. Kiedy uciekajacemu uda sie uzbierac wystarczajaca liczbe sukcesow (7 do 20 w zaleznosci od rodzaju terenu), oddala sie i unika zlapania.

Ten system mozna dostosowac do potrzeb poscigow samochodowych, jesli standardowy system jazdy nie odpowiada twojej trupie.

Kradziez

Mimo ze kradziez i napad sa nielegalne, czasami staja sie elementami opowiesci Wampira. Niekiedy wampirowi brakuje srodkow. Wiele jest sposobow dokonywania kradziezy, choc opisalismy ponizej zaledwie kilka. Jesli wartosc Czlowieczenstwa bohatera przekracza 7 pkt., gracz musi wykonac test Czlowieczenstwa za kazdym razem, kiedy jego bohater cos ukradnie, zwlaszcza jesli ukradnie temu, kto naprawde potrzebuje skradzionego dobra. Jesli kradziez jest wyjatkowo bezduszna, nawet bohater z Czlowieczenstwem o wartosci mniejszej niz 7 moze musiec przeprowadzic test Czlowieczenstwa.

-Kradziez sklepowa: Gracz wykonuje rzut na Zrecznosc + Instynkt Uliczny. Stopien trudnosci zalezy od okolicznosci - zatloczenia w sklepie, wielkosci przedmiotu, straznikow i luster. Zwykle wynosi 8. Niepowodzenie oznacza, ze sklepikarz zauwazyl, ze bohater cos bierze, natomiast pech - ze bohater zostal zlapany na goracym uczynku. Liczba sukcesow w tescie kradziezy sklepowej wyznacza stopien trudnosci dla rzutu na Percepcje + Czujnosc sklepikarza. Jeden sukces oznacza, ze staje sie on bardzo podejrzliwy, natomiast piec - ze przylapal bohatera.

Gracz moze wykonac rzut na Percepcje + Instynkt Uliczny, aby sprawdzic, czy bohater jest obserwowany. Stopien trudnosci wynosi co najmniej 8, lecz kazdy sukces eliminuje jeden sukces z rzutu sklepikarza.

-Kradziez kieszonkowa: Gracz wykonuje rzut na Zrecznosc + Instynkt Uliczny. Stopien trudnosci zalezy od okolicznosci - np. zatloczenia i glebokosci kieszeni. Liczba sukcesow wyznacza stopien trudnosci dla okradanego w jego rzucie na Percepcje + Czujnosc, zas pech powoduje, ze ofiara zlapala zlodzieja za reke. Ofiara musi wyrzucic wieksza liczbe sukcesow, niz wypadlo ich w tescie kradziezy kieszonkowej. Jeden sukces oznacza, ze okradany odchodzi nieswiadomy niczego (zlodziej moze probowac znowu); dwa sukcesy oznaczaja, ze patrzy sie na kieszonkowca, lecz nie wie, co sie dzieje; zas trzy - ze go zlapal.

-Wlamanie: Trupa moze rozegrac wlamanie, wykonujac w miedzyczasie wiele rzutow na Skradanie sie i Percepcje, co doda dramatyzmu. Kiedy wlamywacz dostanie sie juz do srodka, musi odnalezc to, czego szuka. Musisz ocenic, jak sprytnie gracze zaplanowali wlamanie, aby moc okreslic ryzyko przylapania

bohaterow. Zawsze istnieje ryzyko, ze sprawy potocza sie niepomyslnie. Im wiecej osob dokonuje wlamania, tym wieksze ryzyko wpadki. Z drugiej strony inni gracze moga sie nudzic, kiedy jedna osoba zalatwia sprawe w pojedynke. Rozegraj scene, lecz jesli reszta oczekuje, nie trac wiecej czasu niz kilka minut.
-Napad: Kiedy bohater napada na sklep, zwykle zastrasza sklepikarza i zabiera, co zechce. Gracz musi wykonac rzut na Oddzialywanie + Zastraszanie. Stopniem trudnosci jest Sila Woli sklepikarza. Zwykle podczas napadu trzeba pokazac jakas bron czy zademonstrowac swoja sile, aby zastraszenie okazalo sie naprawde skuteczne. Kazdy sukces oznacza minute przerazenia sklepikarza. Niepowodzenie oznacza, ze sklepikarz robi sie zly i moze probowac dzialac, natomiast pech powoduje, ze sklepikarz probuje wlaczyc alarm, zawolac gliny lub siegnac po ukryta bron. Jesli w rezultacie dzialan bohatera sklepikarz zostanie zabity lub nawet ranny, konieczny jest test Czlowieczenstwa.

Akcje spoleczne

Ona nie uwodzila, ona gwalcila.
- George Meredith, „Diana of the Crossways"

Ponizsze systemy dotycza spolecznych interakcji miedzy ludzmi. Prawie zawsze wymagaja zastosowania Charyzmy, Oddzialywania czy Aparycji. Czesto najlepszym wyjsciem jest zignorowanie tych systemow i rozegranie sytuacji, zamiast losowego okreslania sukcesu czy porazki interakcji.

Uwodzenie

Uwodzenie nie jest naturalnym sposobem na osiagniecie intymnego zblizenia z druga osoba, poniewaz kazdy krok jest starannie zaplanowany i wystepuje brak prawdziwych uczuc (sa udawane). Uwodzenie dzieli sie na fazy i jesli bohater zawali ktoras z nich, nie ma szans na uwiedzenie. Ten system stanowi symulacje interakcji osoby dominujacej z osoba o naturze poddanczej. Jesli emocje i motywy sa prawdziwe, powinienes zignorowac system i rozegrac cala scene.

Chociaz wampiry moga uwiesc smiertelnika z latwoscia, poslugujac sie Dominacja lub Prezencja, korzystaja z tych mozliwosci raczej rzadko, bardziej sobie ceniac przyjemnosc polowania od latwej zdobyczy. W wielu wypadkach, zaleznie od Usposobienia bohatera, skuteczne uwiedzenie wzmacnia Sile Woli. Epikurejczycy, Cwaniacy i Szarmanci czesto zyskuja za uwiedzenie punkty Sily Woli.
-Poderwanie: Gracz wykonuje rzut na Aparycje + Spryt. Stopniem trudnosci jest Refleks + 3 ofiary (gracz otrzymuje premie 1 do 3 kostek za dobra taktyke lub traci 1-3 kostki za glupia). Kazdy dodatkowy sukces oznacza dodatkowa kostke w rzucie nastepnej fazy.
-Flirt: Gracz wykonuje rzut na Refleks + Spryt. Stopniem trudnosci jest Inteligencja + 3 ofiary. Podobnie jak wyzej, zmodyfikuj Sume w zaleznosci od rozgrywki. Kazdy dodatkowy sukces oznacza dodatkowa kostke w rzucie nastepnej fazy.
-Konwersacja: Gracz wykonuje rzut na Charyzme + Empatie. Stopniem trudnosci jest Percepcja + 3 ofiary. I jeszcze raz, przyznaj premie lub odejmij kostki za sposob odegrania.
-Intymne zblizenie: Teraz para moze udac sie w odosobnione miejsce, gdzie bedzie mogla zazyc bliskosci cielesnej. Nie trzeba wykonywac rzutow, zwlaszcza jesli sie uzna, ze od tej chwili wampir pije krew ofiary.

Przegadywanie

Ten system przydaje sie wowczas, gdy bohater chce kogos przegadac, czyli tak oniesmielic i zmieszac, by ten ktos stal mu sie ulegly. Gracz musi wykonac rzut na Oddzialywanie + Spryt, choc czasem stosuje sie tez Charyzme lub Aparycje i Aktorstwo. Stopniem trudnosci jest Refleks + 5 ofiary. Powodzenie oznacza, ze ofiara zostala oszolomiona.

Ofiara moze podjac dowolne dzialanie, jednak na skutek przegadania zostala raczej zbyt oszolomiona, aby mogla sie zdecydowac na wlasciwa akcje. Ofiara moze zuzyc punkt Sily Woli, aby nie dac sie zagadac. Nieudany rzut przegadywania oznacza, ze ofiara nie dala sie przegadac i moze probowac sie tlumaczyc lub sama podjac probe przegadania. Tak proba odszczekania sie trwa do pierwszego niepomyslnego rzutu lub pecha. Pech w rzucie przegadywania oznacza, ze ofiara nie zmieszala sie, a wrecz zezloscila. Bohaterowi juz nigdy nie uda sie przegadac tej osoby.
Czasem trzeba wykonac kilka rzutow, aby naprawde oszolomic ofiare. Jako Narrator, powinienes tak

rozgrywac proby przegadywania, aby oddawaly nastroj gry. Moga byc dowcipne lub zabojczo powazne; wybor nalezy do ciebie.

Przemawianie

Jesli gracz chce, aby jego bohater wyglosil mowe, a nie zamierza robic tego osobiscie, wtedy po prostu zastosuj ten system. Musisz poprosic gracza, aby ci opisal, co chce powiedziec i moze nawet wyroznil jakis charakterystyczny zwrot - co moze nawet go sklonic do odegrania sceny. Przemowienia zwykle jest trudno odgrywac, dlatego nigdy graczy do tego nie zmuszaj. Po prostu zastosuj ten system.

Gracz wykonuje rzut na Charyzme + Autorytet. Stopien trudnosci zalezy od nastawienia sluchaczy, zaciekawienia tematem przemowy i sklonnosci do rzucania zgnilymi owocami. Zwykle stopien trudnosci wynosi 7. Jesli mowca ma jakas reputacje, mozesz odpowiednio zmodyfikowac stopien trudnosci. Jesli bohater jest Slawny lub ma Status w grupie, do ktorej przemawia, moze dodac wartosc tej Cechy Pozycji do Sumy. Liczba sukcesow wyznacza reakcje sluchaczy (tabelka ponizej). To prosta akcja, wiec bohater ma tylko jedna szanse. Niepowodzenie oznacza, ze audytorium zignorowalo bohatera. Pech powoduje, ze bohater bliski jest linczu, a jesli ten rodzaj reakcji nie jest zbyt powszechny, po prostu zostaje wygwizdany.

Liczba sukcesow	Reakcja sluchaczy
1	Sluchaja, ale nie sa zaciekawieni
2	Bohater przekonal publicznosc
3	Bohater zdobyl publicznosc
4	Bohater calkowicie urzekl sluchaczy
5	Bohater ma wszystkich w garsci

Jesli przemowa ma dla opowiesci zywotne znaczenie, gracz moze byc zmuszony wykonac kilka rzutow. Jesli mozesz poswiecic temu wiecej czasu, zrob z tego akcje zlozona, urozmaicajac kazdy rzut rozgrywka. Bohater moze przemawiac jak dlugo chce, ale po trzeciej turze stopien trudnosci rosnie o 1 co ture. W tym wypadku nalezalo by uzbierac wiecej niz piec sukcesow, aby calkowicie zdobyc publike.

Przesluchanie

Przesluchanie odbywa sie w wielu roznych sytuacjach. Oznacza forme zadawania pytan, a nie torturowanie, choc z pewnoscia zawiera element zastraszenia. W przesluchaniu mozna stosowac tortury, ale musialbys opracowac do tego wlasny system zasad, jesli bys chcial wprowadzic je do swojej sagi.

Gracz wykonuje rzut na Oddzialywanie + Zastraszanie; stopniem trudnosci jest Sila Woli przesluchiwanego. Liczba sukcesow oznacza ilosc wyciagnietych informacji (tabelka ponizej). Niepowodzenie oznacza, ze bohater nie dowiedzial sie niczego wartosciowego, natomiast pech - ze przesluchiwany nic nie powiedzial i nic wiecej juz nie powie albo, co gorsza, sklamie. Z tego wzgledu lepiej by bylo, gdyby to Narrator wykonal ten rzut za gracza.

Liczba sukcesow	Zeznania
1	Kilka wymamrotanych faktow
2	Kilka ciekawych faktow
3	Wiele interesujacych informacji
4	Przesluchiwany nie przestaje mowic
5	Wszystkie najwazniejsze wiadomosci

Wiarygodnosc

Ten system znajduje zastosowanie, gdy bohater probuje kogos przekonac, ze mowi prawde, np. kiedy usiluje przekonac lawe przysieglych, ze nie klamie lub przekonac oficera policji, ze jest tym, za kogo sie podaje. Gracz musi wykonac rzut na Oddzialywanie + Autorytet; do Sumy rzutu moze dodac kostki wartosci Slawy, jaka posiada. Stopniem trudnosci jest Inteligencja + Spryt rozmowcy. Zmniejsz stopien trudnosci o 1 do 3, jesli bohater mowi prawde (to naprawde robi roznice). Im wiecej sukcesow, tym wieksza wiarygodnosc, a piec oznacza, ze rozmowca dal sie calkowicie przekonac. Niepowodzenie oznacza, ze rozmowca nie wierzy, a pech, ze bohater zostal przylapany na klamstwie (lub przynajmniej

rozmowca tak uwaza).

Zauwaz, ze nawet jesli bohater mowi prawde i tak bedzie mu trudniej przekonac bystra, swiatowa osobe niz glupia (bystre osoby z reguly sa bardziej cyniczne).

Pojedynek wzrokowy

Ten system przydaje sie podczas pojedynkow wzrokowych, kiedy to dwie osoby tocza ze soba pojedynek Sily Woli, bo zadna nie chce ustapic pierwsza. Nie ma wymiany slow - przeciwnicy po prostu mierza sie wzrokiem. To „dziecinne" zachowanie jest wsrod wampirow zaskakujaco powszechne; zapalczywa wrogosc, jaka zywia do siebie czlonkowie Rodziny, musi byc trzymana na wodzy, ale niekoniecznie skrywana.

Obaj przeciwnicy wykonuja rzut na Charyzme + Zastraszanie; stopniem trudnosci jest Sila Woli przeciwnika. Wygrywa ten, kto pierwszy uzbiera tyle sukcesow, ile wynosi Refleks + 5 przeciwnika, zmuszajac go do odwrocenia wzroku. Bohater moze uniknac przegranej i zuzyc punkt Sily Woli, aby wytrzymac spojrzenie. W koncu jednak Sila Woli moze sie wyczerpac.

Przedstawienia

Ten system mozna zastosowac wowczas, gdy bohater daje jakies przedstawienie - czy bedzie to kabaret, muzyka, sztuka aktorska, czy gaweda. Przedstawienie moze byc wystawiane na scenie lub w nocnym klubie, byc uroczyste lub nieformalne, a publicznosc moga stanowic ludzie lub czlonkowie Rodziny.

Gracz musi wykonac rzut na wlasciwy Atrybut + wlasciwa Zdolnosc. Moze to byc kombinacja: Refleks/Inteligencja/Charyzma/Zrecznosc + Muzyka/Aktorstwo/Autorytet - to ty decydujesz jaka, w zaleznosci od rodzaju przedstawienia. Stopien trudnosci zalezny jest od wrazliwosci odbiorcow. Niepowodzenie oznacza klape, przedstawienie, ktore szybko zostanie zapomniane. Pech oznacza zalosny pokaz, ktory nawet nie dobiegl konca - zepsul sie instrument lub gwizdy przegonily bohatera ze sceny.

Liczba sukcesow wyznacza poruszenie publicznosci (tabelka nizej). Liczba sukcesow determinuje artystyczna wartosc i techniczna sprawnosc wykonania.

Liczba sukcesow	Wykonanie	Reakcja odbiorcow
1	Umiarkowane	Litosciwy aplauz
2	Przecietne	Aprobata
3	Dobre	Szczere uznanie
4	Wspaniale	Gromkie brawa
5	Wyjatkowe	Ekstatyczny zachwyt
6	Doskonale	Prawdziwa sensacja
7	Cudowne	Cud, Magnum opus

Akcje mentalne

Triest, Wlochy - Uzbrojeni po zeby bandyci porwali w poblizu wlosko-jugoslowianskiej granicy ambulans, rabujac setki litrow swiezo oddanej krwi - prawnicy obwiniaja za te kradziez wystepne, krwiozercze wampiry!

- Tygodnik Wiadomosci ze Swiata, „Wampiry porywaja ambulans!"

Opisane ponizej systemy dotycza wykorzystania zdolnosci umyslowych i Atrybutow Mentalnych. Maja zastosowanie w sytuacjach, gdzie nie dramatyzm jest czynnikiem akcji, a psychologiczne napiecie.

Poszukiwania

Poszukiwanie faktow czesto bedzie dla bohaterow jedynym sposobem posuniecia akcji opowiesci naprzod. Bohater bedzie musial poszperac w bibliotece, w danych komputerowych czy odwiedzic agencje prasowa, aby uzyskac potrzebne mu informacje. Prowadzenie poszukiwan pozwala bohaterowi wykazac sie wysoka Inteligencja i stanowi odprezenie od napiecia ciaglej akcji.

Gracz wykonuje rzut na Inteligencje + Sledztwo (lub wlasciwa Wiedze). Stopien trudnosci zalezy od

dostepnosci informacji.

Stopien trudnosci	Dostepnosc informacji
2	Powszechnie dostepne
4	Rozlegla dokumentacja
6	Dostepne
8	Trudne do odszukania
10	Scisle tajne

Liczba sukcesow okresla, ile faktow bohater odkryl. Jeden sukces moze oznaczac, ze odnalazl tylko najbardziej oczywiste fakty, podczas gdy piec - ze wytropil cala (i moze prawdziwa) historie. W zaleznosci od tego, czego bohater szuka, gracz moze musiec uzbierac od 10 do 20 sukcesow, aby odnalezc wszystkie dostepne dane.

Po uzyskaniu czesciowego sukcesu gracz moze pragnac kontynuowac poszukiwania, jednak dalsze dociekania zajmuja wiecej czasu, niz na poczatku. Rozpoczecie poszukiwan zwykle zajmuje tylko godzine - to pierwszy rzut. Bardziej doglebne dociekania (drugi rzut) zajmuja cala noc.

Jesli gracz chce wykonac trzeci rzut, kontynuacja badan zabiera tydzien czasu; czwarty rzut oznacza miesiac, piaty - rok, a potem, Narratorze, posluz sie swoja wyobraznia. W kazdym razie latwo zaobserwowac, ze niektore projekty badawcze zabieraja rok czasu lub nawet cale dziesieciolecia, zanim zostana zakonczone. Oczywiscie wampiry maja czas.

Jesli gracz pragnie powtorzyc rzut (ktory sie nie powiodl, ale mysli, ze wciaz moze odnalezc informacje), poszukiwania trwaja dwukrotnie dluzej, niz za pierwszym razem, a w rzucie stosuje sie Percepcje zamiast Inteligencji. Ponadto stopien trudnosci rosnie przynajmniej o 1. Podobnie jak poprzednio, liczba sukcesow okresla ilosc ujawnionych informacji.

Kompozycja

Czasami bohater bedzie chcial stworzyc oryginalne i tworcze dzielo sztuki - obraz, piosenke, poemat. Choc najprosciej okreslic efekt, jesli bohater ma wlasciwa Zdolnosc, czasami rzut moze sprawic, ze tworczy proces bedzie nieco bardziej interesujacy. Gracz powinien wykonac rzut na Inteligencje + wlasciwa Zdolnosc (np. Muzyke lub Aktorstwo). Gracz sam wyznacza sobie stopien trudnosci, ale im wyzszy on bedzie, tym bardziej zlozone i wspaniale bedzie dzielo. Liczba sukcesow okresla, na ile oryginalne, tworcze i wartosciowe jest wykonane dzielo sztuki. Liczba sukcesow moze takze okazac sie pomocna w ustaleniu odbioru dziela - co dla niektorych czlonkow Rodziny (zwlaszcza Toreadorow) ma wielkie znaczenie.

Przypominanie

Wampiry zyja tak dlugo, ze czasami maja klopoty z pamiecia. Jesli bohater chce przypomniec sobie jakis fakt, mozesz posluzyc sie tym systemem. Gracz musi wykonac rzut na Inteligencje + wlasciwa Zdolnosc (zwykle Wiedze). Stopien trudnosci wyznacza Narrator, ale zwykle jest on niski i rzadko przekracza 7. Im wiecej sukcesow, tym wiecej faktow przypomnial sobie bohater. Niech ponizsza tabelka posluzy ci jako pomoc. Niepowodzenie oznacza, ze bohater niczego sobie nie przypomnial, a pech, ze przypomnial sobie zle (jesli bohater wlasciwie tego nie odegra, przyznaj mu mniej punktow doswiadczenia lub kaz zuzyc punkt Sily Woli za „wysilek pamieciowy").

Liczba sukcesow	Pamiec
1	Cos tam swita
2	Przypomniana wiekszosc faktow (wlaczajac twarze)
3	Przypomniane nazwiska i numery
4	Calosciowe przypomnienie
5	Pamiec fotograficzna

Tropienie

Ten system stosuje sie, gdy bohater kogos lub cos tropi, podazajac za pozostawionymi fizycznymi sladami. Gracz wykonuje rzut na Percepcje + Sztuke Przetrwania (lub Sledztwo w miescie, choc na

chodnikach i asfalcie rzadko pozostaja slady). Stopien trudnosci jest zalezny od warunkow pogodowych, terenu i swiezosci sladow, ale zwykle wynosi okolo 8. Kazdy sukces zmniejsza stopien trudnosci nastepnego rzutu o 1, jednak mozesz to zanegowac, wprowadzajac przeszkody zawyzajace stopien trudnosci do 9, kiedy np. tropiony przeszedl biezaca wode. Bohater musi utrzymac trop przez pewna liczbe tur; dokladna liczba zalezy od dlugosci tropu. Kazda tura to okolo pieciominutowy dystans. Jesli graczowi nie uda sie rzut, moze go powtorzyc, choc za kazdym kolejnym razem stopien trudnosci rosnie o 1 - kiedy przekroczy 10, oznacza to, ze bohater zgubil slad.

Inwestycje

Niezaleznie od tego, jak latwo wampirom przychodza pieniadze, rozsadnym posunieciem jest zabezpieczenie ich na przyszlosc. Gracz wykonuje rzut na Inteligencje + Finanse (ST: 6, chyba ze sytuacja ekonomiczna jest wyjatkowo korzystna lub zla). Jeden sukces oznacza, ze pieniadze zwrocily sie, natomiast piec pozwala zwiekszyc wartosc Srodkow o 1 punkt.

Falszowanie

Ten system pozwala bohaterowi falszowac dokumenty. Konieczne sa dwa rzuty: pierwszy pozwala dowiedziec sie, jakiego rodzaju materialy i podpisy sa niezbedne, drugi zas okresla powodzenie falszerstwa. Liczbe kostek w drugim rzucie ogranicza liczba sukcesow uzyskanych w pierwszym. Bardzo ciezko jest dobrze podrobic dokumenty. Mozesz wykonac drugi rzut samemu, aby gracz nie wiedzial, na ile powiodlo mu sie falszerstwo.

Pierwszy rzut wykonuje sie na Inteligencje + Biurokracje (w niektorych wypadkach potrzebna jest Lingwistyka). Stopien trudnosci jest zalezny od zlozonosci falszowanego dokumentu (zwykle 6). Niepowodzenie oznacza, ze wiedza na temat natury podrabianych papierow jest niewystarczajaca i nalezy ja poszerzyc. Kolejny rzut mozna wykonac dopiero po parogodzinnych badaniach lub nawet dniach. Pech oznacza, ze bohater nie ma pojecia, jak sfalszowac dany dokument i gracz nie moze powtorzyc rzutu, dopoki nie zdobedzie nowych informacji.

Drugi rzut wykonuje sie na Zrecznosc + Biurokracje. Stopien trudnosci bywa rozny, lecz zwykle wynosi 6. Im wiecej sukcesow, tym lepsze falszerstwo - spojrz na ponizsza tabelke.

Niepowodzenie oznacza, ze dokument w ogole nie wyszedl - jest zbyt trudny dla bohatera, ktory nie moze probowac po raz kolejny. Pech oznacza jakis fatalny blad, natychmiast rzucajacy sie w oczy urzednikowi, ktoremu dokumenty zostana pokazane.

Liczba sukcesow	Rezultat falszerstwa
1	Przechodzi na pierwszy rzut oka
2	Moze oszukac tych, ktorzy nigdy nie widzieli oryginalu
3	Oszuka wiekszosc, ale nie tych, zaznajomionych z oryginalem
4	Tylko ekspert wykryje falszerstwo
5	Perfekcyjne falszerstwo: nikt nie moze go stwierdzic

Przeszukiwanie

Ten system stosuje sie, gdy bohater szuka czegos w zamknietym obszarze, np. pokoju. Gracz musi wykonac rzut na Percepcje + Sledztwo; stopien trudnosci zalezy od tego, jak dobrze ukryty jest poszukiwany przedmiot (zwykle od 7 do 10). Im wiecej sukcesow, tym wiecej bohater znalazl. Czasami trzeba uzbierac wiecej sukcesow, aby odnalezc cos, co jest dobrze ukryte. Jesli chcesz, mozesz uznac, ze mniejsza liczba sukcesow stanowi wskazowke podpowiadajaca, gdzie szukac, co skloni gracza do rozgrywki i proby rozwiazania zagadki ukrycia. O ile tylko mozesz, prowadz gracza przez poszukiwania krok po kroku. Popros, aby opisal ci miejsca, gdzie szuka. Nie pozwol mu niczego odnalezc, jesli szuka w niewlasciwym miejscu, a jedynie wtedy, gdy jego opis bedzie wystarczajaco trafny.

Kryptologia

Ten system sluzy deszyfracji. Gracz musi wykonac rzut na Inteligencje + Lingwistyke lub Inteligencje + Informatyke, jesli do zlamania szyfru bohater posluguje sie komputerem. Stopien trudnosci zwykle jest wysoki (od 8 do 10 lub mniej, jesli bohater uzywa komputera). Kazdy sukces oznacza stopniowe przelamywanie szyfru. Sukcesy mozna uzbierac, wykonuja kilka rzutow. Pelne zlamanie szyfru

wymaga w kazdym razie od 2 do 20 sukcesow, co zalezy od jego zlozonosci. Kazda „tura" (rzut) moze trwac od minuty do miesiaca, w zaleznosci od potrzeb opowiesci, zawilosci szyfru i uzycia komputera. Kazde niepowodzenie oznacza utrate wszystkich uzbieranych sukcesow i proces deszyfracji nalezy rozpoczac od nowa. Pech oznacza calkowita porazke - bohater nigdy juz nie moze podjac sie tego zadania lub zle rozszyfrowal badany szyfr.

Aby stworzyc szyfr, bohater musi trzykrotnie wykonac rzut na Inteligencje + Lingwistyke (ST: 5). Suma sukcesow wyznacza liczbe sukcesow konieczna do przelamania tego szyfru.

Otwieranie sejfow

Bohater musi miec Zabezpieczenia o wartosci co najmniej 4 pkt., aby w ogole probowac otworzyc sejf. Nawet wowczas nie powinienes pozwolic na wykonanie takiej specjalistycznej pracy, dopoki gracz nie wyjasni, gdzie jego bohater sie tego nauczyl (tlumaczac jego pochodzeniem). Ewentualnie mozesz zezwolic po pewnym czasie, jaki bohater spedzi na badaniach i dedukcji.

Gracz musi wykonac rzut na Percepcje + Zabezpieczenia. Stopien trudnosci jest zalezny od solidnosci sejfu i narzedzi, jakich bohater uzywa. Niektorych sejfow nie sposob otworzyc za pomoca posiadanych narzedzi, niezaleznie od umiejetnosci. Trzeba uzbierac pewna liczbe sukcesow, aby otworzyc sejf. Niepowodzenie oznacza, ze bohater nie potrafil otworzyc sejfu, a po ogledzinach kazdy bedzie mogl stwierdzic probe wlamania. Pech powoduje wlaczenie sie alarmu.

Walka

System walki w Wampirze probuje uchwycic dramatyzm konfliktu, nie minimalizujac przy tym jego brutalnej rzeczywistosci. Za wszelka cene staralismy sie stworzyc system oddajacy prawdziwa dynamike, mozliwosci i zacietosc realnej walki, pozostawiajac zarazem miejsce dla tych niezwyklych elementow, jakie wampiry do niej wnosza.

Sa trzy rodzaje walki, kazdy z nich opiera sie na tym samym podstawowym systemie, choc z malymi roznicami. Sa to: strzelanina, walka wrecz i bojka.

- Strzelanina to kazdy rodzaj walki prowadzonej przy uzyciu broni palnej - jak uzi czy obrzyny. Podczas strzelaniny przeciwnicy znajduja sie w zasiegu wzroku.
- Walka wrecz oznacza walke przy uzyciu broni recznej - od butelkowych tulipanow po srebrne topory. Podczas walki przeciwnicy musza znajdowac sie w odleglosci jednego do dwoch metrow od siebie.
- Bojka to walka kontaktowa bez uzycia broni, na piesci czy na pazury. Podczas walki przeciwnicy musza znajdowac sie od siebie w zasiegu dotyku.

Rzuty wykonywane podczas walki okreslaja, czy atak sie powiodl, czy cel wykonal unik oraz ile obrazen otrzymal. Prawie kazda tura walki trwa okolo trzech sekund, chociaz czasem trzeba ja przedluzyc, aby mozna bylo ja rozstrzygnac. Podobnie jak wszystkie sceny akcji, tury walki rozpoczynaja sie od rzutu inicjatywy. Poniewaz walki staja sie czasem nieco zbyt skomplikowane, podziel ture na trzy fazy, aby latwiej bylo sledzic wydarzenia - Inicjatywe, Atak i Rozwiazanie.

Faza I: Inicjatywa

Ta faza porzadkuje przebieg tury, podczas niej gracze musza zadeklarowac swoje akcje. Bohaterowie moga podjac wiele roznych akcji - od skoku przez mur po ostrzegawczy krzyk. Kazdy gracz musi oznajmic, co robi jego bohater, podajac przy tym tyle szczegolow, ile wymaga Narrator. W tym momencie kazdy musi sie zdecydowac, jakiej broni uzywa, jesli w ogole uzywa. Gracze przeprowadzaja test inicjatywy, wykonujac rzut na Refleks + Czujnosc (ST: 4, choc Narrator moze to zmienic, jesli zechce). Bohater o najwiekszej liczbie sukcesow zaczyna pierwszy, a pozostali podejmuja akcje zgodnie z kolejnoscia wyznaczona liczba uzyskanych sukcesow. Niektorzy bohaterowie dzialaja jednoczesnie, poniewaz wyrzucili taka sama liczbe sukcesow. Osoba, ktorej rzut sie nie powiedzie, dziala na koncu, a osoba, ktorej wypadl pech, w ogole nie moze wykonac zadnej akcji.

Pamietaj o tym, aby gracze zadeklarowali akcje swoich bohaterow podczas kazdej tury walki, zanim przejda do Fazy Ataku. Bohaterowie dzielacy swoja Sume musza takze okreslic, ile kostek poswiecaja na kazda akcje.

Cokolwiek bohater chce zrobic, zrobi to dopiero wtedy, gdy nadejdzie jego kolejnosc. Jedynym

wyjatkiem jest unik, ktory bohater moze wykonac w kazdej chwili, o ile w Sumie pozostaly mu jeszcze jakies kostki.

Faza II: Atak

Atak jest sercem tury walki. Podczas tej fazy okresla sie, czy cel zostal trafiony oraz potencjalna sile trafienia.

Rzut: Sa trzy rodzaje rzutow ataku, zalezne od prowadzonego rodzaju walki:

- Strzelanina - rzut na Zrecznosc + Bron Palna;
- Walka wrecz (z bronia) - rzut na Zrecznosc + Walke Wrecz;
- Bojka (walka bez uzycia broni) - rzut na Zrecznosc + Bojke.

Bron lub rodzaj stosowanego ataku wyznacza podstawowy stopien trudnosci dla rzutu ataku. Liczba kostek w Sumie ataku moze byc modyfikowana przez liczbe oddanych strzalow czy wykorzystanie lunetki, ale zwykle maja na nia wplyw jedynie okolicznosci towarzyszace atakowi. Jesli nie wypadnie ani jeden sukces, bohater nie trafil przeciwnika i nie zadal mu zadnych obrazen. Jesli w rzucie wypadl pech, atakujacy nie tylko nie trafil, ale takze przytrafilo mu sie cos niezbyt przyjemnego; Narrator bedzie musial wymyslic cos naprawde niemilego.

Uniki

Ilekroc bohater jest atakowany, ma mozliwosc zrobienia uniku. Scisle mowiac, gracz moze w kazdej chwili oswiadczyc, ze jego bohater wykonuje akcje uniku (lub czesc akcji, dzielac Sume), po prostu mowiac „Unik!” zanim przeciwnik wykona rzut ataku. W niektorych sytuacjach nie mozna wykonac uniku, np. w zamknietym pomieszczeniu lub w chwili, gdy bohater zostal zaskoczony. Nalezy wykonac rzut na Zrecznosc + Uniki; kazdy sukces neguje jeden sukces trafienia rzutu ataku.

Stopien trudnosci dla rzutow uniku w walce wrecz lub bojce zwykle wynosi 6 i zwieksza sie o 1 za kazdego dodatkowego przeciwnika. W strzelaninie stopien trudnosci zalezy od dostepnosci najblizszej oslony, za ktora bohater moze skoczyc, aby uniknac trafienia. Kazdy sukces eliminuje sukces przeciwnika. Bohater moze w ten sposob zanegowac nawet sukcesy roznych przeciwnikow, choc oznacza to podzial sukcesow rzutu uniku miedzy nich. Po zrobieniu uniku bohater zwykle laduje za jakas zaslona lub przynajmniej pada na ziemie (jesli w poblizu nie bylo zadnej oslony). Stopien trudnosci dla rzutow unikow podczas strzelaniny okresla odleglosc dzielaca bohatera od najblizszej zaslony.

Stopien trudnosci	Rodzaj terenu
2	Bohater cofa sie o pol kroku, chowajac za pelna zaslona.
4	Pelna zaslona w zasiegu skoku (jeden metr).
6	Pelna zaslona w zasiegu biegu (trzy metry).
7	Czesciowa zaslona w zasiegu biegu (trzy metry).
8	Teren plaski, bez zalomow; zadnej zaslony (bohater pada na ziemie).

Faza III: Rozwiazanie

Podczas tej fazy gracze okreslaja obrazenia, jakie bohaterowie zadali przeciwnikom w wyniku swoich atakow, a Narrator opisuje wszystko, co zaszlo podczas tury. Faza rozwiazania stanowi polaczenie gry i opowiesci, bo chociaz kostki nigdy nie klamia, to jednak Narrator interpretuje wyroki losu.
-Obrazenia: Kazda bron lub rodzaj wykonanego ataku pozwala atakujacemu rzucic pewna liczba kostek, aby wyznaczyc liczbe obrazen (ST: 6). Kazdy sukces oznacza, ze cel ataku traci jeden Stopien Stanu Zdrowia. Ponadto kazdy sukces w rzucie ataku z broni palnej (po odliczeniu sukcesow z ewentualnych unikow) dodaje jedna kostke do rzutu na obrazenia. Sukcesy uzyskane w rzucie ataku w walce wrecz i bojce nie zwiekszaja obrazen. Jednak kazdy punkt wartosci Potencji, jaka ma atakujacy, dodaje automatyczny sukces do rzutu na obrazenia w walce wrecz i bojce.
-Test odpornosci: Trafiony cel moze wykonac rzut odpornosci, aby sprawdzic, ile obrazen „wytrzymal” ze wzgledu na swoja naturalna odpornosc. Test odpornosci to rzut na Zywotnosc + Wytrzymalosc (ST: 6); kazdy sukces eliminuje jedno obrazenie.

Wyjatek: Rzuty na obrazenia i testy odpornosci sa jedynymi rzutami w Wampirze, w ktorych ignoruje sie pech.

Czynniki modyfikujace walke

Skutecznosc ataku zalezy od wielu czynnikow. Rozsadni wojownicy szukaja oslony, gdy tylko zaczna leciec kule, inni atakuja tylko w kupie, uwazajac ze tak jest bezpieczniej. Dzieki opisanym ponizej modyfikatorom Narrator powinien poradzic sobie z mnogoscia czynnikow wplywajacych na przebieg walki.

Czynniki ogolne

- Zmiana akcji: Jesli bohater zmienia zadeklarowana akcje po rozpoczeciu tury, stopien trudnosci dla nowo obranej zwieksza sie o 1. Ogolnie rzecz biorac, Narrator powinien pozwolic bohaterowi na zmiane zamierzonej akcji tylko wtedy, gdy wydarzenia ja uniemozliwia - „Tak, wiem, ze powiedzialem, ze moj bohater wskakuje do samochodu, ale ten ghul wysadzil go w powietrze!”
- Obezwladnienie: Jesli cel jest obezwladniony (np. trzymany przez kogos), ale wciaz sie opiera atakom, stopien trudnosci dla rzutu ataku zmniejsza sie o 2.
Jednak jesli cel jest zupelnie unieruchomiony (np. zwiazany lub ma przebite kolkiem serce), nie trzeba wykonywac zadnego rzutu, a atak konczy sie automatycznie powodzeniem.
Czynniki modyfikujace przebieg strzelaniny
- Zasieg: Zblizenie sie do przeciwnika jest dobrym pomyslem, jesli bohater nie spodziewa sie w zamian kilku strzalow. Zasieg podany w Tabeli Broni Palnej oznacza sredni zasieg broni; strzelanie na ten zasieg nie podlega modyfikacjom. Podwojny sredni zasieg broni jest maksymalnym zasiegiem strzalu. Strzelanie na ten zasieg zwieksza stopien trudnosci o 1. Z drugiej strony, strzaly oddawane do celu znajdujacego sie w odleglosci metra uwazane sa za „bezposrednie”; stopien trudnosci dla strzalow oddawanych na zasieg bezposredni jest rowny 4.
- Zaslona: Inteligentni bohaterowie wykorzystuja zaslony chroniace ich przed ogniem nieprzyjaciela. Zaslona zwieksza stopien trudnosci ataku w zaleznosci od tego, jak bardzo zaslania cialo bohatera. Jednak mimo ochrony, jaka daje, czasem utrudnia ogien zwrotny, a w niektorych okolicznosciach calkowicie go uniemozliwia. Dla przykladu, wychylanie sie zza rogu w celu oddania strzalu zwieksza stopien trudnosci tego ataku o 1, podczas gdy obserwowanie strzelaniny przez dziure w rozwalonym murze calkowicie uniemozliwia oddawanie strzalow.

Zaslona	Stopien trudnosci
Lezenie plasko	+ 1
Za slupem	+ 2
Za murem	+ 3
Wystaje tylko glowa	+ 4

- Poruszanie sie: Strzelanie do ruchomego celu zwieksza stopien trudnosci o 1 (lub nawet wiecej), podobnie jak strzelanie w biegu czy przez okno pedzacego samochodu.

Modyfikacje podczas strzelaniny

Czynniki	Stopien trudnosci	Kostki
Zmiana akcji	+ 1	-
Cel obezwladniony	- 2	-
Daleki zasieg	+ 1	-
Bezposredni zasieg	4	-
Lezenie na ziemi	+ 1	-
Za slupem	+ 2	-
Za murem	+ 3	-
Wystaje tylko glowa	+ 4	-
Poruszanie sie	+ 1	-
Wycelowanie	-	+ Percepcja
Lunetka	-	+ 2
Wybrane miejsce trafienia	+ 2	-

Kilka strzalow	+ 1/dodatkowy strzal	-
Seria ciagla	+ 3	+ 10
Krotka seria	+ 1	+ 3
Ostrzelanie	5 +1/metr	+ 10

- Wycelowanie: Bohater moze dodac wartosc swojej Percepcji do Sumy Zrecznosci + Broni Palnej, jesli tylko ma czas wycelowac. Jednak kazda dodana kostka oznacza jedna ture mierzenia i w tym czasie bohater nie moze robic nic innego - wycelowanie wymaga czasu i cierpliwosci. Ponadto cel nie moze poruszac sie z szybkoscia wieksza od marszowej. Nie mozna celowac z shotgunow i broni maszynowej.
- Wymierzenie: Wycelowanie w wybrane miejsce trafienia (reka z bronia, serce itp.) zwieksza stopien trudnosci o 2.
- Kilka strzalow: Jesli bohater chce oddac w ciagu jednej tury wiecej niz jeden strzal, musi podzielic Sume na dwie lub wiecej akcji. Oprocz tego za kazdy strzal oddany po pierwszym stopien trudnosci rosnie o 1. Oczywiscie stopien trudnosci moze wzrosnac maksymalnie do 10. Bohater moze strzelic w turze tyle razy, na ile pozwala mu szybkostrzelnosc broni. Modyfikatory ujemne sumuja sie, tak wiec bohater zwieksza swoj stopien trudnosci o 2 przy trzecim strzale, o 3 przy czwartym itd. Takie szybkie strzaly na slepo nie sa zbyt rozsadne; po kazdym strzale bron odbija. Zasady kilku strzalow w turze pozwalaja tez na oddanie dwoch lub wiecej krotkich serii, lecz tylko jednej serii ciaglej (po ktorej nalezy przeladowac bron).
- Seria ciagla: Bron automatyczna daje mozliwosc oddania serii ciaglej, co jest najgrozniejsza forma ataku przy uzyciu broni palnej, jako ze atakujacy wystrzeliwuje na raz caly magazynek swej broni. Jednak podczas serii ciaglej bron przypomina wierzgajacego rumaka, jest trudna do opanowania i ciezko nawet wycelowac.
W rzucie ataku bohater otrzymuje 10 dodatkowych kostek, zwiekszajac w ten sposob szanse trafienia i liczbe obrazen. Jednak stopien trudnosci rosnie o 2, uwzgledniajac odbicie broni. Serie ciagla mozna oddac tylko wtedy, gdy bron posiada jeszcze w magazynku ponad polowe amunicji. Strzal seria ciagla zawsze zuzywa caly magazynek. Przeladowanie broni zajmuje jedna akcje i wymaga od bohatera pelnej koncentracji (i pelnej Sumy).
- Krotka seria: Bron polautomatyczna pozwala na oddanie czegos pomiedzy seria ciagla a pojedynczym strzalem, co posiada zarowno zalety, jak i wady obu. Krotka seria pozwala zwiekszyc Sume rzutu ataku o trzy dodatkowe kostki. Jednak ze wzgledu na odbicie broni, stopien trudnosci rosnie o 1.
- Ostrzelanie: Kiedy bohater strzela seria ciagla, moze ostrzelac pewien obszar, zamiast celowac w jednego przeciwnika. Ostrzelanie uwzglednia 10 dodatkowych kostek serii ciaglej, ale rzut ataku ma wyjsciowy stopien trudnosci 5, ktory rosnie o 1 za kazdy ostrzeliwany metr, pomijajac inne modyfikatory.
Gracz dzieli uzyskane w rzucie ataku sukcesy miedzy wszystkie cele znajdujace sie na ostrzeliwanym obszarze. Jednak jesli na tym obszarze znajduje sie tylko jeden cel, trafia go jedynie polowa sukcesow. Gracz rozdziela pozostale sukcesy wedlug swej woli. Jesli atakujacy wyrzuci mniej sukcesow niz ma celow, moze przyznawac tylko po jednym na cel, az do ich wyczerpania. Ten atak takze oproznia magazynek.
Stopien trudnosci dla rzutu unikow przed ostrzalem rosnie o 2.

Tabela Broni Palnej

Rodzaj broni - przyklad	Stopien Trudnosci	Pojemnosc magazynka	Obrazenia	Ukrycie	Zasieg	Szybkostrzelnosc
Rewolwer, lekki						
SW M640 (.38 Special)	6	4	12	3	6	K
Rewolwer, ciezki						
Colt Anaconda (.44 magnum)	7	6	35	2	6	M
Pistolet, lekki						
Glock-17 (9 mm)	7	4	20	4	17 + 1	K
Pistolet, ciezki						

Sig P220 (.45 ACP)	8	5	30	3	7+1	M
Karabin						
Remington M-700 (.30-06)	8	8	200	1	5 + 1	N
RKM, maly*						
Ingram Mac-10 (9 mm)	7	4	25	3	30 + 1	M
RKM, duzy*						
Uzi (9 mm)	6	4	50	3	32 + 1	P
Karabin szturmowy*						
Steyr-Aug (5.56 mm)	7	7	150	3	42 + 1	N
Shotgun						
Ithaca M-37 (12 gauge)	6	8	20	1	5 + 1	P
Shotgun, polautomatyczny						
Fianchi Law-12 (12 gauge)	7	8	20	3	8 + 1	P
Kusza**	7	5	20	1	1	P

RKM: Reczny Karabin Maszynowy

Zasieg: Praktyczny zasieg strzalu, liczony w metrach. Mozna strzelac na podwojna odleglosc, jednak wedlug zasad jest to zasieg daleki.

Szybkostrzelnosc: Maksymalna liczba strzalow lub krotkich serii, jakie bron moze oddac w ciagu jednej tury. Szybkostrzelnosci nie bierze sie pod uwage w wypadku serii ciaglej i ostrzelania.

Pojemnosc magazynka: Liczba kul, jaka miesci sie w magazynku lub w lufie. „+ 1" oznacza kule trzymana w komorze, a zarazem gotowosc broni do strzalu.

Ukrycie: Mozliwosc ukrycia broni przy sobie: K - w kieszeni; M - pod marynarka; P - pod plaszczem; N = broni nie mozna ukryc.

* oznacza, ze bron umozliwia oddanie serii krotkiej i ciaglej oraz ostrzelanie.
** Kusze wlaczono do tej listy dla tych, ktorzy chca sie nia posluzyc do „zakolkowania" innych wampirow. Jednak w odroznieniu od broni palnej, kusza nie dodaje sukcesow z rzutu ataku do Sumy rzutu na obrazenia. Ponadto kusze laduje sie w ciagu pieciu tur.

Czynniki modyfikujace przebieg walki wrecz i bojki

- Kilku przeciwnikow: Kiedy bohater walczy z kilkoma przeciwnikami, stopien trudnosci dla jego rzutow ataku i unikow rosnie o 1 za kazdego przeciwnika (do maksymalnie 10).
- Atak z flanki i od tylu: Stopien trudnosci ataku z flanki zmniejsza sie o 1, natomiast ataku od tylu - o 2.
- Kolek: Proba wbicia kolka w serce przeciwnika wymaga co najmniej trzech sukcesow (nawet po uniku), a trafienie musi zmniejszyc Stan Zdrowia celu o przynajmniej trzy Stopnie. Jesli te warunki zostana spelnione, trafiony kolkiem wampir zostaje unieruchomiony. Jesli atak sie powiodl, mimo ze nie unieruchomil wampira, cel otrzymuje normalne obrazenia.
- Ugryzienie: Po ugryzieniu ofiary, na skutek ktorego stracila ona przynajmniej jeden Stopien Stanu Zdrowia, bohater moze pic jej krew. Ugryzienie zadaje powazne obrazenia. Atakujacy moze ugryzc tylko wowczas, gdy wczesniej uda mu sie zlapac ofiare (lub juz jest ona schwytana).

Tabela Broni Recznej

Bron	ST	Obrazenia	Ukrycie
Obuch	4	Sila	K
Palka	4	Sila + 1	P
Noz	4	Sila + 1	M
Floret	5	Sila + 3	P
Szabla	6	Sila + 4	P
Topor	7	Sila + 5	N
Kolek	6	Sila + 2	P

- Pazury: Atakowac pazurami moga tylko ci, ktorzy posiadaja Dyscypline Zmiany o wartosci co najmniej 2 pkt. Pazury zadaja powazne obrazenia.

- Chwyt: Atakujacy moze sprobowac chwycic przeciwnika, aby go obezwladnic lub moc zatopic w nim kly. Kiedy bohater uzyska w rzucie ataku wiecej sukcesow niz wartosc Sily przeciwnika, udaje mu sie go obezwladnic. W nastepnej rundzie tury (akcji) moze probowac go zranic. Schwytana osoba do konca tury traci mozliwosc ataku.
Jesli atakujacemu nie uda sie chwycic przeciwnika (w rzucie na Zrecznosc + Bojke nie wypadnie ani jeden sukces), zostaje obalony i musi podjac akcje, aby sie podniesc. Utrzymanie chwytu w kazdej nastepnej turze wymaga od obu przeciwnikow rzutow na Zrecznosc + Bojke. Kto zdobedzie wiecej sukcesow, obezwladnia drugiego. Jesli obaj walczacy zdobeda taka sama liczbe sukcesow, nikt nie ma przewagi.
- Staranowanie: Bohater moze rzucic sie naprzod, atakujac przeciwnika masa swojego ciala w celu zadania mu obrazen. Istnieje ryzyko, ze sam przy tym odniesie obrazenia, bo cialo raczej nie sluzy za taran. Bohater traci wiec jeden Stopien Stanu Zdrowia za kazdy sukces ponizej trzech, natomiast dopiero trzy sukcesy pozwalaja wytracic mu przeciwnika z rownowagi.
Jesli staranowanie sie powiedzie, przeciwnik traci rownowage i stopien trudnosci dla jego pozostalych akcji w tej turze zwieksza sie o 2. Ponadto, jesli staranowany nie wykona pomyslnego rzutu na Zrecznosc + Atletyke (stopniem trudnosci jest liczba sukcesow atakujacego + 3), zostaje obalony na ziemie. Wyjsciowa liczba obrazen zadanych przez taranujacego rowna jest jego Sile, do czego wlicza sie kazdy sukces z rzutu ataku powyzej trzech pierwszych. Atakujacy musi uzyskac przynajmniej trzy sukcesy, w przeciwnym razie manewr nie wyjdzie, a on sam upadnie na ziemie, tracac przy tym cala swoja Sume (chyba ze ma Przyspieszenie).

Tabela Bojki

Manewr	Stopien trudnosci	Obrazenia
Ugryzienie	5	Sila + 1
Cios piescia	6	Sila
Chwyt	6	Sila
Pazury	6	Sila + 2
Kopniecie	7	Sila + 1
Staranowanie	7	Specjalne; patrz opis

Tabela Pancerza

Klasa pancerza	Wartosc pancerza	Modyfikator ujemny
I (wzmocnione ubranie)	1	0
II (koszulka kuloodporna)	2	1
III (kamizelka kuloodporna)	3	2
IV (kurtka kuloodporna)	4	3
V (kombinezon kuloodporny)	6	4

Pancerz

Bohater ubrany w kuloodporne odzienie moze zwiekszyc Sume testu odpornosci. Kazdy rodzaj pancerza ma przypisana sobie wartosc, ktora oznaczaja liczbe dodatkowych kostek w tescie odpornosci. Niektore rodzaje pancerza ograniczaja ruch, a przez to maja niekorzystny wplyw na testy Zrecznosci - kazdy rzut, w ktorym wystepuje ten Atrybut, ma zawyzony stopien trudnosci o liczbe rowna wartosci modyfikatora ujemnego.

Przyklad gry

Opowiesc

Jestem na haju
Twoja noc jest tuz
Mam dlugi bajer noz
Ciach przez gardlo, no i juz.
- Body Count, „Cop Killer"

Clarissa stanela przed ponurymi wrotami cmentarza Shadowlawn Memorial, starajac sie przeniknac wzrokiem ciemnosc. Wraz z Ianem sprawdzala juz wczesniej, czy nikogo tam nie ma, jednak stwierdzila, ze jeszcze jedno spojrzenie nie zaszkodzi. Jej wzrok przeszyl polmrok i zatrzymal sie na milczacej scenie, uwiecznionej na bogato ornamentowanym grobowcu.

Krypta byla przytlaczajaca budowla z kamienia i marmuru, a jej szczyt i boki zdobily drobiazgowo wykonane panneau, w tym szczegolnym stylu, jaki lubila Emily. Emily... To wlasnie tajemnicze znikniecie Emily zaprowadzilo Clarisse w to zlowieszcze miejsce. Kiedy tak stala wpatrzona w grobowiec, nieomal wstrzasnely nia dreszcze.

- Ej, Toreadorka - zarechotal Ian, idac za jej wzrokiem. - Wystarczy glupia, tandetna rzezba, a juz cala drzysz. Zadnego smaku.

Clarissa zerknela na smukly cien towarzysza, owinietego scisle trenczem, ze wygladal niczym jakis wielki kruk. Kiedy tu przyszli, Malkavian byl w podlym nastroju, ale teraz zdawal sie promieniowac pewnoscia siebie. Pewnie to widok cmentarza sprawil, ze poczul sie znacznie lepiej.

Usatysfakcjonowani faktem, ze nikt ich nie obserwuje, oboje wspieli sie po bramie, przechodzac w ten sposob na teren cmentarza. Clarissa znala pasje Emily, rzezbiarke za zycia, uwielbiajaca przebywac w samotnosci posrod posagow i dziel sztuki zdobniczej. Dlatego tez skierowala sie prosto w strone najbogatszej artystycznie czesci cmentarza. Posagi nagrobne i grobowce w ciemnosci zdawaly sie zyc i naigrywac.

- Nie jestesmy sami - wyszeptal jej Ian do ucha tak cicho, ze tylko jej wyostrzony sluch mogl to wychwycic. - Idz dalej. - Malkavian wygladal na szczegolnie zadowolonego, niemal podnieconego.

Clarissa zerknela odruchowo przez ramie, lecz nikogo tam nie zobaczyla. Kiedy znow spojrzala w bok, w miejsce gdzie przed chwila stal Ian, jego juz nie bylo. Musiala isc dalej sama. - Dlaczego za nami idziesz? - uslyszala nagle syk Iana i gwaltownie sie odwrocila.

Zobaczyla czarnego mezczyzne, w wieku okolo dwudziestu lat, ubranego w niebieska kurtke startera, czarne dzinsy, tenisowki i czapeczke baseballowa. Stal naprzeciwko Iana, gotow natychmiast podjac walke.

- Jestescie na moim terenie, swirze. Nie macie tu czego szukac Ssaki i lepiej stad zjezdzajcie - powiedzial, nim jeszcze zorientowal sie, ze Clarissa zawrocila. Przyjal pozycje asekuracyjna, ustawiajac sie plecami do wysokiego nagrobka.

- Ty tu rzadzisz? - zapytala Clarissa. - Co zrobiles z Emily?

Dre znow na nia spojrzal. Jego oczy wyrazaly zmieszanie. - Kim u diabla jest Emily?

- Emily to moja matka. Przyszla tu tydzien temu i nikt jej od tej pory nie widzial. Co jej zrobiles? - Clarissa prawie wrzasnela, wolno zblizajac sie do przybysza. W jej oczach plonely krwawe ogniki szalu.

Mezczyzna natychmiast poznal, co sie z nia dzieje. - Nic - powiedzial, nerwowo podnoszac glos. -

Nigdy nie widzialem Emily. Nikt tu nie przychodzi. Wyluzuj sie!

- Widzisz - dodal, widzac ze sie uspokaja - zrobie dla was wyjatek. Mozecie isc dalej i poszukac sobie tej waszej Emily. Macie godzine, a potem spadacie, OK? I nigdy nie mowcie, ze nie bylem fair. Rozejrzyjcie sie, dla swietego spokoju.

- Skad wiedziales, ze nalezymy do Rodziny? - spytal cicho Ian. - Wygladasz mi na zwyklego szaraka, jesli nie Bezklanowca. A moze nawet jestes kims znacznie gorszym - zamruczal, wybuchajac na koniec szalenczym chichotem.

Dre zjezyl sie i odparowal - My, Brujah, wiemy o wiele wiecej niz myslisz, dziwolagu. - Widzac niedowierzanie Iana, Dre dodal - Potrafisz zniknac i pojawic sie. Nie jestes tak paskudny jak szczury, dlatego musisz byc swirem. Zadowolony?

Clarissa uspokoila sie na dobre, widzac ze Ian sie smieje, a raczej jego twarz wykrzywia sie w grymasie czegos, co mialo byc usmiechem. - Mozemy kontynuowac? - zapytal Ian. - Jestem pewny, ze to dopiero poczatek tej wesolej nocy.

Przez nastepne pol godziny cala trojka lazila po cmentarzu, a Dre stopniowo sie uspokajal. Kiedy Clarissa sie rozgladala, Ian i Dre dyskutowali o ksieciu miasta, radzie starszyzny i innych sprawach, ktore Clarisse malo obchodzily.

Nagle uslyszeli glosy dochodzace z malej, nieciekawej czesci cmentarza. Umilkli i przypadli do ziemi. Skradajac sie wsrod nagrobkow, ostroznie zblizyli sie do zrodla glosu.

Siedem metrow dalej staly trzy postacie. Clarissa natychmiast rozpoznala potezna sylwetke stojacego posrodku jednego ze slugusow ksiecia, imponujacego wzrostem wampira, zwanego Szeryfem. Druga osoba, odziana elegancko w smoking z szerokim pasem, byl Toreador Michael, znany bywalec spotkan towarzyskich. Clarissa nie potrafila jednak rozpoznac trzeciej postaci, ubranej w matowo brazowy garnitur. - To ghul - szepnal jej do ucha Ian.

- To grob Christiana! - zamruczal gniewnie Dre. - Te swinie zabily go i teraz siedza na jego grobie. - Clarissa poprosila, aby sie uciszyl i wsluchala sie w rozmowe.

- Przyjemna mamy noc, nieprawdaz? - zapytal Michael Szeryfa. - Ksiezyc plynie po niebie, kapiac nas w swym cudownym blasku. Nocny wiatr piesci nas swymi mroznymi palcami i...

- Zrobione? - przerwal Szeryf.

- Przynioslem, co chciales - powiedzial Michael, w sposob oczywisty zagniewany tym, ze jego monolog zostal przerwany. - Wygrzebalem z popiolow, kiedy slonce juz ja zalatwilo. Teraz twoja kolej, obiecales mi pomoc przeciw Sharon. Musi poczuc bol przekraczajacy jej wyobrazenie.

- Chce to zobaczyc - zazadal Szeryf. Michael siegnal do kieszeni i wyciagnal mala torebke. Z torebki wyjal skrwawiony pierscien - oslawiony pierscien z rubinem, nalezacy do Emily - i podal go Szeryfowi. Ten wyczyscil go palcem i wytarl krew o nagrobek Christiana.

Clarissa uslyszala stlumiony ryk zlosci Dre, lecz sama nie mogla powstrzymac swej furii. Blyskawicznie doskoczyla do Michaela i zanim ktokolwiek zdazyl zareagowac, wykonala solidne kopniecie. Cios minal jego brzuch, ale wytracil go z rownowagi na tyle, by nastepne kopniecie trafilo go w pachwine.

Szal zaslepil wzrok Clarissy pulsujaca czerwienia, ale katem oka zauwazyla, jak Dre rusza prosto na spotkanie wielkich jak bochny piesci Szeryfa. Wydawalo jej sie tez, ze slyszy krzyk Iana, a po chwili

odglos wymiotowania od strony ghula. Ignorujac wszystko, Clarissa walnela Michaela piescia w policzek, az uslyszala przyjemny trzask lamanej kosci. Michael potknal sie i oparl stope na bukiecie kwiatow pozostawionych plycie nagrobka. Bukiet wysliznal sie, a on runal na grob.

Clarissa miarowo okladala piesciami Michaela po twarzy i calym ciele, nieomal wbijajac go w ziemie. Nie mogla widziec, jak bardzo ucierpial Dre od ciosow Szeryfa, gdyz cala rzeczywistosc wokol niej skurczyla sie, ograniczajac tylko do ruchu jej rak i ciosow, jakie zadawaly one wrogowi.

Nagle pojawila sie skads czyjas reka i porwala Michaela. Clarissa odzyskala wzrok na czas, by zauwazyc, jak Szeryf ucieka w mrok cmentarza. Kiedy zaczela dochodzic do siebie, zobaczyla lezacego Dre, a tuz kolo niego pierscien z rubinem. Schylila sie wolno, niczym sterowana przez kogos marionetka, i podniosla pierscien z mokrej trawy, w ktorej lezal.

Zasady

Przegrane pokolenie, przegrane pokolenie
Wychowane na diecie uprzedzen i zaklamania.
Przegrane pokolenie, przegrane pokolenie
Otworzcie oczy, odkryjcie wyobraznie.
- The The, „The Beat(en) Generation”

Pierwsza sesja gry moze sprawdzic kazdego Narratora, dlatego Mark postanowil osadzic swa opowiesc w Chicago, miescie nieograniczonych mozliwosci. W opowiesci bierze udzial trzech bohaterow: Clarissa, Toreadorka i slawna artystka performance'u, odgrywana przez Travisa; Ian C. Roper, cyklofreniczny Malkavian, odgrywany przez Roba; Dre, murzyn przeistoczony w anarchiste Brujaha, odgrywany przez René. Mark chcialby od razu wciagnac bohaterow w labirynt polityki Rodziny z Chicago, a Travis ulatwia mu zadanie, mowiac, ze chce odszukac matke Clarissy, Emily, ktora zniknela wkrotce po przedstawieniu „corki” ksieciu. Mark postanawia, ze Clarissa uslyszala plotki, wedlug ktorych Emily zostala porwana przez straszliwy Sabat, a ostatnim miejscem, w ktorym ja widziano, byl cmentarz Shadowlawn.

Obawiajac sie przeciwstawiac Sabatowi w pojedyne, Travis oznajmia, ze Clarissa zwerbowala do pomocy Iana, cyklofrenika. Clarissa wiedziala, ze Ian nie cierpi samotnosci, dlatego tez od razu sie do niej przylaczyl. Natomiast Dre nie zna pozostalych bohaterow na poczatku gry, ale spotka ich na cmentarzu. W preludium Dre René postanowil, ze obecnie samotny cmentarz Shadowlawn jest jego wlasnym terenem. To podsunelo Markowi pomysly na wiele roznych opowiesci, ktore moglyby rozegrac sie w tym miejscu. Dlatego wlasnie rozpoczyna opowiesc u cmentarnej bramy.

Po pierwsze, Travis chce, aby Clarissa posluzyla sie swoimi Wyostrzonymi Zmyslami, aby upewnic sie, czy nikogo nie ma w poblizu. Mark okresla stopien trudnosci na 6, poniewaz Clarissa ma widok na cmentarz i dzieki Nadwrazliwosci moze widziec w ciemnosci. Percepcja Clarissy ma wartosc 2, a jej Czujnosc 3, tak wiec ma ona w Sumie piec kostek. Rzuca kostkami i wypada: 9, 6, 6, 3, 1. Wynik 1 neguje jeden sukces, ale wciaz pozostaja dwa. Narrator mowi Travisowi, ze Clarissa jest calkowicie pewna, ze w poblizu nikogo nie ma. Teraz Clarissa i Ian musza wejsc na teren zamknietego cmentarza. Postanawiaja wspiac sie po bramie. Narrator uznaje, ze ta akcja jest wyjatkowo latwa i ma niski stopien trudnosci rowny 3, poniewaz budowa bramy daje wiele oparc dla rak i stop. Obaj bohaterowie maja Zrecznosc o wartosci 2 i Atletyke 1, tak wiec ich Suma rowna jest stopniowi trudnosci, w zwiazku z czym obojgu akcja udaje sie automatycznie, choc powodzenie traktowane jest jako jeden sukces. Dlatego wspinanie idzie im latwo, ale wolno.

Kiedy bohaterowie ida przez cmentarz, Rob oswiadcza, ze Ian z paranoiczna konsekwencja bedzie co chwila sie ogladal, czy nikt ich nie sledzi.

Bohaterowie ida przez cmentarz i mijaja miejsce spoczynku Dre - wielki grobowiec bylego burmistrza. Dre, ktory cicho przygotowywal sie do nocnych lowow, ma szanse cos uslyszec. René wykonuje rzut trzema kostkami na Percepcje Dre, dodajac dwie kostki wartosci jego Czujnosci. Mark stwierdza, ze Dre nikogo sie nie spodziewa, wiec stopien trudnosci bedzie rowny 8. Wypadaja wyniki: 10, 8, 8, 7, 5, wiec Dre uzyskal trzy sukcesy i doskonale uslyszal intruzow. René mowi, ze chce wiedziec, czy

Dre rozpoznaje tych dwoje, patrzac przez szczeline w murze. Clarissa ma Status wsrod nieumarlych ze wzgledu na prestiz swej matki, wiec Mark pozwala René wykonac rzut na Inteligencje + Polityke (ST: 6). René uzyskuje jeden sukces i Mark mowi, ze Dre rozpoznaje Clarisse jako wampira, ale niewiele o niej wie. Kiedy dwojka bohaterow mija Dre, on wyslizguje sie z grobowca i zaczyna ich sledzic. Najpierw René musi wykonac rzut na Percepcje + Sledztwo (ST: 6). Ma w Sumie tylko cztery kostki, ale wypadaja dwa sukcesy, dlatego przez dwie tury (szesc minut - na tyle czasu ocenil Mark te dwie tury) Dre nie zgubi intruzow. Teraz René musi wykonac rzut szescioma kostkami, aby sprawdzic, czy Dre skrada sie niepostrzezenie. Wczesniej tylko Rob powiedzial, ze Ian sie rozglada, wiec stopien trudnosci dla Dre Mark okresla na 5 (Percepcja + Czujnosc Iana). Wypada tylko jeden sukces.

Teraz Rob moze wykonac rzut, aby sprawdzic, czy Ian zauwazyl Dre. Stopien trudnosci wynosi 7 (Skradanie sie Dre + 5), a Rob ma w Sumie piec kostek. Wypadaja dwa sukcesy i Ian dostrzega skradajacego sie Brujaha.

Ian ostrzega Clarisse, skacze za drzewo i wykorzystujac moc Niewidocznosci, kryje sie w cieniu. W tym celu Rob nie musi wykonywac zadnych rzutow. Spotkanie miedzy trojgiem bohaterow to czysta rozgrywka i zaden z graczy nie wykonuje zadnego rzutu. René stwierdza, ze nie widzi sensu walczyc z dwoma wampirami, dlatego chce sie jedynie upewnic, czy wiedza one, ze cmentarz nalezy do niego i czy pozniej go opuszcza. Kiedy cala trojka rusza dalej, Mark kaze graczom wykonac rzut na Percepcje + Czujnosc, aby sprawdzic, czy bohaterowie uslyszeli rozmowe Szeryfa z Michaelem. Mark nie wyznacza stopnia trudnosci, wiec wszyscy przyjmuja, ze jest on rowny 6. Kazdemu wypada co najmniej jeden sukces. Kiedy chca sie podkrasc, Mark kaze im wykonac rzut na Zrecznosc + Skradanie sie i znow nie wspomina nic o stopniu trudnosci. Kazdemu z graczy wypadla przynajmniej raz co najmniej „szostka", wiec Mark oznajmia, ze wszystkim udalo sie zajac punkt obserwacyjny dostatecznie cicho.

Gracze nie musza wykonywac rzutow, aby rozpoznac Szeryfa, poniewaz jest znana figura. Ponadto Mark postanawia, ze Clarissa automatycznie poznaje Michaela ze spotkan Toreadorow. Rob chce, aby Ian sprobowal stwierdzic, czy trzecia osoba oddycha. Mark pozwala mu wykonac rzut na Percepcje + Czujnosc (ST: 8), zaznaczajac, ze musi uzyskac przynajmniej trzy sukcesy, aby zdobyc pewnosc. Rob wyrzuca dwa sukcesy w pierwszej turze i trzeci w drugiej, wiec Ian zauwazyl, ze trzecia osoba rzeczywiscie oddycha.

Kiedy Michael wyciaga pierscien i Szeryf wyciera krew o nagrobek przyjaciela Dre, zarowno Clarissa jak i Dre musza przeprowadzic udany test Samokontroli, aby nie wpasc w szal. Mark wyznacza stopien trudnosci rowny dla obojga 5, lecz dla Dre wzrasta on o 2, jako ze Dre nalezy do Brujah. Dre ma cztery kostki i René wyrzuca jeden sukces, podczas gdy u Clarissy „jedynki" neguja wszystkie sukcesy wyrzucone przez Travisa. Clarisse ogarnia szal i atakuje Michaela, bezposredni obiekt swej furii.

Mark postanawia, ze Clarissa calkowicie zaskakuje innych i moze wykonac swoja pierwsza akcje bezkarnie. Travis mowi, ze zuzywa Punkt Krwi, aby uaktywnic swoje Przyspieszenie o dwupunktowej wartosci, co pozwoli jej na wykonanie w tej turze az trzech akcji. W pierwszej akcji biegnie przez otwarty teren do Michaela. Zaraz potem dwukrotnie go kopie. Stopien trudnosci dla kopniecia wynosi 7, a Clarissa ma w Sumie cztery kostki. W pierwszym ataku nie wypada ani jeden sukces, ale w drugim Travis uzyskuje: 8, 8, 7, 1. Jego rzut na obrazenia to Sila + 1 (trzy kostki), a stopien trudnosci dla zadania obrazen rowny jest 6. Wypada: 9, 6, 6 i Michaelowi grozi utrata trzech Stopni Stanu Zdrowia. Mark wykonuje za Michaela test odpornosci, rzucajac kostkami na Zywotnosc o wartosci 3 (ST: 6), ale wypada tylko jeden sukces. Michael jest teraz Zraniony i jego Suma zmniejsza sie o jedna kostke. Na poczatku nastepnej tury wszyscy wykonuja rzut inicjatywy - na Refleks + Czujnosc (ST: 4). Dre uzyskuje cztery sukcesy, Clarissa i Szeryf po trzy, Michael (ktory mial w rzucie o jedna kostke mniej, ze wzgledu na to, ze jest Zraniony) i ghul uzyskuja dwa, a Ian jeden. Teraz gracze deklaruja, co robia ich bohaterowie, w kolejnosci odwrotnej do inicjatywy. Zdajac sobie sprawe z tego, ze Ian nie jest maszyna do zabijania, Rob mowi, ze spala on jeden Punkt Krwi na zwiekszenie Zywotnosci (aby pomoc sobie w tescie odpornosci, ze wzgledu na rany, ktore moglby otrzymac) i probuje Zdominowac ghula. Mark mowi, ze wyglada na to, iz ghul siega po cos pod marynarke, a Michael (ktory jak postanowil Mark, ma malo krwi) robi uniki. Travis mowi, ze Clarissa spala Punkt Krwi na zwiekszenie Sily i uderza Michaela piescia, natomiast Mark oznajmia, ze Szeryf upuszcza pierscien i probuje ja zlapac. Teraz przychodzi kolej na Dre, ktory - wsciekly na Szeryfa i zawsze skory do walki - postanawia zuzyc Punkt Krwi na Przyspieszenie, aby moc w jednej turze dobiec do Szeryfa i go uderzyc. Kolej na dzialanie. René nie musi wykonywac rzutu, aby Dre dobiegl do Szeryfa, ale zanim go uderzy, musi poczekac, az wszyscy wykonaja swoje pierwsze akcje. Mark

postanawia, ze Szeryf zmienia akcje i uderza Dre, ktory stanowi teraz dla niego bezposrednie zagrozenie. Szeryf spalil juz krew na Sile, Zrecznosc i Zywotnosc, wiec jego Suma ataku wynosi osiem kostek. Zwykle stopien trudnosci wynosi 6, ale Szeryf zmienial w tej turze akcje, wiec dla niego rosnie do 7. Mimo to Mark uzyskuje trzy sukcesy w rzucie ataku i rzuca czterema kostkami na obrazenia. Choc uzyskuje tylko jeden sukces, dodaje trzy punkty obrazen ze wzgledu na odpowiednia wartosc Potencji. Dre w tescie odpornosci wytrzymuje dwie rany, lecz i tak zostaje Zraniony. Clarissa uderza Michaela i uzyskuje dwa sukcesy. Mark rzuca dwoma kostkami na uniki Michaela i wypada pech! Narrator postanawia, ze Michael nie bedzie mogl wykorzystac swego Przyspieszenia na zaplanowane w tej turze akcje. Travis wykonuje za Clarisse rzut trzema kostkami na obrazenia i dzieki Punktowi Krwi, jaki wczesniej zuzyl na Sile, znow uzyskuje trzy sukcesy. Michael po tescie odpornosci wytrzymuje tylko jedna rane i zostaje Powaznie Ranny, tracac juz dwie kostki w przyszlych rzutach.

Ghul wyjmuje z kabury pod pacha ciezki pistolet i rozglada sie za celem, akurat w pore, by natrafic wzrokiem na spojrzenie Iana. Poslugujac sie Dominacja, moca Rozkazu, Ian wrzeszczy „Rzygaj!" Rob wykonuje rzut na Oddzialywanie + Zastraszanie (w Sumie szesc kostek) na stopien trudnosci rowny Sile Woli ghula, czyli 6. Wypadaja trzy sukcesy i ghul spedzi nastepna ture paskudzac sobie swoj garnitur.

Zaczyna sie nastepna tura i wszyscy wykonuja rzut inicjatywy. Kolejnosc w tej turze wyglada nastepujaco: Szeryf, Clarissa, Ian, Dre i Michael (Mark stwierdza, ze ghul oczywiscie nie wykona w tej turze zadnej akcji). Michael zuzyje Punkty Krwi na Zrecznosc i Przyspieszenie, zanim zacznie robic uniki, i potem uderzy Clarisse, jednoczesnie probujac zregenerowac jeden Stopien Stanu Zdrowia. Dre znow uaktywni swoje Przyspieszenie, bedzie robil uniki i uderzy Szeryfa piescia. Rob postanawia przejsc do dzialania i mowi, ze Ian opusci swa bezpieczna pozycje i ruszy na ghula. Clarissa nadal spala krew na Przyspieszenie i wielokrotnie atakuje Michaela. Szeryf w pierwszym ataku uzyskuje trzy sukcesy, ale Dre robi uniki i w jego rzucie wypada tyle samo, wiec calkowicie unika ciosu.

Clarissa uderza Michaela piescia i uzyskuje jeden sukces, a Michael podczas robienia unikow zadnego. Clarissa zadaje dwie rany, z ktorych Michael wytrzymuje tylko jedna. Ian dopada ghula. Dre i Michael wykonali juz swoje pierwsze akcje na uniki, ale teraz Michael probuje wyleczyc sie z ran. Mark wykonuje rzut na Zywotnosc + Sztuke Przetrwania (trzy kostki) i wypada jedna „osemka", pozwalajac Michaelowi zregenerowac jeden Stopien Stanu Zdrowia. Wykorzystujac Przyspieszenie, Szeryf powtornie uderza Dre, ktory wykorzystuje swe Przyspieszenie, aby znow wykonac unik; stopien trudnosci dla tego uniku zwieksza sie o 1, poniewaz Dre zmienia akcje. Tym razem Szeryf uzyskuje jeden sukces wiecej niz Dre i trafia go, zadajac dwie rany plus obrazenia wynikajace z Potencji. Dre wytrzymuje trzy rany i teraz jest Ranny. Clarissa uderza Michaela i znow trafia, tym razem doprowadzajac go do Stanu Zmasakrowania.

Szeryf ma w tej turze jeszcze dwie akcje i wykorzystuje jedna, by uderzyc Dre, sprawiajac, ze zostaje on Ciezko Ranny. Clarissa atakuje Szeryfa dzieki ostatniej akcji Przyspieszenia, ale on wytrzymuje wszystkie rany. Widzac, ze w nastepnej turze bedzie musial stawic czola trzem wampirom, Szeryf dzieli swoja Sume ostatniej akcji tej tury. Przygotowuje sie do ucieczki, chwytajac Michaela i ghula. Szeryf wygrywa inicjatywe w nastepnej turze i ucieka szybciej, niz neonaci mogliby nadazyc. Clarissa zuzywa punkt Sily Woli na opanowanie szalu i w tej turze podnosi pierscien - jedyna wskazowke w mroku tajemnic tej nocy.

TERMINY OGOLNE

Vampire: The Masquerade	Wampir: Maskarada
Werewolf: The Apocalypse	Wilkolak: Apokalipsa
world of darkness	swiat mroku
Gothic-Punk	Gotyk-Punk; swiat gotycko-punkowy
storytelling	narracja
Storyteller	Narrator
story	opowiesc
Kindred	Rodzina; czlonek Rodziny
Cain; Cainite	Kain; Kainita
Brood	Rod

bloodline	linia krwi
lineage	rodowod
sire	Ojciec / Matka
get	potomek
prince	ksiaze/ksiezna
turf	teren
Final Death	Ostateczna Smierc
witch hunter	lowca czarownic
frenzy	szal
Rötschreck	Rötschreck
Diablerie; Diabolist	Diabolizm; Diabolista
Rebirth	Odrodzenie
Golconda (Quest)	Golkonda (Wedrowka)
torpor	letarg
deterioration	agonia
degeneration	degeneracja
remorse	skrucha
Derangements	Zaburzenia Psychiczne
Blood Bond	Wiez Krwi
Blood Oath	Przysiega Krwi
Regnant/Thrall	Pan/Sluga
Regnancy	Panowanie
hunting [for blood]	lowy
vessel	zywiciel
Camarilla	Camarilla
The Inner Circle	Wewnetrzny Krag
Conclave	Konklawe
Justicar	Egzekutor
Archon	Archont
Blood Hunt	Krwawe Lowy
Sabbat (Black Hand)	Sabat (Czarna Reka)
Sabbat (member of)	Sabatnik [czlonek Sabatu]
pack	sfora
Inconnu	Inconnu

STATUS

Caitiff (Clanless)	Wloczega (Bezklanowiec)
childe	dziecko
neonate	neonata
anarch	anarchista
ancilla	obywatel
elder	starszy [pejoratywnie: starzec]
Methuselah	Matuzalem
Antediluvian	Przedpotopowy [lub: Przedpotopowiec]
Ancient	Starozytny

ZASADY, RZUTY ITP.

rules	zasady
system	mechanika; reguly
dramatic systems	mechanika dramatyzmu; reguly akcji
Live-Action	Drama
rule of one	regula jedynki
Dice Pool	Suma
success	sukces

automatic success	automatyczny sukces
both	pech
difficulty	Stopien Trudnosci [skrot: ST: x]
initiative	inicjatywa
firearms combat	strzelanina
melee combat	walka wrecz
hand-to-hand combat / brawl	bojka
Trait	Cecha
Traits: primary	Cechy: pierwszorzedne
secondary	drugorzedne
tertiary	trzeciorzedne
specialization	specjalizacja
experience points	punkty doswiadczenia
freebie points	punkty wolne
rating	wartosc (cechy)
action	akcja
simple	prosta
extended	zlozona
resisted	kontrakcja
frenzy roll	test szalu
hunt (-ing) roll	rzut lowiecki
Humanity roll	test Czlowieczenstwa
to soak	test odpornosci / wytrzymac x ran
damage	obrazenia
damage roll	rzut na obrazenia
aggravated wounds	powazne rany
healing	leczenie sie, regeneracja
Health Level	Stopien Stanu Zdrowia
np. utracil 3 Stopnie Stanu Zdrowia = otrzymal 3 obrazenia	
ex. Roll Strength + Intimidation (difficulty 8)	
np. Wykonaj rzut na Sile + Zastraszanie (ST: 8)	
ex. Strength roll	np. test Sily
to roll	wykonac rzut/przeprowadzic test
to pump blood into	spalic krew na
round	runda [w turze]
turn	tura
scene	scena
chapter	rozdzial
story	opowiesc
chronicle	saga
downtime	przeskok
game session	sesja gry
motif	motyw
setting	tlo
scheme	konspekt
theme	temat
plot	fabula; bieg akcji
subplot	watek
Clan Disciplines	Dyscyliny Klanowe
Weaknesses	Ulomnosci
Quirks	Manieryzmy

dramatic systems	mechanika dramatyzmu; reguly akcji
awakening	przebudzenie
climbing	wspinanie sie
hunting	low; lowy [test lowu]
jumping	skok
feats of Strength	akty sily
repair	naprawa
sneaking	skradanie sie
shadowing	sledzenie
swimming	plywanie
stunt driving	karkolomna jazda
pursuit	pogon
stealing	kradziez
shoplifting	kradziez sklepowa
pickpocketing	kradziez kieszonkowa
cat burglary	wlamanie
holdup	napad
seduction	uwodzenie
fast talk	przegadywanie
oration	przemawianie
interrogation	przesluchiwanie
credibility	wiarygodnosc
the facedawn	pojedynek wzrokowy
performances	przedstawienia
research	poszukiwania
coposition	kompozycja
recollection	przypominanie
track	tropienie
investment	inwestycje
forgery	falszowanie
search	przeszukiwanie
cryptology	kryptologia
safecracking	otwieranie sejfow

KARTA BOHATERA

character sheet	Karta Bohatera
character	bohater
Traits	Cechy
chronicle	saga
Nature	Natura
Demeanor	Postawa
Generation	Pokolenie
Clan	Klan
Haven	Schronienie
Concept	Rola
Attributes	Atrybuty
Physical	Fizyczne
Strength	Sila
Dexterity	Zrecznosc
Stamina	Zywotnosc
Social	Spoleczne
Charisma	Charyzma

	Manipulation	Oddzialywanie
	Appearance	Wyglad
Mental		Mentalne
	Perception	Percepcja
	Intelligence	Inteligencja
	Wits	Refleks
Abilities		Zdolnosci
Talents		Talenty
	Acting	Aktorstwo
	Alertness	Czujnosc
	Athletics	Atletyka
	Brawl	Bojka
	Dodge	Uniki
	Empathy	Empatia
	Intimidation	Zastraszanie
	Leadership	Autorytet
	Streetwise	Instynkt Uliczny
	Subterfuge	Spryt
Skills		Umiejetnosci
	Animal Ken	Oswajanie
	Drive	Prowadzenie Samochodu
	Etiquette	Etykieta
	Firearms	Bron Palna
	Melee	Walka Wrecz
	Music	Muzyka
	Repair	Naprawa
	Security	Zabezpieczenia
	Stealth	Skradanie sie
	Survival	Sztuka Przetrwania
Knowledge		Wiedza
	Bureaucracy	Biurokracja
	Computer	Informatyka
	Finance	Finanse
	Investigation	Sledztwo
	Law	Prawo
	Linguistics	Lingwistyka
	Medicine	Medycyna
	Occult	Okultyzm
	Politics	Polityka
	Science	Nauki Przyrodnicze
Advantages		Atuty
Disciplines		Dyscypliny
	Animalism	Animalizm
	Auspex	Nadwrazliwosc
	Celerity	Przyspieszenie
	Dominate	Dominacja
	Fortitude	Wytrzymalosc
	Obfuscate	Niewidocznosc
	Potence	Potencja
	Presence	Prezencja
	Protean	Zmiana
	Thaumaturgy	Taumaturgia
Backgrounds		Pozycja; Cechy Pozycji
	Allies	Sprzymierzency

Contacts	Znajomosci
(Major/Minor)	(Blizsze/Dalsze)
Fame	Slawa
Generation	Pokolenie
Herd	Trzoda
Influence	Wplywy
Mentor	Mentor
Resources	Srodki
Retainers	Swita
Status	Status
Virtues	Charakter; Cechy Charakteru
Conscience	Sumienie
Self-Control	Samokontrola
Courage	Odwaga
Humanity	Czlowieczenstwo
Willpower	Sila Woli
Blood Pool	Zasob Krwi
Experience	Doswiadczenie
Health	Stan Zdrowia
Bruised	Kontuzjowany
Hurt	Zraniony
Injured	Ranny
Wounded	Ciezko Ranny
Mauled	Smiertelnie Ranny
Crippled	Zmasakrowany
Incapacitated	Unieruchomiony
Combat	Walka
Weapon	Bron
Difficulty	Stopien Trudnosci
Damage	Obrazenia

Personality Archetypes	Archetypy osobowosci
Architect	Tworca
Bon Vivant	Epikurejczyk
Bravo	Cham
Caregiver	Opiekun
Child	Dziecko
Conformist	Konformista
Conniver	Cwaniak
Curmudgeon	Gbur
Deviant	Ekscentryk
Director	Organizator
Fanatic	Fanatyk
Gallant	Szarmant
Jester	Blazen
Judge	Sedzia
Loner	Samotnik
Martyr	Meczennik
Rebel	Buntownik
Survivor	Wojownik
Traditionalist	Tradycjonalista
Visionary	Wizjoner

Concepts	Role zyciowe

Criminal	Kryminalista
Dilettante	Dyletant
Drifter	Wolny Strzelec
Entertainer	Zabawiacz
Investigator	Sledczy
Kid	Dzieciak
Outsider	Autsajder
Politician	Polityk
Professional	Zawodowiec
Punk	Punk
Reporter	Reporter
Soldier	Zolnierz
Worker	Robotnik

Tradition:	Tradycja:
of The Masquerade	Maskarady
of Domain	Domeny
of The Progeny	Progenitury
of The Accounting	Opieki
of Hospitality	Goscinnosci
of Destruction	Destrukcji
Lextalionis	prawo Lextalionis (oko za oko...)

DYSCYPLINY - MOCE

Animalism	Animalizm
*Sweet Whispers	Slodki Szept
**The Beckoning	Przywolanie
***Song of Serenity	Piesn Pokoju
****Sharing of Spirits	Duchowa Wiez
*****drawning out the Beast	Wygnanie Bestii
Auspex	Nadwrazliwosc
*Heightened Senses	Wyostrzone Zmysly
**Aura Perception	Widzenie Aury
***The Spirit's Touch	Astralny Dotyk
****Telepathy	Telepatia
*****Psychic Projection	Projekcja Astralna
Celerity	Przyspieszenie
Dominate	Dominacja
*Command the Wearied Mind	Rozkaz
**Mesmerize	Mesmeryzm
***The Forgetful Mind	Zapomnienie
****Conditioning	Uwarunkowanie
*****Possesion	Opetanie
Fortitude	Wytrzymalosc
Obfuscate	Niewidocznosc
*Cloak of Shadows	Oslona Cienia
**Unseen Presence	Niewidzialnosc
***Mask of the Thousand Faces	Maska Tysiaca Twarzy
****Vanish from Midn's Eye	Znikniecie
*****Cloak of the Gathering	Sfera Cienia
Potence	Potencja
Presence	Prezencja

*Awe	Zachwyt
**Dread Gaze	Przerazajace Spojrzenie
***Entrancement	Zauroczenie
****Summon	Wezwanie
*****Majesty	Majestat
Protean	Zmiana
*Gleam of Red Eyes	Ogniste Slepia
**Wolf Claws	Wilcze Pazury
***Earth Meld	Stopienie z Ziemia
****Shadow of the Beast	Cien Bestii
***** Form of Mist	Forma Mgly
Thaumaturgy	Taumaturgia
*A Taste for Blood	Smak Krwi
**Blood Rage	Krwawa Furia
***Blood of Potency	Potega Krwi
****Theft of Vitae	Kradziez Krwi
*****Cauldron of Blood	Zagotowanie Krwi

Rituals	Rytualy
power level of ritual	Stopien Mocy rytualu
ex. Level One ritual	np. I Stopien Mocy rytualu
Defense of Sacred Haven	Poswiecenie Schronienia
Wake with Morning's (Evening's) Freshness	Przebudzenie z Werwa
Communicate with Kindred Sire	Nawiazanie Kontaktu z Ojcem
Deflection of Wooden Doom	Zniszczenie Kolka
Devil's Touch	Diabelski Dotyk

Paths	Sciezki
The Lure of Flames	Pokusa Plomieni
Movement of the Mind	Telekineza
Weather Control	Wladza nad Pogoda